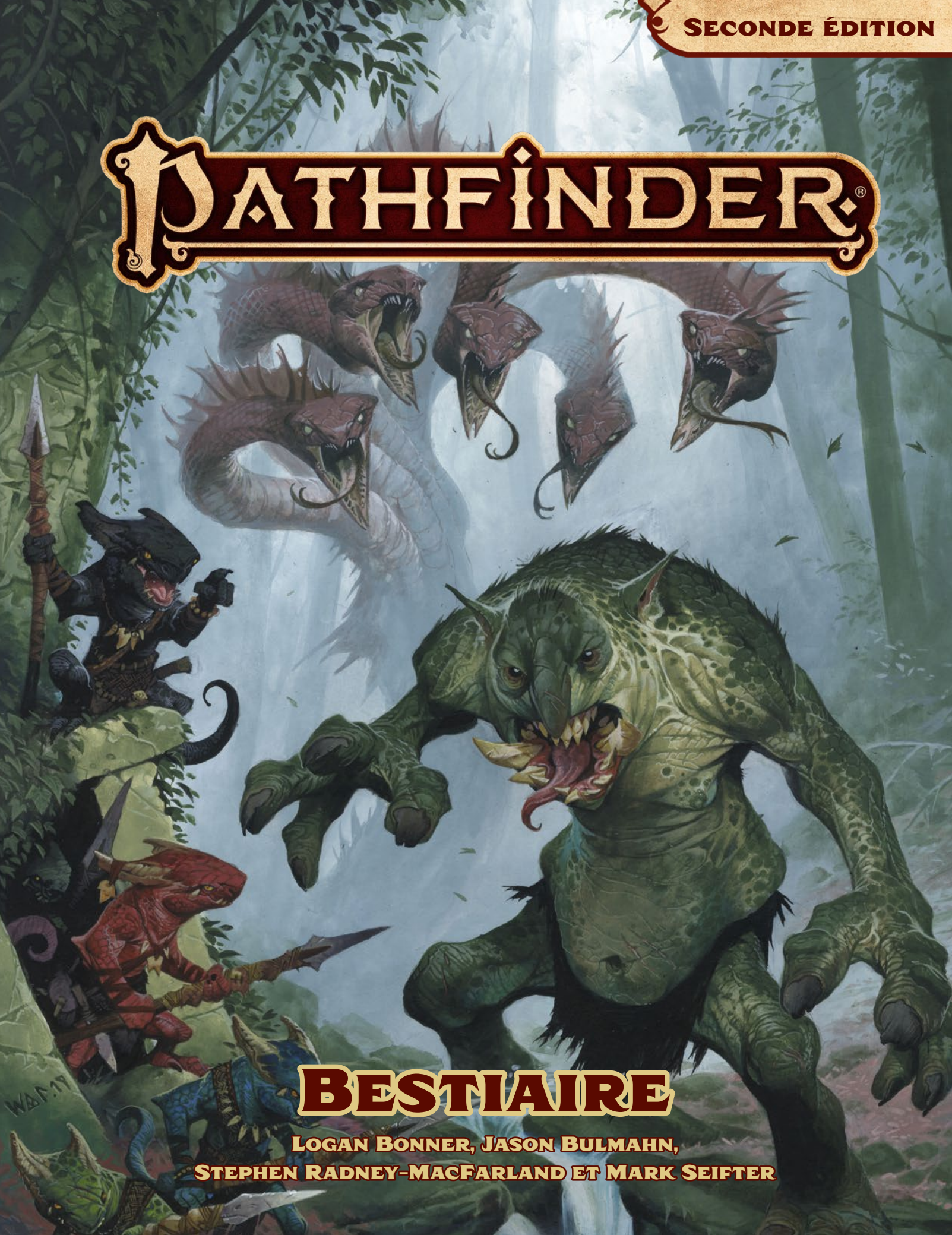
Seconde édition

Pathfinder®



Bestiaire

Logan Bonner, Jason Bulmahn,
Stephen Radney-MacFarland et Mark Seifter

Lâchez les monstres !

Plus de 400 des adversaires les plus féroces des univers de la fantasy jaillissent des pages de cet énorme recueil consacré aux créatures les plus populaires et les plus communes de l'univers de Pathfinder ! D'adversaires familiers comme les orcs, les dragons et les vampires à de nouvelles horreurs comme le cauchemardesque nilith et le mukradi à trois têtes, jusqu'à des serviteurs qui conviennent aux invocateurs de tous les alignements, ce compagnon indispensable au *Livre de base Pathfinder* grouille de créatures auxquelles pourront être confrontés des personnages de tous les niveaux.

BLACKBOOK EDITIONS
black-book-editions.fr

paizo
paizo.com/pathfinder

Pathfinder

BBEPF202

Bestiaire

Concepteurs du jeu • Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter

Conception additionnelle • Alexander Augunas, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightengale, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Chris S. Sims, Jeffrey Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge et Linda Zayas-Palmer

Responsables du développement • Adam Daigle, James Jacobs et Patrick Renie

Développement additionnel • Linda Zayas-Palmer

Correcteurs • Amirali Attar Olyaee, Judy Bauer, James Case, Adam Daigle, Leo Glass, Jason Keeley, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Erik Mona, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Patrick Renie et Jason Tondro

Illustration de couverture • Wayne Reynolds

Illustrations intérieures • Klaher Baklaher, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Enrique Barajas, Giorgio Baroni, Diana Campos, Yanis Cardin, Javier Charro, Sergio Cosmai, Emile Denis, Michele Esposito, Mirko Faloni, Jorge Fares, Michele Giorgi, Miguel Regodón Harkness, Matthias Kinnigkeit, Ksenia Kozhevnikova, Josef Kucera, Víctor Manuel Leza Moreno, Raph Lomotan, David Melvin, Mark Molnar, Johnny Morrow, Andrea Tentori Montalto, Will O'Brien, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Angelo Peluso, Anna Podedworna, Scott Purdy, Maichol Quinto, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Henrik Rosenborg, Bryan Sola, Firat Solhan, Yasen Stoilov, Matias Tapia, Allison Theus, Brian Valeza et Ben Wootten

Direction artistique et conception graphique • Sarah E. Robinson, Sonja Morris

Rédacteur en chef • James Jacobs

Éditeur • Erik Mona

Remerciements • Dave Arneson, Monte Cook, Gary Gygax, Daniel Solis, Jonathan Tweet, Skip Williams et tous ceux qui ont participé au Playtest Pathfinder.

Pour Black Book éditions :

Directeur de publication • David Burckle
Traduction • Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas, Philippe Tessier
Relecture VF • Sélène Meynier, Aurélie Pesséas
Mise en page VF • Romano Garnier
L'équipe de Black Book éditions •
Thomas Berjoan, Ghislain Bonnotte, Eric Bernard, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Édité par Black Book éditions.
Dépôt légal : mars 2020. Imprimé en UE.
ISBN : 978-2-36328-611-6
ISBN (Collector) : 978-2-36328-855-4
ISBN (PDF) : 978-2-36328-612-3
Pathfinder © 2020, Paizo Inc.

PAIZO INC.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

BLACK BOOK ÉDITIONS
50, Jean Zay
69800 St PRIEST
black-book-editions.fr

Table des matières

Introduction 5

Monstres de A à Z 8

Annexes 342

Glossaire des pouvoirs 342
Traits des créatures 344
Nouveaux rituels 348
Nouvelles langues 348
Créatures par type 348
Créatures par niveau 350

Listing alphabétique des monstres

Adepte tieffelin 215
Aigle 12
Aigle géant 12
Âme-en-peine 17
Anaconda géant 306
Anguille électrique 22
Ankhrav 23
Ankylosaure 97
Araignée chasseuse 24
Araignée de l'éther 26
Araignée goliath 25
Arbalétrier hobgobelin 219
Arbitre 8
Arbre éveillé 28
Archon bouclier 32
Archon cornu 30
Archon légionnaire 31
Archon lumineux 29
Armure animée 266
Astradaémon 72
Attrape-mouche géant 33
Attrape-mouche vorace 33
Avalanche élémentaire 152
Axiomite 9
Babélien 38
Balai animé 266
Balisse 20
Balor 79
Banshie 39
Baomal 40
Barbazu 88
Barghest 41
Barghest supérieur 42
Baron diable des mers 95
Basilic 43
Blême 200
Bombardier duergar 140
Bonnet rouge 44
Boss ogre 270
Brasier élémentaire 148
Brontosaure 100
Broyeur de pierre 152
Brute diable des mers 95
Brute gobelours 191
Brute orque 272
Brute zombie 341
Bulette 47
Bunyip 48
Cacodaémon 69
Caligni rampant 49
Cascade vivante 145
Cassisien 18
Cauthooj 51
Centaure 52
Ceustodaémon 70
Champion squelettique 314
Chantre de guerre gobelin 190
Chasseur de fantômes crépusculaire 215
Chasseur gnoll 185
Chauve-souris géante 54
Chef de guerre orc 273
Chef xulgath 337
Cherchesang 55
Cheval de bataille 56
Cheval de selle 56
Chevalier sépulcre 58
Cheval squelettique 315
Chien de garde 59
Chien de selle 59
Chien gobelin 60
Chimère 61
Chipeur tengu 316
Chœur 19
Chuul 62
Cockatrice 63
Collecteur de cerveaux 65
Combattant homme-poisson 222
Commando gobelin 189
Crocodile 66
Cube gélatineux 326
Cultiste gnoll 186
Cyclope 67
Daeodon 302
Dandasuka 293
Danseur caligni 49
Défenseur homme-lézard 220
Deinonychus 97
Deinosuchus 66
Demi-liche 239
Destrier noir 83
Destrier noir supérieur 83
Déva astral 21

Devin des marais bourbiérin 46
Dézullone 84
Diablotin 87
Diantrefosse 92
Djinn 181
Doppelganger 104
Dragon blanc adulte 108
Dragon blanc vénérable 108
Dragon bleu adulte 110
Dragon bleu vénérable 110
Dragon d'airain adulte 120
Dragon d'airain vénérable 120
Dragon d'argent adulte 122
Dragon d'argent vénérable 122
Dragon de bronze adulte 124
Dragon de bronze vénérable 124
Dragon de cuivre adulte 126
Dragon de cuivre vénérable 127
Dragon d'or adulte 128
Dragon d'or vénérable 129
Dragon féerique 105
Dragon noir adulte 112
Dragon noir vénérable 113
Dragon rouge adulte 114
Dragon rouge vénérable 114
Dragon vert adulte 116
Dragon vert vénérable 117
Drakauthix 130
Drake de la jungle 133
Drake des flammes 132
Drake des rivières 132
Drake du désert 136
Drake du froid 135
Drider 103
Dryade 263
Dryade souveraine 265
Dullahan 141
Éclaireur bourbiérin 45
Éclaireur diable des mers 94
Éclaireur gnome des profondeurs 187
Éclaireur homme-lézard 221
Éclaireur kobold 228
Éfrit 182
Élananxe 142
Éléphant 153
Enfant lumineux 154
Enlaceur 155
Érinye 89
Esprit follet 156
Étrangleur dero 81
Ettin 158
Exilée changeline 53
Faucheuse 161
Faucon zéphyr 143
Félide musard 163
Feu follet 166
Fléau des Arbres 167
Gancanagh 35
Garde squelette 314
Gardien arboréen 27
Gardien des roches gnome des profondeurs 188
Gargouille 169
Géant de pierre 174
Géant des collines 174
Géant des nuages 177
Géant des runes 179
Géant des tempêtes 178
Géant du feu 176
Géant du givre 175
Géant squelettique 315
Gecko géant 235
Gelée ocre 327
Gélugon 91
Général hobgobelin 219
Ghaéle 37
Gimmerling 184
Glabrezu 76
Glissement de terrain vivant 151
Gogiteth 192
Golem alchimique 194
Golem d'adamantium 198
Golem d'argile 195
Golem de chair 194
Golem de fer 197
Golem de pierre 196
Gorille 284
Goule 200
Grand requin blanc 299
Grands cyclopes 68
Grand tertre 201
Grenadier homme-rat 223
Griffon 204
Grig 156
Grikkitog 205
Grizzly 275
Grothlut 102
Guenaude annis 208
Guenaude marine 206
Guenaude noire 209
Guenaude verte 207
Guêpe géante 210
Guerrier bourbiérin 45
Guerrier drow 137
Guerrier gnome des profondeurs 188
Guerrier gobelin 189
Guerrier kobold 227
Guerrier ogre 269
Guerrier orc 273
Guerrier xulgath 336
Guerrlier 211
Gug 212
Guthallath 213
Harpie 214
Hibours 217
Homme-lézard astrobservateur 221
Homoncule 224
Hyaenodon 226
Hydre 225
Hyène 226
Implorateur des vagues homme-poisson 222
Incendie vivant 147
Jann 180
Jeune dragon blanc 107
Jeune dragon bleu 109
Jeune dragon d'airain 119
Jeune dragon d'argent 121
Jeune dragon de bronze 123
Jeune dragon de cuivre 126
Jeune dragon d'or 128
Jeune dragon noir 112
Jeune dragon rouge 114
Jeune dragon vert 116
Jinkin 203
Ké'ktar 288
Kolyarut 10
Kraken 229
Krooth 230
Lamie 231
Léchi calebasse 234
Léchi de feuilles 233
Léchi fongique 234
Lémure 86
Léopard 164
Leukodaémon 71
Lézard à collerette géant 236
Liche 238
Licorne 241
Lillende 36
Linnorm des falaises 242
Linnorm des glaces 243
Linnorm des lacs 244
Linnorm des roches 245
Lion 164
Loup arctique 333
Loup 246
Loup-garou 172
Loup sanguinaire 246
Lucane géant 64
Lyrakien 34
Mage draconique kobold 228
Mage fantôme 160
Magicien dhampir 85
Magister dero 82

Maître alghollthu 15
Maître de corvée duergar 140
Maître des marées 146
Maître voilé 16
Mammouth 153
Mante géante 247
Manteleur 248
Mante meurtrière 247
Manticore 249
Maride 183
Marilith 78
Mastodonte squelettique 315
Mastodonte zombie 341
Matriarche lamie 232
Méduse 250
Mégalodon 299
Megaprimatus 284
Méphite d'air 149
Méphite de la terre 150
Méphite de l'eau 149
Méphite du feu 150
Mère de la ruche 23
Mille-pattes géant 251
Mimique 252
Minotaure 253
Mitflit 202
Molosse de tourbe 151
Molosse infernal 254
Molosse nessien 254
Momie gardienne 255
Momie pharaon 256
Morrigna 290
Mort inférieure 162
Mukradi 257
Murène géante 22
Naga gardien 259
Naga ténébreux 258
Naïade 262
Naïade souveraine 264
Naunet 286
Nécrophage 260
Nilith 261
Nosoi 289
Nuée d'araignées 24
Nuée de chauves-souris vampires 54
Nuée de guêpes 210
Nuée de mille-pattes 251
Nuée de rats 295
Nuée de scorpions 304
Ofalth 268
Ogre glouton 270
Ombre 271
Ombre majeure 271
Otyugh 274
Ouragan élémentaire 144
Ours des cavernes 275
Ours-garou 173
Oxydeur 276
Pégase 277
Phénix 278
Phistophilus 90
Pieuvre géante 279
Pince des récifs 280
Pixie 157
Pléroma 10
Poltergeist 281
Poney de bataille 56
Poney de selle 56
Poracha 282
Pouding noir 327
Poupée des âmes 283
Prêtresse drow 138
Ptéranodon 291
Pugwampi 203
Pyro gobelin 190
Python boule 305
Quasit 73
Quatoïde 146
Quelaunt 292
Quetzalcoatlus 291
Rakshasa raja 294
Rat des braises 147
Rat-garou 171
Rat géant 295
Rédempteur aasimar 216
Régent arboréen 28
Rejeton de vampire roublard 324
Rejeton du péché 297
Rémorhaz 298
Requin de saumure 145
Roc 300
Rôdeur des toiles 301
Roi troll 320
Roturier fantôme 160
Roublard drow 138
Salamandre 147
Sanglier 302
Satyre 303
Scarabée-flash 64
Scorpion géant 304
Seigneur des tempêtes 144
Sergent gnoll 186
Serpent de mer 307
Shaitan 182
Shemhazian 77
Shoggoth 308
Shuln 309
Simurgh 310
Skum 13
Slurk 311
Smilodon 165
Soldat hobgobelin 218
Sphinx 312
Spore de mu 313
Statue animée 267
Statue animée géante 267
Stégosaure 98
Succube 74
Tarentule géante 25
Terotricus 317
Tigre 165
Tireur d'élite duergar 139
Titubeur zombie 340
Tortue dragon 318
Tourbillon vivant 143
Tourmenteur gobelours 191
Traqueur caligni 50
Traqueur dero 81
Traqueur invisible 143
Traqueur sans visage 14
Tricératops 99
Troll 319
Tsunami élémentaire 146
Tyrannosaure 101
Uthul 321
vadrouilleur xulgath 337
Vampire, cerveau 325
Vampire, comte 324
Varan géant 236
Vase des égouts 326
Vélociraptor 96
Ver azur 329
Ver du néant 285
Ver écarlate 331
Ver pourpre 328
Vipère 305
Vipère géante 306
Volecrâne 332
Vouivre 134
Vrock 75
Warg 333
Wemmuth 334
Wendigo 335
Wyrm de feu 148
Xorn 151
Yéti 338
Zaramuun 339
Zombie pestiféré 340

Introduction

Bienvenue dans le *Bestiaire Pathfinder* ! Dans ces pages, vous trouverez des célestes hautains et des fiélons voraces, des animaux féroces et d'étranges plantes mobiles, de nouveaux peuples avec lesquels interagir et d'horribles monstres à chasser. Et bien que cet ouvrage décrive en détail des centaines de créatures, ce n'est qu'un simple échantillon de la myriade de créatures intéressantes qui peuplent le monde de Pathfinder.

Pour utiliser ce livre, vous avez besoin du *Livre de base de Pathfinder* qui contient les règles du jeu et vous permet de mieux comprendre celles spécifiques à chaque créature ainsi que la place de ces dernières dans ce monde. En vous servant de ces deux livres, vous pourrez en tant que maître de jeu (ou MJ) imaginer de grandes aventures que vous peuplerez d'adversaires effroyables, de possibles alliés et de guides amicaux.

Pour chaque créature, ou groupe de créatures, sont présentés ses statistiques de jeu, sa place dans l'univers de Pathfinder ainsi que des détails sur son attitude ou sa société.

Dans cette introduction, vous trouverez des conseils pour interpréter ces créatures en jeu y compris comment lire et utiliser leurs statistiques, des conseils pour gérer leurs interactions avec les personnages joueurs et un guide pour ajuster leurs caractéristiques en fonction de vos besoins.

Enfin, l'annexe en fin de livre regroupe des chapitres qui vous donnent des informations sur les pouvoirs des monstres fréquemment utilisés, les traits des créatures, les nouveaux rituels, les langues peu courantes et une liste de créatures triées par type et niveau.

Interpréter les créatures

Tandis que les joueurs interprètent leurs personnages, vous, en tant que maître de jeu, incarnez tous les autres protagonistes. Vous trouverez ici les informations de base pour utiliser les créatures de ce livre. Ces informations vous guident pour savoir lire et comprendre les statistiques des créatures qui pourront être soit des menaces, soit des alliés que ce soit dans un combat ou non. Vous découvrirez aussi quelques conseils généraux pour interpréter ces créatures afin de leur donner plus de profondeur dans votre univers de jeu.

Lire les statistiques d'une créature

Chaque élément de règle concernant une créature apparaît dans un bloc de statistiques avec une structure semblable à celle des dons, des sorts et des objets magiques. Puisque les créatures ont plus de pouvoirs que ces autres éléments de jeu, cependant, ces statistiques ont plus d'éléments, dont la plupart avec un format particulier.

La ligne de traits d'une créature commence parfois par une rareté ; si la rareté de la créature est commune, elle n'est pas indiquée. L'élément suivant est l'alignement qui est indiqué en abrégé avec une ou deux lettres (LB pour loyal bon, N pour neutre, CM pour chaotique mauvais et ainsi de suite) ; ces abréviations sont reprises en détail page 345. Vient ensuite la taille de la créature (Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque). Puis sont indiqués tous les autres traits. Les traits qui apparaissent dans ce livre, y compris certains traits du *Livre de base Pathfinder*, sont repris page 344 dans Traits des créatures.

Les actions et les capacités que peut utiliser une créature sont accompagnées des icônes appropriées à côté de leur nom qui indiquent le nombre d'actions requises. Une créature a toujours le rang de maîtrise requis ou les autres capacités requises pour utiliser les pouvoirs ou actions indiqués dans son bloc de statistiques. Par exemple, une créature capable d'utiliser des sorts peut effectuer l'action Lancer un sort et une créature n'est jamais inexpérimentée pour l'utilisation de ses objets.

Certains pouvoirs sont abrégés dans les blocs de statistiques et décrits en détail dans le Glossaire des pouvoirs pages 342-344.

NOM DE LA CRÉATURE **NIVEAU**

TRAIT DE RARETÉ | ALIGNEMENT ABRÉGÉ | TAILLE | AUTRES TRAITS

Perception. Le modificateur de Perception de la créature est indiqué ici, suivi par tout sens spécial dont elle dispose.

Langues. Les langues parlées par une créature typique de cette espèce sont indiquées ici, suivies par tout mode de communication particulier. Si cette rubrique n'apparaît pas, la créature ne peut communiquer ou comprendre une autre créature par le langage.

Compétences. La créature est au moins qualifiée dans ces compétences. Pour les compétences inexpérimentées, utilisez le modificateur de caractéristique correspondant.

Modificateurs de caractéristique. Les modificateurs de caractéristique d'une créature sont indiqués ici.

Objets. Tout équipement important possédé par la créature apparaît ici.

Pouvoirs d'interaction. Les pouvoirs spéciaux qui modifient la manière dont une créature perçoit et interagit avec le monde sont indiqués ici.

CA, suivie de tout bonus spécial à la CA ; **Jets de sauvegarde.** Un bonus spécial à un jet de sauvegarde spécifique est indiqué entre parenthèses après le bonus de ce jet de sauvegarde. Tout bonus spécial aux trois jets de sauvegarde contre des types d'effets particuliers est indiqué après les trois jets de sauvegarde.

PV, suivis des pouvoirs automatiques qui affectent les Points de vie de la créature ou sa guérison ; **Immunités** ; **Faiblesses** ; **Résistances.** Toutes les immunités, faiblesses ou résistances de la créature sont indiquées ici.

Pouvoirs automatiques. Les auras de la créature, tout pouvoir qui affecte automatiquement ses défenses, et d'autres effets de ce type sont indiqués ici.

Pouvoirs réactifs. Les actions gratuites ou les réactions qui sont généralement déclenchées quand ce n'est pas le tour de la créature sont indiquées ici.

Vitesse, suivie par d'éventuelles autres Vitesses ou pouvoirs de déplacement.

Corps à corps ❖ (traits ; certains traits d'arme, comme mortelle, sont déjà pris en compte dans les calculs pour faciliter leur utilisation). Le nom de l'arme, ou de l'attaque à mains nues, qu'utilise la créature pour une Frappe de corps à corps, suivi du modificateur d'attaque et de ses traits entre parenthèses. Si une créature possède des pouvoirs ou des équipements qui peuvent affecter son modificateur d'attaque, comme une arme avec une *rune de puissance d'arme +1*, ces calculs sont déjà inclus ; **Dégâts** montant et type de dégâts ainsi que tout effet supplémentaire (si la Frappe n'inflige pas de dégâts, il est indiqué **Effet** à la place).

À distance ❖. Comme pour Corps à corps mais avec les traits sont aussi indiqués la portée et le facteur de portée ; **Dégâts** comme Corps à corps.

Sorts. Cette rubrique débute avec la tradition magique et en précisant si les sorts sont préparés ou spontanés avant d'indiquer le DD (et le modificateur d'attaque si au moins un sort requiert un jet d'attaque de sort). Les sorts sont listés par niveau et sont suivis par les tours de magie. Pour un sort préparé plusieurs fois, le nombre est indiqué entre parenthèses, par exemple, «(x2).» Le nombre d'emplacements de sort est indiqué après le niveau pour les sorts spontanés.

Sorts innés. Ils sont listés comme les autres sorts mais peuvent aussi inclure des sorts constants, à volonté et focalisés. Si une créature dispose d'un sort focalisé en tant que sort inné, il fonctionne comme les autres sorts innés avec le nombre d'utilisations indiqué au lieu de son coût en points de focalisation. Les sorts qui peuvent être utilisés un nombre illimité de fois sont suivis après leur nom de «(à volonté)». Les sorts constants sont indiqués à la fin, répartis par niveau. Les règles au sujet des sorts constants et à volonté apparaissent dans le Glossaire des pouvoirs page 342.

Sorts focalisés. Si une créature dispose de sorts focalisés, ici sont indiqués le niveau de ces sorts, les points de focalisation dans la réserve de focalisation de la créature, le DD et ces sorts.

Rituels. Tout rituel qu'une créature peut incanter apparaît ici.

Pouvoirs offensifs ou proactifs. Toutes les actions, capacités ou pouvoirs qui affectent automatiquement les capacités offensives d'une créature, ainsi que les actions gratuites ou les réactions généralement déclenchées au cours du tour de la créature, sont indiqués ici en ordre alphabétique.

Interpréter des créatures

Qu'il s'agisse d'une ennemie ou d'une alliée potentielle, une créature peut avoir une vision du monde très différente de celle des PJ. Quand vous interprétez une créature, réfléchissez à sa différence de perception de son environnement à cause de ses sens, de sa physiologie et de son habitat. Pour chaque créature dans ce supplément, vous trouverez des informations concernant sa manière de voir le monde, ses motivations, son écologie et l'éventuelle société dans laquelle elle vit. La présentation de nombreuses créatures s'accompagne d'encadrés qui abordent des faits intéressants les concernant (identifiés par des icônes indiquées dans Icônes des encadrés page 7). Vous pouvez vous baser sur ces informations pour déterminer comment les interpréter que ce soit en combat ou non. Ces indications peuvent être aussi simples qu'une différence d'expression (dire par exemple «donner un coup de tentacule» au lieu de «donner un coup de main») et aussi complexes que de déterminer les motivations, les espoirs et les rêves d'une créature. Comprendre la créature que vous interprétez vous permet de déterminer quelles tactiques elle va utiliser et si elle fuira ou se rendra si les choses ne tournent pas en sa faveur.

Adapter les créatures

Parfois, vous aurez besoin de personnaliser une créature en fonction des besoins de votre histoire ou des circonstances narratives de votre récit. Vous trouverez ci-après quelques stratégies de base que vous pouvez utiliser pour adapter des créatures. Ce sont des ajustements rapides que vous pouvez effectuer pour modifier son niveau. Vous pouvez aussi avoir besoin de modifier ses langues ou ses équipements ou connaître ses rangs de maîtrise ou de Perception.

Puissance de combat

Les créatures présentées dans ce supplément ont des statistiques appropriées pour leur niveau. Dans de nombreux cas, vous pouvez effectuer des ajustements relativement mineurs, appelés ajustements d'élite ou de faiblesse, à leurs statistiques pour qu'elles soient d'un niveau inférieur ou supérieur à celui indiqué.

Les ajustements d'élite ou de faiblesse fonctionnent mieux avec des créatures qui se focalisent sur le combat physique. Ces ajustements surévaluent le gain numérique normal dont bénéficierait la créature en montant de niveau pour compenser l'absence de nouveaux pouvoirs spéciaux. Aussi, si on les applique plusieurs fois à la même créature, ces ajustements impliquent que les statistiques sont moins précises pour une créature de ce niveau. Ces ajustements ont un effet plus important sur le niveau de puissance des créatures de bas niveau ; utiliser des ajustements d'élite pour une créature de niveau –1 la rapproche du niveau 1 et appliquer des ajustements de faiblesse à une créature de niveau 1 la rapproche du niveau –1.

Les créatures qui lancent des sorts ou qui ont recours à des pouvoirs qui ne sont pas liés au combat ont besoin d'ajustements spécifiques à ces sorts et pouvoirs.

Ajustements d'élites

Parfois, vous avez besoin qu'une créature soit juste un peu plus puissante que la normale pour pouvoir offrir aux joueurs un vrai défi ou souligner le fait qu'un des ennemis est plus fort que les autres. Pour le faire rapidement, appliquez les ajustements d'élites suivants à ses statistiques :

- Augmentez de 2 la CA, les modificateurs d'attaque, les DD, les jets de sauvegarde, la Perception et les modificateurs de compétence de la créature.
- Augmentez les dégâts de ses Frappes et des autres pouvoirs offensifs de 2. Si la créature a une limite sur le nombre de fois qu'elle peut utiliser un pouvoir, ou sur sa fréquence d'utilisation (comme pour les sorts d'un incantateur ou le Souffle d'un dragon), augmentez plutôt les dégâts de 4 points.
- Augmentez les points de vie de la créature en vous basant sur son niveau d'origine (voir table ci-dessous).

Niveau de départ	Augmentation de PV
1 ou moins	10
2–4	15
5–19	20
20+	30

Ajustements de faiblesse

Parfois, vous avez besoin qu'une créature soit juste un peu plus faible pour pouvoir l'utiliser sans qu'elle soit trop redoutable ou souligner le fait qu'un des ennemis est moins puissant que les autres. Pour le faire rapidement, appliquez les ajustements de faiblesse suivants à ses statistiques :

- Réduisez de 2 la CA, les modificateurs d'attaque, les DD, les jets de sauvegarde et les modificateurs de compétence de la créature.
- Réduisez les dégâts de ses Frappes et des autres pouvoirs offensifs de 2. Si la créature a une limite sur le nombre de fois qu'elle peut utiliser un pouvoir, ou sur sa fréquence d'utilisation (comme pour les sorts d'un incantateur ou le Souffle d'un dragon), réduisez plutôt les dégâts de 4 points.
- Réduisez les PV de la créature en vous basant sur son niveau d'origine.

Niveau de départ	Baisse de PV
1–2	–10
3–5	–15
6–20	–20
21+	–30

LANGUES

Les langues indiquées pour une créature sont celles qu'un spécimen moyen de cette espèce parle normalement. Cependant, vous pouvez varier ces langues pour une créature précise. Par exemple, si cela intéresse une créature de comprendre les habitants d'une région, ou de leur parler, elle va probablement connaître leur langue. Ce langage est le plus souvent le commun mais vous pouvez en choisir un plus approprié en fonction de la région où vit la créature (comme le commun des profondeurs si la créature vit dans l'Ombreterre).

Il est peu probable que des êtres issus des autres plans connaissent une langue du plan matériel à moins de s'y rendre fréquemment. Si une telle créature connaît un langage de mortels, alors il est probable qu'elle ait un intérêt à communiquer avec ces mortels. Ce langage est le plus souvent le commun mais n'oubliez pas qu'une telle créature ne devrait parler le commun que si elle étudie le monde ou la région de votre campagne ou s'y rend régulièrement.

Les langues dans Pathfinder sont présentées page 65 du *Livre de base Pathfinder* et dans la partie de ce supplément consacrée aux nouvelles langues (page 348)

MATÉRIEL

Certaines créatures utilisent des équipements comme les armures et les armes. Vous pouvez avoir besoin de statistiques pour une créature qui n'a pas d'équipements. Par exemple, la créature peut être Désarmée, on peut lui tendre une embuscade alors qu'elle n'a pas son armure ou l'un de ses objets magiques peut être neutralisé grâce à un sort de *dissipation de la magie*. Dans la plupart des cas, vous pouvez simplement improviser mais si vous voulez être précis basez-vous sur ces informations concernant les armes et les armures.

Si une créature perd son arme, elle peut en tirer une autre ou utiliser une attaque à mains nues. Si elle utilise une Frappe qui n'est pas indiquée dans son bloc de statistiques, trouvez une Frappe pour cette créature qui se rapproche le plus de son attaque de substitution, réduisez le modificateur d'attaque de 2 et utilisez les dégâts de la nouvelle Frappe. Si la créature a besoin d'effectuer une attaque à mains nues et qu'aucune n'est indiquée dans son bloc de statistiques, elle utilise les statistiques d'un poing (*Livre de base* p. 280). Si la créature perd une arme avec une rune de *puissance d'arme*, vous devez généralement réduire le modificateur d'attaque de la nouvelle arme de 2 plus le bonus accordé par la rune de *puissance* de l'arme perdue. Par exemple, si la créature est Désarmée et perd sa *masse +1*, alors vous devrez réduire son modificateur d'attaque de 3 au lieu de 2 pour sa nouvelle Frappe.

Si une créature n'a pas son armure, trouvez l'armure dans l'onglet Objets et réduisez sa CA du bonus d'objet de l'armure (*Livre de base* p. 274). Si l'armure a une rune *de puissance*, augmentez la réduction de la valeur appropriée ; par exemple, si dans ses statistiques il est indiqué que la créature a une *cotte de mailles* +2 et que les personnages la surprennent sans, vous devez réduire la CA de la créature de 6 et non de 4. Si l'armure dispose d'une rune *de résilience*, réduisez ses jets de sauvegarde en vous basant sur le type de la rune (1pour *résilience*, 2 pour *résilience supérieure*, ou 3 pour *résilience majeure*).

COMPÉTENCES, PERCEPTION ET MAÎTRISE

Dans certaines situations, comme lorsqu'une créature tente de Désamorcer le piège artisanal d'un PJ, vous devez connaître son rang de maîtrise. Les créatures sont qualifiées dans les compétences indiquées dans leur bloc de statistiques. Puisque les monstres ne sont pas créés avec les mêmes règles que les PJ, ils sont inexpérimentés dans les compétences qui ne sont pas indiquées. Une créature vers le niveau 5 a généralement une maîtrise d'expert pour les compétences indiquées, une maîtrise de maître vers le niveau 9 et une maîtrise légendaire vers le niveau 17. Une créature peut avoir besoin d'un certain rang de maîtrise en Perception pour détecter certaines choses. De nombreuses créatures ont une maîtrise d'expert en Perception avant d'obtenir une maîtrise de maître vers le niveau 7 et une maîtrise légendaire vers le niveau 13.

À votre discrétion, les créatures avec une aptitude de premier ordre dans une compétence particulière ou en Perception, comme le doppelganger avec Duperie, peuvent avoir un rang supérieur dans cette compétence ou en Perception.

Icônes des encadrés

Chaque encadré dans la présentation d'une créature est identifié par une icône qui indique de quel type d'information il s'agit.

Conseils et règles

Créatures apparentées

Connaissances supplémentaires

Trésors et récompenses

Habitats

DIVINITÉS AÉONS

Que les aéons servent une véritable divinité, un concept philosophique ou simplement une « unité suprême » est un sujet fortement débattu par les érudits des plans. Les aéons demeurent silencieux et n'évoquent cette entité ou ce concept que sous le terme de Monade, la « condition du tout. » Quelle que soit la nature exacte du Monade, il existe certainement une autre catégorie de puissants aéons, les inévitables primordiaux, chacun d'eux étant un demi-dieu unique avec ses propres pouvoirs et ses propres objectifs. De nos jours, il reste peu d'inévitables primordiaux car presque les trois quarts de ces êtres irremplaçables sont tombés au cours de l'éternel conflit contre les puissances inexorables de l'entropie.

Aéon

Les aéons ont toujours été les gardiens de la réalité et les protecteurs de l'équilibre de l'ordre naturel. Chaque type d'aéon adopte une forme de dualité dans sa manifestation et œuvre soit pour façonner le multivers en fonction des aspects de cette dualité, soit pour corriger les déséquilibres à l'ordre parfait de l'existence. Les aéons peuvent accomplir le bien ou provoquer le malheur quand ils apparaissent dans une région et leurs machinations peuvent élever une nation, l'anéantir ou la faire renaître de ses vestiges. Ils ont leurs propres motivations qu'ils partagent rarement avec les autres ; ils provoquent tout simplement les résultats conceptualisés par leur étrange langage et qu'ils considèrent nécessaires pour maintenir l'équilibre de l'univers.

En raison de récents bouleversements de la réalité, les aéons ont commencé à réaffirmer leur présence dans la parfaite cité planaire d'Axis. Pour eux, c'est juste la dernière étape d'un cycle récurrent, bien que ce soit un cycle dont les mortels n'ont pas encore été témoins. Autrefois considérées comme faisant partie d'une faction indépendante, on sait aujourd'hui que les machines vivantes connues sous le nom d'inévitables ont toujours été des agents des aéons. Et bien que les inévitables aient leurs propres agendas et particularités, ce sont des manifestations vivantes, bien qu'artificielles, de la guerre menée par les aéons contre le déséquilibre, surtout en ce qui concerne la manière dont elle est livrée contre les forces du chaos.

Les aéons ont un nom pour ce retour cyclique au cours duquel ils accueillent de nouveau les industrieux axiomites en leur sein et reprennent une nouvelle fois le contrôle des inévitables : la « Convergence. » Au début de la Convergence, un conseil d'aéons pléromas est apparu dans la Cité éternelle d'Axis où il a révélé que les axiomites étaient des aéons rebelles ayant fait scission il y a bien longtemps pour se consacrer à l'acte de création. Avec le dernier cycle de changements, il était temps que les axiomites et leurs créations, les inévitables, rejoignent la cause des aéons. Bien que la plupart des axiomites et des inévitables se soient pliés à cette décision, réalisant peut-être à un niveau fondamental de la réalité que les aéons disaient la vérité, certains ont refusé de répondre à cet appel et se sont résolus à subir la colère des aéons... une colère qui ne s'est pas encore abattue sur eux. Les aéons à la nature duale ont répondu à ceux qui ont refusé leur appel de manières confuses. Avec certains, ils ont traité et même négocié tandis qu'ils en ont détruit une poignée d'autres et que quelques rebelles ont été exterminés par leurs alliés axiomites et inévitables. Mais ils ont laissé tranquille la majorité de ces insurgés, permettant à ces axiomites de continuer à créer en paix et aux inévitables de s'occuper de leurs tâches. Comment se terminera cette Convergence, si elle se termine, est un mystère aussi profond que les aéons eux-mêmes.

ARBITRE

Ces inévitables sphériques sont des éclaireurs et des diplomates. Présents dans l'ensemble du multivers, ils surveillaient habituellement le chaos et ses agents. Avec l'annonce de la Convergence, de nombreux arbitres servent désormais d'intermédiaires entre l'alliance aéon et ses associés mortels.

ARBITRE — CRÉATURE 1

LN TRÈS PETITE AÉON INÉVITABLE VEILLEUR

Perception +7 ; *détection de l'alignement* (uniquement chaotique), localisation des inévitables, vision dans le noir

Langues céleste, commun, infernal, utopien

Compétences Acrobaties +9, Connaissances d'Axis +5, Diplomatie +6, Discrétion +9

For +1, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +1

Localisation des inévitables. Un arbitre peut toujours sentir dans quelle direction se trouve l'inévitable non-arbitre le plus proche sur le plan mais il ne peut en déterminer la distance.

Objets épée courte

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +7 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 22 ; **Immunités** effets de mort, émotion, inconscient, maladie, poison ; **Faiblesses** chaotique 3 ; **Résistances** électricité 3

Vitesse 6 m, vol 12 m

Corps à corps ❖ épée courte, +9 (agile, finesse, loyal, magique, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+1 perforants plus 1d4 loyaux

Sorts innés divins DD 17 ; **4e** *lire les présages* ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté, chaotique uniquement), *injonction*, *réparation* (×3)

Projection électrique ❖❖ (divin, électricité, évocation). L'arbitre projette à partir de son corps une décharge électrique qui inflige 3d6 dégâts d'électricité (jet de Réflexes basique DD 17). Après cette projection d'énergie, l'arbitre est étourdi pendant 24 h.

AXIOMITE

Selon les axiomites, leur espèce est issue des fondements mathématiques bruts de l'univers donnant naissance aux grands bâtisseurs qui ont érigé les anciennes colossales cités des plans extérieurs et engendré les inévitables mécanisés. Selon les aéons, les axiomites font partie du Monade ; ils en sont issus et se sont rebellés contre lui il y a fort longtemps. Depuis la Convergence, la plupart des axiomites ont reconnu que c'était une vérité fondamentale. C'est particulièrement vrai depuis que les aéons leur ont montré la manière dont s'est constitué le langage utopien en se basant sur des conceptualisations et des projections d'expressions mathématiques. La plupart des axiomites vivent dans la cité parfaite d'Axis qu'ils améliorent constamment afin d'affiner le concept même de perfection.

Un axiomite peut ressembler à n'importe quelle créature humanoïde bien que leur forme n'affecte en rien ses pouvoirs. Au-delà de la forme qu'ils choisissent, tous les axiomites sont identiques : une nuée de poussière cristalline et brillante qui tourbillonne constamment en formant des symboles et des équations complexes, ce qui démontre que ce sont littéralement des créatures de pures lois mathématiques.

Les axiomites se forment à partir des âmes des mortels loyaux neutres, particulièrement ceux qui au cours de leur vie étaient des mathématiciens, des architectes, des artisans ou des philosophes. Bien que ces âmes ne conservent aucun souvenir de leur vie précédente en se transformant en axiomites, les compétences et l'expérience qu'elles avaient au cours de leur vie sont de précieuses ressources métaphysiques au moment de leur transformation.

LES AXIOMITES D'AXIS

Dans la métropole planaire d'Axis, un axiomite peut s'occuper d'une des trois tâches suivantes : construction et maintenance des inévitables, construction et réparation des bâtiments d'Axis ou exploration des lois et des constantes qui sont à la base de la réalité.

AXIOMITE CRÉATURE 8

LN MOYENNE AÉON VEILLEUR

Perception +19 ; vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, commun, draconique, infernal, utopien

Compétences Acrobaties +16, Connaissances d'Axis +17, Diplomatie +15, Fabriquer +21, Occultisme +17, Religion +17

For +5, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +5, **Sag** +5, **Cha** +3

Objets *marteau de guerre de frappe +1* , outils d'artisan exceptionnels

CA 26 ; **Réf** +16, **Vig** +13, **Vol** +18 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 155 ; **immunités** émotion, maladie, terreur ; **Faiblesses** chaotique 10, **Résistances** électricité 10, mental 10

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ *marteau de guerre*, +20 (loyal, magique, pousser), **Dégâts** 2d8+11 contondants plus 1d6 loyal

Corps à corps ❖ poing, +17 (agile, loyal, magique), **Dégâts** 1d8+5 contondants plus 1d6 loyaux

Sorts innés divins DD 27, attaque +17 ; **5e** *transport télékinésique* ; **4e** *colère divine* (loyal), *dissipation de la magie*, *éclair* (×3) ; **3e** *paralysie*, *rapidité* (×3) ; **2e** *manœuvre télékinésique* ; **1er** *coup au but* (à volonté) ; **Tours de magie (4e)** *projectile télékinésique*

Forme de poussière cristalline ❖ (métamorphose). L'axiomite abandonne sa forme humanoïde pour celle d'une nuée de poussière cristalline dans laquelle on peut apercevoir par moment d'étranges symboles et équations. Sous cette forme, d'une manière assez similaire à *forme gazeuse*, il gagne une vitesse de vol de 12 m et peut se glisser à travers de minuscules fissures. Dans cet état, il peut lancer des sorts mais il ne peut effectuer d'attaques au corps à corps ou à distance. Quand il est sous forme cristalline, il peut reprendre sa forme humanoïde en utilisant cette action.

LE DESTIN DES INÉVITABLES

Le fait que les aéons connus sous le nom d'inévitables soient en déclin est considéré par les érudits planaires comme la preuve métaphysique que l'entropie progresse, que le Grand Au-Delà touche à sa fin et qu'on se rapproche de la fin de ce cycle de la réalité.

KOLYARUT

Les inévitables kolyaruts s'assurent de faire respecter les contrats et punissent ceux qui les brisent. Grâce à leur forme humanoïde, à leur facilité à se fondre au sein de ce type de populations et à leur don pour la diplomatie, ce sont les inévitables les plus faciles à approcher et donc ceux qui ont le plus de probabilités d'accepter une alliance. Ils font partie des inévitables les plus bavards et sont dotés naturellement d'une grâce courtoise et de connaissances encyclopédiques au sujet des coutumes sociales. Cela les aide à obtenir des informations sur leurs cibles ou à lancer des défis en respectant la loi.

KOLYARUT — CRÉATURE 12

LN MOYENNE AÉON INÉVITABLE VEILLEUR

Perception +23 (+27 pour détecter les mensonges) ; vision dans le noir

Langues céleste, infernal, utopien ; langage universel

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +27, Connaissances d'Axis +22, Diplomatie +20, Duperie +20, Survie +22

For +7, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +1, **Sag** +4, **Cha** +2

Langage universel un kolyarut peut comprendre et parler avec n'importe quelle créature dotée d'un langage.

Objets *épée bâtarde de frappe +1*

CA 34 ; **Réf** +24, **Vig** +23, **Vol** +22 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 215, régénération 15 (désactivée par chaotique) ; **immunités** effets de mort, émotion, inconscient, maladie, poison ; **Faiblesses** chaotique 15

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ *épée bâtarde,* +26 (loyal, magique, deux mains d12), **Dégâts** 2d8+13 tranchants plus 1d6 loyaux

Corps à corps ❖ poing, +23 (agile, loyal, magique), **Dégâts** 1d10+11 contondants plus 1d6 loyaux

Sorts innés divins DD 32 ; **8e** *localisation suprême* ; **5e** *injonction* ; **4e** *déguisement illusoire* (à volonté), *suggestion* (×2) ; **3e** *paralysie* (×2) ; **2e** *invisibilité* (soi uniquement) ; **1er** *injonction* (à volonté)

Rituels divins DD 32 ; *serment rituel*

PLÉROMA

Comptant parmi les plus puissants des vrais aéons, les plémoras sont la manifestation de la dualité de la création et de la destruction. Leur manifestation physique est un flux constant entre ces deux pôles, leur forme une cape noire changeante où les galaxies et les autres corps célestes apparaissent et disparaissent comme une représentation de la vie, de la mort et de la renaissance de leur propre univers miniature.

Les plémoras considèrent l'univers comme à la fois éternel et cyclique, condamné et malléable, et qu'il ne peut disparaître que si ces cycles sont perturbés. Ils pensent que la Convergence actuelle est nécessaire pour obtenir cet équilibre essentiel et ils agissent pour que le grand dessein du Monade soit accompli dans ses moindres détails.

PLÉROMA — CRÉATURE 20

LN GRANDE AÉON VEILLEUR

Perception +37 ; vision dans le noir, perception de la vie 36 m, *vision lucide*

Langues conceptualisation

Compétences Acrobaties +33, Arcanes +38, Diplomatie +34, Discrétion +35, Duperie +34, Occultisme +38, Religion +39

For +6, **Dex** +7, **Con** +6, **Int** +8, **Sag** +9, **Cha** +6

Conceptualisation. Les plémoras ne se soucient guère de communiquer avec les autres créatures, mais quand ils transmettent des informations ils le font sans prononcer la moindre parole en ayant recours à une série de projections psychiques. C'est l'équivalent d'un échange télépathique avec une portée de 30 m compréhensible par n'importe quelle créature ayant un langage même si ce qu'un aéon exprime peut paraître vague et souvent mystérieux aux autres espèces. Un aéon peut utiliser ce pouvoir pour établir une communication parfaite avec un autre aéon situé sur le même plan.

CA 45 ; **Réf** +31, **Vig** +32, **Vol** +37 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 335, régénération 20 (désactivée par chaotique) ; **immunités** négative, positive ; **Faiblesse** chaotique 20

Inflexion de la réalité ↻ **Déclencheur.** Le pléroma obtient un échec critique à son jet de sauvegarde. **Effet.** L'échec critique devient un échec normal.

Vitesse vol 12 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ❖ toucher d'énergie (agile, loyal, magique), +36, **Dégâts** 5d8+18 positifs ou négatifs plus 1d6 loyaux

À distance ❖ Sphère de néant, +37 (magique), **Effet** voir Sphère de néant

Sorts innés divins DD 47, attaque +37 ; **10e** *altérer* ; **9e** *bannissement*, *barrière de lames*, *disjonction*, *présence écrasante* ; **8e** *désintégration* (×2), *observation implacable* ; **7e** *changement de plan*, *rétrocognition* ; **5e** *création* (à volonté) ; **4e** *création de nourriture* (à volonté), *façonnage de la pierre* (à volonté) ; **3e** *hypercognition* (à volonté) ; **2e** *détection de l'alignement* (à volonté), *façonnage du bois* (à volonté) ; **1er** *création d'eau* (à volonté) ; **Constant (8e)** *vision lucide* ; **(4e)** *liberté de mouvement*

Sphère de création ❖❖ (mise hors de combat, magique). Trois fois par jour, un plémora peut générer une sphère d'énergie blanche de 60 cm de diamètre qui reste en suspension au-dessus de sa main gauche. En utilisant une action unique, qui a le trait concentration, le plémora peut faire voler la sphère à une vitesse de 3 m. La sphère peut se déplacer dans n'importe quelle direction, en ignorant tout terrain difficile, mais elle ne peut s'éloigner de plus de 90 m du plémora. À chaque fois que la sphère se déplace, elle laisse derrière elle une traînée de matière de 1,5 m de large qui engendre soit un nouveau terrain (le plémora choisit s'il s'agit d'un terrain normal, difficile ou très difficile) ou un obstacle de 1,5 m de côté constitué d'une unique substance naturelle (comme de l'argile, du bois ou de la pierre). La sphère peut pénétrer dans l'espace occupé par une créature ; quand elle le fait, la créature doit réussir un jet de Vigueur DD 43 ou être absorbée par la sphère. Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature est poussée vers un espace adjacent au choix du MJ. En cas d'échec, elle subit 20d6 points de dégâts positifs (même pour une créature vivante) et, en tant que succès, elle est repoussée vers un espace adjacent. En cas d'échec critique, ou si la créature tombe à 0 PV à cause des dégâts d'un jet raté, elle ne fait plus qu'un avec le nouveau matériau et ne peut être sauvée que par un sort de niveau 10. Un plémora ne peut maintenir en existence qu'une seule Sphère de création à la fois et elle se dissipe automatiquement dans un éclat de lumière aveuglante au bout d'1d4 minutes. Toutes les créatures situées dans un rayon de 9 m autour de la sphère quand elle disparaît doivent réussir un jet de Vigueur DD 43 ou être aveugles de manière permanente.

Sphère de néant ❖❖ (mise hors de combat, magique). Trois fois par jour, un plémora peut générer une sphère d'énergie de ténèbres absolues de 60 cm de diamètre qui reste en suspension au-dessus de sa main droite. Il peut déplacer et contrôler cette sphère de la même manière que la Sphère de création. La sphère est une manifestation du vide absolu et dure pendant 1 minute avant de s'effondrer sur elle-même et de disparaître en un clin d'œil. Une fois qu'elle a été générée, la sphère peut être utilisée pour une attaque à distance mais elle disparaît immédiatement après cette attaque. Tout objet non porté qui entre en contact avec le vide y est absorbé et totalement détruit. Des objets de Grande taille (comme les navires ou les bâtiments) sont détruits au rythme de trois mètres cubes par round de contact. La sphère peut pénétrer dans la case d'une créature avec des effets semblables à ceux de la Sphère de création mais elle inflige des dégâts négatifs (même aux morts-vivants) en cas d'échec et au lieu d'être incorporée dans un matériau, la victime est annihilée. Une créature détruite ainsi ne peut être sauvée que par un sort de niveau 10.

Toucher d'énergie. Le toucher d'un pléroma inflige des dégâts positifs ou négatifs, au choix, mais aucune de ces énergies ne peut être utilisée pour soigner une créature.

AUTRES AÉONS

Les aéons comptent parmi les êtres immortels du Grand Au-Delà les moins compris et ils sont dotés d'un large éventail de pouvoirs et de capacités. Il existe bien d'autres aéons que ceux présentés ici y compris des gardiens du temps comme les bythos à quatre bras et les thélétos à l'étrange symétrie, qui modèrent la dualité entre la liberté et la destinée.

ALLIÉS DU CIEL

Les aires d'aigles géants peuvent constituer de puissants alliés pour ceux qui respectent leurs territoires et qui les approchent avec le cœur pur. Les aigles géants peuvent spontanément s'abattre du ciel et aider ceux qui vivent sur les basses terres contre des dangers évidents mais si on ne leur témoigne pas le respect qui leur est dû en retour, ils sont tout aussi capables d'abandonner une victime à son sort plutôt que de subir un affront.

AIGLE

Rares sont les créatures aériennes qui peuvent rivaliser avec la majesté de l'aigle.

AIGLE

Ces grands oiseaux de proie plongent d'une très haute altitude pour attraper des poissons et des petits mammifères avec leurs puissantes serres. Ils font leur nid au sommet de grands arbres ou de falaises abruptes qui leur permettent d'avoir une vue dégagée sur les environs. Ils évitent de nicher trop près des communautés mais dans certaines civilisations lointaines, ils sont dressés pour la chasse.

AIGLE — CRÉATURE –1

N PETITE ANIMAL

Perception +6 ; vision nocturne
Compétences Acrobaties +6
For +0, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +1
CA 16 ; **Réf** +6, **Vig** +4, **Vol** +2

PV 6
Vitesse 3 m, vol 18 m

Corps à corps ◆ bec, +6 (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants
Corps à corps ◆ serre, +6 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4 tranchants
Piqué de l'aigle ◆◆. L'aigle Vole jusqu'à deux fois sa Vitesse en Vol en ligne droite, en réduisant son altitude d'au moins 3 m, puis il effectue une Frappe de serres.

AIGLE GÉANT

Les aigles géants ne sont pas de simples animaux. Ils sont très intelligents et sont dotés d'un profond sens de l'honneur. En tant que gardiens de leur environnement montagneux, ils tentent d'empêcher la propagation de la civilisation sur les terres sauvages et les agressions des communautés d'humanoïdes maléfiques. Contrairement aux aigles ordinaires, qui ont tendance à être solitaires, les aigles géants se réunissent en aires pouvant accueillir une dizaine de membres qui travaillent ensemble pour protéger leur domaine.

Ils ont une envergure d'environ 9 m et pèsent jusqu'à 250 kilos. Ces oiseaux impressionnants ne se laissent pas briser ou intimider facilement. Un aigle géant peut autoriser un allié terrestre de confiance à le chevaucher mais il refuse les selles, les harnais ou tout autre équipement qui pourraient suggérer qu'il n'est qu'une simple bête de somme et non un ami de confiance. Les aigles géants ont une longue espérance de vie et considèrent les dettes et les serments avec le plus grand sérieux. Ils peuvent se souvenir d'un affront pendant des années et ne pardonnent pas facilement.

AIGLE GÉANT — CRÉATURE 3

NB GRANDE BÊTE

Perception +11 ; vision nocturne
Langues aérien, sylvestre (ne peut parler aucun langage)
Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +8
For +3, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +2
CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +6, **Vol** +9

PV 45
Évasion. Quand un aigle géant obtient un succès à un jet de Réflexes, il obtient un succès critique à la place.
Vitesse 3 m, vol 18 m

Corps à corps ◆ bec, +12, **Dégâts** 2d8+5 perforants
Corps à corps ◆ serre, +12 (agile), **Dégâts** 1d10+5 tranchants plus Empoignade
Piqué de l'aigle ◆◆. L'aigle géant Vole jusqu'à deux fois sa Vitesse en Vol en ligne droite, en réduisant son altitude d'au moins 3 m, puis il effectue une Frappe de serres.
Saisir. Un aigle géant peut Voler à mi-Vitesse alors qu'il a une créature empoignée ou immobilisée dans ses serres qu'il transporte avec lui.

Alghollthu

Autrefois, en des temps immémoriaux, des monstres aquatiques connus sous le nom d'alghollthus ont utilisé leurs pouvoirs occultes pour conquérir et gouverner de vastes étendues du monde. Leurs empires abritaient d'innombrables esclaves mortels qui étaient considérés comme du bétail. Les alghollthus modelaient leurs esclaves et les autres créatures par manipulation mentale et grâce à une magie de transformation physique. D'horribles aberrations allant des traqueurs sans visage aux mimiques trouvent leur origine dans ces épouvantables manipulations. Les dirigeants de la race des alghollthus, les maîtres voilés, ont façonné des sociétés entières en prenant la forme de ceux qu'ils contrôlaient. Des sommets du pouvoir aux sombres allées de la pauvreté, les maîtres voilés ont manipulé ces sociétés en fonction de leurs propres projets obscurs et ils ont asservi, tué ou horriblement transformé ceux qui ont découvert leurs plans ou qui ont agi contre eux.

Au fil du temps, les alghollthus ont commencé à se lasser de leurs sociétés d'esclaves de plus en plus arrivistes et ont envisagé de faire table rase du passé en recommençant tout à zéro et en punissant ceux qui étaient devenus trop obstinés et rebelles. Ils ont alors eu recours à un incroyable pouvoir magique pour provoquer un cataclysme espérant détruire les sociétés rebelles qu'ils avaient manipulées. Mais ils avaient négligé la force de la foi et la volonté de survie de leurs sujets et esclaves ; avec le temps, le monde et ses empires se sont reconstitués et sont devenus de nouveau puissants mais, cette fois-ci, sans l'influence des alghollthus.

De nos jours, les alghollthus ont délaissé la manipulation à grande échelle du monde la surface et, pour la plupart, ils demeurent dans leurs profonds royaumes aquatiques où ils règnent encore sans partage. Ils n'ont cependant pas renoncé entièrement à toutes leurs machinations et la réémergence de races de serviteurs comme les ugothols laisse entrevoir une terrible possibilité : que l'odieux regard des alghollthus soit de nouveau braqué sur la surface.

Domaines des alghollthus

Les castes dirigeantes des alghollthus résident dans les profondeurs océaniques ou les cours d'eau souterrains tandis que leurs serviteurs, comme les ulat-kinis et les ugothols, peuvent souvent être rencontrés dans les régions côtières et les marais.

Skum (ulat-kini)

Les plus nombreux des alghollthus sont les ulat-kinis, une race de serviteurs créée à partir des humains pour servir de soldats au sein des armées de ces créatures. Au faîte de la puissance des alghollthus, les ulat-kinis constituaient des légions massives et jouissaient d'un pouvoir significatif sur les autres espèces. Quand les alghollthus se sont retirés du monde, ils ont abandonné de vastes hordes d'ulat-kinis. Bien que ces soldats d'autrefois aient essayé de continuer leurs conquêtes, leur nombre a rapidement décliné au cours de défaites et de campagnes d'exterminations menées par leurs ennemis. La société ulat-kini a dégénéré et il n'en reste aujourd'hui que quelques enclaves dans les profondeurs de la terre ou le long de côtes isolées. Rares sont ceux qui se rappellent le nom de leur propre espèce et la plupart se désignent par le surnom que leur ont donné leurs ennemis : « skum. »

Skum **Créature 2**

LM Moyenne Amphibie Humanoïde

Perception +6 ; vision dans le noir
Langues alghollthu, commun des profondeurs
Compétences Athlétisme +8, Discrétion +7, Intimidation +4
For +4, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +0, **Cha** –2
Objets trident
CA 16 ; **Réf** +7, **Vig**+ 7, **Vol** +4

PV 40 ; **Résistances** froid 5
Vitesse 6 m, nage 12 m

Corps à corps ❖ trident, +10, **Dégâts** 1d8+4 perforants
Corps à corps ❖ griffe, +10 (agile), **Dégâts** 1d6+4 tranchants
Corps à corps ❖ crocs, +10, **Dégâts** 2d4+4 perforants
À distance ❖ trident, +7 (jet 6 m), **Dégâts** 1d8+3 perforants

ANCIENNES INFLUENCES

Les maîtres voilés ont influencé les Azlants et ce sont eux qui ont invoqué l'apocalypse de la Chute pour détruire Azlant quand l'humanité est devenue trop orgueilleuse. Que cela ait aussi provoqué l'arrivée de la *Pierrétoile* magique, un artefact capable de transformer les mortels en divinités, est assez ironique étant donné le rejet total des alghollthus pour la foi.

TRAQUEUR SANS VISAGE (UGOTHOL)

Les ugothols, aussi connus sous le nom de traqueurs sans visage, comptent parmi les créations les plus subtiles des alghollthus. Ces êtres déformés utilisent la métamorphose pour s'infiltrer dans des communautés et assassiner des cibles clefs. Ils sèment la discorde et remplacent les dirigeants pour pousser des organisations indésirables à imploser ou pour faire perdre la face à des individus gênants qui finissent par disparaître. De nature complètement terrestre, les ugothols peuvent facilement entretenir les conspirations des alghollthus à la surface pendant de longues périodes de temps, ce qui permet d'étendre l'influence de leurs maîtres aquatiques sur ces désagréables terres émergées. De nos jours, la plupart des traqueurs sans visage, à l'instar des ulat-kinis moins dangereux, cherchent à atteindre des objectifs programmés sans l'assistance du pouvoir alghollthu. Les traqueurs sans visage préfèrent vivre aussi près que possible des côtes bien qu'ils ne soient pas des créatures aquatiques. La plupart résident au sein de toutes petites tribus dans des marais. D'autres vivent dans les égouts des cités côtières.

Instinctivement, les traqueurs sans visage cherchent à semer la discorde. Ils remplacent les dirigeants de sociétés humanoïdes puis entraînent les communautés ciblées sur la voie de leur destruction. Parmi des humanoïdes qui ont des tendances maléfiques, un traqueur sans visage peut devenir un guide qui mènera son groupe vers de nouveaux sommets de dépravations et de violences. Cependant, inévitablement, les traqueurs sans visage infiltrés mènent ceux qui les suivent vers la ruine. L'ugothol finit généralement par s'en aller soit parce que sa véritable nature est sur le point d'être découverte, soit parce qu'il a pillé ou détruit toutes les ressources locales.

Un ugothol ne peut se nourrir que grâce à sa longue langue suceuse de sang. Leurs proies portent la marque distinctive de trois petites perforations près de leurs artères majeures. Des corps avec de telles marques sont généralement le premier indice que l'on découvre évoquant la présence d'un traqueur sans visage ; mais, parfois, on les prend pour des marques laissées par un vampire ou un chupacabra.

TRAQUEUR SANS VISAGE — CRÉATURE 4

CM MOYENNE ABERRATION

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues alghollthu, aquatique, commun ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +12, Athlétisme +12, Duperie +13, Discrétion +13, Vol +9

For +4, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Vol** +2, **Cha** +3

Objets épée longue, armure de cuir clouté

CA 21 ; **Réf** +9, **Vig** +9, **Vol** +12 ; bonus de statut +2 à tous les jets de sauvegardes contre les éléments auditifs et visuels

PV 60 ; **Résistances** contondants 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ épée longue, +14 (polyvalent P), **Dégâts** 1d8+6 tranchants

Corps à corps ◆ griffe, +12 (agile), **Dégâts** 2d6+6 tranchants plus Empoignade

Sorts innés occultes DD 19 ; **Constant (5e)** *don des langues*

Alimentation sanglante ◆. Le traqueur sans visage se sert de sa langue dotée de trois crochets pour boire le sang d'une créature adjacente entravée ou inconsciente. Cette créature subit l'état drainé 1.

Attaque sournoise. Le traqueur sans visage inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Compression. Quand un traqueur sans visage parvient à Se faufiler, il traverse un espace étroit à sa vitesse normale. Les espaces étroits ne sont pas des terrains difficiles pour un traqueur sans visage.

Modification de forme (concentration, occulte, métamorphose, transmutation). Le traqueur sans visage consacre 10 minutes à modifier son apparence pour prendre la forme de n'importe quel humanoïde de Petite ou Moyenne taille. Il gagne un bonus de circonstance de +4 à ses tests de Duperie pour se faire passer pour cette créature.

Reprendre sa forme ◆ **Conditions.** Le traqueur sans visage a pris une autre forme. **Effet.** Le traqueur sans visage reprend sa véritable forme. Jusqu'au début de son prochain tour, il gagne un bonus de statut de +2 à ses jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde et de compétence.

MAÎTRE ALGHOLLTHU (ABOLETH)

Les aboleths sont au cœur de la société alghollthu et bien qu'ils soient les «gens ordinaires» de leur société, ils se considèrent comme les maîtres de toutes les autres créatures. Contrairement à leurs dirigeants, qui masquent leurs actions par des déguisements magiques, les aboleths se targuent de leur apparence monstrueuse, celle de poissons primitifs dotés de tentacules. Maîtres des manipulations mentales, ils font partie d'une espèce tellement ancienne qu'elle existait déjà quand le monde était jeune avant que les divinités n'aient tourné leur attention vers la planète. Ils considèrent qu'ils ont le droit de contrôler toutes les autres formes de vie, aussi l'idée même qu'un esclave potentiel puisse avoir foi en des puissances supérieures autres que les aboleths leur est intolérable.

MAÎTRE ALGHOLLTHU — CRÉATURE 7

PEU COURANT | LM | TRÈS GRANDE | ABERRATION | AQUATIQUE

Perception +17 ; vision dans le noir

Langues aklo, alghollthu, aquatique, commun, commun des profondeurs

Compétences Athlétisme +16, Connaissances (n'importe quelle sous-catégorie) +14, Duperie +15, Intimidation +15, Occultisme +16

For +5, **Dex** +1, **Con** +6, **Int** +3, **Sag** +5, **Cha** +4

Nuage de mucus (aura, maladie) 1,5 m. Quand il est sous l'eau, un aboleth peut exsuder un nuage de mucus transparent. Une créature respirant de l'air adjacente à l'aboleth doit réussir un jet de Vigueur DD 25 à chaque round ou perdre la capacité de respirer de l'air et gagner celle de respirer sous l'eau pendant 3 h.

CA 23 ; **Réf** +10, **Vig**+15, **Vol** +16

PV 135

Vitesse 3 m, nage 18 m

Corps à corps ❖ tentacule, +16 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d8+10 contondants plus mucosité

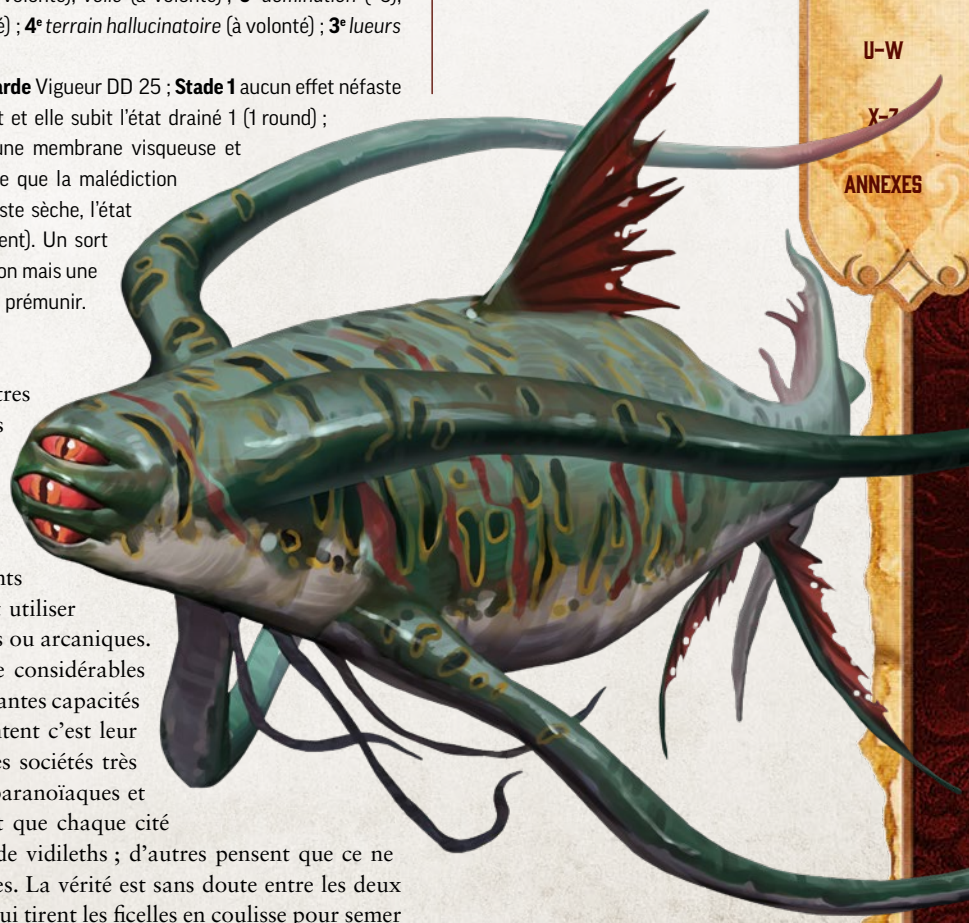
Sorts innés occultes DD 25 ; **7e** *projection d'image* (à volonté), *voile* (à volonté) ; **6e** *domination* (×3), *scène illusoire* (à volonté) ; **5e** *objet illusoire* (à volonté) ; **4e** *terrain hallucinatoire* (à volonté) ; **3e** *lueurs hypnotiques* (à volonté)

Mucosité (malédiction, occulte, virulent) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 25 ; **Stade 1** aucun effet néfaste (1 round) ; **Stade 2** la peau de la victime se ramollit et elle subit l'état drainé 1 (1 round) ; **Stade 3** la peau de la victime se transforme en une membrane visqueuse et transparente et elle subit l'état drainé 2 jusqu'à ce que la malédiction soit levée ; à chaque heure que cette membrane reste sèche, l'état drainé de la victime augmente de 1 point (permanent). Un sort *délivrance des maladies* peut contrer cette malédiction mais une immunité contre les maladies ne permet pas de s'en prémunir.

MAÎTRE VOILÉ (VIDILETH)

Les puissants vidileths sont les insidieux maîtres voilés des alghollthus. Ces manipulateurs des esprits et des corps ont conduit leur espèce à l'air libre en utilisant leur pourvoir de changer de forme afin de côtoyer et de tromper les humains et d'autres espèces intelligentes. De nombreux maîtres voilés sont encore plus puissants que le spécimen moyen présenté ici et peuvent utiliser une grande variété de sorts et de rituels occultes ou arcaniques.

Même si les maîtres voilés sont capables de considérables prouesses martiales et sont dotés d'impressionnantes capacités magiques, le plus grand danger qu'ils représentent c'est leur incroyable faculté à pouvoir s'infiltrer dans des sociétés très différentes de la leur. Les aventuriers les plus paranoïaques et les érudits adeptes des conspirations craignent que chaque cité majeure soit infestée par des cabales secrètes de vidileths ; d'autres pensent que ce ne sont que des balivernes et des propos alarmistes. La vérité est sans doute entre les deux mais il ne faut pas beaucoup de maîtres voilés qui tirent les ficelles en coulisse pour semer le chaos à l'échelle d'une nation !



TRÉSORS DES ALGHOLLTHUS

Bien que la plupart des alghollthus soient dépourvus de cette cupidité si commune chez les mortels, ils amassent cependant des richesses et des instruments magiques pour les aider dans leurs machinations. Un aboleth ou un maître voilé peut aussi posséder des bijoux magiques et d'autres objets. Les traqueurs sans visage et les autres humanoïdes au service des alghollthus utilisent des armes et des armures, telles que des épées pour les premiers et des tridents pour les seconds, ainsi que d'autres outils. Ces races de serviteurs peuvent être tout aussi cupides que les autres humanoïdes.

AUTRES ALGHOLLTHUS

Bien que les maîtres voilés soient les seigneurs de la société alghollthu, ce ne sont pas les plus puissants de leur espèce. Il existe dans leurs cités englouties des créatures supérieures, encore plus mystérieuses, qui peuvent constituer des réseaux de pensée organique, d'immenses engins de guerre aquatiques ou d'extracteurs spécialisés de secrets oubliés. Parallèlement, le monde de la surface reste infesté de créatures créées à l'origine par les alghollthus mais qui se sont affranchies depuis longtemps de leurs géniteurs aquatiques pour devenir de sinistres monstruosités indépendantes.

MAÎTRE VOILÉ CRÉATURE 14

RARE LM GRANDE ABERRATION AQUATIQUE

Perception +25 ; vision dans le noir

Langues aklo, alghollthu, aquatique, commun, commun des profondeurs ; *don des langues*

Compétences Arcanes +27, Athlétisme +24, Connaissances (n'importe quelle sous-catégorie) +29, Discrétion +24, Duperie +28, Intimidation +26, Occultisme +29, Société +27

For +6, **Dex** +6, **Con** +8, **Int** +7, **Sag** +5, **Cha** +6

Nuage de mucus (aura, maladie) comme l'aboleth, mais DD 36, 9 m de rayon et 24 h.

CA 34 ; **Réf** +22, **Vig**+26, **Vol** +24 ; bonus de statut +2 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 270 ; **Immunités** contrôlé, électricité, mental ; **Résistances** froid 20

Vitesse 3 m, nage 24 m

Corps à corps ◆ griffe, +30 (agile, allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d10+12 tranchants plus mucosité

Corps à corps ◆ crocs, +28 (agile, allonge 3 m, magique, polyvalent T), **Dégâts** 3d8+12 perforants plus mucosité et absorption de la mémoire

Corps à corps ◆ tentacule, +28 (agile, électricité, allonge 6 m, magique), **Dégâts** 7d6 d'électricité plus lance mentale

Sorts innés occultes DD 37 ; **9e** *projection d'image* (à volonté) ; **8e** *scène illusoire* (à volonté), *suggestion* (×3) ; **7e** *voile* (à volonté) ; **6e** *domination* (×3) ; **5e** *objet illusoire* (à volonté) , *porte dimensionnelle* (×3), *terrain hallucinatoire* (à volonté); **3e** *lecture des pensées* (à volonté), *lueurs hypnotiques* (à volonté), *lévitation* (à volonté), *page secrète* (à volonté) ; **Constant (5e)** *don des langues*

Rituels occultes DD 37 ; *serment rituel* (5e)

Absorption de la mémoire (mental, occulte). Quand un maître voilé effectue une Frappe de crocs contre une créature, il peut absorber une partie des souvenirs de la victime. La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 37 ou subir l'état stupéfié 1. Un maître voilé récupère 5 points de vie à chaque fois qu'il réussit à absorber des souvenirs. Quand il parvient à utiliser ce pouvoir contre une cible, le maître voilé découvre certains souvenirs de la victime (à l'appréciation du MJ).

Changement de forme ◆ (concentration, occulte, métamorphose, transmutation). Une fois par round, un maître voilé peut prendre l'apparence d'un humanoïde de Grande, Moyenne ou Petite taille ou bien reprendre sa véritable forme. Tant qu'il a une forme humanoïde, la Vitesse du maître voilé est de 9 m et il perd sa vitesse de nage et son pouvoir de nuage de mucus. Si la forme humanoïde choisie n'a pas le trait aquatique, le maître voilé perd également son propre trait aquatique. Sous sa forme humanoïde, le maître voilé peut utiliser des armes ou effectuer une Frappe qui fonctionne comme son attaque de tentacule mais avec l'allonge de sa forme actuelle. Si la forme choisie est dotée de crocs ou de griffes, il peut également effectuer des Frappes mais ces attaques s'effectuent sans la mucosité du maître voilé.

Déluge de tentacules ◆◆. Le maître voilé se déchaîne avec ses tentacules. Effectuez une Frappe de tentacules contre chaque créature à portée. N'effectuez qu'un seul jet d'attaque et ne déterminez qu'une seule fois les dégâts pour toutes les cibles.

Lance mentale (malédiction, enchantement, occulte). Une créature touchée par les tentacules du maître voilé, que ces tentacules aient ou non infligé des dégâts, doit effectuer un test de Volonté DD 34. Si elle le rate, elle subit ralenti 1 et ralenti 2 en cas d'échec critique. À la fin de chaque tour de la victime, la valeur de l'intensité de l'état ralenti est réduite de 1.

Mucosité (malédiction, occulte, virulent). Comme pour le maître alghollthu, mais DD 36.

Suggestion retardée (enchantement, occulte). Quand un maître voilé réussit à lancer le sort *domination* sur une créature, le sort *suggestion* se déclenche à la fin de la durée du sort *domination*. Généralement, cette *suggestion* pousse la cible à revenir auprès du maître voilé pour que ce dernier puisse de nouveau lancer *domination* ; cependant, s'il le souhaite, le maître voilé peut définir d'autres ordres pour cette *suggestion*.

Âme-en-peine

Les âmes-en-peine sont des morts-vivants maléfiques qui drainent la vie et fuient la lumière. Leur forme sombre et intangible est dotée d'yeux incandescents qui reflètent leur haine des vivants tandis que leurs sinistres griffes sont des armes capables de dérober la vitalité de leurs ennemis. Une âme-en-peine résulte parfois d'une immonde nécromancie, mais elle naît plus souvent quand un assassin ou un mutilateur solitaire s'avère incapable d'abandonner ses pratiques maléfiques même une fois mort. Pour compliquer les choses, les âmes-en-peine se multiplient en dévorant et transformant les vivants en nouvelles âmes-en-peine, ce qui veut dire qu'une poignée d'âmes-en-peine libres de leurs mouvements peuvent rapidement donner naissance à une véritable armée des ténèbres.

Les âmes-en-peine ne pèsent rien et la plupart des attaques physiques ne les blessent pas. Elles rodent partout où elles peuvent se nourrir des vivants, bien que leur aversion pour la lumière du soleil les confine aux zones sombres, là où elles se fondent à la perfection dans les ténèbres avant d'engloutir silencieusement leur proie.

Les âmes-en-peine se rassemblent en meute là où la mort et la destruction sont monnaie courante, comme une campagne ravagée par la guerre, le monde de la pègre d'une métropole où règnent des seigneurs du crime ou le site de rituels démoniaques. Là, les vivants doivent se munir de bâtons éclairants et se faire accompagner de puissants prêtres. Les ruines, les égouts et les bâtiments abandonnés offrent un sanctuaire aux âmes-en-peine pendant la journée, car elles chassent uniquement la nuit ou dans le noir. Elles sont assez rusées pour mettre à profit leur intangibilité lors d'un combat et elles évitent donc les espaces dégagés, restant dans les réseaux cavernicoles sinueux ou les structures dotés de couloirs.

Comme elles sont entièrement formées d'anti-vie issue du plan de l'énergie négative, elles exsudent l'essence de ce royaume impie. Dans les pays et civilisations dirigés par des morts-vivants, les âmes-en-peine sont bien placées dans la hiérarchie en tant qu'assassins et espions. Au Geb, elles appartiennent à la classe dirigeante, mais elles sont plus nombreuses en Ustalav où elles rôdent dans les cimetières et sur les sentiers enveloppés de brume, dévorant la population de villages entiers. Dans le reste du monde, elles se déplacent peu et limitent leurs activités à un territoire restreint, généralement le site qu'elles ont choisi de hanter et ses environs immédiats.

ÂME-EN-PEINE — CRÉATURE 6

LM MOYENNE ÂME-EN-PEINE INTANGIBLE MORT-VIVANT

Perception +14 ; perception de la vie 18 m, vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Acrobaties +14, Intimidation +15, Discrétion +14

For –5, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +5

Perception de la vie (divination, divin). L'âme-en-peine perçoit l'essence vitale des créatures vivantes et mortes-vivantes dans le rayon indiqué.

CA 24 ; **Réf** +14, **Vig** +8, **Vol** +14 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegarde contre l'énergie positive

PV 80, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 5 (sauf force, *spectrale* ou positif ; double résistance contre non magique)

Impuissance solaire. Une âme-en-peine exposée au soleil est étourdie 2 et maladroite 2.

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse vol 12 m

Corps à corps ❖ main spectrale, +17 (finesse), **Dégâts** 2d8+5 négatif plus drain de vie

Drain de vie (divin, nécromancie). Quand une âme-en-peine blesse une créature vivante avec sa Frappe de main spectrale, elle gagne 5 PV temporaires et sa victime doit réussir un jet de Vigueur DD 23 ou être drainée 1. Les dégâts que l'âme-en-peine inflige ensuite augmentent l'état drainé de 1 en cas de jet de sauvegarde raté, jusqu'à atteindre au maximum drainé 4.

Rejeton d'âme-en-peine (divin, nécromancie). Un humanoïde vivant tué par la Frappe de main spectrale d'une âme-en-peine se relève sous forme d'âme-en-peine au bout de 1d4 rounds. Ce rejeton est aux ordres de l'âme-en-peine qui l'a tué. Il ne possède pas les pouvoirs Drain de vie ni Rejeton d'âme-en-peine et subit l'état maladroit 2 tant qu'il conserve son statut de rejeton. Si son créateur est détruit, le rejeton devient une véritable âme-en-peine autonome. Il récupère son libre arbitre, obtient les pouvoirs Drain de vie et Rejeton d'âme-en-peine et n'est plus maladroit.

LES ÂMES-EN-PEINE EFFROYABLES

Les âmes-en-peine effroyables sont une variante bien plus puissante des âmes-en-peine classiques. Une âme-en-peine effroyable est une créature de niveau 9 capable de drainer la vie des créatures par sa simple présence. Elle dirige souvent un petit groupe d'âmes-en-peine ordinaires et peut avoir été un seigneur de guerre sanguinaire ou un général violent de son vivant.

DIVINITÉS ANGÉLIQUES

Les anges les plus puissants appartiennent à une catégorie de demi-dieux connus sous le nom de seigneurs empyréens, un titre partagé par d'autres puissants demi-dieux d'alignement bon parmi les légions d'archons, d'azatas et d'autres habitants des plans célestes. Le plus puissant et le plus connu des seigneurs empyréens angéliques est Sarenrae.

ANGE

Les armées célestes regroupent des anges qui sont des messagers et des guerriers groupés en chœurs en fonction de leurs capacités et de leurs compétences. La majorité des anges sont neutres bons et vivent dans le Nirvana, le plan de la vertu et de l'illumination. Cependant, certains anges, y compris plusieurs divinités angéliques, ont des alignements différents et il en existe même qui vivent sur d'autres plans. Quel que soit leur alignement, les anges sont des messagers bienveillants dotés d'auras magiques qui leur permettent d'aider leurs alliés.

CASSISIEN [ARCHIVISTE ANGÉLIQUE]

Les plus faibles de tous les anges, les cassisiens ont généralement un rôle de messagers subalternes pour les anges les plus puissants ou de guides spirituels pour les mortels. Malgré leur intellect limité, les cassisiens sont dotés d'une mémoire infaillible surtout pour les manuscrits. La plupart des cassisiens sont formés à partir des âmes de mortels dignes de confiance mais certains sont issus de fragments d'anges supérieurs détruits au service des royaumes célestes.

CASSISIEN — CRÉATURE 1

NB | TRÈS PETITE | ANGE | CÉLESTE

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues céleste, commun, draconique, infernal

Compétences Acrobaties +6, Diplomatie +6, Religion +6, Discrétion +6

For –1, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +1

CA 18 ; bonus de statut +1 contre les créatures mauvaises ; **Réf** +6, **Vig** +7, **Vol** +4 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre les créatures mauvaises

PV 20 ; **Faiblesses** mauvais 3 ; **Résistances** feu 3, froid 3

Transfert de protection. Une créature non mauvaise peut se coiffer d'un cassisien volontaire comme d'un heaume. Pendant ce temps, le cassisien ne peut effectuer aucune action mais il confère à son porteur son bonus de statut de +1 à la CA et aux jets de sauvegardes contre les créatures mauvaises. À n'importe quel moment, le cassisien peut, par une action, se séparer de son porteur.

Vitesse vol 12 m

Corps à corps ❖ coup de tête, +6 (agile, bon, finesse, magique), **Dégâts** 1d6–1 contondants plus 1d4 bons

Sorts innés divins DD 16 ; **4e** *lire les présages* ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté, mauvais uniquement), *guérison* ; **tours de magie (1er)** *repérage, lumière*

Archive de connaissances. Même si le cassisien n'est pas très intelligent, il a une mémoire parfaite et peut se souvenir de tout ce qu'il a vu ou entendu. Cela lui permet de tenter des tests de Connaissances sur n'importe quel sujet auquel il a déjà été confronté (à la discrétion du MJ). L'intellect limité du cassisien l'empêche souvent d'agir en se basant sur ce qu'il sait, il est plus une ressource qu'un agent.

Changement de forme ❖ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Un cassisien peut prendre l'apparence d'une colombe, d'un humanoïde ailé, d'un chien ou d'un poisson. Normalement, cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de sa Frappe mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (généralement contondants). Toute autre modification en fonction de sa forme est indiquée ci-après.

- **Chien.** Petite taille ; odorat (imprécis) 9 m, Vitesse 12 m ; **Corps à corps** mâchoire, +7, **Dégâts** 1d6+2 perforants plus Renversement
- **Poisson.** Vitesse de nage 9 m

Rayons oculaires ❖❖ (concentration, divine, évocation). Les yeux du cassisien projettent des rayons de chaleur ou de froid qui infligent 2d6 dégâts de feu ou de froid (jet de Réflexes basique DD 17) à toutes les créatures dans une ligne de 4,5 m. Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

CHŒUR [CHORISTE ANGÉLIQUE]

Les anges du Chœur sont d'incroyables chanteurs qui font résonner les halls du Nirvana de chants pieux et d'hymnes sacrés. Ils sont formés à partir des âmes des bardes et des

artistes les plus talentueux. Bien qu'ils évitent les conflits, ils s'aventurent parfois dans le royaume des mortels pour annoncer de bons présages et transmettre des messages d'espoir. Ils sont souvent au service de la déesse Shélyn mais ils peuvent aussi servir d'autres divinités ou seigneurs empyréens.

CHŒUR CRÉATURE 6

NB PETITE ANGE CÉLESTE

Perception +14 ; vision dans le noir

Langues céleste, draconique, infernal ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +12, Diplomatie +15, Religion +14, Représentation +17

For +1, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +3, **Sag** +4, **Cha** +5

CA 24 ; **Réf** +14, **Vig** +10, **Vol** +16 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 100 ; **Faiblesses** mauvais 5 ; **Résistances** son 5

Aura d'harmonisation (aura, divine, évocation, son) 6 m. Tous les alliés dans la zone d'effet gagnent un bonus de statut +2 aux jets de dégâts de son et un bonus de statut de +1 à la CA et à tous les jets de sauvegarde contre les effets de son et auditifs. Tous les ennemis dans la zone d'effet subissent un malus de statut de –2 aux jets de dégâts de son et un malus de statut de –1 à la CA et à tous les jets de sauvegarde contre les effets de son et auditifs.

Vitesse 9 m, vol 12 m

Corps à corps ❖ poing, +14 (agile, bon, finesse, magique), **dégâts** 3d6+1 contondants plus 1d6 bons

À distance ❖ hymne perçant, +17 (bon, magique, portée 27 m, son), **Dégâts** 4d6 dégâts de son plus 1d6 bons et aria assourdissante

Sorts innés divins DD 23, attaque +13 ; **3e** *cacophonie*, *délivrance de la peur* (à volonté), *délivrance des maladies*, *délivrance des malédictions*, *guérison* ; **2e** *cacophonie* (à volonté), *invisibilité* (à volonté, soi uniquement) ; **1er** *contre-représentation* (à volonté ; *Livre de base* p. 386) ; **Tours de magie (3e)** *inspiration talentueuse* (*Livre de base* p. 387), *inspiration vaillante* (*Livre de base* p. 387), *son imaginaire* ; **Constant (5e)** *don des langues*

Rituels divins DD 23 ; *messager angélique*

Aria assourdissante. Sur un coup critique avec hymne perçant, la cible est sourde pendant 1 minute.

Harmoniser ❖. L'ange du Chœur ajoute son harmonie à un ange du Chœur allié situé dans son aura d'harmonisation. L'allié peut lancer *apaisement des émotions ou héroïsme* à son prochain tour à la place de son sort *cacophonie* de niveau 3 ou il peut augmenter ce dernier d'un niveau. Si cinq anges du Chœur utilise Harmoniser sur le même ange du Chœur allié, ce dernier peut lancer *décret divin* à la place de son sort *cacophonie* de niveau 3.

HABITATS DES ANGES

Normalement, les anges vivent au Nirvana ou d'autres plans célestes mais leurs missions peuvent les conduire sur le plan matériel. Les incantateurs peuvent les invoquer pour qu'ils les aident ou les conseillent en cas de besoin et on peut même les trouver, assez rarement, en croisade contre les fiélons dans les Enfers, les Abysses ou quelque part entre ces deux plans.

BALISSE (CONFESSEUR ANGÉLIQUE)

Les balisses, ou confesseurs angéliques, cherchent à aider les mortels empêtrés dans des dilemmes moraux ou doutant de leur foi. Ils préfèrent guider les gens pour qu'ils prennent leurs propres décisions plutôt que d'exiger d'eux qu'ils obéissent à une plus grande cause puisqu'une conviction profonde est bien plus puissante qu'une obéissance aveugle. Bien que la plupart des balisses soient fondamentalement honnêtes, ils se servent de leur pouvoir d'ange gardien pour paraître moins intimidants afin de réduire le risque que le mortel se contente d'acquiescer confronté à l'opinion d'une entité de toute évidence divine. Les balisses sont souvent formés par les âmes de ceux

TRÉSORS DES ANGES

De nombreux anges portent des armures magnifiques ou utilisent des armes splendides souvent magiques. Bien qu'ils ne soient pas sujets aux péchés mortels comme la cupidité ou l'orgueil (à part de très rares et tragiques exceptions), ils apprécient la beauté des vêtements de qualité, des bijoux raffinés et des œuvres d'art.

qui ont commis des actes maléfiques mais qui se sont rachetés. Bon nombre d'entre eux servent la déesse Sarenrae mais ils peuvent aussi être au service d'autres divinités et seigneurs empyréens d'alignement bon.

BALISSE — CRÉATURE 8

NB MOYENNE ANGE CÉLESTE

Perception +18 (+20 pour détecter les mensonges et les illusions) ; vision dans le noir

Langues céleste, draconique, infernal ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +14, Diplomatie +17, Religion +18

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +6, **Cha** +5

Objets *cimeterre de frappe +1*

CA 26 ; **Réf** +12, **Vig** +16, **Vol** +18 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 145 ; **Faiblesses** mauvais 10 ; **Résistances** feu 15

Aura du confesseur (aura, divine, enchantement, mental) 6 m. Les créatures dans l'aura du balisse sont sujettes à *zone de vérité* (DD 23). De plus, si ces créatures choisissent d'exprimer honnêtement leurs propres sentiments conflictuels, l'aura leur permet de les exprimer plus facilement.

Vitesse 9 m, vol 12 m

Corps à corps ◆ *cimeterre enflammé,* +20 (balayage, bon, feu, magique, percutant), **Dégâts** 2d6+8 tranchants plus 1d6 de feu et 1d6 bons

Sorts innés divins DD 26 ; **4e** *colère divine*, *délivrance des maladies*, *délivrance des malédictions*, *guérison*, *paralysie* ; **3e** *délivrance de la peur* (à volonté) **2e** *invisibilité* (à volonté, soi uniquement) **1er** *détection de l'alignement* (à volonté, mauvais uniquement)

Rituels divins DD 26 ; *messager angélique*, *pénitence*, *serment rituel*

Armement enflammé (divine, évocation). Tant qu'elle est utilisée par un balisse, une arme, quelle qu'elle soit, gagne l'effet d'une rune de propriété *enflammée*.

Guide angélique ◆ (divine, transmutation). Alors qu'il est invisible, un balisse peut s'attacher spirituellement à un mortel non mauvais. Quand il le fait, il fusionne avec le corps du mortel et ne peut plus utiliser ses sorts ou ses pouvoirs autres que ceux qui lui permettent d'interagir avec ce mortel. Il doit de nouveau utiliser Guide angélique pour se séparer du mortel. Tant qu'il est fusionné avec le mortel, le balisse peut prendre la forme de son choix que seul le mortel peut voir, comme celle d'un petit ange sur son épaule. Sinon, il peut communiquer en s'exprimant avec une voix désincarnée que seul ce mortel peut entendre.

Marque de l'impénitent ◆◆ (divine, évocation, malédiction) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Le balisse marque comme irrécupérable une créature mauvaise située dans son aura du confesseur. Il ne peut le faire qu'après avoir tenté en vain de la convaincre de se repentir. La créature touchée subit un malus de statut de –1 à sa CA et à ses jets de sauvegardes, réduit ses résistances de 2 et subit faiblesse 2 face aux dégâts bons. La durée dépend du jet de Volonté DD 26 de la cible.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La durée est de 1 round.

Échec. La durée est de 1 jour.

Échec critique. La durée est permanente.

DÉVA ASTRAL (ÉMISSAIRE ANGÉLIQUE)

Les dévas astraux sont les messagers d'élite et les émissaires des royaumes célestes ; ils servent les divinités et les armées célestes en transmettant des messages, en

effectuant des reconnaissances et en soutenant ceux qui ont besoin d'aide. Ils veillent sur les voyageurs planaires et prennent sous leur aile de puissants mortels pour les guider. Les dévas astraux transportent des parchemins renfermant des messages importants et d'autres secrets célestes.

Ils naissent spontanément à partir des âmes de mortels exceptionnels d'alignement bon mais, parfois, ils sont aussi créés directement à partir de ces âmes par des divinités et des demi-dieux. Dans ce dernier cas, les dévas astraux ont des caractéristiques physiques qui les identifient comme étant affiliés à cette divinité. Par exemple, un déva créé par Sarenrae peut avoir une chevelure de feu tandis que s'il est créé par Torag il pourra avoir un aspect proche de celui d'un nain et s'il est créé par Desna, il peut avoir des ailes de papillon à la place de ses ailes normales. Il n'est pas rare pour un déva astral engendré par une divinité loyale bonne ou chaotique bonne d'avoir le même alignement qu'elle.

AUTRES ANGES

Les anges les plus puissants sont connus sous le nom de solars mais il en existe de nombreux autres au Nirvana qui ont leurs propres missions et leurs propres objectifs. Les anges apparaissent généralement sous la forme d'humanoïdes magnifiques, légèrement androgynes, et les plus puissants ont souvent deux ou même quatre paires d'ailes.

DÉVA ASTRAL — CRÉATURE 14

NB MOYENNE ANGE CÉLESTE

Perception +26 ; vision dans le noir

Langues céleste, draconique, infernal ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +24, Diplomatie +26, Intimidation +28, Religion +24

For +8, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +4, **Sag** +4, **Cha** +6

Objets *marteau de guerre de frappe +2*

CA 36 ; **Réf** +26, **Vig** +27, **Vol** +22 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 285 ; **Faiblesse** mauvais 15

Aura du voyageur (abjuration, aura, divine) 6 m. Les créatures dans l'aura d'un déva astral sont protégées contre les dégâts environnementaux ambiants des plans y compris la chaleur ou le froid important ou extrême ainsi que des dangers plus exotiques. Le déva astral n'est jamais pris au dépourvu pour des créatures situées dans son aura.

Amnistie du messager (abjuration, divine). Un déva astral avec un message à remettre est continuellement protégé par l'effet d'un *sanctuaire* (DD 32). Si le déva brise le *sanctuaire*, l'effet se réactive si le déva cesse toute hostilité pendant 10 minutes.

Vitesse 12 m, vol 22,5 m

Corps à corps ❖ *marteau de guerre saint*, +30 (bon, magique, pousser), **Dégâts** 2d8+22 contondants plus 1d6 bons

Sorts innés divins DD 36, attaque +28 ; **7e** *barrière de lames*, *colère divine*, *décret divin*, *délivrance de la peur*, *délivrance des maladies*, *délivrance des malédictions*, *guérison* ; **4e** *détection du mensonge* (à volonté) ; **2e** *invisibilité* (à volonté, soi uniquement) ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté, mauvais uniquement) ; **Tours de magie (7e)** *lumière* ; **Constant (5e)** *don des langues*

Rituels divins DD 36 ; *messager angélique*

Armement divin (divine, évocation). Tant qu'elle est utilisée par un déva astral, une arme, quelle qu'elle soit, gagne l'effet d'une rune de propriété *sainte*.

Frappe étourdissante ❖ **Conditions.** Le déva a touché un adversaire précédemment au cours du tour avec une Frappe d'arme. **Effet.** Le déva astral effectue une Frappe d'arme contre cet adversaire. En cas de succès, l'adversaire doit réussir un jet de Vigueur DD 34 ou être étourdi 1. En cas d'échec critique, l'adversaire est étourdi 2.

RESSOURCES DES ANGUILLES

La peau des anguilles électriques peut être utilisée pour fabriquer des armures ou des objets qui protègent contre l'électricité.

ANGUILLE

Bien que ces longs et fins poissons aient une apparence similaire, les anguilles regroupent différentes espèces de créatures.

ANGUILLE ÉLECTRIQUE

Vivant généralement dans les rivières et les lacs d'eau douce, une anguille électrique n'est pas particulièrement agressive mais sa capacité à pouvoir étourdir les prédateurs et ses proies peut être dangereuse pour les créatures plus grosses qui veulent en faire leur repas.

ANGUILLE ÉLECTRIQUE — CRÉATURE 1

N PETITE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +4 ; vision nocturne

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +7

For +1, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** –5, **Sag** +1, **Cha** –1

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +7, **Vol** +4

PV 18 ; **Résistances** électricité 7

Vitesse 1,5 m, nage 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +6, **Dégâts** 1d6+3 perforants

Corps à corps ◆ queue, +6 (agile), **Dégâts** 1d4+1 contondants plus 1d4 d'électricité et choc étourdissant

Choc étourdissant (mise hors de combat). Une créature qui subit une attaque critique à cause de la queue d'une anguille électrique doit tenter un jet de Vigueur DD 17.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La cible est étourdie 1.

Échec. La cible est étourdie 2.

Échec critique. La créature est étourdie 3.

MURÈNE GÉANTE

Les murènes géantes vivent dans des eaux tropicales chaudes et construisent leur antre dans d'étroites et sinueuses grottes constituées de coraux. Leur taille, leur vitesse et leur puissante mâchoire les rendent dangereuses pour les plongeurs et les pêcheurs. Elles ont une peau caoutchouteuse qui sécrète une couche de mucus et elles sont difficiles à blesser avec certaines armes.

MURÈNE GÉANTE — CRÉATURE 5

N GRANDE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +11 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +13, Discrétion +13

For +6, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –1

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +14, **Vol** +9

PV 65 ; **Résistances** contondants 5, perforants 5

Embuscade ↻ **Déclencheur.** Une créature ciblée passe à distance maximale de 6 m de l'endroit où est cachée la murène et elle ne l'a pas détectée. **Effet.** La murène géante jaillit de sa cachette, Nage directement vers la créature ayant déclenché cet effet et effectue une Frappe de mâchoires contre elle. La créature ciblée est prise au dépourvu contre cette attaque.

Vitesse 3 m, nage 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +15 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+8 perforants plus Empoignade

Gober ◆ (attaque). Petite, 1d6+6 contondants, Rupture 12

Mâchoires pharyngées ◆◆ **Conditions.** La murène géante a empoigné une créature avec sa mâchoire. **Effet.** La murène géante utilise sa deuxième paire de mâchoires pour tirer sa proie dans son gosier. La murène inflige 1d6+4 dégâts perforants à la créature empoignée et gagne un bonus de circonstance de +2 à sa tentative de Gober et au DD de la créature pour S'échapper. Cet effet se termine si la créature S'échappe ou si la murène géante la Gobe.

Ankhrav

Les ankhravs sont d'immenses prédateurs insectoïdes fouisseurs considérés par les habitants des régions rurales du monde entier comme étant un fléau bien trop répandu.

ANKHRAV

Ces monstres fouisseurs de la taille d'un cheval évitent généralement les zones fortement peuplées comme les cités mais leur prédilection pour le bétail et la chair humanoïde les pousse à ne pas rester trop longtemps dans les régions reculées. Les fermiers désespérés dont les champs sont infestés d'ankhravs n'ont généralement pas d'autre choix que de demander l'aide des aventuriers.

ANKHRAV — CRÉATURE 3

N GRANDE ANIMAL

Perception +7 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir
Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +11, Discrétion +8
For +4, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +0, **Cha** –2
CA 20 ; **Réf** +8, **Vig** +12, **Vol** +7

PV 40
Vitesse 7,5 m, creuser 6 m

Corps à corps ◆ mandibules, +13 (acide), **Dégâts** 1d8+4 perforants plus 1d6 d'acide
À distance ◆ projection d'acide, +10 (acide, portée 9 m), **Dégâts** 3d6 d'acide
Aspersion d'acide ◆◆ (acide) **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** L'ankhrav projette de l'acide dans un cône de 9 m infligeant 3d6 dégâts d'acide et 1d6 dégâts d'acide persistants (jet de réflexes basique DD 20).
Morsure de lacération d'armure ◆◆. L'ankhrav effectue une Frappe avec ses mandibules ; si la Frappe touche, l'armure de la cible subit les dégâts et les dégâts d'acide ignorent la Solidité de l'armure.

MÈRE DE LA RUCHE

Les mères de la ruche sont de redoutables prédatrices qu'on peut facilement distinguer des ankhravs normaux non seulement à cause de leur grande taille mais aussi à cause de leurs deux membres tranchants comme des rasoirs évoquant des pattes de mante religieuse.

MÈRE DE LA RUCHE — CRÉATURE 8

PEU COURANT N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +16 ; perception des vibrations (imprécis) 27 m, vision dans le noir
Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +20, Discrétion +11, Survie +16
For +6, **Dex** +1, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –2
CA 29 ; **Réf** +15, **Vig** +18, **Vol** +14

PV 120
Attaque d'opportunité ↷
Vitesse 7,5 m, creuser 6 m

Corps à corps ◆ mandibules, +20 (acide), **Dégâts** 2d8+6 perforants plus 2d6 d'acide
À distance ◆ projection d'acide, +17 (acide, portée 9 m), **Dégâts** 5d6 d'acide
Aspersion d'acide ◆◆ (acide). La mère de la ruche projette de l'acide dans un cône de 18 m infligeant 8d6 dégâts d'acide et 1d6 dégâts d'acide persistants (jet de réflexes basique DD 26). Elle ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.
Morsure de lacération d'armure ◆◆. La mère de la ruche effectue une Frappe avec ses mandibules ; si la Frappe touche, l'armure de la cible subit les dégâts et les dégâts d'acide ignorent la Solidité de l'armure.
Phéromones de frénésie ◆◆. La mère de la ruche libère des phéromones qui octroient accéléré 1 à tous les autres ankhravs situés dans une émanation de 30 m jusqu'au début du prochain tour de la mère de la ruche ; ils ne peuvent utiliser l'action supplémentaire que pour Creuser, Frapper ou Marcher rapidement. La mère de la ruche ne peut plus libérer ces phéromones avant 1d4 tours.

GALERIES DES ANKHRAVS

Comme si l'apparition d'un ankhrav dans un champ cultivé ne suffisait pas, cela indique presque toujours qu'il y a une ruche à proximité. Et cette tanière peut être infestée d'un nombre inquiétant d'ankhravs. Cependant, les aventuriers suffisamment braves pour se frayer un chemin dans les galeries enchevêtrées sont souvent récompensés par de grandes quantités de trésors. Les ankhravs ont en effet l'habitude de traîner leurs proies dans les recoins les plus profonds de leur tanière pour les dévorer laissant généralement la plupart de leurs équipements intacts.

Monstres associés

Certaines vermines sont incapables de nouer des alliances mais les araignées apparaissent parfois aux côtés de nombreux types de créatures, notamment les rôdeurs des toiles (page 301). Certains utilisateurs de magie s'entourent parfois d'araignées grâce à une *convocation d'animal* et les nuées d'araignées ont tendance à surgir à peu près n'importe où aux moments les plus inopportuns.

Araignée

Rares sont les vermines ordinaires aussi craintes que l'infâme araignée.

Nuée d'araignées

Une abondance de nourriture, la soudaine éclosion de nombreux œufs ou une influence magique peut provoquer le redoutable et effroyable rassemblement de petites araignées.

Nuée d'araignées — Créature 0

N Grande Animal Nuée

Perception +4 ; perception sur les toiles, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +2, Discrétion +5

For −2, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** −5, **Sag** +0, **Cha** −4

Perception sur les toiles. La nuée d'araignées possède la perception des vibrations imprécise qui lui permet de détecter les vibrations engendrées par des créatures en contact avec sa toile.

CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +4, **Vol** +2

PV 12 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts de zone 5, dégâts d'éclaboussure 5 ; **Résistances** contondants 2, perforants 5, tranchants 5

Vitesse 6 m, escalade 6 m

Nuée de morsures ❖. Chaque ennemi dans l'espace de la nuée d'araignées subit 1d4 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 14). Une créature qui rate son jet de sauvegarde est exposée au venin de nuée d'araignées.

Venin de nuée d'araignées (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 14 ; **Durée maximale** 4 rounds ; **Stade 1** 1 dégât de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d4 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round)

Araignée chasseuse

Les araignées chasseuses sont les plus courantes des araignées géantes mais pas les plus grosses.

Araignée chasseuse — Créature 1

N Moyenne Animal

Perception +7 ; perception sur les toiles, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +5, Discrétion +7

For +2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** −5, **Sag** +2, **Cha** −4

Perception sur les toiles. Comme la nuée d'araignées.

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +5

PV 16

Bondir sur sa proie ↷ (attaque) ; **Conditions.** L'initiative n'a pas encore été déterminée. **Déclencheur.** Une créature touche la toile de l'araignée chasseuse pendant que celle-ci s'y trouve. **Effet.** L'araignée chasseuse repère automatiquement la créature et Marche rapidement, Escalade ou Descend sur un fil de toile avant de faire son jet d'initiative.

Vitesse 7,5 m ; escalade 7,5 m

Corps à corps ❖ crocs, +9 (finesse), **Dégâts** 1d6+2 perforants plus venin d'araignée chasseuse

À distance ❖ toile, +7 (facteur de portée 9 m), **Effet** piège de toile

Descendre sur un fil de toile ❖ (déplacement). L'araignée chasseuse descend à la verticale d'une distance maximale de 12 m, suspendue à un fil de toile. Elle peut rester accrochée au fil ou s'en détacher. La distance descendue avec cette action ne compte pas dans le calcul des dégâts de chute. Une créature qui réussit à Frapper le fil de toile (CA 20, Solidité 3, 5 PV) le tranche et fait chuter l'araignée.

Piège de toile. Une créature touchée par l'attaque de toile de l'araignée chasseuse est immobilisée et collée à la surface la plus proche (DD 17 pour S'échapper).

Venin d'araignée chasseuse (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 16 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d10 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 2** 1d12 dégâts de poison, maladroit 1 et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison, maladroit 2 et pris au dépourvu (1 round)

TARENTULE GÉANTE

Les tarentules sont des prédatrices embusquées mais elles peuvent aussi attaquer leurs proies à découvert.

TARENTULE GÉANTE — CRÉATURE 6

N GRANDE ANIMAL

Perception +14 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +16, Discrétion +11

For +6, **Dex** +1, **Con** +5, **Int** –5, **Sag** +2, **Cha** –4

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +15, **Vol** +10

PV 135

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ◆ crocs, +17, **Dégâts** 2d8+8 perforants plus venin de tarentule géante

Corps à corps ◆ patte, +17 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d12+8 contondants plus Renversement

Déluge de poils ◆◆. La tarentule déploie ses pattes en projetant des poils acérés dans un cône de 4,5 m. Ils infligent 4d6 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 25).

Venin de tarentule géante (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 23 ; **Durée maximale** 8 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison, maladroit 1 et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 1d6 dégâts de poison, maladroit 2 et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 4** 1d6 dégâts de poison et paralysé (1 round)

ARAIGNÉE GOLIATH

Les araignées goliaths vivent dans les jungles les plus épaisses où elles tissent des toiles aussi grandes que des temples et dévorent des proies aussi grosses que des hippopotames.

ARAIGNÉE GOLIATH — CRÉATURE 11

N GIGANTESQUE ANIMAL

Perception +22 ; perception sur les toiles, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +18, Athlétisme +23, Discrétion +22

For +8, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** –5, **Sag** +3, **Cha** –4

Perception sur les toiles. Comme la nuée d'araignées.

CA 30 ; **Réf** +21, **Vig** +25, **Vol** +17

PV 220

Bondir sur sa proie ↷ (attaque). Comme l'araignée chasseuse.

Vitesse 13,5 m, escalade 9 m

Corps à corps ◆ crocs, +24 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+12 perforants plus venin d'araignée goliath

À distance ◆ toile, +22 (facteur de portée 18 m), **Effet** bride de toile

Bride de toile. Une créature touchée par la Frappe de toile de l'araignée est entravée et attachée à l'araignée, ce qui l'empêche de s'en éloigner. L'araignée ne peut brider qu'une seule créature en même temps. Le DD pour S'échapper ou pour Ouvrir de force la toile s'élève à 30. Une Frappe permet de trancher la bride (CA 20, Solidité 5, 20 PV) mais ne libère pas la créature entravée.

Descendre sur un fil de toile ◆ (déplacement). Comme l'araignée chasseuse, mais l'araignée goliath peut descendre d'une distance maximale de 36 m et le fil de toile à une CA de 20, une Solidité de 5 et 20 PV.

Venin d'araignée goliath (mise hors de combat, poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 30 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et ralenti 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison et ralenti 2 (1 round) ; **Stade 3** paralysé pendant 2d4 heures

LES AUTRES ARAIGNÉES GÉANTES

Il existe beaucoup d'autres espèces d'araignées géantes. Certaines, comme les araignées des rêves dont le venin provoque d'étranges hallucinations, sont relativement petites. D'autres, comme la pataude araignée ogre, sont plus grandes que des chevaux.

ADVERSAIRES DES ARAIGNÉES DE L'ÉTHER

Le plan éthéré est faiblement peuplé en comparaison de la plupart des autres royaumes et on s'y rend plus pour voyager que pour y vivre. Toutefois, ses brumes épaisses dissimulent des habitants comme de monstrueuses créatures parasites qui se servent des humanoïdes pour incuber leurs œufs et des fiélons nés des terreurs brutes de la vie des mortels. Les araignées de l'éther se montrent constamment vigilantes pour contrer les machinations de ces adversaires.

Araignée de l'éther

Les araignées de l'éther sont des prédateurs mortels du plan éthéré qui ressemblent à des araignées géantes. Plutôt que de tisser des toiles en soie, elles façonnent l'essence brute du plan éthéré pour la tisser en motifs complexes qui dérivent à travers ce vide brumeux. À partir de leurs nids éthérés, des familles entières d'araignées de l'éther peuvent observer le plan matériel en quête de proies faciles dans les régions les plus sombres et les plus isolées des terres des mortels. Une fois qu'une araignée de l'éther a repéré une proie, elle ancre son nid et attend dans le plan éthéré que celle-ci s'approche. Dès que la victime est à portée, l'araignée se projette dans le plan matériel, saisit sa proie avec ses crocs puis retourne dans le plan éthéré pour attendre que son venin agisse. Les araignées de l'éther se déplacent facilement entre les plans ce qui les rend extrêmement dangereuses pour ceux qui ne peuvent ni voir ni attaquer des ennemis éthérés.

Ces créatures ne sont ni dénuées d'intelligence, ni maléfiques, elles sont simplement affamées. Si une victime potentielle peut assouvir l'incroyable appétit de l'araignée d'une manière ou d'une autre, elle peut même la convaincre de l'épargner. Les araignées de l'éther sont particulièrement intéressées par les objets, les informations ou les alliés qui peuvent les aider contre leurs ennemis.

La même toile d'araignée éthérée peut abriter jusqu'à une demi-douzaine de ces créatures. Bien qu'elles apprécient la compagnie des membres de leur espèce, elles ne tissent pas les mêmes liens que la plupart des humanoïdes et il est probable qu'elles festoieront du cadavre d'une des leurs plutôt que de tenter de la sauver.

Les araignées de l'éther vivent dans de vastes nids qui dérivent dans l'Univers fantôme où il est probable qu'elles se montrent moins prudentes. Les voyageurs qui découvrent une communauté d'araignées de l'éther ont plus de facilité pour établir un contact pacifique avec ces créatures et ils peuvent se lier d'amitié avec certaines de ces étranges arachnides. Les nids dérivent sur des courants métaphysiques et il est rare de les retrouver dans la même région. Parfois, un élément intéressant du plan matériel les pousse à ancrer leur nid à cette zone, créant ainsi une demeure semi-permanente et ceux qui en découvrent la localisation peuvent y revenir à plusieurs reprises.

ARAIGNÉE DE L'ÉTHER — CRÉATURE 5

N GRANDE BÊTE ÉTHÉRÉE

Perception +12 ; vision dans le noir

Langues aklo

Compétences Athlétisme +12, Discrétion +15

For +5, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** –2, **Sag** +1, **Cha** +7

CA 21 ; **Réf** +15, **Vig** +12, **Vol** +10

PV 75

Vitesse 12 m, escalade 6 m

Corps à corps ◆ crocs, +15 (magique), **Dégâts** 1d10+7 perforants plus venin d'araignée de l'éther et Empoignade

À distance ◆ toile, +14 (magique, facteur de portée 9 m) ; **Effet** piège de toile éthérée

Pas éthéré ◆. L'araignée de l'éther se projette soit sur le plan matériel, soit sur le plan éthéré. Elle peut demeurer indéfiniment sur le plan éthéré sans effet secondaire. Tant qu'elle s'y trouve, elle peut voir distinctement le plan matériel avec une portée de 18 m. Au cours du premier round d'une rencontre, l'araignée de l'éther peut utiliser ce pouvoir en tant qu'action gratuite.

Piège de toile éthérée. Une créature touchée par l'attaque de toile de l'araignée de l'éther est immobilisée et collée à la surface la plus proche (DD 22 pour s'échapper).

Salve de toiles ◆◆ **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** L'araignée de l'éther projette de la toile d'araignée dans un cône de 9 m. Ces toiles peuvent franchir la barrière entre le plan matériel et le plan éthéré. Chaque créature dans la zone d'effet est immobilisée, comme avec le piège de toile éthérée, à moins de réussir un jet de Réflexes DD 22.

Venin d'araignée de l'éther (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison, maladroit 2 et ralenti 1 (1 round) ; **Stade 3** 3d6 dégâts de poison, maladroit 3 et ralenti 2 (1 round)

Arboréen

Les arboréens sont les protecteurs des forêts et les représentants des arbres. Aussi vieux que les bois sur lesquels ils veillent, ils se considèrent comme les parents et les bergers des arbres plutôt que comme leurs gardiens. En conséquence, même s'ils ont tendance à être lents et méthodiques, ils sont effroyablement rapides quand ils sont forcés de combattre pour défendre leur forêt. Bien qu'ils recherchent rarement la compagnie des peuples éphémères, même les elfes le sont à leurs yeux, et qu'ils se méfient naturellement du changement, il arrive que les arboréens tolèrent ceux qui cherchent à apprendre de leurs interminables monologues décousus surtout si ces élèves expriment également le désir de protéger les zones forestières. Contre ceux qui menacent leur royaume, tels que les bûcherons ou les colons voulant établir des terres cultivables ou des villes, la colère d'un arboréen est dévastatrice et sans faille. Ironiquement, les arboréens sont particulièrement doués pour détruire ce que les autres construisent, une faculté très utile pour les plus vindicatifs d'entre eux.

Gardien arboréen

Les gardiens arboréens sont les rôdeurs de la société arboréenne. Ces individus nomades ont une curiosité naturelle pour les étendues boisées dans lesquelles ils vivent et il est rare qu'ils s'arrêtent deux fois dans la même région de la forêt pour prendre racine et se reposer. Cette bougeotte fait des gardiens de parfaits éclaireurs et patrouilleurs. Bien qu'ils soient de robustes combattants, ils savent éviter de se frotter seuls à des adversaires dangereux. Au lieu de cela, ils signalent le moindre danger à leurs régents arboréens. Dans de rares cas, des groupes importants de gardiens arboréens se réunissent pour former un boqueteau. Les boqueteaux quittent les limites d'une forêt pour explorer l'arrière-pays et y repérer toute menace potentielle avant de revenir pour signaler ce qu'ils ont découvert. Les gardiens arboréens ne prétendent pas comprendre les motivations des autres créatures ; comme la plupart des forces naturelles, ils sont indécis au sujet des affaires des mortels qui ne concernent pas leurs forêts.

Gardien arboréen — Créature 4

NB GRANDE PLANTE

Perception +11 ; vision nocturne
Langues arboréen, commun, sylvestre
Compétences Athlétisme +13, Discrétion +9 (+14 en forêt)
For +5, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +1
Objets grand bouclier en écorce (Solidité 3, PV 20, SR 10), épée longue en pierre
CA 20 (22 avec le bouclier levé) ; **Réf** +9, **Vig** +13, **Vol** +11

PV 75 ; **Faiblesses** feu 10, vulnérabilité aux haches ; **Résistances** contondant 5, perforant 5
Vulnérabilité aux haches. Les haches infligent 5 points de dégâts supplémentaires aux gardiens arboréens.
Attaque d'opportunité ↻
Blocage au bouclier ↻
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ épée longue en pierre, +13 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+10 contondants
Corps à corps ◆ coup de bouclier, +13, **Dégâts** 1d6+10 contondants
Poussée de bouclier ◆◆. Le gardien arboréen Marche rapidement puis effectue une Frappe de coup de bouclier. Si l'attaque touche, la cible est repoussée de 3 m.

Arboréens terrassés

Les arboréens ont un très grand respect pour les membres trépassés de leur espèce. Une des composantes de leurs rituels funéraires élaborés est d'allonger un arboréen décédé sur un lit de mousse au centre d'un bosquet de jeunes arbres. En se décomposant, l'arboréen nourrit les jeunes arbres assurant ainsi la croissance d'une nouvelle génération.

RÉSEAUX MYCÉLIENS

Les régents arboréens particulièrement âgés et les autres membres les plus puissants de leur espèce peuvent accéder à l'immense réseau fongique qui relie les racines de tous les arbres de la forêt. Ils peuvent ainsi être alertés de la moindre menace où qu'elle se trouve même à plusieurs kilomètres de distance.

ARBRE ÉVEILLÉ

Les régents arboréens et les autres détenteurs d'une puissante magie primitive octroient une conscience temporaire aux arbres pour qu'ils protègent la forêt. Dotés d'instincts et de la capacité de s'animer et d'attaquer, ces arbres éveillés suivent les ordres de leur maître et combattent pour protéger leur foyer. Les caractéristiques ci-dessous sont applicables même pour des arbres animés par une autre méthode comme l'influence mystique d'une autre dimension, le caprice d'un esprit féerique et ainsi de suite.

ARBRE ÉVEILLÉ — CRÉATURE 6

N TRÈS GRANDE PLANTE

Perception +13 ; vision nocturne

Langues arboréen (incapable de parler)

Compétences Athlétisme +14, Discrétion +9 (+14 en forêt)

For +6, **Dex** –1, **Con** +6, **Int** –5, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 22 ; **Réf** +9, **Vig** +16, **Vol** +13

PV 100 ; **Faiblesses** feu 10, vulnérabilité aux haches ; **Résistances** contondant 5, perforant 5

Vulnérabilité aux haches. Les haches infligent 5 points de dégâts supplémentaires aux arbres éveillés.

Vitesse 6 m

Corps à corps ◆ branche, +16 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+6 contondants

Corps à corps ◆ racine, +16 (croc-en-jambe), **Dégâts** 2d6+6 contondants

RÉGENT ARBORÉEN

Les régents arboréens, également appelés sylvaniens, sont des créatures solitaires massives qui protègent des forêts entières. Ils voient les choses à très long terme et n'agissent jamais hâtivement ou sans avoir beaucoup réfléchi. Parfois ils se réunissent en petits groupes appelés des bosquets pour échanger des nouvelles et transmettre leur sagesse aux gardiens arboréens qui ont poussé sous leur garde. En cas de grand danger, tous les bosquets d'une région peuvent se réunir pour une grande rencontre de plusieurs mois au cours de laquelle ils dressent des plans et, éventuellement, décident d'agir contre une menace.

Un régent arboréen typique mesure 9 m de haut, a un tronc de 60 cm de diamètre et pèse environ deux tonnes.

RÉGENT ARBORÉEN — CRÉATURE 8

NB TRÈS GRANDE PLANTE

Perception +18 ; vision nocturne

Langues arboréen, commun, sylvestre ; *communication avec les plantes*

Compétences Athlétisme +19, Diplomatie +16, Discrétion +11 (+21 en forêt), Intimidation +16, Nature +18

For +7, **Dex** –1, **Con** +6, **Int** +1, **Sag** +4, **Cha** +2

CA 26 ; **Réf** +11, **Vig** +20, **Vol** +16

PV 150 ; **Faiblesses** feu 10, vulnérabilité aux haches ; **Résistances** contondant 5, perforant 5

Vulnérabilité aux haches. Les haches infligent 5 points de dégâts supplémentaires aux régents arboréens.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ branche, +19 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+7 contondants

Corps à corps ◆ racine, +19 (croc-en-jambe), **Dégâts** 2d8+7 contondants

À distance ◆ rocher, +19 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d10+7 contondants

Sorts innés primordiaux DD 26 ; **Constant** *communication avec les plantes*

Destruction d'objets. Quand un régent arboréen endommage un objet ou une structure, il lui inflige 2d10 points de dégâts de plus.

Éveil d'un arbre ◆◆ (concentration, primordiale). Le régent arboréen anime un arbre dans un rayon de 54 m autour de lui qui se déracine et combat en tant que sbire avec les caractéristiques d'un arbre éveillé. Le régent arboréen peut contrôler jusqu'à deux arbres éveillés en même temps et il peut donner des ordres aux deux par une action unique qui a les traits concentration et audible.

Projection de rochers ◆

Archon

Les archons sont les gardiens du Paradis et les ennemis du chaos et du mal. Ils combattent ouvertement la propagation des fiélons mais font aussi germer discrètement les graines de la vertu chez les mortels, enseignant aux habitants du plan matériel comment se comporter honorablement et avec intégrité, promulguer des lois justes et se prémunir des péchés et de la tentation.

Les archons vivent dans l'immense montagne à sept niveaux du Paradis. Ils se manifestent dans le Jardin au sommet du pic montagneux à partir des âmes de mortels qui répondent à une voix mystérieuse. Là, elles font serment de servir à jamais la cause de la justice et adoptent leur nouvelle forme, celle d'un archon. Soumis à un cycle extrêmement strict de métamorphoses, les nouveaux archons commencent sous la forme d'un archon lumineux, ou d'une autre forme inférieure, et se transforment en archons de plus en plus prestigieux au fur et à mesure que se développe leur vertu et qu'ils accomplissent des exploits. Chaque archon incarne une vertu particulière telle que l'espoir, la charité, la justice ou le courage et il tire sa force de la présence de mortels qui illustrent cette vertu. En raison de leur nature extrêmement loyale, les archons se retrouvent parfois en conflit avec les azatas.

Archon lumineux

Amicaux, curieux et éternellement optimistes, les archons lumineux incarnent la vertu de l'espoir. Ils sont constitués de lumière vivante ayant une forme tangible. Ils servent de phares pour guider les mortels hors des moments les plus sombres et les mener sur la voie de la droiture. Leur corps lumineux peut luire aussi subtilement que la flamme d'une bougie ou aussi intensément que celle d'une torche. Les archons lumineux peuvent contrôler tous les aspects de leur lumière aussi facilement que d'autres créatures contrôlent leurs expressions faciales ; cela leur permet de changer de couleur, de clignoter et de luire plus ou moins intensément en accord avec leurs actions et leurs propos. Bien qu'ils se montrent joyeux et pétillants dans leurs conversations, les archons lumineux constituent des gardiens et d'impressionnantes et stoïques troupes de soutien en cas de conflit. Ils sont capables de se regrouper pour former de puissants guerriers de lumière appelés les gestalts.

Archon lumineux — Créature 1

LB | Petite | Archon | Céleste

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues céleste, draconique, infernal

Compétences Acrobaties +8, Diplomatie +6, Religion +6

For –5, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +1

CA 16 ; **Réf** +10, **Vig** +6, **Vol** +4

PV 20 ; **Faiblesses** mauvais 3 ; **Résistances** feu 3

Frappe punitive ↻. Un archon lumineux peut également effectuer une Frappe punitive avec son rayon de lumière.

Vitesse vol 12 m

À distance ◆ rayon de lumière, +8 (agile, bon, feu, magique, portée 9 m), **Dégâts** 1d4 de feu plus 1d4 bons

Sorts innés divins DD 17 ; **4e** *lire les présages* ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté, mauvais uniquement), *guérison* ; **tours de magie (1er)** *lumière*

Gestalt ◆◆◆ (concentration, divine, transmutation). Neuf archons lumineux peuvent utiliser ce pouvoir, dans un intervalle d'1 round du premier, pour fusionner afin de constituer un être composite pendant 7 rounds qui apparaît sous la forme d'un éclatant combattant de lumière. Le gestalt a les caractéristiques de base d'un archon légionnaire (CA, jets de sauvegarde, attaques, compétences, Vitesses et ainsi de suite) mais les sorts et les pouvoirs spéciaux d'un archon lumineux. De plus, il dispose d'une Frappe de rayon de lumière à distance (attaque +18, **Dégâts** 3d4 de feu et 3d4 bon) et son bonus de Lanterne d'espoir augmente à +3. Quand le gestalt se disperse, les points de vie qui lui restent sont divisés équitablement entre les archons lumineux et si un gestalt a moins de 9 PV, certains archons lumineux meurent.

Lanterne d'espoir ◆ (concentration, divine, enchantement, mental). L'archon lumineux brille comme une lueur d'espoir. Les alliés d'alignement bon situés dans un rayon de 9 m autour de lui gagnent un bonus de statut de +1 à leurs jets de dégâts et à leurs jets de sauvegarde contre *désespoir foudroyant*.

Divinités archons

Comme pour les anges et les azatas, les plus puissants des archons sont des demi-dieux connus collectivement sous le nom de seigneurs empyréens. Chaque seigneur empyréen archon est une créature unique et puissante qui règne sur un domaine du Paradis et qui est vénérée sur les mondes du plan matériel. Les divinités archons servent différents objectifs et se focalisent sur différents aspects de la vertu. Certaines, comme Zohls, exercent leur influence sur la recherche de la vérité et des enquêtes tandis que d'autres, comme Dammerrich, le demi-dieu des exécutions, valorisent la punition des criminels refusant de se repentir et cherchent à annihiler le mal sous toutes ses formes.

HABITATS DES ARCHONS

Bien qu'on les trouve fréquemment au Paradis, on peut aussi rencontrer des archons sur les plans fiélons où ils mènent leur éternelle croisade contre le mal. Sur le plan matériel, on les rencontre généralement en tant que conseillers ou sauveurs de ceux qui sont dans le besoin.

ARCHON CORNU

Les archons cornus sont des sentinelles et des éclaireurs discrets et acharnés qui patrouillent les régions sauvages de la Sphère extérieure pour éliminer le mal et protéger les petites communautés contre les diables, les démons ou pire. Ils ressemblent à des humains musclés avec la tête, les bois et les jambes d'un cerf. Quand leur protecteur le leur demande, particulièrement Érastil, ils se rendent sur le plan matériel et patrouillent dans de dangereuses régions frontalières en accomplissant secrètement des actes de bonté comme mener des chasseurs vers du gibier, aider des enfants perdus ou chasser des créatures maléfiques. Puisqu'ils parcourent les régions sauvages du Nirvana et de l'Élysée, les archons cornus font partie de ceux qui comprennent le mieux les points de vue des autres célestes.

ARCHON CORNU — CRÉATURE 4

LB MOYENNE ARCHON CÉLESTE

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues céleste, draconique, infernal ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +12, Discrétion +10, Nature +11, Religion +9, Survie +11 (+15 pour Pister)

For +3, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +1

Objets arc long composite (20 flèches)

CA 22 ; **Réf** +10, **Vig** +11, **Vol** +11 ; statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 65 ; **Faiblesse** mauvais 15

Gardien menaçant (aura, divine, enchantement) 9 m. Les ennemis qui commencent leur tour dans la zone d'effet ou qui y pénètrent doivent tenter un jet de Volonté DD 19. En cas d'échec, ils subissent un malus de statut de –1 à leurs jets d'attaque, à leurs jets de sorts et à leurs jets de dégâts contre toute autre cible située dans l'aura pendant 24 h ou jusqu'à ce qu'ils infligent des dégâts à l'archon (selon ce qui se produit en premier). En cas d'échec critique, tant qu'ils sont dans la zone d'effet, ils ne peuvent effectuer d'action hostile contre n'importe quelle autre cible pendant 24 h ou jusqu'à ce qu'ils infligent des dégâts à l'archon (selon ce qui se produit en premier). Quel que soit le résultat, une créature est alors temporairement immunisée à l'aura gardien menaçant pendant 24 h.

Frappe punitive ↻. Un archon cornu peut également effectuer une Frappe punitive avec son arc long composite.

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ bois, +11 (magique), **Dégâts** 2d8+3 perforants plus 1d6 bons et Bousculade

À distance ◆ arc long composite, +14 (mortelle 1d10, magique, facteur de portée 30 m, rechargement 0, volée), **Dégâts** 1d8+4 perforants plus 1d6 bons

Sorts innés divins DD 21 ; **4e**, *porte dimensionnelle* (×3) ; **2e** *messager animal* (×3) ; **1er** *charme* (animaux uniquement ; ×3), *coup au but* (×3) ; **Tours de magie (2e)** *lumières dansantes* ; **Constant (5e)** *don des langues*

Porte de l'archon. Une fois par jour, si un archon voit une autre créature lancer *porte dimensionnelle*, il peut lancer une *porte dimensionnelle* innée (intensifiée au niveau 5) dans un délai d'un round pour tenter de suivre cette créature jusqu'à la distance maximale de la *porte dimensionnelle* de l'archon. Si la *porte dimensionnelle* de l'archon a une portée suffisante, il réapparaît à la même distance et dans la même orientation par rapport à la créature qu'avant l'utilisation de ce pouvoir.

Toucher de charité ◆ (guérison, manipulation, nécromancie). Un archon cornu peut toucher une autre créature pour transférer sur lui une partie de ses blessures, il cède alors 30 de ses points de vie à la créature touchée. L'archon cornu ne peut transférer plus de points de vie qu'il n'en a.

ARCHON LÉGIONNAIRE

Malgré leurs lames enflammées et leurs armures lourdes, les archons légionnaires sont les diplomates et les émissaires de paix parmi les archons ; ils préfèrent la justice par le compromis et le profit mutuel plutôt que la justice au fil de l'épée. Malgré tout, quand ils sont forcés de combattre les puissances fiélones, particulièrement les fiélons qui incarnent le péché de la colère, ils n'hésitent pas au cours des batailles et participent aux offensives commandés par des êtres divins comme Iomédae.

ARCHON LÉGIONNAIRE — CRÉATURE 7

LB MOYENNE ARCHON CÉLESTE

Perception +15 ; vision dans le noir

Langues céleste, draconique, infernal ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +14, Diplomatie +16, Intimidation +16, Religion +13, Survie +14

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +5

Objets harnois

CA 27 ; **Réf** +11, **Vig** +17, **Vol** +15 ; statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 100 ; **Faiblesses** mauvais 10 ; **Résistances** feu 15

Gardien menaçant (aura, divine, enchantement). Comme pour l'archon cornu mais DD 23.

Frappe punitive ↻. Un archon légionnaire peut également effectuer une Frappe punitive projetant sa flamme de justice.

Vitesse 9 m, vol 18 m

Corps à corps ❖ flamme de justice, +18 (magique, polyvalent P), **Dégâts** 2d10+5 tranchants plus 1d6 de feu et 1d6 bons

À distance ❖ flamme de justice, +15 (magique, facteur de portée 9 m, polyvalent P), **Dégâts** 2d10+5 tranchants plus 1d6 de feu et 1d6 bons

Sorts innés divins DD 24 ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **1er** *coup au but* (×3) ; **Tours de magie (4e)** *lumière, message* ; **Constant (5e)** *don des langues*

Flamme de justice (divine, évocation). L'esprit de vertu de l'archon légionnaire se manifeste dans ses mains sous la forme d'une puissante épée à deux mains appelée la flamme de justice. Un archon légionnaire peut projeter sa flamme de justice comme s'il s'agissait d'une arme à distance. S'il est désarmé ou s'il la lance, la flamme de justice disparaît après être tombée par terre ou après avoir infligé des dégâts puis réapparaît instantanément dans les mains de l'archon. Avec un coup critique, la flamme de justice inflige le maximum de dégâts de feu (6 sur le d6) avant d'être doublés par le coup critique et la cible subit 1d10 points de dégâts de feu persistants.

Porte de l'archon. Comme l'archon cornu.

ESTHÉTIQUE DES ARCHONS

Bien que les archons ne cherchent pas à amasser des richesses, ils apprécient la beauté et l'art et leurs domaines sont souvent décorés d'œuvres précieuses et d'ouvrages créatifs. Leurs armures et leurs armes reflètent cette tendance et ils nettoient toujours leurs équipements après un combat. Les archons aiment l'ordre et la propreté dans toutes choses.

AUTRES ARCHONS

En plus de ceux qui sont décrits ici, il existe de nombreux autres archons qui patrouillent le Paradis ou qui sont en croisade dans les plans des fiélons y compris les archons canins, des soldats et sentinelles déterminés, et les suprêmes archons bastions qui comptent parmi les protecteurs les plus puissants du Paradis.

ARCHON BOUCLIER

Les archons boucliers défendent les forteresses du Paradis contre les incursions fiélones. Ils manient leurs lances et leurs boucliers au sein de formations massives capables de surmonter n'importe quel assaut. Sous leur armure, ils sont enveloppés d'une gaine d'acier. Étant donné leur force extraordinaire et leur stature imposante, les archons boucliers sont les gardiens idéaux des faibles et ils sont parfois invoqués sur le plan matériel pour contrer les attaques d'un grand nombre d'êtres maléfiques.

ARCHON BOUCLIER — CRÉATURE 10

LB GRANDE ARCHON CÉLESTE

Perception +19 ; vision dans le noir

Langues céleste, draconique, infernal ; *don des langues*

Compétences Athlétisme +21, Diplomatie +19, Intimidation +19, Religion +19, Survie +17

For +5, **Dex** +1, **Con** +7, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +3

Objets *harnois +1*

Mains morphiques ❖ (divine, transmutation). Les mains d'un archon bouclier peuvent se transformer en une *lance sainte de frappe +1* et en un *bouclier renforcé inférieur* ou reprendre leur forme normale. La transformation ne permet pas aux objets de récupérer des PV et si l'épée ou le bouclier sont totalement détruits, l'archon perd cette main jusqu'à ce qu'il bénéficie d'un *sort régénération* ou d'une magie similaire. Si un archon bouclier est tué, on peut prendre son arme et son bouclier mais ils disparaissent au bout de 24 h.

CA 31 (33 avec le bouclier levé) ; **Réf** +15, **Vig** +23, **Vol** +19 ; statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 125 ; **Faiblesse** mauvais 10

Bouclier vivant. Le bouclier d'un archon est le point focal de son courage et de son âme. Il a toujours son bouclier levé sans avoir besoin de Lever un bouclier et il peut utiliser Blocage au bouclier en tant qu'action gratuite au lieu d'une réaction (Solidité 10, PV 80). L'archon peut déclencher son action gratuite Blocage au bouclier quand un allié situé à 3 m de lui est attaqué ; il réduit ainsi les dégâts subis par cet allié au lieu des siens mais, sinon, il suit les règles normales du Blocage au bouclier.

Gardien menaçant (aura, divine, enchantement). Comme pour l'archon cornu mais DD 27.

Frappe punitive ↷

Vitesse 9 m, vol 18 m

Corps à corps ❖ *lance sainte de frappe*, +22 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d6+10 perforants plus 1d6 bons

Sorts innés divins DD 27 ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **2e** *protection d'autrui* (×3) ; **1er** *coup au but* (×3) ; **Tours de magie (5e)** *message* ; **Constant (5e)** *don des langues*

Porte de l'archon. Comme l'archon cornu.

Substitution courageuse. Quand un archon bouclier utilise son sort inné *porte dimensionnelle*, il peut choisir de se déplacer dans l'espace occupé par un allié volontaire qui est à portée et qu'il peut voir. S'il le fait, l'allié change de place avec l'archon et réapparaît dans l'espace que vient de quitter l'archon comme si, lui aussi, avait lancé *porte dimensionnelle*.

Attrape-mouche

Les attrape-mouche sont des créatures dangereuses qui se nourrissent aussi bien d'humanoïdes et de proies plus grandes que d'insectes monstrueux.

Attrape-mouches vorace

L'attrape-mouche vorace est une plante carnivore féroce qui n'hésite pas à mordre toute créature qui passe à portée. Elle est généralement dotée de deux paires de feuilles bordées de dents, chacune d'elles mesurant 1 m de large, à l'extrémité de tiges de 3 m de longueur.

Attrape-mouche vorace — Créature 3

N | Grande | Dénué d'intelligence | Plante

Perception +7 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +11, Discrétion +10 (+13 dans des fourrés)

For +2, **Dex** +3, **Con** +5 **Int** –5, **Sag** +2, **Cha** –2

CA 18 ; **Réf** +8, **Vig** +12, **Vol** +7

PV **50 ;** Immunités mental ; **Faiblesses** feu 5 ; **Résistances** acide 5

Capture rapide ↻ **Déclencheur.** Une créature touche ou frappe l'attrape-mouche. **Effet.** L'attrape-mouche effectue une Frappe avec une feuille contre la créature ayant déclenché ce pouvoir. Si la plante touche, la créature est empoignée par cette feuille.

Vitesse 4,5 m

Corps à corps ◆ feuille, +11 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+2 perforants plus 1d6 d'acide et Empoignade améliorée

Appétit frénétique ◆◆. L'attrape-mouche effectue deux Frappes de feuille avec un malus de –2, chaque attaque étant dirigée contre une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples de l'attrape-mouche mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Assaut focalisé ◆◆. L'attrape-mouche attaque une seule cible avec ses deux feuilles. La plante effectue une Frappe de feuille. Si elle réussit, elle inflige les dégâts d'une Frappe de feuille plus 1d8 dégâts supplémentaires pour chaque feuille après la première. En cas d'échec, elle inflige les dégâts d'une Frappe de feuille mais elle ne peut pas utiliser Empoignade améliorée. En cas d'échec critique, elle n'inflige aucun dégât. Cela compte pour le malus d'attaques multiples de l'attrape-mouches avec un nombre d'attaques égal au nombre de feuilles utilisées par la plante.

Gober ◆ (attaque) Moyenne, 1d8+1 contondant plus 1d6 d'acide, Rupture 5

Attrape-mouche géant

Puisqu'ils se confondent avec le feuillage environnant, les attrape-mouches géants peuvent utiliser l'élément de surprise pour effectuer des attaques rapides contre des aventuriers et des voyageurs qui traversent une forêt.

Attrape-mouche géant — Créature 10

N | Très grande | Dénué d'intelligence | Plante

Perception +17 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m

Compétences Athlétisme +23, Discrétion +21 (+24 dans des fourrés)

For +7, **Dex** +5, **Con** +5, **Int** –5, **Sag** +3, **Cha** –2

CA 29 ; **Réf** +17, **Vig** +21, **Vol** +15

PV **185 ;** Immunités mental ; **Faiblesses** feu 10 ; **Résistances** acide 10

Capture rapide ↻. Comme l'attrape-mouche vorace.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ feuille, +23 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+7 perforants plus 2d6 d'acide et Empoignade améliorée

Appétit frénétique ◆◆. Comme l'attrape-mouche vorace mais il effectue quatre Frappe de feuille au lieu de deux.

Assaut focalisé ◆◆. Comme l'attrape-mouche vorace mais elle utilise ses quatre feuilles.

Gober ◆ (attaque) Grande, 2d8+3 contondant plus 2d6 d'acide, Rupture 17

Trésors des attrape-mouches

Les attrape-mouches géants possèdent une intelligence instinctive suffisante pour tendre des embuscades à leurs proies ou pour se déplacer afin de trouver un meilleur terrain de chasse ; cependant, les trésors ne les intéressent pas. Malgré tout, ces plantes ont tendance à accumuler des butins récupérés sur ceux qu'elles ont mangés en dispersant les babioles brillantes à la périphérie de leur système racinaire une fois qu'elles ont terminé de digérer leur repas.

Divinités azatas

Les plus puissants des azatas sont des demi-dieux connus collectivement sous le nom de seigneurs empyréens. Ces divinités inférieures entretiennent de nombreux cultes à travers les mondes du plan matériel et comptent parmi elles des demi-dieux aussi variés qu'Ashava, la protectrice des esprits égarés et la danseuse du clair de lune ; le Papillon noir, un mystérieux agent de Desna et le protecteur des profondeurs de l'espace ; et Sinashakti, le joyeux voyageur qui apporte la sagesse aux vagabonds.

Azata

Les azatas sont des manifestations de la liberté, des célestes bienveillants avec une prédilection pour l'exploration, les festivités improvisées et les quêtes fantaisistes. Nés dans les régions sauvages de l'Élysée, les azatas sont passionnés et pleins d'entrain mais également farouchement loyaux à ceux qui leur sont chers. Les azatas agissent rapidement et directement contre les influences fiélones et surnaturelles mais, sinon, ils ont tendance à ne pas se mêler des affaires des mortels, leur accordant la liberté ultime de choisir leur propre destinée. Bien que tous les azatas chérissent la liberté, chaque catégorie en illustre une forme particulière. Bon nombre d'entre eux possèdent d'étranges titres de chevalerie et de noblesse bien différents des classifications des mortels ; ces titres n'ont aucune hiérarchie stricte et changent avec le temps et selon les occasions. Cela déconcerte les archons et les autres créatures loyales qui n'ont pas eu beaucoup de relations avec les azatas. En fait, pour les azatas, leurs titres sont une forme d'épanouissement personnel et une certaine pointe d'orgueil, plutôt qu'un désir d'établir une hiérarchie entre eux.

Lyrakien [azata voyageur]

Les lyrakiens sont des musiciens et messagers qui incarnent la liberté de voyager. Ils servent Desna et d'autres divinités ou seigneurs empyréens de l'Élysée mais apprécient particulièrement le concept de temps libre ; ils sont toujours en quête d'occasions de faire une pause dans leurs activités pour profiter de la musique et pour apprécier des moments de beauté. Ils aiment les compétitions, les histoires et les chansons et ils défient souvent des mortels lors de joutes musicales ou les harcèlent pour qu'ils partagent avec eux leurs récits et leurs exploits. Les lyrakiens comptent sur leur agilité pour éviter les conflits mais ils font de leur mieux pour défendre les sites d'une grande beauté naturelle surtout contre des adversaires loyaux ou maléfiques qu'ils peuvent blesser avec leur lumière stellaire. Les lyrakiens ont une envie innée de voyager et ils restent rarement au même endroit très longtemps. Certains accompagnent des aventuriers et composent des chansons sur leurs quêtes et leurs actes de bravoure.

Bien qu'ils soient joyeux, les lyrakiens ne laissent pas leur personnalité fantaisiste les empêcher de protéger des sites naturels à la beauté à couper le souffle. Souvent appelés « ailes scintillantes » par les gnomes et les halfelins, on les prend souvent pour des esprits follets ou des fées similaires, une confusion que beaucoup de lyrakiens trouvent amusante et qui leur donne aussi l'occasion de se livrer à des espièglerie contre ceux qui, selon eux, méritent un peu d'amusement et de zizanie dans leur existence.

LYRAKIEN **CRÉATURE 1**

CB TRÈS PETITE AZATA CÉLESTE

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues céleste, commun, draconique, infernal

Compétences Acrobaties +9, Diplomatie +6, Discrétion +7, Religion +6, Représentation +8

For –2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +3

CA 17 ; **Réf** +7, **Vig** +4, **Vol** +6

PV 25 ; **Faiblesses** fer froid 3, mauvais 3

Vitesse 7,5 m, vol 15 m

Corps à corps ◆ poing, +9 (agile, bon, chaotique, finesse, magique), **Dégâts** 1d4–2 contondants plus 1 chaotique et 1 bon

À distance ◆ rayon de lumière stellaire, +9 (bon, chaotique, lumière, portée 3 m), **Dégâts** 1d4 chaotiques et 1d4 bons

Sorts divins innés DD 17 ; **4e** *lire les présages* ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté ; mauvais uniquement), *guérison*, *objet illusoire* ; **Tours de magie (1er)** *détection de la magie*, *hébétement*, *lumières dansantes* ; **Constant (4e)** *liberté de mouvement*

Déflagration de lumière stellaire ◆◆ (chaotique, bon, lumière). Le lyrakien libère une déflagration de lumière stellaire sainte dans un rayon de 1,5 m centré sur lui. Les créatures dans la zone d'effet subissent 1d6 dégâts chaotiques et 1d6 dégâts bons (jet de Réflexes basique DD 17). Le lyrakien ne peut utiliser Déflagration de lumière stellaire ou son attaque à distance rayon de lumière stellaire pendant 1d4 rounds.

GANCANAGH (AZATA DE LA PASSION)

Les gancanaghs sont les amants, les noceurs et les duellistes élégants de l'Élysée. Incarnations de l'amour libre, ils courtisent avec ardeur des cibles pour de brèves et intenses amourettes jusqu'à ce que leur passion volatile ne les pousse vers d'autres désirs. Ils servent Cayden Cailéan ainsi que d'autres divinités et seigneurs empyréens bachiques de l'Élysée qui comprennent leurs désirs d'amour et de festivités. Les gancanaghs haïssent les êtres maléfiques qui profanent l'esprit de la romance et de la passion puisque ces créatures (particulièrement les succubes tentatrices et démoniaques) renforcent la mauvaise réputation de l'amour libre et franc. La pire insulte qu'on puisse faire à un gancanagh est de le prendre pour une de ces créatures et, pour cette méprise, plus d'un gancanagh impétueux a défié en duel un paladin ou un autre champion du bien mal informé. Bien qu'ils aiment boire et se livrer à des orgies, les gancanaghs ne supportent pas la fumée. Malgré tout, bon nombre d'entre eux possèdent des pipes fantaisistes car ils pensent que cela leur donne un air plus élégant. Ils chérissent leur flûte en argent car ils apprécient le son de cet instrument et sa capacité à faire chavirer les cœurs.

La majorité des gancanaghs ont un aspect masculin mais pour une telle créature qui peut changer de forme comme elle souhaite, le concept de genre est beaucoup plus fluctuant et sujet à interprétation que pour la plupart des mortels. Ils aiment avoir recours à cette souplesse pour confronter ces derniers à leurs préjugés et à leurs peurs ; mais quand ils en rencontrent qui sont ouverts d'esprit dans le domaine de la sexualité et de l'identité sexuelle, ils peuvent devenir amis pour la vie. Les gancanaghs sont d'ardents défenseurs et soutiens de ceux qui sont persécutés pour de telles raisons et ils n'hésitent pas à les mettre à l'abri et à punir ceux qui veulent imposer leur étroitesse d'esprit à un monde qui mérite une plus grande diversité. Si cela est possible, un gancanagh cherche à éduquer et à sauver ceux qui sont emplis de préjugés et de pensées destructrices. Il n'a recours au combat que pour se défendre, pour protéger un mortel en danger ou quand il n'y a plus aucune autre option mais, même dans ce cas, il combat avec tristesse

AZATAS VAGABONDS

Bien que l'Élysée soit le plan d'origine idyllique des azatas, leur curiosité insatiable et leur esprit aventureux les poussent à voyager loin de leur plan. Sur les autres plans, ils peuvent chercher à redresser les torts, à se distraire ou juste explorer pour profiter des différents panoramas. Plus d'un azata, cédant à une envie fantaisiste de répandre leur jovialité qui n'est parfois pas la bienvenue, considèrent que c'est leur devoir de taquiner les créatures mortelles un peu coincées ou dénuées d'humour.

GANCANAGH — CRÉATURE 4

CB MOYENNE AZATA CÉLESTE

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues céleste, draconique, infernal ; *don des langues*

Compétences Athlétisme +9, Diplomatie +13, Discrétion +11, Duperie +13, Religion +9, Représentation +14

For +1, **Dex** +5, **Con** +3, **Int** +2, **Sag** +1, **Cha** +5

Objets rapière en argent, flûte virtuose en argent

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +9, **Vol** +11

PV 75 ; **Faiblesses** fer froid 5, mauvais 5

Vulnérabilité à la fumée. Les poumons d'un gancanagh ne peuvent pas supporter la fumée. Ils subissent un malus de circonstances de –2 à leurs jets de sauvegarde contre des effets qui génèrent une forme quelconque de fumée.

Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ rapière en argent, +13 (bon, désarmement, finesse, magique, mortelle 1d10), **Dégâts** 1d6+7 perforants plus 1d4 bons

Sorts innés divins DD 23 ; **4e** *suggestion* ; **3e** *héroïsme* ; **2e** *guérison*, *image miroir* (à volonté) ; **1er** *charme* (à volonté) ; **Constant (5e)** *don des langues*

Changement de forme ◆ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Le gancanagh peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de Petite ou Moyenne taille. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de sa Frappe mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (généralement contondants).

Passion stimulante ◆◆ (divine, émotion, enchantement, mental). Le gancanagh étreint ou embrasse une créature volontaire et l'imprègne de sa passion stimulante. La créature gagne un bonus de statut de +1 à ses jets d'attaque et 10 points de vie temporaires pendant 10 minutes. Une fois ce délai écoulé, la cible est fatiguée pendant 10 minutes à moins de réussir un jet de Vigueur DD 21.

TRÉSOR DES AZATAS

Bien que les azatas aimeraient se considérer au-dessus de la richesse matérielle, la vérité c'est que la plupart d'entre eux adorent les beaux atours ainsi que tout ce qui exprime la beauté et la noblesse. Ils peuvent justifier le fait d'avoir une arme incrustée de joyaux en expliquant que c'est un outil nécessaire contre les forces du mal ou que les joyaux et la soie dont ils se parent sont d'importants outils diplomatiques.

LILLENDE (MUSE AZATA)

Les lillendes sont les conteuses, les chroniqueuses et les championnes de la liberté d'expression. Elles sont généralement pacifiques mais agissent rapidement si une œuvre d'art magistrale est menacée ou si on réprime la liberté de parole. Elles s'enorgueillissent d'inspirer les mortels pour qu'ils atteignent des formes supérieures d'expression et de créativité et nombreux sont les bardes qui sont inspirés par les lillendes. Il leur arrive parfois de suivre les aventures de héros mortels pour raconter leurs histoires dans des poèmes et des chansons épiques qu'elles interprètent dans les halls de l'Élysée. Quand elles agissent ainsi, les lillendes s'assurent d'utiliser leurs sorts innés pour demeurer cachées puisqu'elles préfèrent observer et noter les événements sans les « polluer » avec leurs interventions. Cependant, le plus souvent, une lillende qui voit ses protégés courir un danger mortel ne peut s'empêcher d'intervenir pour les sauver. Inévitablement, cela met un terme à ses chroniques puisque ses relations avec ses sujets évoluent de l'observation détachée à l'amitié ou plus encore. Néanmoins, les lillendes hésitent à s'impliquer trop longtemps dans la vie de mortels en partie parce qu'elles craignent l'attention fiélone que leur présence peut attirer mais surtout par respect pour la propre destinée des mortels. En tout état de cause, une lillende préfère laisser les mortels choisir leur propre destin plutôt que de courir le risque de les entraîner sur une voie qu'il ne leur convient pas.

LILLENDE — CRÉATURE 7

CB GRANDE AZATA CÉLESTE

Perception +16 ; vision dans le noir

Langues céleste, draconique, infernal ; *communication avec les animaux*, *communication avec les plantes*, *don des langues*

Compétences Acrobaties +14, Diplomatie +18, Duperie +16, Nature +14, Religion +14, Représentation +20, Survie +12

For +4, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +5

Objets *épée longue +1*, harpe virtuose

CA 25 ; **Réf** +16, **Vig** +14, **Vol** +16

PV 25 ; **Faiblesses** fer froid 10, mauvais 10

Libre expression. Les effets audibles et de son d'une lillende essaient de contrer tout effet qui cherche à contrôler, à manipuler ou à empêcher directement leur libre expression comme avec un sort *silence*. Elle peut aussi utiliser une action, qui a le trait concentration, pour s'exprimer avec force et contrer de tels effets.

Vitesse 7,5 m, vol 13,5 m

Corps à corps ❖ *épée longue,* +18 (chaotique, magique, polyvalent P), **Dégâts** 1d8+10 tranchants plus 1d6 chaotiques et 1d6 bons

Corps à corps ❖ queue, +18 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d6+10 contondants plus 1d6 chaotiques, 1d6 bons et Empoignade

Sorts divins innés DD 26 ; **4e** *cacophonie*, *contre-représentation*, *guérison*, *inspiration héroïque*, *suggestion*, *terrain hallucinatoire* ; **3e** *sommeil* ; **2e** *invisibilité*, *ténèbres* ; **1er** *charme* ; **Tours de magie (4e)** *détection de la magie*, *hébétement*, *inspiration talentueuse*, *inspiration vaillante*, *lumière*, *son imaginaire* ; **Constant (5e)** *don des langues* ; **(4e)** *communication avec les plantes* ; **(2e)** *communication avec les animaux*

GHAÉLE (CROISÉ AZATA)

Les ghaéles sont des chevaliers de l'Élysée et des chasseurs de fiélons. Ils défendent la liberté de prendre les armes contre les oppresseurs et les autres malfaisances. Il est rare qu'ils participent directement aux guerres des mortels mais quand cela concerne des fiélons, ils font une exception. Un ghaéle peut prendre l'apparence d'un mortel pour combattre des fiélons à leurs côtés en espérant renforcer leur moral et leur enseigner de bonnes stratégies contre de tels adversaires surnaturels. Ils servent différents dieux et seigneurs empyréens de l'Élysée bien qu'ils soient nombreux à partager une certaine affinité pour Cayden Cailéan en tant que champion de la liberté et défenseur des opprimés. Parmi les azatas, les ghaéles sont généralement ceux qui ont le plus rapidement recours à la violence pour régler les problèmes mais, même dans ce cas, et quand ils le peuvent, ils cherchent à minimiser la douleur et les souffrances.

GHAÉLE — CRÉATURE 13

CB MOYENNE AZATA CÉLESTE

Perception +25 ; vision dans le noir, *détection de l'invisibilité*

Langues céleste, draconique, infernal ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +27, Athlétisme +26, Connaissances de la guerre +26, Diplomatie +26 Nature +23, Discrétion +21, Religion +23

For +7, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +3, **Sag** +4, **Cha** +5

Objets *épée à deux mains +1*

CA 34 ; **Réf** +20, **Vig** +26, **Vol** +23

PV 235 ; **Faiblesses** fer froid 15, mauvais 15 ; **Résistances** énergie 15 (voir Choix des faiblesses)

Forme lumineuse. Le corps d'un ghaéle est partiellement tangible et partiellement composé de lumière avec une couleur correspondant à l'énergie élémentaire imprégnant actuellement son épée (voir Choix des faiblesses). Il peut traverser des objets solides mais ne peut y terminer son action.

Lame inexorable ◆ **Déclencheur.** Le ghaéle termine son tour en étant incapable d'agir ou il tente une Frappe d'épée à deux mains qui subirait un malus de circonstance ou de statut. **Effet.** La lame d'un ghaéle est implacable dans sa quête de liberté et son énergie peut surmonter tout effet qui pourrait interférer avec son maniement. Le ghaéle tente de contrer chaque effet qui l'empêche d'effectuer une Frappe d'épée à deux mains, qui confère un malus à cette attaque ou qui l'empêche d'agir. Le ghaéle peut utiliser ce pouvoir même si, pour une raison ou une autre, il est incapable d'agir.

Vitesse 10,5 m, vol 30 m

Corps à corps ◆ *épée à deux mains sainte,* +28 (bon, magique, polyvalent P), **Dégâts** 2d12+13 tranchants plus 1d6 bons et 1d6 autres (voir Choix des faiblesses)

À distance ◆ rayon de lumière, +25 (bon, chaotique, lumière, portée 90 m), **Dégâts** 1d12 chaotiques plus 1d12 bons plus 2d6+6 autres (voir Choix des faiblesses)

Sorts innés divins DD 33 ; **7e** *dissipation de la magie, guérison, mur chromatique, rayon prismatique* ; **6e** *scène illusoire* ; **5e** *bannissement* ; **4e** *guérison* (×4), *invisibilité* (à volonté ; soi uniquement), *restauration* ; **3e** *lecture des pensées* ; **2e** *dissipation de la magie* (à volonté), *flamme éternelle* (à volonté) ; **1er** *charme, déguisement illusoire* (à volonté), *détection de l'alignement* (à volonté ; mauvais uniquement) ; **Tours de magie (7e)** *détection de la magie, lumière, lumières dansantes* ; **Constant (7e)** *détection de l'invisibilité* ; **(5e)** *don des langues*

Rituels divins DD 33 ; *résurrection*

Choix des faiblesses ◆ (concentration, divination, divine, évocation, manipulation). Un ghaéle tente de Se souvenir d'éléments concernant un adversaire auquel il est confronté. S'il réussit, il peut modifier les dégâts élémentaires infligés par son épée à deux mains et par son rayon de lumière en dégâts d'acide, d'électricité, de feu ou de son généralement en fonction de la faiblesse de cet adversaire. Il peut aussi modifier sa résistance aux énergies et choisir n'importe quel type d'énergie (elle peut être différente de celle qu'il utilise pour ses attaques). Il ne peut modifier son choix avant d'utiliser de nouveau Choix des faiblesses.

Lame sainte (divine, évocation). Tant qu'un ghaéle la tient, n'importe quelle arme devient une arme de *frappe sainte +2*.

Regard du ghaéle ◆ (divine, évocation, visuel). Quand un ghaéle fixe son regard sur une créature non bonne, cette dernière subit les effets de *décret divin* (jet de Volonté DD 33). Si elle survit, la créature est temporairement immunisée contre le Regard du ghaéle pendant une minute.

AUTRES AZATAS

Les régions sauvages de l'Élysée abritent une grande variété d'azatas, les plus répandus et les plus variés des célestes. De l'uinuja à quatre yeux évoquant un papillon au surnaturellement verdoyant et magnifique véranallia dont la partie inférieure du corps est un merveilleux jardin de fleurs sauvages et d'autres plantes, les azatas sont extrêmement variés !

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
P
Q–R
S–T
U–W
X–Z
ANNEXES

Trésor des babéliens

Les babéliens ne portent aucun intérêt aux trésors et ils sont connus pour ronger les objets précieux ainsi que les chairs de leurs proies. On peut récupérer les trésors non digestibles lorsque le babélien les recrache ou s'il est détruit.

Habitats des babéliens

Les babéliens ont tendance à rester sous terre, de préférence dans des ruines souterraines ou dans les couches les plus profondes de l'Ombreterre.

Babélien

Masses informes de bouches brailleuses et de chair molle et dégoulinante, les babéliens sont parmi les créatures les plus étranges que l'on peut trouver à la surface ou en dessous. Toujours affamées, ces aberrations sont sans arrêt en quête de leurs prochains repas. Elles n'arrêtent jamais de manger mais ne sont jamais rassasiées. Dotés d'une intelligence minimale, les babéliens peuvent comprendre et même parler l'aklo mais ils s'expriment rarement de manière intelligible. À la place, leurs innombrables bouches bredouillent et bafouillent en produisant un flot de sons qui perturbent les modes de pensée des créatures à proximité.

D'où viennent les babéliens ? Comment sont-ils arrivés et pourquoi ? Ces questions n'ont toujours pas trouvé de réponses. Ils ont quelques points communs avec les shoggoths beaucoup plus puissants, ce qui a donné naissance à des théories selon lesquelles ces deux créatures auraient la même origine. Des érudits moins indulgents ont émis l'hypothèse que le babélien serait plutôt le résultat d'une tentative mise en œuvre par un mortel pour créer une chose apparentée au shoggoth, sans connaître les raisons de cette expérience. Mais il y en a d'autres qui pensent que les babéliens ont été envoyés par les dieux pour punir une transgression certainement terrible mais tombée dans l'oubli. Les babéliens eux-mêmes n'ont pas grand-chose à dire à ce sujet — du moins, pas de manière intelligible. Des érudits ont passé d'innombrables heures à tenter inutilement de trouver une logique aux sons produits par les babéliens. Ces études ont mis leurs chercheurs en danger et ont abouti à des résultats contradictoires et confus, au mieux.

Quelle que soit leur origine, on trouve des babéliens partout sur Golarion. On en a rapporté la présence dans des donjons sous d'antiques cités et ruines, ainsi qu'en Ombreterre, dans de nombreuses régions des profondes strates de la Sékamine et de l'Orv. Ils sont moins courants dans la région plus élevée de Nar-Voth, peut-être à cause de la prédominance des communautés qui ne tolèrent aucunement leur présence.

Babélien — Créature 5

N Moyenne Aberration

Perception +15 ; vision dans le noir

Langues aklo

Compétences Acrobaties +12, Athlétisme +13

For +2, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** –3, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 21, vision à 360° ; **Réf** +12, **Vig** +15, **Vol** +10

PV 120 ; **Faiblesses** contondants 5

Charabia (audible, aura, émotion, enchantement, mental, mise hors de combat, occulte). Chaque créature qui commence son tour à 18 m ou moins d'un babélien doit faire un jet de Volonté DD 19. En cas d'échec, elle est confuse pendant 1 round. Elle est temporairement immunisée pendant 1 min en cas de succès.

Vision à 360°

Rongeur compulsif ↻ **Déclencheur.** Une créature adjacente inflige des dégâts tranchants au babélien. **Effet.** La plaie du babélien se mue en gueule. Elle fait une Frappe de mâchoires contre la créature ayant déclenché ce pouvoir.

Vitesse 3 m, nage 6 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +14 (finesse), **Dégâts** 2d8+5 perforants plus 1d4 dégâts de saignement persistants et Empoignade

À distance ◆ postillons, +14 (portée 9 m), **Dégâts** 4d6 d'acide et brûlure aux yeux

Brûlure aux yeux. Une créature qui subit les dégâts des postillons du babélien doit réussir un jet de Vigueur DD 22 ou être éblouie pendant 1 round (ou aveugle pendant 1 round en cas d'échec critique).

Engloutir ◆ DD 22, 3d8 perforants, S'échapper DD 22, Rupture 8

Manipulation du sol ◆◆ (occulte, transmutation). Le babélien peut ramollir la pierre et la terre sous sa masse corporelle et la transformer en boue, qui conserve cet état pendant 1 min après son passage. Un babélien peut traverser ses zones sans problèmes mais les autres créatures les considèrent comme du terrain difficile.

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–W
X–Z

Banshie

Les banshies sont les âmes furieuses et tourmentées d'elfes liées au plan matériel à cause d'une trahison au cours des dernières heures de leur vie. Certaines banshies ont été engendrées par des elfes tués par des amis ou des alliés de confiance ou trahis sur leur lit de mort par leurs proches. D'autres sont issues d'elfes dont les actes déloyaux commis peu de temps avant leur mort ont souillé leur âme. Quelle que soit leur origine, les banshies méprisent les vivants. Cette haine de la vie est bien trop souvent une horrible inversion de la personnalité qu'elles avaient de leur vivant. Certains estiment que plus l'elfe était bienveillant (et plus la trahison était déchirante), plus la banshie est cruelle.

Les banshies s'éloignent rarement de l'endroit où elles sont mortes et hantent généralement des forêts denses et des marais à l'épaisse canopée où il y a peu de lumière. On en trouve beaucoup dans la nation elfique de Kyonin, particulièrement au Roncier, le sinistre domaine du démon Fléau des Arbres. De même, un grand nombre de banshies hantent les abords des communautés drows d'Ombreterre, la culture drow ne manquant ni de cruauté ni de trahison.

Le simple contact d'une banshie inflige la souffrance et une peur primitive et ceux qui sont exposés à leur plainte survivent rarement à cette expérience.

Née de la tragédie

La banshie compte parmi les morts-vivants les plus tragiques, une âme tellement empreinte d'agonie et de fureur à cause d'une trahison subie au cours de sa vie qu'après sa mort elle n'est plus que malfaisance. Le fait que la plupart de ceux qui deviennent des banshies n'aient pas été maléfiques au cours de leur vie ne fait que renforcer cette tragédie ; ainsi, de nombreux aventuriers elfiques considèrent qu'il est de leur devoir d'apporter le repos aux banshies mais aussi de réparer le tort qui leur a été fait et qui a conduit à leur naissance.

BANSHIE — CRÉATURE 17

PEU COURANT | CM | MOYENNE | ESPRIT | INTANGIBLE | MORT-VIVANT

Perception +32 ; perception des battements de cœur (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, elfique

Compétences Acrobaties +31, Intimidation +32, Occultisme +25

For –5, **Dex** +6, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +7, **Cha** +7

Impuissance solaire. Si elle est directement exposée au soleil, la banshie est ralentie 1 et ne peut utiliser d'action avec le trait attaque.

Perception des battements de cœur. La banshie peut entendre des battements de cœur sur un rayon de 18 m (imprécis).

CA 39 ; **Réf** +29, **Vig** +25, **Vol** +32

PV 250, soins négatifs ; **Immunités** inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 12 (sauf force, positif ou *spectrale* ; double résistance contre non magique)

Malveillance vindicative ↷ (évocation, occulte) ; **Déclencheur.** Un adversaire réussit une attaque critique contre la banshie ou la banshie obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre un effet adverse infligeant des dégâts. **Effet.** La banshie riposte contre son adversaire et lui inflige 4d10+14 dégâts mentaux (jet basique de Volonté DD 38) et applique les effets de contact terrifiant en se basant sur le résultat du même jet de Volonté.

Vitesse vol 18 m

Corps à corps ◆ main, +32 (finesse, magique), **Dégâts** 4d10+14 négatifs plus contact terrifiant

Contact terrifiant (émotion, enchantement, occulte, terreur). Une créature ayant subi des dégâts à cause du contact de la banshie et qui n'est pas encore effrayée doit effectuer un jet de Volonté DD 38 (DD 43 si l'attaque était un coup critique). Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est effrayée 2 ; en cas d'échec critique, la créature tremble également de terreur et elle est étourdie 4. Si la créature est protégée de la terreur par un sort ou un objet magique, le contact de la banshie tente d'abord de contrer l'effet de protection avec l'effet d'un sort *dissipation de la magie* de niveau 9.

Ondulation spectrale. Quand une banshie Marche rapidement sur au moins 3 m, elle est masquée jusqu'au début de son prochain tour.

Plainte ◆◆ (audible, concentration, mort, nécromancie, occulte). La banshie émet une *plainte d'outre-tombe* (DD 38) qui glace le sang. Cette Plainte ignore *silence* ou des effets similaires de niveau 5 ou inférieurs. La banshie peut aussi utiliser Plainte comme une activité à trois-actions pour ignorer de tels effets de niveau 8 ou inférieurs.

La Plainte de la banshie résonne pendant 1 round et toute créature qui entre dans la zone d'effet pendant ce temps doit tenter un jet de sauvegarde. Une créature ne peut être affectée qu'une seule fois par la même Plainte. La banshie ne peut utiliser une nouvelle fois Plainte avant 1d4 rounds.

Origines mystérieuses

Trop souvent, ceux qui étudient les monstres étranges supposent qu'ils ont été créés par des magiciens puissants mais imprudents ou qu'ils sont le résultat d'anciennes manipulations perpétrées par l'empire alghollthu. Dans le cas du baomal, des recherches approfondies démontrent qu'aucune de ces deux explications n'est viable. On n'a découvert aucun texte dans lequel un magicien revendique la création du premier baomal. Et bien que les alghollthus d'aujourd'hui les utilisent comme bêtes de guerre, d'anciennes gravures suggèrent qu'à l'origine les baomals étaient des prédateurs affamés qui chassaient les alghollthus.

Baomal

Rares sont les monstres marins aussi redoutés et craints que la baomal à deux têtes. Ce prédateur massif vit généralement dans les eaux les plus profondes et partage le sommet de la chaîne alimentaire avec le kraken et d'autres monstres. Ces bêtes se nourrissent de baleines et d'autres grandes créatures marines et vont parfois jusqu'à les suivre jusqu'à la surface de l'eau. Près de la surface, les baomals qui rencontrent des navires découvrent rapidement qu'ils contiennent une grande variété de morceaux de choix particulièrement appétissants. Ces créatures utilisent leurs pointes dévastatrices pour déchirer la coque des navires avant de se repaître des marins impuissants.

Baomal — Créature 20

CN | Gigantesque | Aberration | Aquatique

Perception +34 ; odorat (imprécis) 24 m, vision dans le noir

Langues aklo

Compétences Athlétisme +41, Discrétion +31, Survie +37

For +10, **Dex** +2, **Con** +8, **Int** –3, **Sag** +6, **Cha** +1

CA 48 ; **Réf** +30, **Vig** +36, **Vol** +34

PV 315 ; **Résistances** physique 10

Vision à 360°

Attaque d'opportunité ↻

Aura de perturbation psychique (aura, divination, mental, occulte) 36 m. Toutes les créatures, à l'exception des aberrations, qui commencent leur tour dans la zone subissent 5d6 points de dégâts mentaux.

Bicéphale. Tout pouvoir ou effet qui pourrait trancher une tête du baomal (comme un coup critique avec une épée *vorpale*) tranche une tête déterminée aléatoirement. Perdre une tête ne tue pas le baomal mais cela l'empêche d'effectuer une Frappe avec la tête détruite et d'utiliser Double opportunité ou Frappe à deux têtes.

Double opportunité. Un baomal gagne une réaction supplémentaire au cours de chaque round pendant lequel il peut utiliser une Attaque d'opportunité. Il doit utiliser une tête différente pour chaque réaction qu'il tente et il ne peut effectuer plus d'une Attaque d'opportunité à cause du même déclencheur.

Vitesse 15 m, nage 24 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +38 (allonge 6 m), **Dégâts** 4d12+18 perforants plus Empoignade améliorée

À distance ◆ jet tsunami, +38 (brutal, portée 150 m), **Dégâts** 4d10+18 contondants plus Bousculade 12 m

Aspiration de l'océan ◆ (attaque). Un baomal peut aspirer des quantités phénoménales d'eau attirant tout ce qui se trouve autour de lui. Toutes les créatures et tous les objets dans l'eau dans un rayon de 18 m du baomal (y compris les navires) sont attirés vers lui. Les créatures doivent réussir un test d'Athlétisme DD 42 ou être attirées de 6 m vers le baomal (12 m en cas d'échec critique). Pour les navires, utilisez Connaissances de la navigation maritime du capitaine au lieu de l'Athlétisme. Les objets non portés sont automatiquement attirés.

Frappe à deux têtes ◆◆. Le baomal effectue une Frappe avec chaque mâchoire contre deux créatures différentes. Ces Frappes comptent comme une seule attaque pour le malus d'attaques multiples du baomal et le malus n'augmente pas avant que les deux attaques aient été effectuées.

Raclage de carapace ◆ (déplacement). Le baomal effectue une action Nager ou Marcher rapidement en passant à côté d'une créature ou de la coque d'un navire infligeant des dégâts avec les robustes pointes de sa carapace. Toutes les créatures et tous les navires adjacents au baomal à n'importe quel moment durant son déplacement subissent 6d6+10 dégâts tranchants et perforants (jet de Réflexes basique DD 42). Contre des navires, Raclage de carapace ignore les 5 premiers points de Solidité et provoque une projection d'éclats qui inflige 3d6+5 dégâts à toutes les créatures situées à 3 m ou moins du bord du pont (jet de Réflexes basique DD 42).

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
T
S

Barghest

Les barghests sont des fiélons apparentés aux loups avec un visage de gobelin et des mains humanoïdes. Ils parcourent le plan matériel à la recherche d'âmes pour satisfaire leur faim démoniaque. Il y a des millénaires, les barghests séjournaient dans les gouffres des Enfers et servaient Asmodée. Mais après que Lamashtu eut enlevé et adopté les quatre barghests les plus puissants pour en faire ses animaux de compagnie (et, avec le temps, un panthéon de héros divins vénérés par les gobelins), la loyauté et la nature philosophique des barghests changèrent de manière significative. De nos jours, bien que les barghests soient encore liés au gobelinoïdes, ils ne servent que leurs propres appétits.

BARGHEST

Les barghests typiques ont un vorace appétit pour la vie et se développent grâce à la graisse des mortels, leur corps changeant de manière imprévisible alors qu'ils consument la chair et le sang de leurs victimes pour se transformer en barghests encore plus puissants. Ils se servent souvent de leur pouvoir de métamorphe pour régner sur des tribus gobelinoïdes ou pour chasser discrètement dans des zones rurales en prenant l'aspect de loups anormalement intelligents. Ils ne s'entendent pas très bien entre eux, chaque barghest voulant s'approprier toutes les proies qu'ils tuent ; s'il y a trop de barghests dans une zone limitée, il en résulte le plus souvent du cannibalisme.

BARGHEST — CRÉATURE 4

CM MOYENNE FIÉLON

Perception +12 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues abyssal, commun, gobelin
Compétences Acrobaties +10, Diplomatie +9, Discrétion +10, Duperie +12, Intimidation +11, Survie +8
For +5, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +3
CA 21 ; **Réf** +12, **Vig** +11, **Vol** +8

PV 50 ; **Résistances** feu 5, physique 5 (sauf magique)
Attaque d'opportunité ↷
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +13, **Dégâts** 2d8+5 perforants
Corps à corps ❖ griffe, +13 (agile), **Dégâts** 2d6+5 tranchants
Sorts innés divins DD 21 ; **4e** *clignotement* (à volonté), *confusion*, *porte dimensionnelle* (soi uniquement) ; **3e** *lévitation* (à volonté) ; **1er** *charme*
Alimentation. Une fois par mois, un barghest peut passer une minute à dévorer un corps pour gagner un bonus de statut de +1 permanent à ses tests et DD. À chaque fois qu'il se nourrit à nouveau, ce bonus augmente de 1 point. La quatrième fois qu'il se nourrit de la sorte, il perd sa peau et mute pour se transformer en barghest supérieur, ce qui met fin au bonus de statut.
Changement de forme ❖ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Le barghest prend la forme d'un gobelinoïde (un gobelin, hobgobelin ou gobelours) ou d'un loup ou il reprend sa véritable forme. Quand le barghest est sous forme gobelinoïde, il perd ses Frappes de mâchoires et de griffes, il est de Petite taille s'il est transformé en gobelin, et sa Vitesse est de 6 m. Quand le barghest est transformé en loup, sa Vitesse est de 12 m et son attaque de mâchoire gagne Renversement. Chaque barghest n'a qu'une seule forme de loup et qu'une seule forme gobelinoïde.

BARGHEST SUPÉRIEUR

Une fois qu'un barghest a suffisamment mangé pour se transformer en barghest supérieur, il cherche généralement un moyen de quitter le plan matériel afin de retourner dans les Abysses pour y rejoindre les autres fiélons en tant que nouvelle horreur de ce plan.

LES BARGHESTS HÉROS DIVINS

Les quatre barghests volés dans les chenils des Enfers par la divinité Lamashtu n'étaient pas les premiers de leur espèce mais à l'époque, et encore aujourd'hui, ils étaient les plus puissants. Ils résident désormais dans les Abysses, dans leur propre royaume adjacent à celui de Lamashtu, et ils sont vénérés par les gobelins sur différents mondes en tant que «héros divins». Ces quatre barghests sont Hadregash l'esclavagiste, Venkelvore le tortionnaire, Zarongel le tueur de chiens et Zogmugot le charognard.

CULTES DE BARGHESTS

Même si les héros divins barghests sont sans doute les seuls à pouvoir accorder des sorts à leurs prêtres, l'idée de se faire vénérer par des fidèles plaît à tous les barghests. Une créature qui termine sa transformation en barghest supérieur, et qui n'est donc plus distraite par sa faim insatiable, se fait souvent passer pour une divinité auprès de groupes ignorants de gobelins ou d'autres monstres. Pour eux, le fait que le barghest ne puisse leur accorder de sorts n'a aucune importance. En fait, leur culte repose sur le simple constat que de vénérer le barghest est le meilleur moyen pour l'empêcher de dévorer toute la tribu.

Puisque les barghests n'ont aucune capacité innée qui leur permet de voyager entre les plans, il faut généralement des années, voire des décennies, pour qu'un barghest supérieur y parvienne. Pendant ce temps, ils continuent de joueur leur rôle de gloutons, de chasseurs d'humains et de tyrans des tribus gobelinoïdes. Ils sont nombreux à s'habituer à cette existence sur le plan matériel et à renoncer à leur objectif de retourner dans les Abysses malgré le fait que ceux qui y parviennent deviennent souvent plus puissants avec le temps en développant de nouveaux pouvoirs issus du chaos de ce plan.

En plus du fait que les barghests supérieurs sont plus puissants que les autres, le processus de transformation dans cette forme provoque d'hideuses mutations qui leur octroient souvent des pouvoirs mortels. Lors de cette transformation, certains se parent de grandes ailes de chauve-souris. D'autres gagnent un souffle toxique ou développent des membres atrophiés. Les options proposées dans le profil ci-après ne sont que quelques exemples de mutations. N'hésitez pas à créer les vôtres en vous basant sur celles-ci.

BARGHEST SUPÉRIEUR — CRÉATURE 7

PEU COURANT | CM | GRANDE | FIÉLON | MUTANT

Perception +16 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues abyssal, commun, gobelin

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme + 15, Diplomatie +14, Discrétion +15, Duperie +18, Intimidation +16, Survie +14

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +3, **Cha** +5

CA 25 ; **Réf** +15, **Vig** +17, **Vol** +12

PV 105 ; **Faiblesses** bon 5, loyal 5 ; **Résistances** feu 10, physique 10 (sauf magique)

Attaque d'opportunité ↻

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ mâchoire, +17, **Dégâts** 2d10+6 perforants

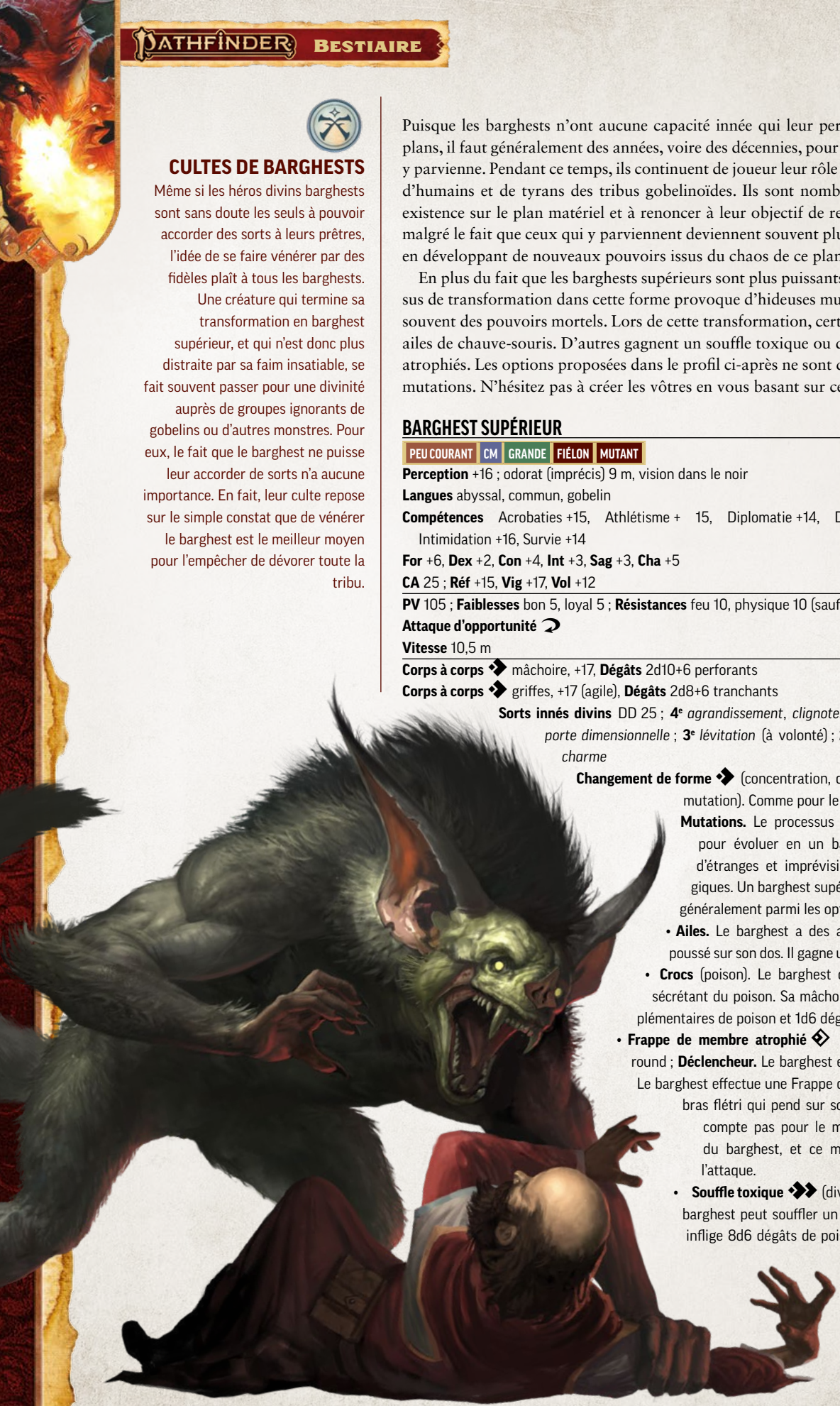
Corps à corps ◆ griffes, +17 (agile), **Dégâts** 2d8+6 tranchants

Sorts innés divins DD 25 ; **4e** *agrandissement*, *clignotement* (à volonté), *confusion*, *porte dimensionnelle* ; **3e** *lévitation* (à volonté) ; **2e** *invisibilité* (à volonté) ; **1er** *charme*

Changement de forme ◆ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Comme pour le barghest.

Mutations. Le processus visant à dévorer des corps pour évoluer en un barghest supérieur provoque d'étranges et imprévisibles modifications physiologiques. Un barghest supérieur a une mutation, choisie généralement parmi les options suivantes.

- **Ailes.** Le barghest a des ailes mal formées qui ont poussé sur son dos. Il gagne une Vitesse en vol de 7,5 m.
- **Crocs** (poison). Le barghest développe de longs crocs sécrétant du poison. Sa mâchoire inflige 1d6 dégâts supplémentaires de poison et 1d6 dégâts de poison persistants.
- **Frappe de membre atrophié** ◆ **Fréquence.** Une fois par round ; **Déclencheur.** Le barghest effectue une Frappe. **Effet.** Le barghest effectue une Frappe de griffe avec un troisième bras flétri qui pend sur son torse. Cette attaque ne compte pas pour le malus d'attaques multiples du barghest, et ce malus ne s'applique pas à l'attaque.
- **Souffle toxique** ◆◆ (divine, évocation, poison). Le barghest peut souffler un nuage de gaz toxique qui inflige 8d6 dégâts de poison à toutes les créatures situées dans un cône de 9 m (jet de Vigueur basique DD 25). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.



INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANN

Basilic

Le basilic est un reptile à huit pattes avec une attitude particulièrement hostile et le pouvoir de pétrifier les créatures d'un simple regard. Selon les légendes, à l'instar de la cockatrice, les premiers basilics ont éclos d'œufs de serpents couvés par des coqs. Cependant, rien dans leur physiologie ne permet de prêter fois à cette croyance.

Un basilic préfère se nourrir de chair pétrifiée. Une fois une victime transformée en pierre, la créature croque le corps fossilisé avec sa puissante mâchoire et laisse le puissant acide de son estomac faire le reste. La digestion est extrêmement lente et inefficace, provoquant chez le basilic une sorte de léthargie qui laisse à penser que lui-même est en train de se pétrifier. Ce fait est à l'origine du dicton : «être aussi lent qu'un basilic bien nourri.» Mais si les basilics sont réputés pour leur allure lente et leur attitude paresseuse, un prédateur qui peut pétrifier ses proies d'un simple regard n'a pas vraiment besoin d'être rapide.

Un basilic adulte mesure 3,90 m de la tête au bout de la queue et pèse environ 150 kilos. Ces reptiles émettent des sifflements quand ils se déplacent, qui se transforment en gargouillements gutturaux quand ils s'agitent. Bien que ce soient généralement des créatures solitaires qui ne se rassemblent que pour s'accoupler et pondre des œufs, régulièrement, on rapporte des régions infestées par un nombre inhabituel de basilics. On ignore ce qui provoque ces rassemblements.

Pour des raisons inconnues, les belettes et les furets sont immunisés contre le regard de pétrification et ces animaux s'introduisent parfois dans la tanière d'un basilic parti chasser afin de se nourrir de ses œufs ou de ses petits récemment éclos. D'après certaines légendes, le sang du basilic pourrait transformer la pierre en un autre matériau mais c'est probablement dû à des témoins qui ont mal interprété la restauration magique de créatures ou de membres précédemment pétrifiés.

Tanières des basilics

On trouve des basilics dans presque n'importe quel environnement terrestre y compris des forêts, des collines, des montagnes, des plaines et des marais. Ils ont tendance à vivre dans des grottes ou des endroits abrités et la teinte de leur peau leur permet souvent de mieux se fondre dans leur environnement. En conséquence, les basilics vivant dans des forêts peuvent avoir des écailles couleur émeraude pour s'accorder avec la végétation environnante tandis qu'un basilic vivant dans un désert peut avoir des écailles couleur sable ou brunâtres.

Basilic — Créature 5

N Moyenne Bête

Perception +11 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +13, Discrétion +8

For +4, **Dex** –1, **Con** +5, **Int** –3, **Sag** +2, **Cha** +1

CA 22 ; **Réf** +8, **Vig** +14, **Vol** +11

PV 75

Coup d'œil pétrifiant ↻ (arcane, aura, transmutation, visuel) ; **Déclencheur.** Une créature que le basilic peut voir commence son tour à une distance maximale de 9 m de lui. **Effet.** La cible doit effectuer un jet de Vigueur DD 20. Si elle échoue, elle est ralentie 1 pendant 1 minute tandis que son corps se raidit lentement.

Vitesse 6 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +15, **Dégâts** 2d8+4 perforants

Regard pétrifiant ◆◆ (arcane, concentration, mise hors de combat, transmutation, visuel). Le basilic regarde une créature qu'il peut voir à une distance maximale de 9 m. La créature doit faire un jet de Vigueur DD 22. Si elle échoue et qu'elle n'a pas déjà été ralentie par Coup d'œil pétrifiant ou par ce pouvoir, elle est ralentie 1. Si la créature était déjà ralentie par ce pouvoir ou par Coup d'œil pétrifiant, si elle rate le jet de sauvegarde elle est pétrifiée de manière permanente.

Une créature pétrifiée de cette manière qui est enduite (pas juste aspergée) avec du sang de basilic frais (provenant d'un basilic qui n'est pas mort depuis plus d'une heure) est instantanément dépétrifiée. Un unique basilic a assez de sang pour enduire 1d3 créatures de taille Moyenne de cette manière.

TRÉSORS DES BONNETS ROUGES

Les chaussures et le bonnet d'un bonnet rouge n'ont pas beaucoup de valeur aux yeux des autres créatures. Il transporte par contre une faux et plusieurs trophées de valeur récupérés sur ses victimes.

HABITATS DES BONNETS ROUGES

Contrairement à d'autres fées, les bonnets rouges n'incarnent pas un aspect particulier de la nature ou d'un environnement, il est donc possible d'en croiser presque partout. Ils préfèrent cependant les endroits où ils pourront facilement se cacher ou se mettre à l'abri, comme les forêts, les montagnes, ou les tunnels souterrains et les cavernes.

Bonnet rouge

Les bonnets rouges sont des fées sadiques et capricieuses qui adorent faire couler le sang et tuer. Si leur apparence la plus célèbre est celle de vieux hommes barbus et rabougris, les femmes bonnets rouges ne sont pas moins terribles ou cruelles que leurs congénères masculins. Les bonnets rouges sont cependant des brutes pleutres, intimidées par tout ce qui est plus puissant qu'eux, une caractéristique qui leur fait craindre autant que mépriser les symboles des divinités bonnes. D'après de nombreux contes de fées, les bonnets rouges tirent leur puissance de leurs bonnets éponymes en les trempant dans du sang frais. Ces cruelles petites fées sont également associées à leurs emblématiques bottes ferrées, dont les semelles métalliques créent une mélodie discordante en claquant sur les pavés, éveillant les inquiétudes de ceux qui reconnaissent ce bruit. Les bonnets rouges font généralement 90 cm de haut. Ils sont courbés, ont des oreilles pointues, des dents en bataille et de longs cheveux blancs emmêlés.

BONNET ROUGE — CRÉATURE 5

CM PETITE FÉE

Perception +12 ; vision nocturne

Langues commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +15, Discrétion +13, Duperie +11, Intimidation +13, Nature +10

For +4, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sag** +1, **Cha** +2

Objets bonnet rouge, bottes ferrées, faux

Bonnet rouge (nécromancie, primordial). Le bonnet de laine d'un bonnet rouge est imprégné du sang de ses victimes. Si le bonnet rouge perd son bonnet, il ne bénéficie plus des effets de sa guérison accélérée et subit un malus de –4 à ses jets de dégâts. Il peut créer un nouveau bonnet en 10 min mais ce bonnet ne lui confère aucun pouvoir tant que la fée ne l'a pas coloré de rouge avec Imbibition de sang. Un bonnet ne confère ses pouvoirs à aucune autre créature que le bonnet rouge qui l'a créé.

CA 21 ; **Réf** +15, **Vig** +11, **Vol** +10

PV 60, guérison accélérée 10 ; **Faiblesses** fer froid 5, révulsion divine

Révulsion divine (émotion, mental, terreur). Si un bonnet rouge voit une créature brandir un symbole religieux associé à une divinité d'alignement bon (ce qui nécessite que cette créature accomplisse une action d'interaction) ou utiliser un tel symbole pour lancer un sort divin, le bonnet rouge doit faire un jet de Volonté DD 19. Il devient alors temporairement immunisé contre tous les symboles religieux pour 10 min.

Succès critique. Le bonnet rouge n'est pas affecté.

Succès. Le bonnet rouge est effrayé 2.

Échec. Le bonnet rouge se trouve dans l'état en fuite pendant 1 round et est effrayé 4.

Vitesse 15 m

Corps à corps ◆ faux, +15 (croc-en-jambe, mortelle 1d10), **Dégâts** 1d10+10 tranchants

Corps à corps ◆ botte, +13 (agile, polyvalent C), **Dégâts** 1d6+8 perforants

Coup tranchant mortel ↻ **Déclencheur.** Le bonnet rouge réduit une créature à 0 point de vie grâce à une Frappe de faux. **Effet.** Le bonnet rouge porte une autre Frappe de faux contre une créature différente, en utilisant le même malus d'attaques multiples que la Frappe qui a déclenché cette réaction. Cette attaque est prise en compte dans son malus d'attaques multiples.

Fouler du pied ◆. Le chapeau rouge Marche rapidement sur une distance maximale égale à la moitié de sa Vitesse et porte une Frappe avec sa chaussure à n'importe quel moment lors de ce déplacement. Si la Frappe de chaussure touche une créature à terre, elle lui inflige 2d6 dégâts de saignement persistants.

Imbibition de sang ◆ (manipulation). Le bonnet rouge trempe son bonnet dans le sang d'un ennemi tué. Cet ennemi doit être mort au cours de la dernière minute écoulée et le bonnet rouge doit avoir participé à sa mise à mort. Le bonnet rouge gagne un bonus de statut de +4 à ses jets de dégâts pendant 1 min.

Bourbiérin

Les bourbiérins sont des humanoïdes amphibiens agressifs qui vivent dans les marais et même des forêts tropicales. Ils naissent dans des œufs sous forme de têtards avant de se battre férocement pour se nourrir allant même jusqu'à dévorer leurs frères et sœurs au cours de cette lutte. En trois ans, les bourbiérins ayant survécu développent des bras, des jambes et des poumons tout en apprenant les rudiments de la chasse, de l'artisanat et de la guerre, tout ce dont ils ont besoin pour survivre dans leur société où règne la loi du plus fort. Au sommet de la plupart des hiérarchies des bourbiérins règne un devin des marais massif doté d'une sinistre magie divine.

Éclaireur bourbiérin

Souvent affecté à la surveillance des frontières de leur domaine, les éclaireurs bourbiérins apprennent à parler une autre langue (généralement le commun) pour qu'ils puissent plus facilement évaluer les menaces et insulter les intrus.

Éclaireur bourbiérin — Créature 1

CM MOYENNE AMPHIBIE BOURBIÉRIN HUMANOÏDE

Perception +7 ; vision dans le noir
Langues bourbiérin, commun
Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +8, Discrétion +7 (+9 dans l'eau)
For +3, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +0
Objets armure de cuir, fronde (10 billes), morgenstern
CA 16 ; **Réf** +5, **Vig** +9, **Vol** +7

pv 24
Vitesse 6 m, nage 7,5 m ; déplacement facilité dans les marais

Corps à corps ❖ morgenstern, +8 (polyvalent P), **Dégâts** 1d6+3 contondants
Corps à corps ❖ langue, +8 (allonge 3 m), **Effet** empoignade avec la langue
À distance ❖ fronde, +7 (facteur de portée 15 m, propulsif, rechargement 1), **Dégâts** 1d6+1 contondants
Croassement terrifiant ❖ (audible, émotion, mental, terreur). Le bourbiérin émet un croassement terrifiant. Tout non-bourbiérin situé dans un rayon de 9 m est effrayé 1 à moins de réussir un jet de Volonté DD 17 ; ceux qui obtiennent une réussite critique sont temporairement immunisés pendant 1 minute.
Déplacement facilité dans les marais. Un éclaireur bourbiérin ignore un terrain difficile provoqué par des éléments d'un marais.
Empoignade avec la langue. Si l'éclaireur bourbiérin touche une créature avec sa langue, elle est empoignée. Contrairement à une empoignade normale, la créature n'est pas immobilisée mais elle ne peut s'éloigner au-delà de l'allonge de la langue du bourbiérin. La créature peut la trancher en touchant une CA de 13 et en infligeant au moins 2 points de dégâts tranchants. Bien que n'infligeant aucun dégât au bourbiérin, cela l'empêche d'utiliser sa Frappe de langue jusqu'à ce qu'elle repousse ce qui prend une semaine.

Guerrier bourbiérin

Les guerriers bourbiérins exaltent le combat singulier et préfèrent combattre seuls pour que personne ne puisse contester leurs compétences. Ils sont réputés pour poursuivre avec une détermination presque surnaturelle les ennemis qui fuient un combat.

Guerrier bourbiérin — Créature 2

CM MOYENNE AMPHIBIE BOURBIÉRIN HUMANOÏDE

Perception +8 ; vision dans le noir
Langue bourbiérin
Compétences Athlétisme +8, Discrétion +6 (+8 dans l'eau), Intimidation +5
For +4, **Dex** +0, **Con** +4, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +1
Objets armure de cuir clouté, gourdin, javeline (3)
CA 17 ; **Réf** +5, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 38
Vitesse 6 m, nage 7,5 m ; déplacement facilité dans les marais

Corps à corps ❖ gourdin, +10, **Dégâts** 1d6+6 contondants
Corps à corps ❖ langue, +10 (allonge 3 m), **Effet** empoignade avec la langue
À distance ❖ javeline, +6 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants

Villages bourbiérins

Les bourbiérins préfèrent vivre sur des terres marécageuses et des tourbières. Bien qu'ils soient à l'aise dans l'eau, ils choisissent de passer la majeure partie de leur vie sur terre et construisent des villages constitués de huttes en boue. Ils possèdent souvent des bêtes gardiennes comme les cherchesangs (page 55), les crocodiles (page 66), les grenouilles géantes et d'autres animaux sauvages qu'ils dressent (à peine) pour les protéger.

GOGUNTA

Gogunta est la protectrice du peuple des bourbiérins et bon nombre de ces derniers la vénèrent comme une déesse.

Édits sacrifier des créatures en les noyant, folâtrer ou chanter dans les marais, nourrir ou aider des amphibiens

Anathème être clément envers des bourbiérins qui vénèrent d'autres divinités

Alignements des fidèles CM

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine *mise à mal*

Compétence divine Intimidation

Arme de prédilection fouet

Domaines indulgence, puissance, tyrannie, eau

Sorts de prêtre 1er : *saut*, 3e : *nuage nauséabond*, 5e : *tentacules noirs*

À distance ❖ gourdin, +6 (jet 3 m), **Dégâts** 1d6+6 contondants

Croassement terrifiant ❖ (audible, émotion, mental, terreur). Comme l'éclaireur bourbiérin mais DD 18.

Déplacement facilité dans les marais. Comme l'éclaireur bourbiérin.

Empoignade avec la langue. Comme l'éclaireur bourbiérin mais CA 15 et 3 PV.

DEVIN DES MARAIS BOURBIÉRIN

Le devin des marais a reçu le don de la magie en vénérant le seigneur démon Gogunta et il utilise ses pouvoirs pour régner d'une main de fer sur un village de bourbiérins et planifier les raids contre les communautés voisines.

DEVIN DES MARAIS BOURBIÉRIN — CRÉATURE 3

CM MOYENNE AMPHIBIE BOURBIÉRIN HUMANOÏDE

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues abyssal, bourbiérin, commun

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +8, Médecine +9, Nature +11, Religion +9, Représentation +8

For +3, **Dex** +0, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +3

Objets bâton

CA 18 ; **Réf** +7, **Vig** +9, **Vol** +11

PV 40

Vitesse 6 m, nage 7,5 m ; déplacement facilité dans les marais

Corps à corps ❖ bâton, +10 (deux mains d8), **Dégâts** 1d4+6 contondants

Corps à corps ❖ langue, +10 (allonge 3 m), **Effet** empoignade avec la langue

Sorts primordiaux préparés DD 21, attaque +11 ; **2e** *fbrume de dissimulation*, *lèche acide* ; **1er** *gourdin magique*, *saut*, *terreur* ; **Tours de magie (2e)** *aspersion acide*, *entrave*, *lumières dansantes*, *rayon de givre*

Bourdonnement parasite ↻ (audible, mental) **Déclencheur.** Le devin des marais ou l'un de ses alliés dans un rayon de 18 m tente un jet de sauvegarde contre un effet audible ou de son. **Effet.** Le devin des marais émet un croassement qui couvre tous les autres sons. Il effectue un test de Représentation. Il peut, ainsi que les alliés bourbiérins situés dans la zone, utiliser le meilleur résultat entre celui obtenu au test de Représentation et son jet de sauvegarde pour résoudre l'effet audible ou sonique.

Croassement destructeur ❖❖ (son). Le devin des marais émet un puissant croassement qui inflige 4d6 dégâts de son à tout non-bourbiérin situé dans une émanation de 4,5 m (jet de Vigueur basique DD 19) ; toute créature ayant l'état effrayé subit des dégâts de son supplémentaires égaux à deux fois l'intensité de son état effrayé. Le bourbiérin ne peut utiliser de nouveau Croassement destructeur avant 1d4 rounds.

Croassement terrifiant ❖ (audible, émotion, mental, terreur). Comme l'éclaireur bourbiérin mais DD 19.

Déplacement facilité dans les marais. Comme l'éclaireur bourbiérin.

Empoignade avec la langue. Comme l'éclaireur bourbiérin mais CA 15 et 4 PV.

POISON DE LA LIBELLULE BLEUE

Les bourbiérins produisent une puissante toxine obtenue à partir de libellules bleues. Les devins des marais absorbent cette mixture pour éveiller leurs pouvoirs divins mais pour la plupart des autres créatures, ce poison provoque des hallucinations paralysantes.

POISON DE LA LIBELLULE BLEUE — OBJET 3

PEU COURANT ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INGÉRÉ POISON

Prix 7 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** L

Activation ❖ (Interagir)

Jet de sauvegarde Vigueur DD 17 ; **Délai** 10 min ; **Durée maximale** 30 min ; **Stade 1** ébloui (10 min) ; **Stade 2** ébloui et effrayé 1 (10 min) ; **Stade 3** effrayé 1 et confus 1 (1 minute)

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–W
X–Z
ANNEXES

Bulette

Les bulettes sont de féroces prédateurs qui rôdent juste sous la surface de la terre dans des régions sauvages et désolées. Quand elles creusent la terre, seul leur aileron dorsal lourdement cuirassé dépasse du sol ; jusqu'à ce qu'elles bondissent pour frapper leur proie. Leur apparence, leur appétit et leur aileron dorsal leur ont valu le surnom de « requin terrestre. »

Une bulette moyenne revendique un territoire d'environ 750 kilomètres carrés. Quand elle trouve une zone riche en nourriture, telle qu'un village de fermiers, elle ajoute la zone à la route qu'elle patrouille régulièrement. En quelques mois, elle peut rayer de la carte des communautés entières. Les bulettes sont des créatures féroces qui combattent farouchement tous les autres prédateurs de la région. Elles tentent d'éviter tout contact et tout conflit avec d'autres membres de leur espèce sauf si elles cherchent à se reproduire. Un couple de bulettes est lié pour la vie et partage le même territoire ; c'est la seule exception connue au fait que cette créature soit plutôt solitaire. Elles élèvent leurs jeunes pendant une courte période. Le couple apprend à la jeune bulette comment chasser, quelles sont les créatures les plus faciles à tuer et celles qu'il faut éviter. Puis, le couple bannit le jeune dès qu'il a réussi sa première chasse.

Les premières bulettes étaient des gardiennes créées magiquement qui devaient servir d'animaux de compagnie effrayants à un magicien sadique et avide de pouvoir. La technique pour les créer, ainsi que leur fonction d'origine, a été oubliée et il existe de nombreux textes anciens et contradictoires dans lesquels des dizaines de magiciens affirment avoir inventé la célèbre créature. Certains sages avancent l'hypothèse selon laquelle l'inventeur pourrait être un elfe, une théorie qui repose sur le simple fait, tout à fait curieux, que les bulettes, malgré leur nature vorace, semblent trouver indigeste la chair des elfes. Malheureusement pour les elfes qui croisent la route d'une bulette, cette dernière les tuera tout aussi bien que les autres intrus mais évitera juste de les dévorer après les avoir terrassés.

BULETTE — CRÉATURE 8

N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +16 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +21
For +7, **Dex** +2, **Con** +6, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –2
CA 30 ; **Réf** +16, **Vig** +20, **Vol** +14

PV 120
Vitesse 12 m, creusement 9 m ; saut puissant

Corps à corps ◆ mâchoires, +21, **Dégâts** 2d10+10 perforants
Corps à corps ◆ griffe, +21 (agile), **Dégâts** 2d8+10 tranchants
Charge bondissante ◆◆. La bulette tente de Sauter en hauteur ou de Sauter en longueur. Si elle est adjacente à un ennemi à l'apex du Saut en hauteur ou à la fin de son Saut en longueur, elle peut, à ce moment-là, effectuer une Frappe de griffe contre cet ennemi. Si la bulette saute verticalement d'au moins 1,5 m ou horizontalement d'au moins 6 m, elle peut tenter deux Frappes de griffe au lieu d'une seule. Le malus d'attaques multiples de la bulette n'augmente pas jusqu'à ce qu'elle ait effectué toutes les Frappes de griffe qui font partie de cette Charge bondissante.
Proie favorite. Une bulette gagne un bonus de circonstance de +1 pour ses jets d'attaque et de dégâts avec ses mâchoires contre un type précis de créature définie comme sa nourriture préférée. À moins que le contraire ne soit indiqué, la proie favorite d'une bulette est l'halfelin. Les elfes ne sont jamais les proies favorites des bulettes.
Saut puissant. En réussissant un Saut en hauteur, la bulette saute à 3 m de hauteur ou à 6 m avec une réussite critique.

APPÉTITS DE LA BULETTE

Bien que les bulettes mangent toutes les créatures vivantes qu'elles peuvent attraper avec leurs mâchoires, la plupart apprécient particulièrement la chair des halfelins et celle des chevaux. À défaut d'autre nourriture, une bulette peut se contenter de matière végétale ou même d'objets inanimés bien que cela ne les nourrisse pas, ce besoin de manger étant simplement la manifestation d'un instinct irrésistible.

TRÉSORS DES BUNYIPS

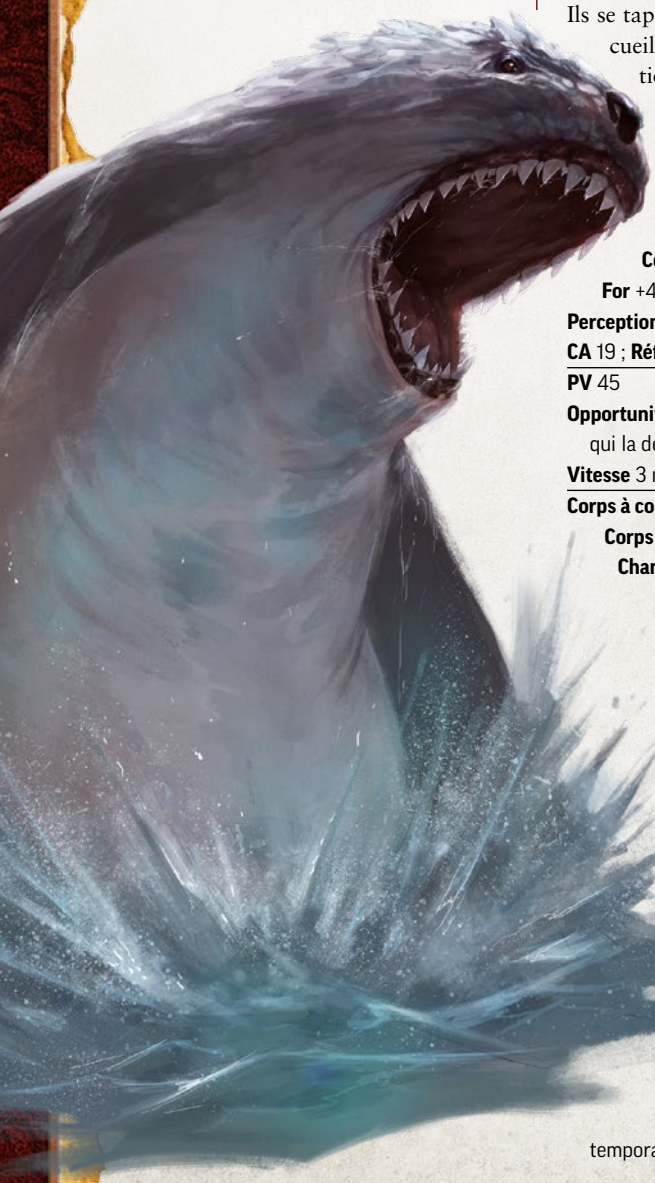
Les bunyips n'ont rien à faire des trésors et n'en collectent donc pas mais le sol de leur tanière est parfois jonché des possessions de leurs victimes humanoïdes. Les dents d'un bunyip peuvent être récupérées et vendues (la plupart en ont 50). Sinon, en raison de leur nature légendaire et insaisissable, un bunyip empaillé peut être vendu à bon prix à unæ collectionneur.

Bunyip

Un bunyip est un prédateur aquatique dangereux qui ressemble à un croisement entre un requin et un phoque. Vivant dans les anses d'eau douce ou dans les baies d'eau salée, les bunyips chassent là où les proies sont abondantes, souvent à la grande consternation des habitants et des pêcheurs locaux.

Malgré leur apparence bizarre et leur tendance à défendre leur territoire en poussant des rugissements bruyants qui se répercutent sur de très grandes distances, ils sont très rarement aperçus par des humanoïdes et certains vont même jusqu'à douter de leur existence. Il y a quatre cents ans, ces créatures étaient considérées comme des monstres tout droit sortis des contes populaires et même aujourd'hui, alors que leur existence a été prouvée, la présence d'un bunyip dans une région est souvent considérée avec beaucoup de scepticisme. Bien que leur pouvoir limité de métamorphose explique en partie le mystère qui les entoure, l'élément majeur est très certainement le fait que ces créatures aquatiques chassent rarement les humanoïdes et préfèrent se nourrir d'animaux plus petits. La plupart évitent tout contact avec les humains sauf quand l'un d'eux s'aventure trop près de leur tanière ou de leur site de chasse préféré ; dans ce cas, le bunyip, protégeant farouchement son territoire, attaque rapidement et avec une terrible férocité. De nombreux érudits sont d'accord pour dire que de nombreuses disparitions inexpliquées près des zones côtières sont très certainement dues à des attaques de bunyips qui n'ont pas été signalées.

Dans certains ports, les bunyips ont appris que les passagers et les déchets des bateaux de pêche et des navires marchands pouvaient s'avérer une véritable source de délicatesses. Ils se tapissent à proximité de la rive et choisissent avec soin leurs victimes avant de les cueillir sur les docks ou sur leurs petites embarcations. Ces bunyips font très attention à dissimuler leur véritable forme mais cela ne tarit en rien les rumeurs d'eaux infestées par des monstres.



BUNYIP — CRÉATURE 3

N MOYENNE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +10 ; odorat (imprécis) 30 m, perception du sang, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +11, Discrétion +10, Survie +8

For +4, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** −4, **Sag** +1, **Cha** −1

Perception du sang. Le bunyip peut sentir le sang dans l'eau à plus de 1 500 m de distance.

CA 19 ; **Réf** +12, **Vig** +9, **Vol** +6

PV 45

Opportunité aquatique ↻. Comme Attaque d'opportunité mais aussi bien le bunyip que la créature qui la déclenche doivent se trouver dans l'eau.

Vitesse 3 m, nage 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d10+4 perforants plus 1d6 de saignement persistants

Corps à corps ◆ queue, +11 (agile), **Dégâts** 1d8+4 contondants

Changer de forme ◆ (primordiale, transformation, transmutation). Un bunyip peut légèrement modifier sa forme pour gagner un avantage et pour qu'il soit plus difficile de le reconnaître. Quand il le fait, ses dents rétrécissent et sa Frappe de mâchoire n'inflige plus les 1d6 dégâts de saignement persistants. Il peut choisir de gagner soit une longue queue de serpent, ce qui lui octroie une Frappe de queue avec une allonge de 3 m et Empoignade, soit des courtes pattes de crocodiles, ce qui augmente sa Vitesse au sol à 6 m. S'il utilise à nouveau Changer de forme, le bunyip peut reprendre sa forme normale ou choisir de nouveau entre une longue queue et des pattes de crocodile.

Frénésie du sang ◆ **Conditions.** Le bunyip n'est pas fatigué ou déjà sujet à la frénésie. **Déclencheur.** Le bunyip inflige des dégâts de saignement à une créature vivante. **Effet.** Le bunyip cède à une frénésie qui dure 1 min. Tant qu'il est soumis à cette frénésie, il gagne un bonus de statut de +4 à ses jets de dégâts avec ses mâchoires, 8 PV temporaires qui disparaissent à la fin de la frénésie et un malus de −2 à sa CA.

Rugissement ◆ (audible, concentration, émotion, enchantement, mental, primordiale, terreur). Le bunyip émet un puissant rugissement effrayant. Les autres créatures dans un rayon de 30 m doivent réussir un jet de Volonté DD 21 ou être effrayées 2 (effrayées 3 avec un échec critique, effrayées 1 en cas de réussite ou non affectées en cas de réussite critique). Quel que soit le résultat, les créatures sont temporairement immunisées contre cet effet pendant 1 min.

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
U–V

Caligni

Les calignis rôdent dans les cités souterraines, rampant vers la surface pour voler, traquer ou commettre des méfaits. Chacun d'eux a un rôle spécifique et prend une forme particulière en fonction des traditions et des influences surnaturelles de la société des calignis. Quel que soit leur rôle, ou leur taille, tous les calignis sont décharnés avec une chair pâle et des yeux blancs. Certains habitants de la surface les appellent le « peuple sombre, » un surnom qu'ils n'aiment pas car cela ne reflète ni leur apparence, ni leur caractère, uniquement leur environnement.

Danseur caligni

Les danseurs servent d'intermédiaires entre les clans calignis.

Danseur caligni — Créature 1

CN PETITE CALIGNI HUMANOÏDE

Perception +6 ; aveuglé par la lumière, vision dans le noir supérieure

Langue caligni

Compétences Acrobaties +7, Discrétion +7, Représentation +6, Vol +7

For +0, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +3

Objets matraque (masse d'armes légère), dague

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +7, **Vol** +4

PV 18, combustion mortelle

Cabrioles perturbantes ↷ (fortune, manipulation) **Déclencheur.** Un allié dans un rayon de 3 m du danseur effectue un jet de sauvegarde contre un effet mental ou d'illusion. **Effet.** L'allié ciblé peut lancer deux fois son jet de sauvegarde et choisir le meilleur résultat.

Combustion mortelle (lumière). Quand le danseur meurt, son corps s'enflamme et brûle d'une lumière blanche. Toutes les créatures dans une émanation de 3 m doivent réussir un jet de Vigueur DD 17 ou être éblouies pendant 1d4 rounds. Les calignis qui ratent ce jet sont également effrayés 1. Les affaires et les trésors du danseur forment une pile là où il est mort. Comme il ne s'agit pas d'un effet magique, la lumière n'a aucun effet dans des ténèbres magiques.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ matraque, +9 (agile, finesse, pousser), **Dégâts** 1d4 contondants

Corps à corps ❖ dague, +9 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4 perforants

À distance ❖ dague, +9 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4 perforants

Sorts innés occultes DD 16 ; **Tours de magie (1er)** *contre-représentation* (visuel uniquement ; *Livre de base* p. 386), *inspiration vaillante* (*Livre de base* p. 387)

Attaque sournoise. Le danseur caligni inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Malédiction du danseur ❖ (malédiction, enchantement, occulte, mental). Le danseur caligni touche un adversaire et le maudit. Si la cible rate un jet de Volonté DD 18, elle est maladroite 1 et stupéfiée 1. Ensuite, la cible est temporairement immunisée pendant 24 heures. Ces états persistent jusqu'à ce que la malédiction soit neutralisée. La victime peut tenter un nouveau jet de Volonté DD 18 une fois par heure pour mettre un terme à la malédiction.

Caligni rampant

Les calignis rampants sont les plus répandus de leur espèce.

Caligni rampant — Créature 2

CN PETITE CALIGNI HUMANOÏDE

Perception +8 ; aveuglé par la lumière, vision dans le noir supérieure

Langue caligni

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +4, Discrétion +10, Vol +8

For +0, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets dague, poison traînée noire (3 doses ; voir page 50)

CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +9, **Vol** +6

PV 30, flash mortel

Flash mortel (lumière). Quand le caligni rampant meurt, son corps s'embrase et dégage une lumière

Trésors des calignis

De nombreux calignis cachent des babioles et des bijoux brillants sous leurs sombres haillons pour les dissimuler à la vue des autres membres de leur espèce cupide. Ils possèdent également plusieurs doses de poison traînée noire pour neutraliser leurs adversaires.

L'HÉRITAGE CALIGNI

Les calignis sont les descendants d'humains qui, il y a des millénaires, ont fui sous terre pour échapper à un cataclysme dévastateur et ont supplié pour leur salut de sombres demi-dieux malveillants connus collectivement sous le nom des Oubliés. Les Oubliés transformèrent les réfugiés en survivants robustes mais il y avait un prix à payer : tout caligni qui meurt se consume dans un brusque éclat pour fournir un peu d'énergie spirituelle aux Oubliés. La plus grande ironie de ce marché accepté par les calignis, c'est que les Oubliés ont mystérieusement disparu il y a fort longtemps et qu'ils ne répondent plus à leurs prières. De nos jours, les calignis s'embrasent toujours quand ils meurent mais l'énergie de leur âme ne nourrit plus le mystérieux panthéon d'obscures divinités.

vive. Toutes les créatures dans une émanation de 3 m doivent réussir un jet de Vigueur DD 17 ou être éblouies pendant 1d6 rounds. Les créatures aveuglées par la lumière qui réussissent leur jet sont tout de même aveuglées pendant 1 round. Les affaires et les trésors du rampant forment une pile là où il est mort. Comme il ne s'agit pas d'un effet magique, la lumière n'a aucun effet dans des ténèbres magiques.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ dague, +10 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+4 perforants plus poison traînée noire (voir ci-après)

À distance ◆ dague, +10 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4 perforants plus poison traînée noire (voir ci-après)

Sorts innés occultes DD 15 ; **2e** *ténèbres* (à volonté) ; **Tour de magie (1er)** *détection de la magie*

Attaque sournoise. Le caligni rampant inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

TRAQUEUR CALIGNI

Les Traqueurs sont souvent les chefs des enclaves calignis.

TRAQUEUR CALIGNI — CRÉATURE 4

CN MOYENNE CALIGNI HUMANOÏDE

Perception +10 ; aveuglé par la lumière, vision dans le noir supérieure

Langues caligni, commun des profondeurs

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +8, Discrétion +13, Vol +11

For +2, **Dex** +5, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets poison traînée noire (6 doses ; voir ci-dessous), armure de cuir, épée courte (2)

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 60, flamme mortelle

Flamme mortelle (lumière). Quand le Traqueur meurt, son corps s'embrase d'une flamme blanche incandescente. Toutes les créatures dans un rayon de 6 m subissent 5d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 21). Les équipements et trésors du Traqueur ne sont pas affectés par les flammes et forment une pile là où il est mort.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ épée courte, +13 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+7 perforants plus poison traînée noire (voir ci-dessous)

Sorts innés occultes DD 19 ; **2e** *ténèbres* (à volonté), *brume de dissimulation* (à volonté) ; **Tour de magie (2e)** *détection de la magie*

Attaque sournoise. Le traqueur caligni inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Double taille ◆◆. Le Traqueur caligni effectue deux Frappes contre la même cible, une avec chacune de ses épées courtes. Le Traqueur combine les dégâts des attaques qui ont touché et n'applique qu'une seule fois les dégâts de précision, les résistances et les faiblesses. Les deux attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du Traqueur mais ce malus n'augmente qu'après les deux attaques.

Ordre d'encerclement [one-action] (audible). Chaque caligni rampant dans un rayon de 9 m du traqueur peut Faire un pas. Chaque rampant ne peut tirer profit qu'une seule fois par round d'un Ordre d'encerclement.

POISON TRAÎNÉE NOIRE

De nombreux calignis utilisent un poison incapacitant fabriqué à partir de champignons souterrains.

POISON TRAÎNÉE NOIRE — OBJET 2

PEU COURANT ALCHIMIQUE BLESSURE CONSOMMABLE POISON

Prix 5 po

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** L

Activation ◆◆◆ Interagir

Jet de sauvegarde Vigueur DD 16 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** comme stade 1 ; **Stade 3** 1d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–W
X–Z
ANNEXES

Cauthooj

Avec leur long corps et leur démarche sautillante et maladroite, ces grands oiseaux incapables de voler sont étonnamment agiles. Prédateurs solitaires, ils se servent de leur chant hypnotique à base de gazouillis pour induire une sorte de frénésie sauvage chez leurs proies qui finissent par s'entre-tuer afin que les cauthoojs se nourrissent de leurs restes.

Connus par certains érudits sous le nom d'oiseaux marionnettistes, et écorcheurs criards par d'autres, les cauthoojs sont honnis par la plupart des humanoïdes intelligents en partie parce que ces derniers semblent être les proies favorites de ces oiseaux. Généralement, quand un cauthooj est repéré, on constitue des groupes de chasse pour traquer la créature avant qu'elle ne puisse tuer de nouveau. Les chasseurs se bouchent les oreilles avec de la cire pour éviter d'être affectés par le cri de la créature. Ceux qui ont survécu à ce cri racontent que c'est une expérience particulièrement déconcertante et tous sont d'accord pour dire qu'aucun autre son n'est plus terrifiant.

Bien qu'on puisse penser que le cauthooj est un animal stupide, ces créatures sont en fait beaucoup plus intelligentes qu'elles n'en ont l'air. Elles rôdent aux alentours des communautés isolées dans l'espoir de trouver un voyageur solitaire dont elles peuvent se repaître. Patientes, elles peuvent s'embusquer aussi longtemps que nécessaire afin de pouvoir satisfaire leur faim. Les cauthoojs peuvent même comprendre quelques mots rudimentaires de sylvestre bien qu'ils soient incapables de parler distinctement. Cela ne les empêche pas de tenter d'imiter les sons qu'ils entendent mais quand ils le font, le résultat est intensifié par son étrange nature primordiale qui génère son pouvoir de manipulation des esprits et encourage les conflits. Le cauthooj est à peine assez intelligent pour comprendre et apprécier cette particularité.

CAUTHOOJ — CRÉATURE 12

N MOYENNE BÊTE

Perception +22 ; perception des pensées (imprécis) 18 m
Langue sylvestre (ne peut parler)
Compétences Athlétisme +24, Discrétion +25
For +6, **Dex** +4, **Con** +7, **Int** –3, **Sag** +2, **Cha** +0
Perception des pensées (divination, mental, occulte). Le cauthooj perçoit l'essence mentale des créatures à la portée indiquée.
CA 33 ; **Réf** +20, **Vig** +25, **Vol** +18

PV 215 ; **Résistances** son 15
Saut d'esquive ↷ (déplacement) **Déclencheur.** Le cauthooj est la cible d'une Frappe de corps à corps et est adjacent à un autre adversaire qui est aussi à portée de la Frappe de corps à corps. **Effet.** Le cauthooj fait un saut de côté, redirigeant la Frappe contre l'adversaire adjacent. Le cauthooj Marche rapidement de la moitié de sa Vitesse au maximum et se déplacement ne déclenche pas de réactions.
Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ bec +26 (agile, mortelle 1d12, allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+12 perforants
Frappe staccato ◆ (mental, primordiale, son). Avec de subtiles altérations de l'intensité et de la tonalité de son chant, le cauthooj pousse une créature confuse par son Gazouillement mélodieux à effectuer une Frappe. Cela fonctionne comme les autres Frappes effectuées par des créatures confuses sauf que le cauthooj choisit la cible. S'il n'y a aucune cible à portée, ou si la créature est incapable de Frapper pour une raison ou pour une autre, ce pouvoir n'a aucun effet.
Gazouillement mélodieux ◆◆ (audible, mental, mise hors de combat, primordiale). Le cauthooj émet un étrange cri modulé qui pousse les créatures à se déchaîner violemment et sans aucun contrôle. Chaque créature dans une émanation de 36 m qui peut entendre le cauthooj doit tenter un jet de Volonté DD 32 pour résister à cet effet.
Succès critique. La cible ne subit aucun effet et elle est temporairement immunisée pendant 1 min.
Succès. La cible n'est pas affectée.
Échec. La cible est confuse pendant 1 round.
Échec critique. La cible est confuse pendant 1 round et doit immédiatement s'attaquer elle-même (de la même manière dont on s'attaque soi-même en étant confus). Cette Frappe n'accorde pas à la créature un test nu pour récupérer de son état confus.

TRÉSOR DES CAUTHOOJS

Comme les pies, les cauthoojs sont attirés par les babioles brillantes et ils récupèrent souvent des trésors sur leurs victimes avant de les déposer en tas dans leurs tanières. Mais tout ce qui brille n'est pas or, cependant, et les aventuriers trouveront autant de fragments colorés de chaînettes, d'éclats de miroirs et de morceaux de bijoux fantaisies que de pièces, d'armes magiques et d'autres trésors ayant de la valeur.

HABITATS DE CAUTHOOJS

Les cauthoojs font leurs tanières dans des petites grottes, des niches naturelles et des endroits isolés similaires mais revendiquent de vastes territoires et peuvent s'éloigner de nombreux kilomètres de leur antre pour se nourrir. Ils chassent souvent dans les plaines, les prairies et autres vastes étendues dégagées.

Trésors des centaures

Les centaures apprécient les belles armes et armures. Certains fabriquent les leurs tandis que d'autres récupèrent des équipements de qualité sur leurs ennemis ; cependant, étant donné leur anatomie, il est peu probable qu'ils utilisent une armure plus lourde que la cuirasse.

Centaure

Les centaures sont des chasseurs et des traqueurs légendaires qui ressemblent à des humains très musclés avec le corps d'un puissant cheval à partir de la taille. Ils sont généralement solitaires mais aussi hautains, considérant que leur beauté physique et leur longue histoire de traditions culturelles les rendent supérieurs à tous les peuples à deux jambes qu'ils rencontrent. Bien que les histoires d'affrontements sanglants entre les centaures et les humanoïdes soient connues de tous, les centaures ne sont pas intrinsèquement sanguinaires ou agressifs. Ils sont plutôt fiers et bornés et n'apprécient guère les étrangers qui empiètent sur leurs terres ancestrales dont certaines sont dirigées par des centaures depuis des milliers d'années. Contre ceux qui saccagent la nature et qui ne tiennent pas compte de leurs avertissements, les centaures n'hésitent pas à avoir recours à leurs compétences de chasseurs pour leur infliger des blessures mortelles.

Ils s'entraînent aussi bien avec leurs armes qu'avec leurs sabots et le grondement d'une charge de centaures sur une plaine est souvent pris pour un tremblement de terre ou la débandade d'un troupeau. Même s'ils préfèrent vivre à l'écart des autres, certains centaures forgent des alliances avec des communautés isolées d'elfes, de fées, de gnomes et d'humains. Ces alliés sont souvent surpris de découvrir la profondeur de l'honneur, du pragmatisme et des connaissances des centaures. Il est très rare qu'un centaure quitte sa tribu pour découvrir le monde. Un tel vagabond solitaire s'intègre plus facilement aux sociétés humaines mais les autres centaures l'éviteront en estimant qu'un quelconque déshonneur est à l'origine de son exil.

Les centaures ont des tailles et des couleurs très variées. Le haut de leur corps est assez semblable au sein d'une même tribu ou même d'une région, mais la partie inférieure, celle qui évoque un cheval, varie grandement même entre les parents et leurs enfants. La plupart ont une taille d'au moins 2,10 m et pèsent plus de 1 000 kilos.

Les centaures vivent en groupes d'une dizaine d'individus généralement dirigés par un vieux et puissant devin ou un guerrier rompu au combat qui a accompli de nombreux exploits nobles et gagné le respect de ses camarades. Le chef respecté détermine les attitudes de l'ensemble du groupe ; un sage devin peut encourager la tribu à s'éloigner de toute civilisation pour préserver les coutumes de leurs ancêtres tandis qu'un guerrier agressif peut encourager les escarmouches contre les communautés humanoïdes proches et même contre d'autres groupes de centaures.

Centaure — Créature 3

N Grande Bête

Perception +9 ; vision dans le noir

Langues commun, elfique, sylvestre

Compétences Athlétisme +11, Diplomatie +6, Intimidation +6, Nature +7, Survie +7

For +4, **Dex** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets bouclier en acier (Solidité 5, PV 20, SR 10),cuirasse, lance (3), épée longue

CA 20 (22 avec le bouclier levé) ; **Réf** +9, **Vig** +8, **Vol** +9

PV 40

Blocage au bouclier ↷

Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ sabot, +9 (agile), **Dégâts** 1d10+4 contondants

Corps à corps ◆ épée longue, +11 (polyvalent P), **Dégâts** 1d8+4 tranchants

Corps à corps ◆ lance, +11, **Dégâts** 1d6+4 perforants

À distance ◆ lance, +6 (jet 6 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants

Piétinement ◆◆◆ Moyenne ou plus petite, sabot, DD 18

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–V
W
X–Z
ANNEXES

Changelin

Enfants des guenaudes destinés à devenir eux-mêmes des guenaudes, les changelins sont confrontés à une vie de conflit. Nés de créatures surnaturelles qui tuent et mangent le géniteur, les changelins sont conduits dans la société de leur père pour y être élevés. Ces enfants semblent appartenir à la même espèce que leur père, et on en trouve parmi les nains, les gnomes, les orcs, les gobelins et bien d'autres races mais les plus communs sont sans nul doute les changelins d'ascendance humaine. Avec des attributs dans la norme de ceux de leur espèce paternelle, les changelins ont tendance à être plus minces et plus pâles. Mais leur trait le plus caractéristique, et presque universel, est une hétérochromie qui est à l'origine de nombreuses superstitions au sujet des individus ayant des yeux de couleurs différentes.

En atteignant leur plein développement, les changelins manifestent parfois des pouvoirs qu'ils héritent de leur mère guenaude. Certains gagnent ainsi le pouvoir de voir dans le noir, d'autres voient leurs ongles devenir suffisamment longs et durs pour servir de griffes et d'autres encore se découvrent des capacités encore plus étranges spécifiques à leur mère. Par exemple, les jouvenceaux ou jouvencelles des rêves, enfants des guenaudes noires ou de leurs cousines les guenaudes voleuses de rêves, peuvent gagner une meilleure résistance à la magie des rêves et du sommeil. D'autres types de changelins incluent les jouvenceaux des scories, enfants des guenaudes annis ; les jouvenceaux ingénus, enfants des guenaudes vertes ; les jouvenceaux des embruns, enfants des guenaudes marines et bien d'autres en fonction de chaque espèce de guenaude.

Étant des êtres imprégnés d'énergie surnaturelle, les changelins sont capables de maîtriser diverses traditions magiques et bon nombre d'entre eux sont attirés soit par la magie occulte si répandue auprès des guenaudes, soit par la magie primordiale.

À peu près au même moment au cours de leur vie, de nombreux changelins, les changelines en particulier, commencent à entendre l'Appel, une émanation psychique provenant de leur mère qui les incite à quitter les communautés où ils ont grandi. S'ils le suivent, l'Appel les conduit au cercle de la guenaude où ils subissent de terribles rituels qui les transforment en guenaudes. Certains changelins, particulièrement ceux qui ont tissé de solides liens sociaux ou qui suivent la tradition druidique, sont capables de résister à l'Appel et de continuer à vivre leur existence de mortels. Le fait que l'Appel cible une écrasante majorité de changelins de sexe féminin, les changelines, a conduit à croire que tous les changelins étaient des femmes alors qu'en fait les mâles ont simplement un lien plus fort avec leur ascendance paternelle.

Exilée changeline

Cette exilée changeline est l'enfant d'une guenaude noire ou d'une guenaude voleuse de rêves.

EXILÉE CHANGELINE **CRÉATURE 3**

CN MOYENNE CHANGELIN HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues commun, druidique

Compétences Discrétion +8, Duperie +9, Médecine +9, Nature +11, Survie +9

For +4, **Dex** +1, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +2

Objets armure de cuir, bâton

CA 19 ; **Réf** +8, **Vig** +7, **Vol** +11 ; bonus de circonstances de +2 pour tous les jets de sauvegarde contre les rêves et le sommeil

PV 45

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ griffes, +11 (agile), **Dégâts** 1d4+4 tranchants

Corps à corps ❖ bâton, +11 (deux mains d8), **Dégâts** 1d4+4 contondants

Sorts préparés primordiaux DD 21, attaque +11 ; **2e** *forme humanoïde*, *ténèbres* ; **1er** *gourdin magique*, *mains brûlantes*, *ventriloquie* ; **Tours de magie (2e)** *entrave*, *flammes*, *lecture de l'aura*, *lumières dansantes*

Sorts d'ordre de druide DD 21 ; **2e** (1 point de focalisation) *métamorphose sauvage*, *morphologie sauvage*

Exilés changelins

Les changelins qui résistent à l'Appel et abandonnent la société qui les a élevés deviennent des exilés comme ceux présentés ici, des créatures solitaires qui vivent dans la nature et qui sont souvent obligées d'avoir recours à des mesures désespérées pour survivre. Ils deviennent alors des bandits de grand chemin ou des guides n'hésitant pas à prendre de grands risques.

Habitats des chauves-souris

Les nuées de chauves-souris vampires nichent en colonies partout où elles peuvent s'abriter des intempéries, de la lumière et des prédateurs, préférant les cavernes, les arbres et les gorges étroites. Les chauves-souris géantes préfèrent vivre en communautés plus réduites dans des cavernes profondes, des mines abandonnées ou dans les combles de bâtiments abandonnés. Des espèces encore plus grandes vivent dans les régions les plus reculées d'Ombreterre où elles sont souvent utilisées comme montures ou même rituellement massacrées puis animées sous forme de gardiens morts-vivants spéciaux de mystérieuses cités et nations souterraines.

Chauve-souris

Il existe un grand nombre d'espèces de chauves-souris à travers le monde. La plupart de ces animaux nocturnes sont des insectivores inoffensifs mais certaines races de chauves-souris vampires ou aussi grandes que des chevaux s'avèrent beaucoup plus dangereuses pour des aventuriers

Nuée de chauves-souris vampires

Bien que la chauve-souris vampire moyenne ait une envergure de 18 cm et ne soit pas vraiment une menace pour une proie plus grande (et en effet, ces suceuses de sang peuvent se nourrir sans même que leur victime endormie ne s'en rende compte), il existe des espèces particulièrement agressives qui chassent en nuées. Et ces nuées de chauves-souris vampires sont beaucoup plus dangereuses que la somme de leurs différents éléments et peuvent infliger en très peu de temps un nombre impressionnant de saignements.

Nuée de chauves-souris vampires — Créature 1

N GRANDE ANIMAL NUÉE

Perception +10 ; écholocalisation (précis) 6 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4 (+7 pour l'escalade), Discrétion +7

For +1, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +3, **Cha** –3

Écholocalisation. Une nuée de chauves-souris peut utiliser son ouïe comme un sens extrêmement précis à la portée indiquée.

CA 15 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +6

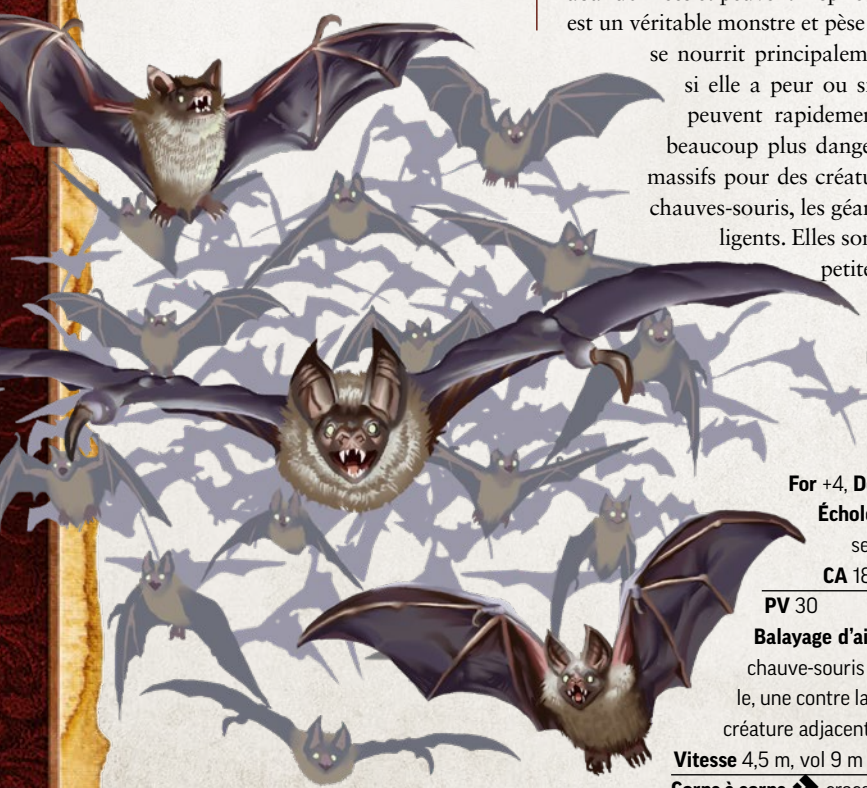
PV 11 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts d'éclaboussure 3, dégâts de zone 3 ; **Résistances** contondants 6, perforants 6, tranchants 3

Vitesse 1,5 m, vol 9 m

Festin sanglant ❖. Chaque ennemi dans l'espace de la nuée de chauves-souris subit 1d4 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 16). Les créatures qui ratent ce jet subissent également 1 point de dégât de saignement persistant.

Chauve-souris géante

Si les grandes chauves-souris ne sont pas rares dans les cavernes sombres et les ruines abandonnées et peuvent inspirer la peur aux spéléologues sensibles, la chauve-souris géante est un véritable monstre et pèse plus de 50 kilos pour une envergure de presque 4,5 m. Elle se nourrit principalement de fruits et d'insectes mais elle peut s'avérer violente si elle a peur ou si elle est affamée. Les attaques de chauves-souris géantes peuvent rapidement être à l'origine de rumeurs concernant des monstres beaucoup plus dangereux car nombreux sont ceux qui prennent ces animaux massifs pour des créatures démoniaques ou vampiriques. Mais comme les autres chauves-souris, les géantes sont tout simplement des mammifères sociaux et intelligents. Elles sont parfois utilisées comme montures par des humanoïdes de petite taille généralement ceux qui viennent ou vivent dans des régions montagneuses ou souterraines.



Chauve-souris géante — Créature 2

N GRANDE ANIMAL

Perception +11 ; écholocalisation (précis) 12 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +8, Discrétion +8

For +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +3, **Cha** –2

Écholocalisation. Une chauve-souris peut utiliser son ouïe comme un sens extrêmement précis à la portée indiquée.

CA 18 ; **Réf** +8, **Vig** +9, **Vol** +7

PV 30

Balayage d'ailes ↻ **Déclencheur.** Un ennemi adjacent inflige des dégâts à la chauve-souris géante. **Effet.** La chauve-souris effectue une ou deux Frappes d'aile, une contre la créature qui a déclenché ce pouvoir et la seconde contre une autre créature adjacente.

Vitesse 4,5 m, vol 9 m

Corps à corps ❖ crocs, +10, **Dégâts** 1d10+4 tranchants

Corps à corps ❖ aile, +10 (agile), **Dégâts** 1d6+4 perforants

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–W
X–Z
ANNEXES

Cherchesang

Fléaux des marais et des lieux abandonnés et humides, les cherchesangs sont des créatures avides de sang. Les fermiers maudissent ces créatures qui vident de leur sang les animaux de leurs troupeaux. Ce sont des gens comme eux qui leur ont attribué le nom local de «stirge», un ancien mot désignant une sorte de vampire et d'oiseau suceur de sang. Si l'on en croit la sagesse populaire, l'apparition des cherchesangs dans une région est signe de la présence d'un troupeau en bonne santé mais, le plus souvent, cela dénote surtout la présence de tourbières et de vieux bâtiments dont on s'est mal occupé. Mais aucune parabole populaire ne peut apaiser un fermier qui a tout perdu à cause d'une infestation de cherchesangs. Malgré leur statut de parasites, les cherchesangs ne sont pas détestés dans tous les villages. Dans certains cas, les habitants de petits hameaux reculés élèvent même ces créatures et les utilisent comme «outils» médicaux pour pratiquer des saignées ou détecter dans le sang un indice trahissant la présence d'un esprit maléfique. Ceux qui vénèrent des divinités de la pestilence et des parasites considèrent souvent les cherchesangs comme sacrés et autorisent ces créatures à se nourrir librement d'eux. Dans ces sociétés, ceux qui donnent accidentellement trop de leur sang sont considérés comme ayant été « sanctifiés » par la divinité avide du village.

Les cherchesangs semblent être constamment affamés mais ils ne sont pas intrinsèquement malveillants. On peut les effrayer assez facilement et ils préfèrent souvent battre rapidement en retraite plutôt que risquer d'être tués. Certains aventuriers signalent qu'on peut les faire fuir juste en agitant des torches. Cependant, quand on les rencontre en grand nombre, ils sont beaucoup plus téméraires puisque réussir à abattre une seule proie permet de nourrir toute la colonie. Ces colonies sont appelées des caillots pour des raisons tout aussi évidentes que dégoûtantes. Si un cherchesang solitaire trouve une proie potentielle alors qu'il est proche de son caillot, il émet un son très aigu pour appeler des renforts.

La plupart des humanoïdes évitent les cherchesangs mais les bourbiérins s'occupent parfois de nids de ces créatures qu'ils disposent aux limites de leur territoire. Ces colonies servent à décourager toute intrusion et, de temps en temps, les bourbiérins viennent récupérer la peau ou les corps des animaux tués par ces nuisibles. Les repas préparés avec des cherchesangs gorgés du sang de certaines créatures spécifiques constituent un aliment de base au sein des communautés de bourbiérins. Non seulement ils mangent les cherchesangs mais ils font également une sorte de bouillie gélifiée avec le sang absorbé par ces créatures.

Un cherchesang typique mesure environ trente centimètres avec une peau tachetée rouge-brun et un ventre jaune. Ses quatre ailes ressemblent à des ailes de chauve-souris. Quand elle est gorgée de sang, la créature gonfle et devient rose et elle a tendance à osciller maladroitement dans les airs tandis qu'elle s'éloigne pour digérer son repas.

Trésor des cherchesangs

Les cherchesangs ne s'intéressent pas aux trésors mais on trouve souvent les restes d'aventuriers, et leurs affaires, dans leurs tanières.

Habitats des cherchesangs

Les cherchesangs chassent près de leur nid qu'ils constituent dans des tourbières, des marais, des étangs fétides et des bâtiments abandonnés. Un mélange de trente centimètres de large de boue et de roseaux peut révéler la présence d'un nid de cherchesangs.

Cherchesang — Créature -1

N TRÈS PETITE ANIMAL

Perception +6 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir
Compétences Acrobaties +6, Discrétion +6
For –4, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** –5, **Sag** +1, **Cha** –2
CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +5, **Vol** +4

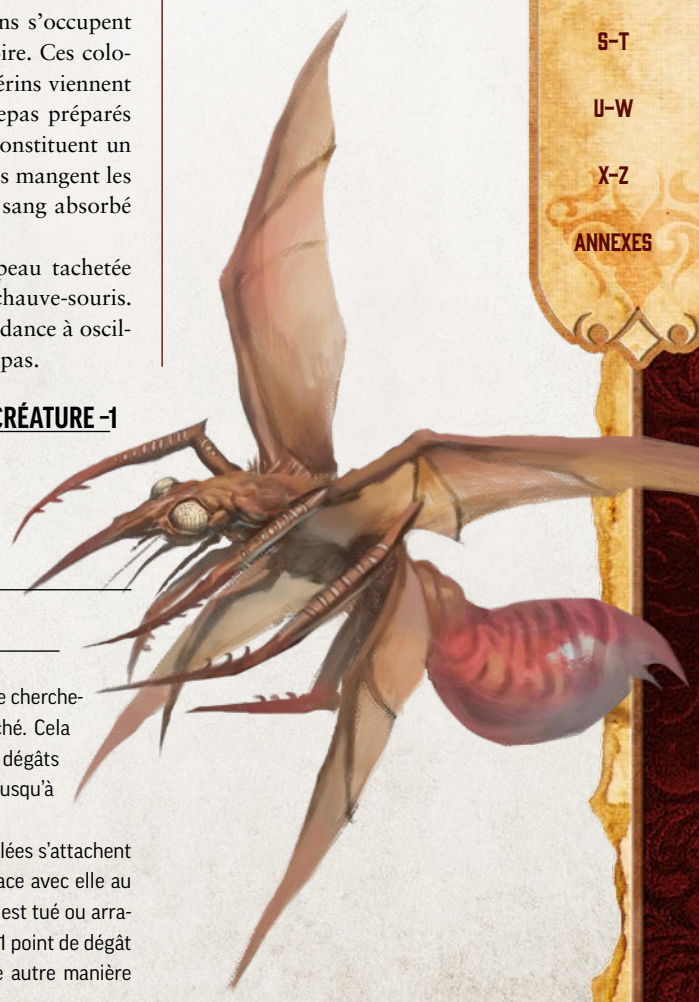
PV 6

Vitesse 3 m, vol 9 m

Corps à corps ❖ patte barbelée, +8 (finesse), **Effet** fixation

Absorption de sang ❖ **Conditions.** Le cherchesang est attaché à une créature. **Effet.** Le cherchesang utilise son rostre pour absorber le sang de la créature à laquelle il est attaché. Cela inflige 1d4 dégâts et le cherchesang gagne des points de vie temporaires égaux aux dégâts infligés. Une créature dont le sang a été absorbé par un cherchesang est drainée 1 jusqu'à ce qu'elle soit soignée (de n'importe quel nombre de PV).

Fixation. Quand un cherchesang touche une cible plus grande que lui, ses pattes barbelées s'attachent à cette créature. Cela revient à empoigner la créature mais le cherchesang se déplace avec elle au lieu de l'immobiliser. Tant qu'il est attaché, le cherchesang est pris au dépourvu. S'il est tué ou arraché alors qu'il est attaché à une créature dont il a aspiré le sang, cette dernière subit 1 point de dégât de saignement persistants. Échapper à la fixation ou retirer le cherchesang d'une autre manière n'inflige pas de dégâts de saignement.



GOBELINS ET CHEVAUX

Les gobelins ont de nombreuses superstitions et excentricités mais rares sont celles qui soient aussi prononcées que leur peur et leur haine des chevaux. Et c'est tout à fait réciproque. Les chevaux craignent et détestent également les gobelins et certains vont même jusqu'à faire tout ce qu'ils peuvent pour faire mal à un gobelin. Un gobelin essayant de monter un cheval est presque toujours soumis à une série de violentes ruades alors que le cheval fait tout ce qui est en son pouvoir pour le projeter à terre à portée de ses sabots.

CHEVAL

Les chevaux servent de montures et de bêtes de somme dans de nombreuses sociétés. Ils sont loyaux et sont généralement des êtres paisibles particulièrement précieux pour ceux qui voyagent sur de longues distances. Les petits peuples, comme les gnomes et les halfelins, utilisent souvent les poneys comme montures tandis que les chevaux sont les destriers préférés des humains et autres humanoïdes de taille Moyenne. La plupart des chevaux rencontrés par les humanoïdes moyens sont domestiqués bien qu'on puisse trouver en pleine nature de grandes hardes de ces puissants animaux.

PONEY DE SELLE — CRÉATURE 0

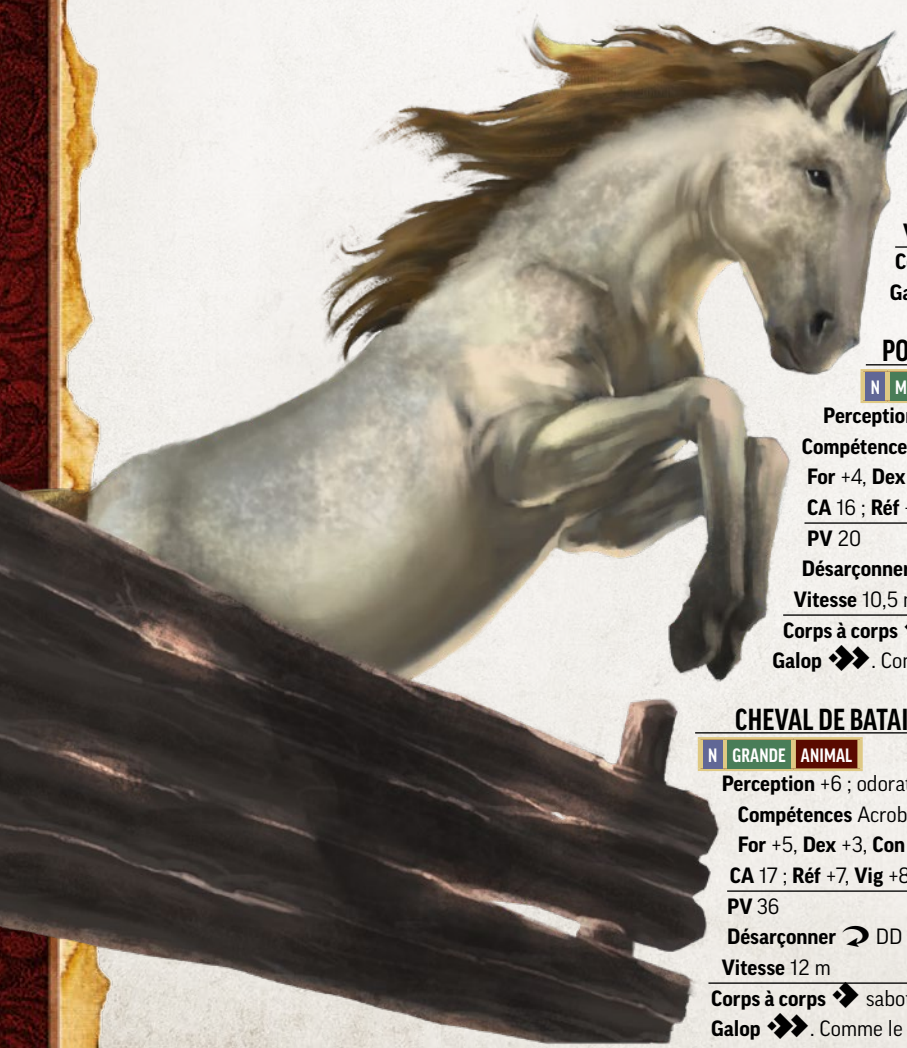
N MOYENNE ANIMAL

Perception +4 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +4, Athlétisme +7
For +3, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0
CA 14 ; **Réf** +4, **Vig** +7, **Vol** +4

PV 16
Désarçonner ↻ DD 15
Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ sabot +5, **Dégâts** 1d4+3 contondants
Galop. ◆◆ Le poney de selle Marche rapidement deux fois. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +3 m à sa Vitesse pour chaque Marche rapide.

CHEVAL DE SELLE — CRÉATURE 1



N GRANDE ANIMAL

Perception +5 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +7
For +4, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –1
CA 16 ; **Réf** +6, **Vig** +9, **Vol** +5

PV 22
Désarçonner ↻ DD 16
Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ sabot +7, **Dégâts** 1d6+4 contondants
Galop ◆◆. Comme le poney de selle.

PONEY DE BATAILLE — CRÉATURE 1

N MOYENNE ANIMAL

Perception +5 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +7
For +4, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0
CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +8, **Vol** +5

PV 20
Désarçonner ↻ DD 16
Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ sabot +7, **Dégâts** 1d4+4 contondants
Galop ◆◆. Comme le poney de selle.

CHEVAL DE BATAILLE — CRÉATURE 2

N GRANDE ANIMAL

Perception +6 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +11
For +5, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –2
CA 17 ; **Réf** +7, **Vig** +8, **Vol** +6

PV 36
Désarçonner ↻ DD 17
Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ sabot +9, **Dégâts** 1d6+5 contondants
Galop ◆◆. Comme le poney de selle.

Chevalier sépulcre

Les chevaliers sépulcres sont des morts-vivants ayant reçu le don de la non-vie grâce à une armure maudite.

Création des chevaliers sépulcres

Vous pouvez transformer une créature vivante existante en chevalier sépulcre en suivant les étapes que voici. Il est préférable de créer un chevalier sépulcre de A à Z, mais si vous n'en avez pas le temps, appliquez simplement l'archétype suivant. Une créature doit être au moins de niveau 5 avant de pouvoir être convertie en chevalier sépulcre.

Augmentez le niveau de la créature de 1 et changez ses statistiques comme suit :

- Augmentez de 1 point ses jets d'attaques, sa CA, ses jets de sauvegarde, sa Perception, ses dégâts de Frappe et ses compétences et de 5 points ses points de vie.

Pouvoirs des chevaliers sépulcres

Un chevalier sépulcre gagne les traits mort-vivant et chevalier sépulcre et son alignement est généralement ajusté en mauvais. Il perd tous ses pouvoirs liés au fait qu'il était une créature vivante et tous les traits qui représentent la vie comme humain ou humanoïde.

Vision dans le noir

Soins négatifs

Reconstruction (divine, nécromancie). Quand un chevalier funeste est détruit, son armure reconstitue son corps dans un délai de 1d10 jours – ou plus rapidement si son armure est portée par un hôte vivant (Voir Armure d'un chevalier sépulcre, ci-après). Si le corps est détruit avant cela, le processus recommence. Un chevalier sépulcre ne peut être détruit de manière permanente quand anéantissant son armure (comme avec un sort *désintégration*), en le transportant dans le plan de l'énergie positive ou en le jetant au cœur d'un volcan.

Immunités effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision, plus un type d'énergie (la même que celle choisie pour armes du désastre, ci-après).

Aura sacrilège (abjuration, aura, divine, mauvais) 9 m. Quand une créature dans l'aura utilise un sort ou un pouvoir positif, le chevalier sépulcre tente automatiquement de le contrer avec le modificateur de contre indiqué.

Armes du désastre. Au moment de sa création, un chevalier sépulcre choisit un des types suivants d'énergie qui avait un rapport avec sa vie ou avec sa mort : acide, froid, électricité ou feu. Toute arme utilisée par le chevalier sépulcre gagne les effets de la rune d'arme *corrosive*, *froid*, *foudre* ou *enflammée*, respectivement, en plus d'une rune *de frappe +1*. Si le chevalier sépulcre est au moins de niveau 14, son arme gagne à la place les effets de la version supérieure de ces deux runes.

Déflagration dévastatrice ◆◆ (arcanique, évocation). Le chevalier sépulcre projette un cône d'énergie de 9 m. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent 1d12 dégâts plus 1d12 dégâts supplémentaires tous les deux niveaux du chevalier (jet de Réflexes basique). Il peut utiliser ce pouvoir une fois tous les 1d4 rounds. Les dégâts d'énergie sont du même type que pour armes du désastre (voir ci-dessous) ; Déflagration dévastatrice gagne le trait associé à ce type d'énergie.

Maître d'armes. Le chevalier sépulcre a accès aux effets critiques spécialisés de n'importe qu'elle arme qu'il utilise.

Monture fantôme ◆◆◆ (arcanique, conjuration, convoqué). Le chevalier sépulcre invoque une monture surnaturelle comme avec le sort *coursier fantôme,* augmenté jusqu'à un niveau égal à la moitié de celui du chevalier. Contrairement à *coursier fantôme*, la CA et les bonus aux jets de sauvegarde de la monture sont inférieurs de 4 points à ceux du chevalier et la monture a un tiers des points de vie du chevalier sépulcre (arrondir à l'inférieur). Si la monture est détruite, le chevalier doit attendre 1 heure avant de pouvoir de nouveau utiliser ce pouvoir.

Pouvoirs alternatifs de chevalier sépulcre

Bien que les pouvoirs indiqués précédemment soient habituels pour un chevalier sépulcre, vous pouvez en créer un qui soit inhabituel en remplaçant un de ces pouvoirs (à l'exception de reconstruction) par l'un de ceux décrits ci-après.

Grand écuyer du sépulcre. Le chevalier sépulcre peut donner un morceau de son armure à un allié volontaire qui devient un écuyer du sépulcre. Le chevalier peut communiquer par télépathie avec son écuyer à n'importe quelle distance, utiliser ses sens et lancer à volonté le sort *suggestion* en tant que sort inné divin à travers le lien télépathique ; l'écuyer considère son degré de succès comme inférieur d'un échelon. Si la principale armure du chevalier sépulcre est détruite, le morceau d'armure de l'écuyer s'étend jusqu'à couvrir tout son corps en 1d10 jours, après quoi il devient le nouveau

Chevaliers sépulcres célèbres

Plusieurs vilains célèbres de Golarion sont des chevaliers sépulcres. Les exemples suivants sont quelques-uns des chevaliers sépulcres les plus tristement renommés encore en liberté et peuvent vous inspirer ou servir de vilains dans vos propres campagnes.

Lictor Shokneir : autrefois chevalier infernal et chef du célèbre ordre de la Croix, Lictor Shokneir a été déchu après avoir refusé d'obéir au décret royal de démanteler son armée de bouchers. Les autres Chevaliers infernaux l'ont encerclé et ont rasé son château, la citadelle Gheisténo. Cependant, désormais un mort-vivant, sa détermination reste intacte et, avec ses légions de morts-vivants, il a rebâti sa citadelle dans toute sa gloire passée.

Le Prince Noir : bien que le chevalier sépulcre connu sous le nom de Prince Noir ait connu la Rédemption il y a des siècles grâce au onzième Acte de Iomédae, on dit que l'armure du prince est toujours intacte et que des forces maléfiques conspirent pour s'en emparer Si un des descendants du Prince Noir revêt l'armure, la mer Intérieure sera confrontée à un ennemi des plus terrifiants.

corps du chevalier sépulcre. Le chevalier sépulcre ne peut avoir qu'un seul écuyer à la fois et il doit récupérer la pièce d'armure donnée s'il veut en créer un autre.

Résurrection vengeresse. Le chevalier sépulcre est mort après avoir été trahi. Au lieu d'être immunisé contre un type de dégâts d'énergie, il est immunisé contre les dégâts mentaux, son arme inflige 1d6 dégâts mentaux supplémentaires et sa Déflagration dévastatrice inflige des dégâts mentaux avec un jet de Volonté au lieu d'un jet de Réflexes.

Sombre salut. Le chevalier sépulcre a une résistance à l'énergie positive égale à son niveau.

ARMURE DU CHEVALIER SÉPULCRE

Porter une armure de chevaliers sépulcre est très risqué car son essence parasite rapidement son nouveau propriétaire ce qui accélère la reconstruction du chevalier. Cette atroce transformation tue inévitablement l'hôte, dont la chair devient le nouveau corps du chevalier. Neutraliser la malédiction permet au personnage de retirer l'armure mais s'il la porte à nouveau, la malédiction se réactive. Si le porteur meurt pour une autre raison alors qu'il porte l'armure, ou si la reconstruction du chevalier sépulcre arrive à son terme avant la mort du porteur à cause de la malédiction, ce dernier progresse immédiatement au stade 3.

Malédiction du chevalier sépulcre (arcanique, malédiction, nécromancie). Cette malédiction affecte quiconque porte l'armure du chevalier sépulcre pendant au moins une heure. **Jet de sauvegarde** jet de Volonté ; **Délai** 1 heure ; **Stade 1** condamné 1 et ne peut retirer l'armure (1 jour) ; **Stade 2** condamné 2, entravé 10 et ne peut retirer l'armure (1 jour) ; **Stade 3** meurt et se transforme en chevalier sépulcre de l'armure.

CHEVALIER SÉPULCRE NIVEAU 10

LM MOYENNE MORT-VIVANT

Perception +19 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Athlétisme +23, Connaissance de la guerre +20, Intimidation +22, Religion +19

For +7, **Dex** +4, **Con** +4, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +5

Objets arc long composite (20 flèches), épée à deux mains, *harnois de résilience +1*

CA 31 ; **Réf** +19, **Vig** +21, **Vol** +18

PV 175, reconstruction, soins négatifs ; **Immunités** froid, inconscient, maladie, mort, paralysé, poison

Aura sacrilège 9 m. +17

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ *épée à deux mains de froid*, +24 (froid, magique, polyvalent P), **Dégâts** 2d12+10 tranchants plus 1d6 de froid

Corps à corps ◆ poing, +23 (agile, froid), **Dégâts** 2d6+10 contondants plus 1d6 de froid

À distance ◆ *arc long composite de froid*, +21 (facteur de portée 30 m, froid, magique, mortelle 1d10, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 2d8+6 perforants plus 1d6 de froid

Déflagration dévastatrice ◆◆ (arcanique, évocation, froid) 6d12 de froid, DD 29

Malédiction du chevalier sépulcre DD 33

Maître d'armes

Monture fantôme ◆◆◆ (arcanique, invocation) PV 58 ; CA 27, Réf +15, Vig +17, Vol+14.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-
ANNEXES

Chien

Les chiens sont des animaux loyaux et fidèles qui servent de gardes, de protecteurs et de compagnons de chasse. Leur capacité à détecter les proies et les prédateurs grâce à leur flair et leur prédilection à accompagner des humanoïdes en font de parfaits animaux de compagnie pour la plupart des aventuriers. Il existe des centaines de races de chiens à travers le monde, des minuscules chiens de poche qui débordent d'affection pour leurs maîtres, aux chiens puissants pouvant atteindre une taille de 1,30 m au garrot ; et on les trouve dans presque tous les endroits où vivent des gens. Les plus grandes espèces peuvent même servir de montures aux aventuriers les plus petits et dans certaines cultures ils sont utilisés comme chiens d'attelage capables de tirer des traîneaux chargés de marchandises sur la toundra glacée. Quoi qu'il en soit, de nombreux aventuriers apprécient d'avoir un chien.

Chien de garde

Le chien de garde classique est très loyal et apprécié dans de nombreuses communautés. Souvent aimé comme animal de compagnie, c'est aussi un excellent protecteur et pisteur et il n'a peur de rien quand il protège son maître bien aimé ou un membre de sa famille. Les caractéristiques présentées ci-après sont applicables à de nombreuses races de chiens dont le poids est compris entre 10 et 25 kg. Vous pouvez aussi utiliser ces caractéristiques pour les chiens errants mais comme ils ne sont pas dressés, ils sont beaucoup plus imprévisibles et dangereux. Les chiens sauvages sont sans doute encore plus dangereux car, contrairement aux chiens errants, ils n'ont pas la peur instinctive de l'humanité qui empêche les autres créatures sauvages de trop s'approcher des gens.

Chien de garde — Créature -1

N PETITE ANIMAL

Perception +6 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +4, Discrétion +5, Survie +4
For +1, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –1
CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +4

PV 8
Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +6, **Dégâts** 1d4+1 perforants
Attaque en meute. Les Frappes du chien infligent 1d4 dégâts supplémentaires aux créatures à portée d'au moins deux alliés du chien.

Chien de selle

Parmi les chiens de selle, on compte les espèces les plus grandes comme les mastiffs, les lévriers et les huskys ; ils sont souvent élevés par les halfelins et les gnomes qui les utilisent comme montures. Les chiens de selle sont des chiens aussi loyaux et dévoués envers leurs maîtres que les chiens de garde ; ils sont féroces en combat qu'ils portent ou non un cavalier sur le dos. Comme pour les chiens de garde, ces grands canidés peuvent être errants ou sauvages et, dans certains cas, peuvent être aussi dangereux que des meutes de loups pour les habitants des zones rurales.

Chien de selle — Créature 1

N MOYENNE ANIMAL

Perception +7 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +7, Survie +5
For +2, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –1
CA 16 ; **Réf** +5, **Vig** +7, **Vol** +5

PV 20
Désarçonner ↷ DD 17
Vitesse 10,5 m

Corps à corps mâchoires, +7, **Dégâts** 1d6+2 perforants
Attaque en meute. Les Frappes du chien infligent 1d4 dégâts supplémentaires aux créatures à portée d'au moins deux alliés du chien.

Rage

Bien que les chiens soient appréciés dans de nombreuses sociétés où ils sont aimés pour leur loyauté en tant qu'animaux de compagnie, ces sentiments sont rapidement balayés par la rage. Même si de nombreux animaux peuvent être affectés par cette maladie dégénérative, c'est bien pire quand cela concerne un loyal compagnon qui devient soudain féroce et violent.

Rage (maladie) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Stade 1** malade 1 (1 jour) ; **Stade 2** malade 2 (1 jour) ; **Stade 3** confusion (1 jour) ; **Stade 4** mort

Les histoires de chien gobelin

Les gobelins adorent leurs chiens gobelins de compagnie et imaginer des histoires au sujet des frasques de ces pseudo «canidés» est une activité vénérable au sein de bon nombre de leurs clans. Ils cherchent souvent à surpasser les histoires précédentes en amplifiant l'effronterie, le grotesque et le surréalisme de la leur. Des exemples de ces récits populaires incluent des chiens gobelins organisant des dîners chics dans la haute société sans que les humains ne le sachent, des chiens gobelins gâtant la bière des nains de manière innommable et des gobelins qui se transforment en barghest après avoir été mordus par un chien gobelin. Ce dernier sujet, en particulier, recèle une part de vérité puisque de nombreux récits crédibles évoquent l'existence de chiens gobelins garous dans certaines tribus.

Chien gobelin

Les animaux de compagnie des gobelins ne sont pas de véritables canidés mais plutôt de grands rongeurs au museau aplati avec des corps fins et de longues pattes. Aussi couards qu'ils sont laids, ces créatures préfèrent se tapirent derrière des fourrés ou dans l'ombre avant de bondir sur une proie solitaire ou blessée. Les chiens gobelins vivent fréquemment en meute, au sein de leur tanière ou pour la chasse, mais il est très probable qu'ils fuient un combat s'ils sont blessés même si cela signifie abandonner leurs frères de meute.

Ils doivent leur nom à leur longue association avec les gobelins qui les dressent pour servir d'animaux de garde et de montures. La plupart des gobelins n'apprécient pas le nom qu'on a donné à leurs animaux puisqu'ils sont consternés qu'on puisse suggérer par-là que leurs montures favorites puissent avoir un quelconque rapport avec des chiens. Naturellement, étant des gobelins, ils n'ont pas pris la peine de leur trouver un nom qui leur conviendrait.

Même le plus dorloté des chiens gobelins est couvert de gale et de squames et ne manque pas d'infecter tous ceux qui sont en contact avec lui. Cette «variole gobeline» provoque l'apparition de plaques prurigineuses et de plaies purulentes qui sont aussi disgracieuses qu'irritantes et gênantes. Les squames des chiens gobelins provoquent des réactions allergiques chez presque toutes les créatures qui ne partagent pas l'hygiène déplorable de ces bestioles à l'exception notable, naturellement, des gobelins qui sont totalement immunisés contre cette maladie.

La faim peut pousser un chien gobelin à des accès de violence inhabituels ; de nombreux gobelins les affament volontairement pour qu'ils soient plus agressifs au combat. Les chiens gobelins se nourrissent de toute matière organique qu'ils peuvent trouver et ils apprécient particulièrement la charogne fraîche. Bien que les gobelins soient loin d'être difficiles, ils apprécient ces animaux de compagnie parce que ces créatures répugnantes avaleront les aliments que même eux n'osent pas manger. «Le mangera-t-il ?» est un des jeux auxquels les gobelins aiment jouer avec leurs «chiens», jeu au cours duquel plusieurs petits morceaux de substances diverses (pas toujours comestibles ou sans danger) sont suspendus devant le museau de l'animal. «Va-t-il mourir ?» est un jeu auquel ils jouent souvent après «Le mangera-t-il ?» Les chiens gobelins qui survivent au second jeu sont renommés pour leurs prouesses digestives et deviennent souvent des animaux de compagnie privilégiés au sein de la tribu, souvent mieux traités que les gobelins de base.

Chien gobelin — Créature 1

N MOYENNE ANIMAL

Perception +6 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +7

For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –1

CA 17 ; **Réf** +8, **Vig** +8, **Vol** +5

PV 17

Désarçonner ↷ DD 17

Saccade ↷ **Conditions.** Une créature chevauche le chien gobelin. **Déclencheur.** Le cavalier donne un ordre au chien gobelin. **Effet.** Le chien gobelin Fait un pas avant d'obéir à l'ordre.

Squame irritante. Une créature qui touche le chien gobelin avec une attaque à mains nues, qui tente de l'Empoigner, ou qui entre en contact avec lui d'une autre manière est exposée à la variole gobeline.

Vitesse 12 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +9, **Dégâts** 1d6+3 plus variole gobeline

Se gratter ❖❖ (manipulation). Le chien gobelin se gratte vigoureusement exposant toutes les créatures adjacentes à la variole gobeline.

Variole gobeline (maladie) ; les gobelins et les chiens gobelins sont immunisés contre cette maladie. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Stade 1** malade 1 (1 round) ; **Stade 2** malade 1 et ralenti 1 (1 round) ; **Stade 3** malade 2 et ne peut réduire l'intensité de son état malade en dessous de 1 (1 jour).

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O

Chimère

La chimère est l'exemple par excellence du monstre contre nature constitué d'un mélange de créatures très différentes ; dans son cas, un lion, un dragon et une chèvre. Sauvage, haineuse et vorace, elle tente de dévorer toutes les créatures qu'elle voit mais parfois un maître à la volonté inébranlable est capable de la contraindre à le servir comme gardienne ou même comme monture.

CHIMÈRE — CRÉATURE 8

PEU COURANT | CM | GRANDE | BÊTE

Perception +16 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues draconique

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +18, Discrétion +18

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –3, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 27 ; **Réf** +16, **Vig** +18, **Vol** +14

PV 135

Tricéphale. Tout pouvoir ou effet qui pourrait trancher une tête de la chimère (comme un coup critique avec une *épée vorpale*) tranche une tête déterminée aléatoirement. Perdre une tête ne tue pas la chimère (tant qu'il lui en reste une) mais cela l'empêche d'effectuer une Frappe avec la tête détruite et d'utiliser le Souffle qui lui est associé.

Triple opportunité. Une chimère gagne deux réactions supplémentaires au cours de chaque round pendant lequel elle peut utiliser des Attaques d'opportunité. Elle doit utiliser une tête différente pour chaque réaction qu'elle tente et elle ne peut effectuer plus d'une Attaque d'opportunité à cause du même déclencheur. Si elle perd une de ses têtes, elle perd aussi une de ces réactions supplémentaires.

Attaque d'opportunité ↻

Vitesse 7,5 m, vol 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires de dragon, +20, **Dégâts** 2d6+9 perforants plus 2d6 d'énergie (voir morsure draconique)

Corps à corps ◆ mâchoires de lion, +20, **Dégâts** 2d10+9 perforants

Corps à corps ◆ mâchoires de chèvre, +20, **Dégâts** 2d10+9 perforants

Corps à corps ◆ griffe, +20 (agile), **Dégâts** 2d6+9 tranchants

Frappe à trois têtes ◆◆. La chimère effectue une Frappe avec ses mâchoires de dragon, ses mâchoires de lion et ses mâchoires de chèvre, chacune avec un malus de –2 et contre une créature différente. Ces Frappes comptent comme une seule attaque pour le malus d'attaques multiples de la chimère et le malus n'augmente pas avant que les trois attaques aient été effectuées.

Morsure draconique. La tête de dragon de la chimère inflige 2d6 dégâts supplémentaires d'un type correspondant à la couleur de cette tête (voir Souffle).

Souffle ◆◆ (arcane, évocation). La chimère souffle dans un cône ou une ligne et inflige 9d6 dégâts à toutes les créatures situées dans la zone (jet de sauvegarde basique DD 26 d'un type indiqué ci-après). La couleur de la tête de dragon de la chimère détermine la zone d'effet du Souffle, le type de dégâts qu'il inflige et le jet de sauvegarde pour l'éviter. Elle ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

- **Blanche.** Cône de froid de 9 m (Réflexes)
- **Bleue.** Ligne d'électricité de 18 m (Réflexes)
- **Noire.** Ligne d'acide de 18 m (Réflexes)
- **Rouge.** Cône de feu de 9 m (Réflexes)
- **Verte.** Cône de poison de 9 m (Vigueur)

ADORATION DES KOBOLDS

Certains groupes de kobolds apprécient particulièrement les chimères en tant que gardiennes ou qu'animaux de compagnie mais rares sont ceux qui ont le courage ou les ressources nécessaires pour s'assurer qu'elles restent heureuses bien longtemps. Bien que les chimères soient souvent contraintes de servir des créatures plus intelligentes, il n'est pas non plus rare que l'une d'elles entretienne un troupeau d'animaux peu intelligents (des lions, des chèvres et même des serpents) aussi bien comme compagnons que comme réserve de nourriture.

Trésors des chuuls

Bien que les chuuls ne s'intéressent pas à l'argent, aux gemmes, aux outils ou à la magie d'aucune sorte, ils ont un besoin presque compulsif de collecter des trophées après une victoire afin de se remémorer la mise à mort de leur proie et le goût de sa viande. Ce sont donc ces trophées qui constituent leurs trésors.

Chuul

Aussi connus sous le nom de chu'ulothis, ces grands crustacés prédateurs à l'épaisse carapace se tapissent sous la surface des bassins, des marais et des étangs, attendant d'attraper leurs proies avec leurs énormes pinces avant de les paralyser avec leurs tentacules. Puis ils commencent à les manger vivantes.

Les chuuls peuvent vivre dans l'eau douce ou dans l'eau salée et on les trouve dans tous les environnements aquatiques du monde y compris les océans et les lacs souterrains d'Ombreterre. Bien que ce soient de bons nageurs, ils privilégient les proies terrestres. Leur technique de chasse préférée consiste à jaillir de l'eau pour paralyser leurs victimes avec leurs tentacules enduits de poison avant de les traîner dans l'eau pour les noyer s'ils ne peuvent pas tout simplement les manger vivantes. Les chuuls qui vivent à la surface préfèrent se nourrir d'hommes-lézard tandis que ceux qui nagent dans les lacs souterrains d'Ombreterre mangent de tout sauf des xulgaths dont ils n'apprécient ni le goût, ni la puanteur.

Les chuuls sont capables de raisonner et de s'exprimer mais ils parlent rarement aux autres espèces sauf pour les provoquer avant de les manger. Avant de dévorer sa proie, un chuul s'exprime souvent d'une voix gargouillante presque incompréhensible pour dire combien il va apprécier de se repaître de la chair de la créature. Peut-être pensent-ils que les insultes et les avilissements permettent d'obtenir une viande plus tendre et goûteuse mais il est probable qu'on ne sache jamais la vérité ; presque tous les chuuls refusent toute conversation un tant soit peu censée même quand ils sont prisonniers et menacés ou torturés.

À part lors de leur saison de reproduction au cours de laquelle ils se déchaînent, on ignore s'il existe une quelconque organisation sociale chez ces créatures. Il semble que leurs seules préoccupations soient de se nourrir, d'infliger des tortures psychologiques aux créatures conscientes, de décorer leurs tanières de souvenirs de leurs victoires et repas préférés et de se reproduire.

Chuul — Créature 7

CM GRANDE ABERRATION AMPHIBIE

Perception +15 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues aklo, ordinaire (ou commun des profondeurs, pour ceux qui vivent en Ombreterre)

Compétences Athlétisme +17, Discrétion +14, Nature +13, Survie +13

For +6, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** –1

CA 28 ; **Réf** +15, **Vig** +18, **Vol** +12

PV 100 ; **Immunités** poison

Attaque d'opportunité

Vitesse 9 m ; nage 7,5 m

Corps à corps griffes, +19 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+9 contondants plus Empoignade

Constriction 1d8+9 contondants, DD 25 (uniquement empoigné par les griffes)

Mandibules **Conditions.** Une créature est empoignée et paralysée par les tentacules du chuul. **Effet.** La créature subit 3d6 dégâts perforants.

Transfert tentaculaire **Conditions.** Le chuul a empoigné une proie. **Effet.** Le chuul transfert la créature empoignée de ses griffes à ses tentacules ou vice versa. Quand elle est transférée dans les tentacules, la proie est sujette au venin paralysant du chuul ainsi qu'au début de chacun des tours de ce dernier si elle reste empoignée par les tentacules.

Venin paralysant (mise hors de combat, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 25 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** paralysé (1 round).

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–W
X–Z
ANNEXES

Cockatrice

Laid et agressif, la redoutée cockatrice hante les fosses de détritus et les décharges à la recherche de proies qu'elle peut transformer en pierre avec son bec pétrifiant avant de les dévorer morceau par morceau. Les cockatrices ressemblent à des coqs décharnés et malades avec des ailes de chauve-souris et une queue de serpent ; elles mesurent rarement plus de 60 cm de hauteur pour un corps deux fois plus long. Leurs gloussements insouciants trahissent leur présence auprès des créatures intelligentes et quand elles sont en colère elles émettent un coquelinement strident semblable à celui du coq. Leur bec libère une toxine magique qui provoque la calcification rapide de la chair et toute créature qui est picorée à plusieurs reprises par une cockatrice irritable finit par se transformer en pierre.

Selon la rumeur, la première cockatrice est née d'un œuf de poule couvé dans un tas de fumier par un crapaud. Que cette rumeur soit vraie ou non, l'apparence monstrueuse de la cockatrice n'est certainement pas en contradiction avec cette étrange histoire et ces créatures sont parfaitement capables de se répandre seules. Les cockatrices sont remarquablement fécondes et se réunissent en cheptels d'une dizaine d'individus. Chacun de ces cheptels ne contient que quelques femelles. Les mâles, qui diffèrent des femelles par leurs barbillons couverts de verrues et une crête ratatinée, s'affrontent souvent et les plus faibles finissent par être chassés pour qu'ils trouvent leur propre tanière ou se mesurent à d'autres rivaux. La plupart des créatures qui se heurtent à une cockatrice isolée sont généralement confrontées à l'un de ses parias.

Les tanières de cockatrices sont souvent jonchées des fragments des statues d'anciennes victimes ; cependant, il y a généralement autant de restes de grenouilles, de lézards et d'insectes que d'êtres humanoïdes. Curieusement, les belettes et les furets, qui s'introduisent dans les tanières des cockatrices pour voler leurs œufs, ne sont pas affectés par la morsure de pétrification de ces créatures. Pour des raisons inconnues, les cockatrices sont terrifiées et enragées par les coqs normaux et, si elles y sont confrontées, il y a autant de probabilités qu'elles fuient ou qu'elles attaquent.

Il arrive parfois que des individus particulièrement braves (ou inconscients) possèdent des cockatrices comme animaux de compagnie ou de garde. Dans leur habitat naturel des plaines, des forêts et des égouts près des communautés humanoïdes, les cockatrices se contentent de se nourrir de vermines et de détritus mais ils préfèrent consommer la viande chaude de la chair fraîchement pétrifiée.

Trésors des cockatrices

On trouve parfois dans les tanières de cockatrices les affaires de victimes précédentes ou de petites pierres lisses régurgitées par les créatures. Les joailliers apprécient particulièrement les pierres précieuses qui ont été polies à la perfection dans l'estomac d'une cockatrice et peuvent payer un bon prix ces «pierres de cockatrice». Des matériaux souples pour construire des nids, comme des tissus et du cuir, survivent rarement à l'attention des cockatrices mais ce qui est métallique est souvent négligé puisqu'elles semblent ne pas s'intéresser aux objets brillants qu'ils ne peuvent pas avaler.

COCKATRICE — CRÉATURE 3

N PETITE BÊTE

Perception +8 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +11

For –2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** –3, **Sag** +1, **Cha** –1

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +8, **Vol** +6

PV 45 ; **Immunités** calcification

Vitesse 6 m, vol 12 m

Corps à corps ❖ bec, +13 (finesse, magique), **Dégâts** 1d8–2 perforants plus calcification

Calcification (mise hors de combat, primordiale, transmutation). Le coup de bec d'une cockatrice fait durcir la chair de la créature touchée. La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou être ralentie 1 (ou ralentie 2 en cas d'échec critique). De nouveaux échecs à des jets de sauvegarde contre calcification augmentent l'état ralenti. Une fois que les actions d'une créature sont réduites à 0 par calcification, elle est pétrifiée.

Toutes les 24 h après avoir été pétrifiée, la victime peut tenter un jet de Vigueur DD 20 pour se débarrasser de cet état. Si elle réussit, elle est de nouveau de chair mais elle est ralentie pour les prochaines 24 h. Sur un succès critique, la créature redevient de chair et elle n'est pas ralentie. En cas d'échec, la créature reste pétrifiée mais elle peut réessayer au bout de 24 h. En cas d'échec critique, la pétrification est permanente et la créature ne peut plus tenter de jets de sauvegarde.

TRÉSORS DES COLÉOPTÈRES

Les coléoptères ne collectent pas de trésors mais les deux organes produisant de la lumière du scarabée-flash peuvent être récupérés et utilisés pour des recettes alchimiques, des composants pour sorts ou pour fabriquer des objets magiques ayant un rapport avec la lumière.

ESPÈCES DE COLÉOPTÈRES

Il existe dans les régions sauvages de nombreuses espèces de coléoptères géants. Les duergars dressent des espèces souterraines pour servir de montures et de gardiennes. Les scarabées géants peuvent attaquer en crachant un puissant acide. Et le véritablement immense coléoptère goliath peut dévaster tout un bâtiment ou même un château avec une effrayante facilité.

Coléoptère

Tous les coléoptères ne sont pas des créatures inoffensives que l'on peut facilement écraser sous son pied. On peut trouver des coléoptères géants voraces et de taille démesurée dans toutes les régions tempérées et tropicales du monde. Ce sont souvent des créatures paisibles mais si on les menace ou si on les provoque, elles peuvent s'avérer très dangereuses. Leurs puissantes mandibules et leur exosquelette robuste en font de redoutables combattants.

SCARABÉE-FLASH

Cet insecte d'un mètre de long est doté d'une paire d'organes brillants sur le dos de son abdomen qui dégagent une lumière vive et qui continuent à luire pendant des jours même après sa mort. Les scarabées-flash sont fréquemment élevés et exploités par les mineurs et spéléologues, leur lumière étant considérée comme une source d'éclairage moins dangereuse que les torches et moins onéreuse que les lampes. Les habitants d'Ombreterre dressent souvent ces insectes et les utilisent comme animaux de compagnie et comme bétails ; ils les mettent aussi dans des cages pour qu'ils servent de source de lumière organique dans des secteurs fréquentés par des visiteurs qui ne sont pas habitués aux ténèbres.

SCARABÉE-FLASH **CRÉATURE -1**

N PETITE ANIMAL

Perception +6 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +4

For +1, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –5, **Sag** +1, **Cha** –2

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +5, **Vol** +4

PV 6

Aura luminescente (aura, lumière) 3 m. Les organes bioluminescents du scarabée-flash éclairent la zone avec une lumière vive.

Vitesse 6 m, vol 4,5 m

Corps à corps ◆ mandibules, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+1 perforants

Flash de lumière ◆ (concentration, lumière). Le scarabée-flash génère un puissant flash de lumière. Toutes les créatures dans la zone affectée doivent réussir un jet de Vigueur DD 17 ou être éblouies pendant 1 minute. Puis la lumière du scarabée-flash s'éteint, son aura étant neutralisée pendant 24 heures ; il ne peut utiliser ce pouvoir pendant ce temps-là.

LUCANE GÉANT

Le lucane géant est plus grand qu'un cheval et en voir un voler (même lentement et maladroitement) avec ses grandes ailes bourdonnantes est assez étonnant. Ses énormes mandibules sont utilisées pour impressionner les femelles, intimider des rivaux et décourager des prédateurs car ils peuvent porter des attaques mortelles. Bien que les lucanes géants soient des prédateurs dangereux, ils peuvent être dressés par des palefreniers compétents. Dans ce cas, ils servent aussi bien de bêtes de somme que de montures.

Un lucane géant peut s'avérer une sérieuse menace dans les marais, les complexes de cavernes et les forêts denses. Plus d'un camp de bûcherons a attiré un groupe de lucanes géants et a dû être complètement abandonné pour laisser les insectes géants se rassasier du bois coupé.

LUCANE GÉANT **CRÉATURE 4**

N GRANDE ANIMAL

Perception +10 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +13

For +5, **Dex** +1, **Con** +5, **Int** –5, **Sag** +2, **Cha** –1

CA 22 ; **Réf** +9, **Vig** +13, **Vol** +8

PV 55

Vitesse 6 m, vol 6 m

Corps à corps ◆ mandibules, +13, **Dégâts** 2d8+5 perforants

Corps à corps ◆ patte, +11, **Dégâts** 1d10+5 contondants

Piétinement ◆◆◆. Moyenne ou plus petite, patte, DD 21

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Collecteur de cerveaux

Les grotesques collecteurs de cerveaux (ou neh-thalggus, comme ils s'appellent) sont originaires de mondes situés bien au-delà du système solaire connu et font partie d'un conglomérat d'extraterrestres hostiles connus collectivement sous le nom de Sombre Domaine. Qu'ils soient motivés par leurs propres projets ou par les directives de sinistres suzerains, les collecteurs de cerveaux arrivent à bord de vaisseaux vivants pour collecter les cerveaux de créatures intelligentes. Ces aberrations ne se nourrissent pas des cerveaux mais les conservent pour les analyser ou pour servir de réceptacles à des énergies magiques occultes.

L'apparence d'un collecteur de cerveau évoque celle d'un scorpion sans queue mais il est impossible de le confondre avec un arachnide démesuré à cause des boursouflures contenant un cerveau qui brillent sur son dos. Aux jointures de leurs pattes s'ouvrent des yeux sinistres et les inquiétants murmures mentaux qu'ils émettent télépathiquement vers les cerveaux de ceux dont ils veulent se repaître peuvent aussi bien être interprétés comme une menace que comme une promesse.

Les collecteurs de cerveaux n'éprouvent aucune empathie particulière pour les habitants des mondes qu'ils visitent malgré le fait qu'ils soient vénérés par certains cultes, ou dans le Domaine dont ils sont issus, comme s'ils étaient des divinités. Pour les collecteurs, les créatures terrestres ne sont que des ressources pour leurs besoins magiques et leurs pouvoirs occultes. Vénérer des divinités, où être vénérés eux-mêmes, ne les intéresse pas et pourtant ils pratiquent une étrange forme de religion à travers laquelle ils considèrent les forces primordiales de l'espace profond comme dignes de leur foi et de leur crainte.

COLLECTEUR DE CERVEAUX — CRÉATURE 8

PEU COURANT | CM | GRANDE | ABERRATION

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues abyssal, aklo, commun, commun des profondeurs, draconique, protéen ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +17, Arcanes +18, Athlétisme +16, Connaissances (toutes les sous-catégories) +18, Discrétion +17, Occultisme +21

For +6, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +4, **Sag** +4, **Cha** +3

CA 26 ; **Réf** +13, **Vig** +15, **Vol** +18 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 140 ; **Immunité** confus ; **Faiblesse** perte de cerveau

Boursouflures à cerveau. Un collecteur de cerveaux a sept boursouflures sur son dos dans lesquelles il peut placer un cerveau volé. Un collecteur dont les sept boursouflures ne sont pas occupées par un cerveau est stupéfié avec une intensité égale au nombre de cloques vides.

Perte de cerveau. Si un collecteur de cerveaux subit 30 points de dégâts à cause d'un coup critique ou s'il subit 25 dégâts à cause d'une attaque mentale, il doit réussir un jet de sauvegarde DD 26 (de Vigueur pour un coup critique et de Volonté pour des dégâts mentaux) ou l'une de ses boursouflures à cerveau est détruite.

Vitesse 7,5 m, vol 9 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +20, **Dégâts** 2d12+6 perforants plus venin de collecteur de cerveaux

Corps à corps ❖ griffe, +20 (agile), **Dégâts** 2d8+6 tranchants

Sorts spontanés occultes DD 26, attaque +18 ; **4e** (2 emplacements) *assassin imaginaire*, *confusion* ; **3e** (3 emplacements) *dissipation de la magie*, *paralysie* , *rapidité* ; **2e** (4 emplacements) *forme humanoïde*, *image miroir*, *invisibilité*, *paranoïa* ; **1er** (4 emplacements) *coup au but*, *lien mental*, *rayon affaiblissant*, *serviteur invisible* ; **Tours de magie (4e)** *détection de la magie*, *lumières dansantes*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*

Venin de collecteur de cerveaux (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 26 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison, affaibli 1 et ralenti 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison, affaibli 2 et ralenti 1 (1 round)

Collecte de cerveaux ❖ (manipulation). Le collecteur de cerveaux collecte le cerveau d'une créature morte depuis moins d'une minute. Il peut alors utiliser une action Interagir pour installer le cerveau dans une de ses boursouflures à cerveau vide.

SOMBRE DOMAINE

Les collecteurs de cerveaux chassent généralement seuls, il en existe cependant qui se retrouvent à la tête de cultes morbides constitués de fidèles espérant que leur propre cerveau soit récolté par ces envahisseurs extraterrestres. Le Sombre Domaine abrite une grande variété d'extraterrestres monstrueux et les collecteurs de cerveaux sont simplement ceux que l'on rencontre le plus souvent sur les mondes terrestres. Bon nombre de ces extraterrestres peuvent voler les pensées, posséder des corps ou se nourrir de souvenirs ; cette focalisation sur la consommation de cerveaux et des identités suggère des vérités très perturbantes au sujet de cette coalition.

RESSOURCES DES CROCODILES

La peau d'un crocodile peut s'utiliser comme du cuir et sa chair est tendre et douce mais même sur un grand spécimen on ne pourra pas récupérer plus de 50 kilos de viande.

HABITATS DES CROCODILES

Ils vivent souvent dans des régions chaudes et tropicales dans l'eau douce ou l'eau salée. On les trouve dans des climats plus variés mais uniquement dans de l'eau douce. Les deinosuchus, les plus grands et les plus dangereux de leur espèce, préfèrent les estuaires, les baies ou d'autres étendues d'eau saumâtres aussi bien reliés à la mer qu'aux rivières.

CROCODILE

D'apparence puissante et primitive, les crocodiles sont de dangereux prédateurs naturels qui vivent dans des marais, les lits des rivières, les bayous et d'autres régions humides.

CROCODILE

On peut trouver les crocodiles en train de se prélasser sur les berges d'une rivière, tapis dans des marais ou en train de flotter à la surface d'un lac. De loin, on peut facilement les prendre pour des rondins de bois, tout du moins jusqu'à ce qu'ils attaquent. Les alligators ont des caractéristiques similaires mais puisqu'ils vivent souvent dans des climats plus tempérés, ils supportent mieux les températures froides. Contrairement aux alligators, les crocodiles ne supportent pas l'eau salée. Ce sont tous les deux de formidables prédateurs pouvant dévorer des aventuriers imprudents qui ne font pas attention où ils marchent.

CROCODILE — CRÉATURE 2

N GRANDE ANIMAL

Perception +7 ; vision nocturne

Compétence Athlétisme +8, Discrétion +7 (+11 dans l'eau)

For +4, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** –5, **Sag** +1, **Cha** –4

CA 18 ; **Réf** +7, **Vig** +9, **Vol** +5

PV 30

Vitesse 6 m, nage 7,5 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +10, **Dégâts** 1d10+4 perforants plus Empoignade

Corps à corps ◆ queue, +10 (agile), **Dégâts** 1d6+4 contondants

Embuscade aquatique ◆ 10,5 m

Inspiration profonde. Le crocodile peut retenir sa respiration pendant environ 2 heures.

Tournoiement mortel ◆ (attaque) **Conditions.** Le crocodile doit avoir empoigné une créature. **Effet.** Le crocodile replie ses pattes et tourne rapidement sur lui-même en entraînant sa proie. Il effectue un Frappe de mâchoires avec un bonus de circonstances de +2 à son jet d'attaque contre la créature empoignée. S'il touche, il met également la créature à terre. S'il échoue, la créature échappe à son empoignade.

DEINOSUCHUS

Le deinosuchus est le cousin préhistorique du crocodile, un énorme prédateur capable d'attraper et de dévorer des dinosaures qui s'approchent trop de son domaine !

DEINOSUCHUS — CRÉATURE 9

N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +17 ; vision nocturne

Compétence Athlétisme +20, Discrétion +16 (+20 dans l'eau)

For +7, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** –5, **Sag** +2, **Cha** –4

CA 26 ; **Réf** +16, **Vig** +20, **Vol** +15

PV 175

Vitesse 9 m, nage 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +22 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+13 perforants plus Empoignade

Corps à corps ◆ queue, +20 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d10+11 contondants

Embuscade aquatique ◆ 15 m

Gober ◆ (attaque). Grande, 2d8+7 contondants, Rupture 18

Inspiration profonde. Le deinosuchus peut retenir sa respiration pendant environ 2 heures.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Cyclope

Les cyclopes sont des géants violents au passé tragique. Bien qu'ils n'aient qu'un seul œil, ils pouvaient autrefois percevoir bien plus de choses que la plupart des autres êtres vivants ; ils étaient dotés d'une sagesse occulte et d'une magie divinatoire qui leur conféraient le pouvoir magique de prémonition. Mais leurs légendaires pouvoirs divinatoires n'ont pas pu empêcher la chute de leur civilisation et, il y a fort longtemps, les vastes royaumes des cyclopes sont tombés en ruines. De nos jours, les cyclopes ont oublié la plupart des connaissances qu'ils avaient et ils rôdent parmi les vestiges de leurs cités déchues comme des rois et des reines oubliés devenus fous.

CYCLOPE

Les royaumes des cyclopes remontent à une époque précédant l'essor de l'humanité quand les dragons, les géants et les hommes-serpents dominaient le monde. Les cyclopes avaient bâti d'énormes cités de pierre et priaient d'anciennes divinités de la brutalité et de la colère mais leur pouvoir de prescience leur a fait défaut et leur civilisation s'est effondrée. De nos jours, la plupart des cyclopes ne se souviennent plus de l'époque glorieuse de leur espèce même s'il n'est pas rare qu'ils vivent parmi les vestiges de leur grandeur. Leurs cités comptent des fresques et des monuments imposants racontant l'histoire de leur peuple mais, aujourd'hui, rares sont ceux parmi eux qui sont capables de lire ou d'interpréter ces reliques du passé.

En plus de leur œil unique, les cyclopes sont aussi réputés pour leur faim insatiable, un appétit tellement dévorant que certains érudits estiment qu'il pourrait s'agir d'une malédiction. La faim insatiable des cyclopes semble avoir un lien avec la mort de leur civilisation ; cependant, que cette voracité soit la cause ou la conséquence de la chute de ce peuple demeure un mystère.

Bien que les détails concernant les divinités des cyclopes se soient perdus dans la nuit des temps, le peu que l'on sait à ce propos laisse à penser qu'elles étaient suffisamment vindicatives et mesquines pour maudire leur propre peuple s'il les servait mal ou se montrait négligent.

CYCLOPE — CRÉATURE 5

PEU COURANT | NM | GRANDE | GÉANT | HUMANOÏDE

Perception +12 ; vision nocturne
Langues commun, cyclope, jotun
Compétences Athlétisme +14, Connaissances de la voyance +13, Intimidation +10, Survie +12
For +5, **Dex** –1, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** –1
Objets arbalète lourde (10 carreaux), armure de peau, grande hache
CA 21 ; **Réf** +8, **Vig** +13, **Vol** +12

PV 80

Intuition fulgurante ◆ (divination, fortune, occulte)
Fréquence une fois par jour ; **Déclencheur.** Le cyclope est sur le point de lancer 1d20. **Effet.** Le cyclope entraperçoit un éventail d'avenirs possibles. Au lieu de lancer le dé, il obtient un succès (mais pas un succès critique).

Férocité ↻
Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ grande hache, +14 (allonge 3 m, balayage), **Dégâts** 1d12+9 tranchants
À distance ◆ arbalète lourde, +8 (facteur de portée 36 m, rechargement 2), **Dégâts** 1d10+4 perforants

CIVILISATIONS PERDUES

Les cyclopes résident dans ou aux abords de leurs civilisations perdues, notamment Ghol-Gan à Garund, Koloran au nord-ouest de Casmaron et divers autres royaumes d'Iblydos. Les ruines de Ghol-Gan parsèment encore l'archipel des Chaînes et d'innombrables trésors de cet ancien empire des cyclopes attendent d'être découverts. Les pirates et les chasseurs de trésors organisent des expéditions à la recherche de reliques perdues de Ghol-Gan mais bon nombre de ces expéditions ne reviennent jamais. Ceux qui en reviennent parlent de terribles malédictions, d'horribles pièges et de gardiens morts-vivants à un seul œil.

LES PROPHÈTES CYCLOPES

Les grands cyclopes sont normalement des créatures violentes mais certains conservent encore quelques fragments de leurs anciennes traditions qui leur permettent de connaître quelques périodes de calme. Quand cela se produit, ils peuvent être de prodigieuses sources d'informations mais il faut s'assurer d'être loin de la tanière d'un grand cyclope avant que sa rage bestiale ne s'éveille à nouveau.

Frappe transversale ◆◆ (sophistication). Le cyclope effectue une Frappe au corps à corps et compare le résultat de son jet d'attaque à la CA de deux adversaires (au maximum), qui doivent se trouver tous les deux à portée de son attaque de corps à corps et dans des cases adjacentes. Ne lancez qu'une seule fois les dégâts et vous les appliquez à toutes les créatures touchées. Une Frappe transversale compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du cyclope.

GRANDS CYCLOPES

Gigantesques solitaires un peu idiots, les grands cyclopes sont des versions poussées à l'extrême de leurs cousins. Ils sont plus forts et plus violents mais l'impossibilité de contrôler leur vision des avenirs possibles les a conduits au-delà de toute raison. Pour eux chaque instant est une tempête potentielle de fureur incontrôlable et ils ont un tel désir de paix, de tranquillité et de ne plus ressentir leur faim dévorante, qu'ils attaquent tout ce qui s'approche d'eux. Les créatures les plus sages évitent les grands cyclopes à tout prix.

L'origine de ces géants massifs et destructeurs alimente depuis fort longtemps des débats particulièrement passionnés. Ils sont tellement grands qu'on a longtemps pensé qu'ils étaient utilisés comme bêtes de somme par leurs cousins plus petits mais ils sont aujourd'hui libres de chasser et de tuer sans la moindre restriction. D'autres érudits pensent que les grands cyclopes sont l'évolution ultime des cyclopes. La folle décision, ou la malédiction capricieuse, qui a mis un terme à leur civilisation agirait toujours, poussant de temps en temps un cyclope à quitter son peuple, à perdre toute intelligence et à muter en ce colosse massif et sauvage. Il est heureux que les grands cyclopes préfèrent vivre loin des communautés humanoïdes car leur incommensurable soif de sang les pousse à détruire virtuellement tout ce qui bouge, des dinosaures aux autres monstres en passant par d'occasionnels explorateurs ou une caravane condamnée d'avance.

GRANDS CYCLOPES — CRÉATURE 12

PEU COURANT | CM | TRÈS GRANDE | GÉANT | HUMANOÏDE | MUTANT

Perception +22 ; vision nocturne

Langues commun, cyclope, jotun

Compétences Athlétisme +25, une Connaissances au choix +18, Survie +22

For +7, **Dex** +1, **Con** +6, **Int** –2, **Sag** +4, **Cha** –1

Objets armure de peau, massue

CA 32 ; **Réf** +19, **Vig** +25, **Vol** 22

PV 235

Accès de brutalité ◇ (divination, fortune, occulte) **Fréquence** une fois par jour et se recharge quand le grand cyclope utilise Férocité ; **Déclencheur.** Le grand cyclope réussit un jet d'attaque. **Effet.** L'attaque devient un succès critique.

Férocité ↻

Interception de rochers ↻

Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ massue, +25 (allonge 4,5 m, pousser, prise d'élan), **Dégâts** 3d10+13 contondants

Corps à corps ◆ corne, +25 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+13 perforants

Corps à corps ◆ poing, +25 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d4+13 contondants

À distance ◆ rocher, +23 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 4d6+7 contondants

Charge puissante ◆◆. Le grand cyclope Marche rapidement deux fois puis effectue une Frappe de corne. S'il s'est déplacé d'au moins 6 m à partir de sa position de départ, les dommages de la Frappe sont augmentés à 3d10+20.

Projection de rochers ◆

Daémon

Habitants du lugubre et terrible plan d'Abaddon, les daémons n'existent que pour la destruction de la vie sous toutes ses formes. Au service des entités apocalyptiques connues sous le nom de Quatre Cavaliers, ils cherchent à tuer tous les mortels de la manière la plus horrible et la plus douloureuse possible. Chaque type de daémon représente une manière de mourir et leurs pouvoirs visent presque toujours à répandre cette forme de mort. Par l'utilisation de ces pouvoirs, ils cherchent à entraîner l'existence dans son ensemble dans un gouffre de désespoir et de misère pour que toutes les âmes sombrent dans le néant.

Bien que ceux qui invoquent des daémons sur le plan matériel cherchent généralement à utiliser leurs pouvoirs destructeurs et corrupteurs pour servir leurs propres intérêts, les daémons, où qu'ils aillent, cherchent toujours un moyen de répandre la peur, le doute et le désespoir. Souvent, ils font passer leurs machinations pour des exactions d'autres fiélons, sachant que la confusion ne fait qu'accroître la peur des mortels.

Bien que tous les fiélons cherchent à tenter les mortels pour qu'ils embrassent une vie de malfaisance afin d'augmenter leur nombre et leur puissance sur leurs plans d'origine, les daémons sont en plus motivés par une faim surnaturelle pour les âmes mortelles. Et pour les capturer, ils ont recours à différentes méthodes notamment les gemmes d'âme des cacodaémons. En Abaddon et dans d'autres lieux sinistres à travers le multivers, les âmes sont à la fois un mets délicat, une monnaie d'échange et une source de pouvoir magique. Les daémons comptent parmi les plus grands gloutons, marchands et consommateurs de cette «ressource» spirituelle.

Cacodaémon (Moissonneur d'âmes)

Ces incarnations de la violence démentielle et de la malveillance sont engendrées par des tourbillons d'âmes perverties et furieuses dans les brumes d'Abaddon. Les cacodaémons sont perpétuellement affamés d'âmes mortelles et n'aspirent qu'à provoquer les pires souffrances. Véritables boules de dents grinçantes, d'ailerons et d'épines, ce sont les plus faibles des daémons, des amalgames de différentes formes de mort sans la force nécessaire pour se focaliser sur l'une d'entre elles.

Cacodaémon — Créature 1

NM | TRÈS PETITE | DAÉMON | FIÉLON

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues commun, daémonique ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8, Duperie +5, Religion +6

For +0, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +2

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +7, **Vol** +6

PV 22 ; **Immunités** effets de mort ; **Faiblesses** bon 3

Vitesse 1,5 m, vol 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +8 (agile, finesse, magique, maladie, mauvais) **Dégâts** 1d8 perforants plus 1d4 mauvais et cacodaémence

Sorts innés divins DD 17 ; **4e** *lire les présages* ; **2e** *invisibilité* (à volonté ; soi uniquement) ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté ; bon uniquement), *terreur* ; **Tours de magie (1er)** *détection de la magie* (à volonté)

Cacodaémence (maladie). Le cacodaémon peut communiquer télépathiquement avec la créature affectée à n'importe quelle distance sur le même plan ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Stade 1** porteur (1 jour) ; **Stade 2** stupéfié 1 (1 jour) ; **Stade 3** stupéfié 2 (1 jour)

Changement de forme ◆ (concentration, divine, métamorphose, transmutation)

- **Lézard**. Vitesse 6 m ; **Corps à corps** mâchoires, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d8+1 perforants
- **Pieuvre.** Petite taille ; Vitesse 6 m, nage 9 m ; **Corps à corps** tentacule, +8 (finesse), **Dégâts** 1d8+1 contondants plus Empoignade ; **Corps à corps** bec, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6 perforants plus 2 de poison
- **Scorpion.** Petite taille ; Vitesse 9 m ; **Corps à corps** pince, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+1 contondants plus Empoignade ; **Corps à corps** dard, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+1 perforants plus 1d4 de poison

Verrou d'âme ◆◆◆ (divine, mort, nécromancie). Une fois par jour, un cacodaémon peut ingérer l'âme d'une créature intelligente située dans un rayon de 9 m et qui est morte au cours de la dernière

Divinités daémoniques

De nombreux et puissants demi-dieux daémons uniques, connus collectivement sous le nom d'annonciateurs, règnent sur des étendues d'Abaddon. Au-dessus de ces demi-dieux, cependant, il y a des entités encore plus puissantes : les quatre Cavaliers de l'Apocalypse. Au fil des millénaires, les noms et les identités des cavaliers changent. Actuellement, ils réunissent Apollyon (Cavalier de la Pestilence), Charon (Cavalier de la Mort), Szuriel (Cavalier de la Guerre) et Trelmarixian (Cavalier de la Famine). Parmi les cavaliers, seul Charon n'a jamais été remplacé par un parvenu. Certains affirment qu'un « Cinquième Cavalier » régnait autrefois sur les quatre autres tandis que d'autres estiment que le soleil éternellement éclipsé dans le ciel d'Abaddon est tout ce qui reste de ce dieu mort depuis longtemps.

GEMMES D'ÂME EN TANT QUE TRÉSOR

Les gemmes d'âme sont vendues dans des marchés illégaux, une tradition que les célestes et les psychopompes considèrent comme vile. La valeur des gemmes d'âme est très variable mais généralement leur montant dépend du niveau de l'âme qui y est emprisonnée.

minute. Quand il le fait, le cacodaémon produit dans son estomac une gemme d'âme de la taille d'un poing (Solidité 2, PV 8) qu'il peut régurgiter à n'importe quel moment par une action Interagir. Détruire la gemme libère l'âme qui s'y trouve mais ne rend pas la vie à la créature décédée. L'incantateur d'un sort visant à redonner la vie à une créature dont l'âme est prisonnière d'une gemme d'âme doit réussir un test de Religion DD 30. S'il réussit, la gemme se brise et la créature revient normalement à la vie.

En utilisant une action Interagir, un fiélon peut ingérer une gemme d'âme qu'il tient, condamnant ainsi l'âme au plan d'origine du fiélon. Le fiélon gagne guérison accélérée 5 pendant 1 minute.

CEUSTODAÉMON (DAÉMON GARDIEN)

Les ceustodaémons sont créés par les âmes des mortels les plus vils, particulièrement ceux qui ont activement cherché à provoquer leur propre mort, ce désir morbide leur octroyant la forme de serviteurs daémoniques. Leurs sens surnaturels en font des gardiens utiles pour protéger des chambres fortes ou des endroits similaires sur le plan matériel. Les ceustodaémons sont créés pour servir mais cherchent toujours à détourner leur asservissement afin de pouvoir déchirer la chair de leur invocateur mortel. Les pires conjurateurs invoquent des cacodaémons juste pour les libérer sur le monde dans l'espoir d'obtenir les faveurs des puissances d'Abaddon.

CEUSTODAÉMON — CRÉATURE 6

NM GRANDE DAÉMON FIÉLON

Perception +14 ; vision dans le noir, *détection de l'invisibilité*

Langues commun, daémonique ; télépathie 30 m

Compétences Discrétion +12, Duperie +15, Intimidation +13, Survie +10

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** + 3

CA 23 ; **Réf** +12, **Vig** +16, **Vol** +12

PV 130 ; **Immunités** effets de mort ; **Faiblesses** bon 10

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +16 (allonge 3 m, mauvais), **Dégâts** 2d10+5 perforants plus 1d6 mauvais et blessures cruelles

Corps à corps ❖ griffe, +16 (agile, allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 2d6+5 tranchants plus 1d6 mauvais et blessures cruelles

Sorts innés divins DD 23 ; **7e** *vol*, **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté), **3e** *dissipation de la magie* (×2), *paralysie*, **1er** *détection de l'alignement* (à volonté ; bon uniquement) ; **Constant (2e)** *détection de l'invisibilité*

Blessures cruelles. En réussissant une Frappe de mâchoires ou de griffe, le ceustodaémon déchire cruellement la chair de sa victime tandis que des blessures similaires apparaissent sur son corps. La cible subit 1d6 dégâts supplémentaires et le ceustodaémon subit les mêmes dégâts. Si ces dégâts supplémentaires sont doublés, à cause d'un coup critique, le ceustodéamon subit également doubles dégâts.

Fait pour servir. Quand on invoque un ceustodaémon sur un autre plan avec des effets comme les rituels *contrat planaire* ou *allié planaire*, le DD primaire et secondaire sont réduits de 5 points et le ceustodaémon ne demande que la moitié du coût normal pour ses services.

Souffle ❖❖ (divine, évocation, feu). Le ceustodaémon libère un souffle de flammes dans un cône de 9 m. Les créatures dans le cône subissent 7d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 24). Le ceustodaémon et toutes les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde prennent feu, subissant 2d6 dégâts de feu persistants. Le souffle ne peut plus être utilisé avant 1d4 rounds.

LEUKODAÉMON (DAÉMON DE LA PESTILENCE)

Ces daémons avec un crâne comme tête et des ailes de vautour sont les hérauts de la pestilence et les serviteurs d'Apollyon, leur Cavalier protecteur. Manifestations des âmes maléfiques qui sont mortes à cause d'une maladie, les leukodaémons œuvrent sans relâche à répandre les maladies

sur les mondes du multivers. Bien plus que les autres daémons, ils coopèrent entre eux ainsi qu'avec ceux qui les invoquent sur les mondes des mortels pour répandre la peste et les maladies, sacrifiant leur gloire personnelle au profit du résultat final.

LEUKODAÉMON CRÉATURE 9

NM GRANDE DAÉMON FIÉLON

Perception +20 ; perception des maladies 18 m, vision dans le noir

Langues commun, daémonique ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +18, Discrétion +18, Intimidation +18, Médecine +20, Religion +20, Survie +16

For +6, **Dex** +5, **Con** +1, **Int**+3, **Sag** +5, **Cha** +3

Objets *arc long composite de frappe +1* (50 flèches)

Perception des maladies. Un leukodaémon est capable de sentir si une créature à portée est atteinte d'une maladie et il sait quelle est cette maladie et à quel stade en est la victime.

CA 28 ; **Réf** +21, **Vig** +15, **Vol** +19 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 155 ; **Immunités** effets de mort, maladie ; **Faiblesses** bon 10

Aura infectieuse (aura, maladie) 9 m. Les leukodaémons irradient des infections. Toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 9 m d'un leukodaémon subissent un malus de –2 à leurs jets de sauvegarde contre les effets de maladie. Si une créature à portée contracte une maladie ou si sa maladie s'aggrave, toutes les créatures adjacentes sont exposées à la même maladie avec le même DD.

Vitesse 7,5 m, vol 12 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +21 (allonge 3 m, magique, maladie, mauvais), **Dégâts** 2d12+9 perforants plus 1d6 mauvais et pestilence daémonique

Corps à corps ❖ griffe, +21 (agile, allonge 3 m, magique, maladie, mauvais), **Dégâts** 2d8+9 tranchants plus 1d6 mauvais et pestilence daémonique

À distance ❖ *arc long composite*, +21 (facteur de portée 30 m, magique, maladie, mauvais, mortelle 1d10, propulsif, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 2d8+9 perforants plus 1d6 mauvais et pestilence daémonique

Sorts innés divins DD 26 ; **5e** *porte dimensionnelle* ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté), *dissipation de la magie* (×2) ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté ; bon uniquement)

Pestilence accélérée ❖ (divine, manipulation, nécromancie). Le leukodaémon fait évoluer une maladie jusqu'à un stade plus grave. Il choisit une cible située dans son aura de pestilence et affectée par une maladie. Cette créature doit tenter un jet de Vigueur contre la maladie comme si l'intervalle du stade actuel de cette maladie était passé.

Pestilence daémonique (maladie). Le leukodaémon peut communiquer télépathiquement avec la créature affligée à n'importe quelle distance sur le même plan ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 28 ; **Stade 1** porteur (1 jour) ; **Stade 2** drainé 1 (1 jour) ; **Stade 3** drainé 2 (1 jour) ; **Stade 4** drainé 2 (1 jour) ; **Stade 5** drainé 3 (1 semaine) ; **Stade 6** mort

Souffle ❖❖ (évocation, divine). Le leukodaémon exhale une nuée de mouches noires agressives et bouffies dans un cône de 6 m. Les créatures dans le cône subissent 4d8 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 28). Une créature qui rate son jet de sauvegarde est malade 1 (ou malade 2 en cas d'échec critique).

LE PARADOXE DAÉMONIQUE

Les daémons incarnent un paradoxe fondamental : bien qu'ils soient des personnifications de la mort qui cherchent à dévorer tout ce qui vit, ce sont eux-mêmes des créatures vivantes. Certains évoquent une fin des temps glorieuse après laquelle la réalité sera enfin libérée de la contagion de la vie. La plupart des daémons ne se préoccupent absolument pas de ce paradoxe.

ASTRADAÉMON (DAÉMON DU NÉANT)

Ces daémons déconcertants presque reptiliens représentent la mort par un assaut direct contre une âme ou une force vitale, la même mort infligée par leur contact. Rarement aperçus sur le plan matériel, ils passent le plus clair de leur temps à chasser dans les passages entre le monde des vivants et l'après-vie. Là, ils capturent des âmes en train de migrer, les arrachant à leur juste récompense ou punition avant de les conduire en Abaddon comme tribut pour leurs maîtres immortels. Ces épouvantables prédateurs des morts peuvent aussi rôder sur les berges de la Rivière des âmes dans le plan astral où ils chassent de nouvelles victimes. En conséquence, les psychopompes

AUTRES DAÉMONS

Il existe autant de daémons qu'il y a d'horribles manières de mourir. Les sanguinaires sangudaémons personnifient la mort par exsanguination tandis que le squelettique thanadaémon représente la mort due à la vieillesse. Les plus puissants des daémons sont les oléthrodaémons qui incarnent les morts massives provoquées par des apocalypses et la fin de mondes entiers.

éprouvent une haine farouche envers les astradaémons et les conflits entre eux et ces sinistres chasseurs de défunts sont légendaires.

Tous les astradaémons ne se contentent pas de chasser des âmes. Les plus grands d'entre eux servent d'assassins aux Quatre Cavaliers.

ASTRADAÉMON — CRÉATURE 16

NM GRANDE DAÉMON FIÉLON

Perception +28 ; perception de la vie 9 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues commun, daémonique ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +28, Discrétion +28, Intimidation +33, Religion +26, Survie +26

For +5, **Dex** +6, **Con** +7, **Int** +2, **Sag** +4, **Cha** +7

CA 38 ; **Réf** +30, **Vig** +27, **Vol** +26 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 240 ; **Immunités** effets de mort, négatif ; **Faiblesses** bon 15

Déplacement (divine, illusion, visuel). Un astradaémon déforme la lumière et ne semble pas occuper sa véritable position alors qu'il demeure dans le même espace. Les créatures prenant pour cible l'astradaémon doivent tenter un test nu DD 11 comme si ce dernier était caché même s'il reste visible. Des effets comme le don Combat en aveugle ou les Yeux perçants des halfelins qui s'appliquent aux tests nus contre des créatures cachées sont également utilisables contre un astradaémon déplacé.

Siphon d'âme (aura, divine, force, nécromancie) 9 m. Un astradaémon tire de la puissance des âmes de ceux qui ont été récemment tués. Si une créature vivante de Petite ou Moyenne taille meurt dans son aura, l'astradaémon gagne 5 points de vie temporaires et un bonus de statut de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts pendant 1 round, à moins que la créature n'ait été tuée par son pouvoir d'Engloutissement d'âmes. Tant qu'ils sont dans l'aura du daémon, les morts-vivants intangibles et les esprits vivants se déplaçant hors de leur corps subissent 1d8 points de dégâts par round à cause de la pression spirituelle qu'ils subissent tandis que l'astradaémon absorbe des fragments de leur âme.

Vitesse 18 m, vol 18 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +32 (allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 3d8+9 perforants plus 1d6 mauvais, drain d'essence et Empoignade

Corps à corps ❖ griffe, +32 (agile, allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 3d6+9 tranchants plus 1d6 mauvais et drain d'essence

Corps à corps ❖ queue, +32 (allonge 4,5 m, magique, mauvais), **Dégâts** 3d10+9 contondants plus 1d6 mauvais et drain d'essence

Sorts innés divins DD 37 ; **8e** *doigt de mort*, *localisation suprême* ; **7e** *changement de plan* (×2), **5e** *porte dimensionnelle* ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté), **1er** *détection de l'alignement* (à volonté ; bon uniquement) ; **Constant (6e)** *vision lucide*

Drain d'essence (divine, nécromancie, négatif). Quand un astradaémon touche avec ses griffes, ses mâchoires ou sa queue, il absorbe l'essence spirituelle et l'essence vitale de la cible. La cible subit 2d10 dégâts négatifs et l'astradaémon récupère un nombre égal de points de vie. La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 37 ou subir les états condamné 1 et drainé 1. Si la cible était déjà drainée ou condamnée, elle augmente de 1 point l'intensité de ces deux états jusqu'à un maximum de 4.

Engloutissement d'âmes ❖ (divine, mise hors de combat, nécromancie) **Conditions.** L'astradaémon n'a pas encore utilisé d'action avec le trait attaque au cours de ce tour. **Effet.** L'astradaémon attire et consume l'âme d'une créature vivante qu'il a empoignée. La créature doit réussir un jet de Vigueur DD 35 ou mourir instantanément. Si elle meurt, l'astradaémon gagne 10 points de vie temporaires et un bonus de statut de +2 pour ses jets d'attaque et de dégâts pendant 1 min ou pendant 1 jour si la victime était au moins de niveau 15. Une victime tuée de cette manière peut être ramenée à la vie normalement. Une créature qui survit est temporairement immunisée pendant 1 min.

Démon

Quand l'âme d'un pécheur est jugée et envoyée dans les Abysses, elle peut devenir un redoutable fiélon, un démon. Les démons sont des incarnations vivantes des péchés, qu'il s'agisse des péchés classiques comme la colère ou la gourmandise, ou des perversités plus « spécialisées » comme l'obsession de la torture ou la trahison et la perfidie. Une fois formé, un démon est motivé par deux objectifs : acquérir de plus en plus de pouvoir et corrompre les âmes des mortels pour qu'elles soient souillées par les péchés. De cette manière, les démons s'assurent une réserve illimitée de nouveaux démons qui viennent grossir leurs rangs dans les Abysses.

Quasit

Contrairement aux autres démons, les quasits se forment quand un incantateur mortel abandonne une partie de sa propre âme de pécheur pour créer un familier ou un compagnon. Quand les quasits survivent à leurs créateurs, ils deviennent indépendants et cherchent à retourner dans les Abysses, une tâche qui nécessite de s'engager à servir des démons plus puissants. Aussi, nombre d'entre eux choisissent plutôt de rester sur le plan matériel pour promouvoir le mal en espérant qu'un jour ils trouveront un moyen de rejoindre les Abysses eux-mêmes.

Quasit — Créature 1

CM | Très petite | Démon | Fiélon

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues abyssal, commun ; télépathie (contact)

Compétences Acrobaties +7, Arcanes +4, Discrétion +7, Duperie +7, Intimidation +5, Religion +5

For –1, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +2

Connaissances abyssales. Quand un quasit Aide pour un test d'Arcanes ou de Religion, un succès normal devient un succès critique et un échec normal devient un échec critique.

CA 17 ; **Réf** +10, **Vig** +4, **Vol** +7

PV 25 ; **Faiblesses** bon 3, fer froid 3

Aversion à la vertu. Le lien du quasit avec l'âme d'un mortel lui a donné naissance mais il engendre une vulnérabilité. Une fois par round, en tant qu'action Interagir, une créature peut présenter un objet lié à quelque chose de vertueux ou de bon dans la vie du créateur du quasit (comme la poupée de sa fille adorée) pour automatiquement infliger au démon 2d6 dégâts mentaux.

Vitesse 4,5 m, vol 10,5 m

Corps à corps ❖ griffe, +9 (agile, finesse, magique, mauvais, poison), **Dégâts** 1d6–1 tranchants plus 1d4 mauvais et venin de quasit

Sorts innés divins DD 17 ; **4e** *lire les présages* ; **2e** *détection de l'alignement* (à volonté ; bon uniquement), *invisibilité* (à volonté, soi uniquement) ; **1er** *terreur* ; **Tours de magie (1e)** *détection de la magie*

Changement de forme ❖ (concentration, divine, métamorphose, transmutation)

- **Chauve-souris** écholocalisation 12 m ; Vitesse 4,5 m, Vitesse en vol 9 m ; **Corps à corps** crocs, +7, **Dégâts** 1d4–1 perforants ; **Corps à corps** aile, +7 (agile), **Dégâts** 1d4–1 contondants
- **Crapaud** odorat (imprécis) 9 m ; Vitesse 1,5 m ; **Corps à corps** mâchoires, +7, **Dégâts** 1 contondant
- **Loup** taille Moyenne ; odorat (imprécis) 9 m ; Vitesse 12 m, escalade 3 m ; **Corps à corps** mâchoires, +7, **Dégâts** 1d10–1 perforant plus Renversement
- **Mille-pattes** Vitesse 3 m, escalade 3 m ; **Corps à corps** mandibules, +7 (poison), **Dégâts** 1 perforants plus 1d4 de poison

Guérison abyssale ❖ (concentration, divine, guérison, nécromancie) **Fréquence** une fois par round ; **Effet.** Le quasit récupère 1d6 PV.

Venin de quasit (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** Comme stade 1 ; **Stade 3** 1d6 dégâts de poison et ralenti 1 (1 round)

Divinités démoniaques

Les démons les plus puissants sont connus sous le nom de seigneurs démons. Parmi ces divinités, Lamashtu est la plus puissante. Il existe d'innombrables autres seigneurs démons dont Abraxas, Cyth-V'sug, Kabriri et Zura.

LA NATURE DU CHAOS

Certains disent que la nature du chaos interdit par nature toute coopération et subtilité mais les démons sont la preuve que cette affirmation est fausse.

SUCCUBE (DÉMON DE LA LUXURE)

Les succubes sont la manifestation du péché de la luxure destructrice et ce sont les plus attrayants des démons, comme il se doit afin de séduire des mortels pour qu'ils succombent au péché. Le concept de genre est assez vague pour les succubes puisqu'elles peuvent prendre un grand nombre de formes humanoïdes de tout sexe afin d'atteindre leurs objectifs. La plupart des succubes ont une véritable forme féminine (les incubes, qui ont généralement une véritable forme masculine, sont un autre type de démons) mais quel que soit son sexe, un démon de la luxure est surnaturellement beau et magnifique mais avec des cornes courbées, des ailes de chauve-souris, des griffes acérées et une queue sinueuse.

Quand elle est déguisée sous forme humanoïde sur le plan matériel, une succube murmure à l'oreille des mortels pour les pousser à céder à leurs désirs les plus sombres et les plus destructeurs afin qu'ils se vautrent dans la débauche. Elles n'utilisent la magie que si la persuasion ne suffit pas. Alors que les mortels se focalisent sur l'aspect sexuel des succubes, ces démons peuvent tout aussi bien exploiter le désir de pouvoir, de célébrité et de connaissances ou tout autre désir. Leur capacité à infiltrer les sociétés en fait d'excellents espionnes, assassins et saboteuses politiques. Fondamentalement, une succube savoure tout ce qui peut lui permettre de pervertir la culture mortelle.

SUCCUBE — CRÉATURE 7

CM MOYENNE DÉMON FIÉLON

Perception +15 ; vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, commun, draconique, trois langues de mortels supplémentaires ; télépathie 30 m, *don des langues*

Compétences Acrobaties +14, Diplomatie +20, Discrétion +14, Duperie +18, Intimidation +16, Religion +13, Société +15

For +2, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +4, **Sag** +2, **Cha** +7

CA 23 ; **Réf** +14, **Vig** +15, **Vol** +17 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 100 ; **Faiblesses** bon 5 , fer froid 5

Vulnérabilité au rejet. Les succubes sont des êtres de purs désirs et les créatures qui rejettent ces désirs peuvent métaphoriquement leur nuire. Quand une succube rate un jet de Diplomatie pour Étreindre ou Solliciter, ou quand une créature réussit son jet de sauvegarde contre les capacités ou sorts mentaux d'une succube, cette dernière subit 2d6 dégâts mentaux. Pendant une heure après avoir infligé des dégâts mentaux à une succube de cette manière, une créature peut infliger de nouveau 2d6 points de dégâts mentaux en réussissant une action de Démoralisation basée sur ce rejet.

Présence aguichante (aura, charme, émotion, mental) 3 m. Toute créature dans l'aura qui pourrait être sexuellement attirée par la succube subit un malus de circonstances de –2 aux tests et aux DD pour s'opposer aux sorts mentaux de la succube et à ses compétences Duperie et Diplomatie.

Vitesse 7,5 m, vol 10,5 m

Corps à corps ❖ griffe, +16 (agile, finesse, magique, mauvais), **Dégâts** 2d8+8 tranchants plus 1d6 mauvais

Sorts innés divins DD 26 ; **6e** *domination* ; **5e** *porte dimensionnelle* ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté), *suggestion* (à volonté) ; **3e** *lecture des pensées* (à volonté) ; **2e** *détection de l'alignement* (à volonté) ; **1er** *charme* (à volonté) **Constant (5e)** *don des langues*

Rituels divins DD 26 ; *Pacte abyssal*

Baiser passionné ❖ (divine, émotion, enchantement, mental) **Fréquence** une fois par round.

Effet. La succube embrasse la créature qu'elle a saisie ou se livre à un autre acte passionné afin d'absorber son essence vitale. La victime recevant le baiser est drainée 1 ou augmente son état drainé de 1 jusqu'à un maximum de 4. La créature subit 3d6 dégâts négatifs et la succube récupère autant de points de vie que de dégâts infligés. La cible doit réussir un jet de Volonté DD 26 ou être affectée par la *suggestion* de se soumettre à d'autres actes passionnés au lieu de tenter de S'échapper.

Changement de forme ❖ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). La succube peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de Petite ou moyenne taille. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de sa Frappe mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (généralement contondants).

Don blasphématoire ◆◆◆ (divine, enchantement, mental) ; **Fréquence** une fois par jour. **Effet.** La succube peut donner un don blasphématoire à un humanoïde consentant. Cette créature gagne un bonus de statut de +1 à ses jets d'attaque, ses tests de compétence et à ses jets de sauvegarde. Tant que le don persiste, la succube peut communiquer télépathiquement avec la cible à n'importe quelle distance, utiliser ses sens et la cibler avec *suggestion* grâce à ce lien. De plus, la créature utilise un résultat d'un degré de succès inférieur à ses jets de sauvegarde contre les *suggestions* du démon de la luxure.

Un humanoïde ne peut avoir plus d'un don blasphématoire à la fois et une succube ne peut en accorder plus d'un à la fois. Se débarrasser de ce don nécessite un rituel de *pénitence*. La succube peut retirer son don par une action gratuite pour affliger le bénéficiaire d'un état permanent stupéfié 3. Un sort de *restauration* de niveau 4 est requis pour réduire de 1 point cet état stupéfié.

Une succube invoquée ne peut accorder un don blasphématoire.

Étreindre ◆ (attaque). La succube tente de Saisir une créature en utilisant son bonus de Diplomatie au lieu du bonus d'Athlétisme. Si la créature est consentante, la succube la saisit automatiquement.

VROCK (DÉMON DE LA COLÈRE)

Quand les portes des Abysses s'ouvrent en grand, les premiers démons à les traverser sont souvent les vrocks, des rejetons de la colère à tête de vautour qui volent dans les airs avec des ailes noires ou dansent avec l'exultation de leurs pouvoirs fiélons. Leur haine des mortels n'a d'égale que leur désir d'infliger la souffrance grâce à leur horrible hurlement et à leur danse dévastatrice. Les vrocks sont formés à partir des âmes des mortels rongés par la haine qui ont donc une autre occasion de consumer le monde de leur rage.

Les vrocks voyagent souvent en petits groupes pour utiliser au mieux leur pourvoir de danse de la ruine mais ils sont rarement plus de quatre. Contre des petits groupes et des individus, ils fondent sur leurs proies sans la moindre crainte en espérant pouvoir jouer avec elles avant de les tuer. Contre des adversaires redoutables, ils se contentent de voler et d'utiliser leur pouvoir de danse de la ruine pour faire s'abattre sur eux une tempête d'éclairs.

VROCK — CRÉATURE 9

CM GRANDE DÉMON FIÉLON

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +18, Discrétion +18, Intimidation +18, Religion +18, Représentation +18, Survie +16

For +6, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +3

CA 28 ; **Réf** +18, **Vig** +20, **Vol** +15 ; statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 185 ; **Faiblesses** bon 10, fer froid 10 ; **Résistances** électricité 10

Attaque d'opportunité ↷. Si le vrock est en vol et qu'une créature déclenche une attaque d'opportunité, il peut effectuer contre elle 2 Frappes avec ses serres au lieu d'une seule.

Vulnérabilité à la paix. La colère du vrock est au cœur de son être et lui imposer la paix déchire son âme. S'il rate un jet de sauvegarde contre *apaisement des émotions* ou un effet similaire qui le force à être pacifique, le vrock subit 4d6 dégâts mentaux.

Vitesse 7,5 m, vol 10,5 m

Corps à corps ◆ Bec, +21 (allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 3d8+9 perforants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ◆ griffe, +21 (agile, allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 3d6+9 tranchants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ◆ serre, +19 (agile, allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 2d6+8 tranchants plus 1d6 mauvais

Sorts innés divins DD 26 ; **5e** *porte dimensionnelle* ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **2e** *image miroir*

Rituels divins DD 26 ; *Pacte abyssal*

Cri étourdissant ◆ (audible, divine, mise hors de combat, son) **Fréquence** une fois par minute. **Effet.** Le vrock émet un cri strident. Chaque créature qui n'est pas un démon située dans une explosion de 9 m doit tenter un jet de Vigueur DD 28. En cas d'échec, la créature est étourdie 2 et en cas d'échec critique, étourdie 3.

QU'EST-CE QU'UN PÉCHÉ ?

Certains considèrent qu'il y a sept catégories de péchés : l'envie, la gourmandise, l'avarice, la luxure, l'orgueil, la paresse et la colère. Bien que ces péchés soient incarnés par les démons les plus puissants et les plus nombreux, il existe bien plus que sept types de démons. Tout acte de cruauté ou de destruction dont peut se réjouir un mortel au détriment des autres est un péché et n'importe lequel de ces actes peut donner naissance à un démon formé à partir d'une âme.

POSSESSION DÉMONIAQUE

Certains démons sont spécialisés dans l'art de posséder des créatures ou des objets afin de répandre la peur et le chaos. Dans de tels cas, le démon est doté d'un redoutable instrument pour semer le mal sur le monde, un subterfuge que ces créatures adorent.

Danse de la ruine ◆◆◆ (déplacement, divine, électricité, évocation, manipulation). Le vrock danse en vol et chante pour provoquer une explosion dévastatrice d'électricité. Si d'autres vrocks situés dans un rayon de 9 m veulent se joindre à lui, le vrock peut retarder sa danse pour les attendre ; dans ce cas, l'effet se produit une fois que le dernier vrock a utilisé Danse de la ruine ou qu'un des vrocks décide de terminer ce round de danse. Toute créature qui n'est pas un démon située dans une émanation de 6 m de l'un des vrocks en train de danser subit 2d12 dégâts d'électricité (jet de Réflexes basique DD 28). Pour chaque vrock supplémentaire qui se joint à la danse, les dégâts sont augmentés de 1d12 et le DD du jet de sauvegarde de 1 point (maximum de quatre vrocks infligeant 5d12 dégâts avec un DD de 31). Les vrocks peuvent continuer de danser en utilisant Danse de la ruine à chaque round jusqu'à un maximum de 3 rounds. La taille de l'émanation augmente de 6 m par round et les dégâts de 1d12 par vrock par round.

Nuage de spores ◆ (maladie, poison). Le corps du vrock projette un nuage de spores qui inflige 2d8 dégâts de poison à toutes les créatures adjacentes. Chaque créature subissant des dégâts de cette manière doit réussir un jet de Vigueur DD 28 ou subir 2d8 dégâts perforants persistants alors que les spores pénètrent dans sa peau et se développent en prenant la forme d'épaisses vignes vertes. Les vignes cessent leur croissance au bout de 1 round et elles se désagrègent en 1d4 jours si on ne les a pas retirées avant. Les vignes peuvent être détruites si la créature est affectée par un sort bon ou si on verse dessus de l'*eau bénite* (avec une action Interagir). Une fois que le vrock a utilisé Nuage de spores, il ne peut plus le faire pendant 1d rounds.

GLABREZU (DÉMON DE LA TRAHISON)

Les glabrezus sont des béhémoths menaçants qui se délectent en pervertissant les désirs des mortels pour qu'ils les mènent à leur perte, trahissant et manipulant aussi facilement qu'ils respirent. Les désirs accordés par un glabrezu se concrétisent toujours de la manière la plus destructrice possible, transformant un souhait ou un espoir en un acte puissant et dévastateur de trahison bien que les répercussions à long terme ne soient pas toujours apparentes tout de suite. Par exemple, un forgeron en difficulté financière peut souhaiter être célèbre et particulièrement doué dans son art avant de découvrir que son meilleur client est un assassin cruel et sadique qui utilise ses armes pour des séries de crimes sordides. Une veuve solitaire peut voir son souhait exaucé sous la forme d'un amant perdu revenu à la «vie» en tant que vampire. Les glabrezus sont extrêmement créatifs pour répondre aux besoins des mortels.

Ces démons massifs ont d'énormes pinces et une paire de bras humanoïdes plus petits poussant sur leur torse mais, malgré leur taille, ils sont extrêmement compétents dans le domaine de la magie et possèdent des sorts innés très puissants. Les démons de la trahison naissent des âmes de mortels s'étant livrés à des actes de trahison et de tromperie.

GLABREZU — CRÉATURE 13

CM TRÈS GRANDE DÉMON FIÉLON

Perception +24 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m, *don des langues*

Compétences Diplomatie +26, Discrétion +21, Duperie +28, Intimidation +26, Religion +22, Société +22

For +7, **Dex** +2, **Con** +7, **Int** +3, **Sag** +3, **Cha** +7

CA 34 ; **Réf** +19, **Vig** +26, **Vol** +24 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 280 ; **Faiblesses** bon 10, fer froid 10

Vulnérabilité à la vérité. Ce sont les mensonges d'un glabrezu qui lui permettent d'exister et la vérité peut le détruire. À chaque fois qu'un effet de révélation contre ou révèle les illusions d'un glabrezu ou que ce dernier rate un jet de sauvegarde contre un effet qui l'empêcherait de mentir (comme *zone de vérité*), le démon subit 3d6 dégâts mentaux. Ils ne subissent ces dégâts qu'une seule fois par effet même si l'effet révèle plusieurs illusions ou empêche plusieurs mensonges.

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ pince, +27 (allonge 4,5 m, magique, mauvais, mortelle 2d10), **Dégâts** 3d10+13 contondants plus 1d6 mauvais et Empoignade

Corps à corps ◆ griffe, +27 (agile, allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 3d6+13 tranchants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ◆ mâchoires, +27 (allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 3d12+13 perforants plus 1d6 mauvais

Sorts innés divins DD 34 ; **7e** *déguisement illusoire* (à volonté), *inversion de la gravité* ; **6e** *dissipation de la magie* (à volonté) ; **5e** *porte dimensionnelle* ; **4e** *confusion* (à volonté), *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **2e** *image miroir* (à volonté) ; **Tours de magie (7e)** *projectile télékinésique* ; **Constant (6e)** *vision lucide* ; **(5e)** *don des langues*

Rituels divins DD 34 ; *pacte abyssal*

Balayage du captif ❖ **Conditions.** Une créature est saisie par la pince du glabrezu. **Effet.** Le glabrezu attire de 1,5 m vers lui la créature empoignée puis effectue contre elle deux Frappes de griffe. Ces Frappes comptent comme une seule attaque pour le malus d'attaques multiples du démon et le malus n'augmente pas avant que les deux attaques aient été effectuées.

Désirs pervertis (divination, divine). Une fois par mois, un glabrezu peut accorder à un mortel les effets d'un sort *miracle* accordé par une puissance abyssale bien que le glabrezu pervertit toujours le *miracle* en fonction de sa propre nature perfide.

Incantation fiable. Quand une réaction perturberait le sort d'un glabrezu, le démon peut tenter un test nu DD 15 pour éviter cette perturbation s'il réussit.

Trahison soudaine. Un glabrezu peut toujours utiliser la Duperie quand il lance l'initiative tant qu'il est conscient de la présence d'au moins un adversaire avant le jet d'initiative. Quand il utilise Duperie pour l'initiative, le démon gagne un bonus de circonstance de +2 pour la Duperie.

Voile trompeur. Le *déguisement illusoire* d'un glabrezu peut lui permettre d'apparaître sous la forme d'une créature de n'importe quelle taille.

SHEMHAZIAN (DÉMON DE LA MUTILATION)

Les shemhazians naissent des âmes des tortionnaires et de ceux qui se délectent de la mutilation du corps de leurs victimes. D'une taille de 10,5 m, un shemhazian est bien équipé d'une large variété de serres, de griffes et de crocs pour continuer à infliger des tourments à ceux qu'ils rencontrent.

Bien entendu, ils adorent tourmenter les mortels mais bien plus que les autres démons, ces fiélons aiment partager cette souffrance avec ceux de leur propre espèce. C'est pour cette raison que les autres démons craignent et détestent les shemhazians et seuls les plus puissants peuvent accepter de travailler avec eux pour atteindre un objectif commun. Et même dans ce cas le shemhazian est toujours à l'affût de la moindre occasion d'infliger souffrance et douleur aussi bien à ses alliés qu'à ses ennemis.

SHEMHAZIAN — CRÉATURE 16

CM GIGANTESQUE DÉMON FIÉLON

Perception +30 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

Compétences Athlétisme +31, Duperie +25, Intimidation +27, Médecine +28, Religion +30

For +9, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** +0, **Sag** +6, **Cha** +3

CA 39 ; **Réf** +26, **Vig** +32, **Vol** +27 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 350 ; **Faiblesses** bon 15, fer froid 15

Coup de queue ↷ **Déclencheur.** Une créature à portée de la queue du shemhazian quitte une case pendant une action de déplacement. **Effet.** Le shemhazian tente un Croc-en-jambe contre la créature qui a déclenché le pouvoir. S'il réussit, la créature subit aussi des dégâts comme si le shemhazian l'avait touchée avec une Frappe de queue et si cette créature volait, elle tombe de 9 m.

Regard paralysant (aura, divine, enchantement, visuel) 9 m. Toute créature non mauvaise qui termine son tour dans l'aura doit tenter un jet de Vigueur DD 35. Si elle échoue, elle est ralentie 1 pendant 1 round et, en cas d'échec critique, elle est paralysée pendant 1 round.

Vulnérabilité aux soins. Les mutilations qu'inflige un shemhazian font partie intégrante de son être et il ne peut supporter de les voir soignées. La première fois à chaque round qu'une créature guérit de dégâts que le shemhazian lui a infligés au cours des derniers tours, le démon subit 3d6 dégâts mentaux.

Vitesse 10,5 m, escalade 6 m, vol 10,5 m (sort *vol*)

DESTRUCTION PAR CULPABILITÉ

Bien qu'ils apprécient de semer eux-mêmes la destruction, la plupart des démons préfèrent tenter et abuser les mortels pour qu'ils cèdent à leur péché de leur propre volonté.

HABITATS DES DÉMONS

Le tentaculaire, instable et changeant royaume des Abysses est le plan d'origine de la vie démoniaque mais on peut trouver des démons partout où les péchés sont possibles. Les invocateurs inconscients ou maléfiques aiment en appeler aux démons pour avoir des conseils ou pour de plus sombres besognes. Quand les Abysses effleurent les limites de la réalité et engendrent sur les autres mondes des portails semblables à des blessures, les démons peuvent s'en déverser pour semer le chaos.

Corps à corps ❖ mâchoires (allonge 6 m, magique, mauvais), +33, **Dégâts** 3d12+17 perforants plus 1d6 mauvais et morsure affaiblissante

Corps à corps ❖ griffe (agile, allonge 6 m, magique, mauvais), +33, **Dégâts** 3d8+17 tranchants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ❖ pince (allonge 6 m, magique, mauvais), +33, **Dégâts** 3d8+17 contondants plus 1d6 mauvais et Empoignade améliorée

Corps à corps ❖ queue (allonge 6 m, magique, mauvais), +33, **Dégâts** 3d6+17 tranchants plus 1d6 mauvais

Sorts innés divins DD 37 ; **8e** *décret divin* (mauvais uniquement) ; **5e** *œil indiscret* (×3), *porte dimensionnelle* ; **4e** *clairvoyance* (×3), *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **2e** *invisibilité* (à volonté) ; **Constant (7e)** *vision lucide*, *vol*

Rituels divins DD 36 ; *Pacte abyssal*

Éventration ❖ griffe

Morsure affaiblissante (divine, nécromancie). Si la Frappe de mâchoires du shemhazian inflige des dégâts à une créature, la cible subit l'état affaiblie 3. La cible peut tenter un jet de Vigueur DD 37 pour réduire cet état à affaiblie 1 (ou pour ne pas être affectée avec un succès critique).

Regard focalisé ❖ (concentration, divine, enchantement, mise hors de combat, visuel). Le shemhazian focalise son regard sur une créature non mauvaise qu'il peut voir dans un rayon de 9 m. Si cette créature n'est pas déjà ralentie par le regard paralysant du shemhazian, elle doit tenter un jet de sauvegarde contre ce pouvoir. Si cette créature est ralentie, elle doit réussir un jet de Vigueur DD 35 ou être paralysée pendant 1 round. Un shemhazian ne peut utiliser ce pouvoir plus d'une fois par round contre la même créature.

MARILITH [DÉMON DE L'ORGUEIL]

Les mariliths sont les généraux des Abysses, constituées à partir des âmes des mortels orgueilleux, souvent des seigneurs de guerre et des despotes. Elles ont l'apparence de puissantes humaines dotées de six bras avec d'une longue queue de serpent à partir de la taille. En raison de la proéminence de Lamashtu par rapport aux autres divinités démoniaques, la plupart des démons de l'orgueil rencontrés par les mortels ont une apparence féminine mais ils peuvent être de n'importe quel sexe.

Les mariliths comptent parmi les plus grandes tacticiennes des Abysses et elles ont un don presque surnaturel pour comprendre le chaos et la nature imprévisible de la vie démoniaque. Leur capacité à commander des armées provient aussi bien de leur présence imposante que de leur pouvoir de percevoir les résultats potentiels de toute action et de comprendre suffisamment bien le flux de l'entropie pour déterminer un résultat probable.

MARILITH — CRÉATURE 17

CM GRANDE DÉMON FIÉLON

Perception +30 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +33, Connaissance de la guerre +31, Diplomatie +30, Discrétion +29, Duperie +30, Intimidation +32, Religion +29

For +8, **Dex** +6, **Con** +6, **Int** +4, **Sag** +4, **Cha** +7

Objets épée longue (6)

CA 40 ; **Réf** +29, **Vig** +31, **Vol** +27 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 380 ; **Faiblesses** bon 15, fer froid 15

Attaque d'opportunité ↷. Une marilith gagne 5 réactions supplémentaires par round qu'elle ne peut utiliser que pour effectuer des Attaques d'opportunité. Le démon ne peut en utiliser plus d'une pour la même action de déclenchement même si une créature quitte plusieurs cases à portée de la marilith ; de plus, la marilith doit utiliser une arme différente pour chaque Attaque d'opportunité.

Aura du commandant (aura, divine, enchantement) 30 m. Les créatures commandées ou alliées dans l'aura qui ont un niveau inférieur à celui de la marilith gagnent un bonus de circonstances de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts, à leur CA, à leurs jets de sauvegarde et à leurs tests de compétence.

Vulnérabilité à l'échec. C'est l'orgueil des mariliths qui leur donne leur puissance aussi les échecs les blessent. Si la marilith utilise un sort offensif ou effectue une Frappe au cours de son tour mais qu'elle n'inflige aucun dégât, elle subit 3d6+10 dégâts mentaux à la fin de son tour et son aura du commandant se désactive jusqu'à la fin de son prochain tour.

Vitesse 12 m, vol 12 m (sort *vol*)

Corps à corps ❖ *épée longue en argent et en fer froid,* +35 (allonge 3 m, magique, mauvais, polyvalent P), **Dégâts** 3d8+16 tranchants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ❖ queue, +33 (allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 3d12+16 contondants plus 1d6 mauvais et Empoignade

Sorts innés divins DD 38 ; **9e** *barrière de lames* (×2), *tempête d'armes* (×2) ; **5e** *porte dimensionnelle* ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **Constant (6e)** *vision lucide* ; **(4e)** *vol*

Rituels divins DD 38 ; *Pacte abyssal*

Assaut défensif ❖❖. La marilith effectue deux Frappes, avec deux armes différentes, et utilise ses autres armes pour se protéger. Le démon gagne pendant 1 round un bonus de circonstances à sa CA égal au nombre d'armes qui ne sont pas utilisées pour les attaques. Si la marilith utilise ultérieurement une de ces armes pour attaquer (y compris pour une Attaque d'opportunité), le bonus à sa CA est réduit de 1 point par arme utilisée.

Assaut focalisé ❖❖. La marilith attaque une seule cible avec toutes ses armes en main, submergeant l'adversaire sous ses attaques multiples et l'empêchant d'esquiver. Le démon effectue une Frappe d'épée longue. Si l'attaque réussie, la marilith inflige les dégâts de son épée longue à la cible plus 1d8 dégâts supplémentaires pour chaque épée longue tenue après la première (généralement 5d8 dégâts supplémentaires). Même si l'attaque échoue, la marilith inflige les dégâts d'une épée longue à sa cible ; cependant, il rate complètement en cas d'échec critique. Cela compte pour le malus d'attaques multiples de la marilith avec un nombre d'attaques égal au nombre d'épées longues utilisées par le démon.

Constriction supérieure ❖ 2d12+13 contondants, DD 39

Imprégnation d'armes (divine, évocation). Entre les mains d'une marilith, toute arme devient une *arme de frappe supérieure +2* constituée de fer froid et d'argent. La marilith, quand elle attaque, peut modifier ses dégâts mauvais en dégâts chaotiques.

Tempête de lames ❖❖. La marilith effectue jusqu'à six Frappes d'épée longue, chaque attaque sur une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples de la marilith mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

BALOR (DÉMON DU FEU)

Quand les gens se racontent des histoires effrayantes de démons, la plupart du temps c'est le balor qu'ils imaginent : un être imposant de feu et de chair, un cauchemar cornu armé d'un fouet et d'une épée enflammés et qui vole dans la nuit en quête de sa prochaine victime. Dans les Abysses, ils servent les seigneurs démons en tant que généraux ou capitaines et ils commandent généralement de vastes légions démoniaques. D'une taille de 4,2 m, seules les âmes des mortels les plus cruels, ceux qui ont voué toute leur existence aux péchés, peuvent provoquer la formation d'un balor. Le plus souvent, ce démon se constitue à partir d'une masse de dizaines d'âmes de mortels qui partageaient la même idéologie révoltante au cours de leur vie.

Seigneurs balors

Les rares balors qui se forment à partir d'une seule âme sont ceux qui ont le plus de probabilités de transcender la puissance déjà considérable dont ils disposent et de devenir des seigneurs démons. Ces seigneurs balors sont tous des créatures uniques de niveau 21 à 25 qui règnent sur leurs propres domaines des Abysses. Avec le temps, un seigneur balor peut se transformer en une créature unique avec des pouvoirs très différents et peut même devenir un véritable seigneur démon.

BALOR — CRÉATURE 20

CM GRANDE DÉMON FIÉLON

Perception +36 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

AUTRES DÉMONS

Les Abysses sont peut-être le plus vaste des plans extérieurs et les mortels ont une capacité tout aussi importante à se trahir, à trahir leurs civilisations mais aussi l'ordre naturel de la réalité. Avec cette source sans limite de péchés, les Abysses génèrent constamment de nouveaux types de démons afin de tourmenter la réalité. Bien que la majorité d'entre eux soient rapidement détruits à jamais, il en survit suffisamment pour qu'il existe des dizaines, voire des centaines de types de démons en plus de ceux décrits ici. Le sombre invidiak est un démon sans corps, né des âmes jalouses. Le brimorak à tête de bouc et aux sabots de feu est engendré par les âmes des pyromanes. Les assassins engendrent des démons sanguinaires, cornus et visqueux, les cupides donnent naissance aux démons sangliers… et la liste n'en finit pas.

SOURCES DÉMONIAQUES

Quand l'âme d'un pécheur mortel est envoyée dans les Abysses, elle passe du temps à croupir dans la fange et à se nourrir d'immondices. Si elle survit et qu'elle n'est pas dévorée, l'âme finit par devenir un démon dont la nature est en rapport avec son péché ; cependant, la plupart des démons sont aussi capables de se reproduire. La fécondité des formes de vie démoniaque est sans doute la plus grande et la plus menaçante caractéristique de ces dangereux fiélons.

Compétences Acrobaties +35, Athlétisme +37, Diplomatie +32, Discrétion +33, Duperie +36, Intimidation +38, Religion +32, Société +32

For +9, **Dex** +7, **Con** +9, **Int** +6, **Sag** +6, **Cha** +8

Objets épée longue

CA 45 ; **Réf** +35, **Vig** +39, **Vol** +34 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 480 ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** bon 20, fer froid 20, froid 20

Agonie fatale (mort, divine, évocation, feu). Quand un balor meurt, son corps explose en une aura de flammes intenses affectant une zone de 30 m de rayon. Toutes les créatures et tous les objets à portée subissent 16d10 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 45). Comme les flammes sont imprégnées d'énergie des Abysses, les créatures de la zone appliquent seulement la moitié de leur résistance habituelle au feu. Les créatures immunisées contre le feu appliquent un niveau de succès un cran supérieur à celui qu'elles ont obtenu au lieu de bénéficier de l'avantage normal de leur immunité. Les corps des créatures réduites à 0 PV par l'agonie fatale d'un balor sont totalement incinérés et ne sont plus que cendres.

Attaque d'opportunité ↻. En plus du déclencheur normal, le balor peut utiliser Attaque d'opportunité quand une créature à portée utilise une action concentration. Il peut interrompre des actions de concentration qui déclenchent cette capacité et interrompt des actions en cas de réussite, pas uniquement en cas de coup critique.

Aura de flammes (aura, divine, évocation, feu) 6 m. Un adversaire qui commence son tour dans l'aura subit 3d6+10 dégâts de feu ou 6d6+20 dégâts de feu si le balor l'a empoigné ou l'a entravé. Une créature qui frappe un balor avec une Frappe à mains nues subit 3d6+10 dégâts de feu et les armes qui touchent un balor subissent 3d6+10 points de dégâts de feu.

Vitesse 10,5 m, vol 21 m

Corps à corps ◆ *épée longue vorpale en fer froid et en argent,* +40 (allonge 3 m, magique, mauvais, polyvalent P), **Dégâts** 4d8+17 tranchants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ◆ *fouet de feu en fer froid et en argent,* +40 (allonge 6 m, croc-en-jambe, désarmement, feu, magique, mauvais), **Dégâts** 4d6+17 de feu plus 1d6 mauvais, Empoignade améliorée et repositionnement du fouet

Sorts innés divins DD 44 ; **10e** *décret divin* (×2), *porte dimensionnelle* ; **8e** *dissipation de la magie* (à volonté) ; **6e** *domination* (à volonté) ; **5e** *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **Tours de magie (10e)** *projectile télékinésique* **; Constant (6e)** *vision lucide*

Rituels divins DD 44 ; *Pacte abyssal*

Buveur de vie ◆ (divine, guérison, nécromancie) **Déclencheur.** Le balor tue une créature vivante qui est au moins de niveau 15. **Effet.** Le balor absorbe la force vitale de la créature et regagne 10d8+80 points de vie.

Derviche dimensionnel. Un balor peut lancer son sort inné de 5e niveau *porte dimensionnelle* avec une action unique.

Frappe de dissipation ◆ **Fréquence** une fois par round. **Déclencheur.** Le balor touche une créature, un objet ou un effet de sort avec une Frappe d'arme. **Effet.** Le balor lance un sort *dissipation de la magie* inné sur la cible de la Frappe.

Imprégnation d'armes (divine, évocation). Entre les mains d'un balor, toute arme devient une *arme de frappe majeure vorpale +3* constituée de fer froid et d'argent. Une arme qui ne peut bénéficier de la rune vorpale ne gagne pas cet effet. Le balor, quand il attaque, peut modifier ses dégâts mauvais en dégâts chaotiques. Le démon peut invoquer un fouet de feu avec une action Interagir. Ce fouet gagne les mêmes avantages que les autres armes utilisées par le balor.

Repositionnement du fouet. Quand un balor empoigne une créature avec une Frappe de fouet, il peut la déplacer dans n'importe quelle case située dans l'allonge du fouet. Le balor peut se déplacer sans mettre fin à l'empoignade tant que la créature reste à portée du fouet et il peut déplacer la victime dans n'importe quelle autre case à portée du fouet avec une action Interagir.

Dero

Les deros sont de petits humanoïdes maigres avec des yeux blancs, une peau bleu-gris et une tignasse de cheveux blanchâtres ou gris. Descendants d'une mystérieuse espèce de créatures féeriques abandonnés dans les plus profondes et sombres cavernes de Golarion, les deros sont au cœur de nombreuses légendes effrayantes de la plupart des peuples de la surface. Ils rôdent sous les grandes métropoles, se livrant à des expériences cruelles et perverses sur des sujets non consentants. Un dero mesure 1 m et pèse environ 35 kilos.

Traqueur dero

Les traqueurs deros sont ceux qui sont chargés d'explorer le monde de la surface la nuit et de chercher de nouvelles victimes à enlever.

Traqueur dero — **Créature 2**

CM PETITE DERO HUMANOÏDE

Perception +5 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun des profondeurs

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8, Médecine +3, Vol +8

For +2, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** –1, **Cha** +1

Objets aklys (page 82), arbalète de poing (20 carreaux), venin de mille-pattes géant (4 doses)

CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +7, **Vol** +3

PV 30 ; **Faiblesses** vulnérabilité à la lumière du soleil

Esquive agile ↻ **Conditions.** Le traqueur dero n'est pas surchargé. **Déclencheur.** Le dero est pris pour cible par l'attaque d'une créature qu'il peut voir. **Effet.** Le dero tente d'esquiver et gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque ayant déclenché cette capacité.

Vulnérabilité à la lumière du soleil. Un traqueur subit 4 dégâts par heure d'exposition à la lumière du soleil.

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ aklys, +8 (croc-en-jambe), **Dégâts** 1d6+2 contondants

À distance ❖ aklys, +10 (attachée, croc-en-jambe à distance, jet 6 m ; page 82), **Dégâts** 1d6+2 contondants

À distance ❖ arbalète de poing, +10 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6 perforants plus poison de mille-pattes géant

Sorts innés occultes DD 17 ; **Tours de magie (1er)** *hébétement*, *son imaginaire*

Attaque sournoise. Le traqueur dero inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Étrangleur dero

Les étrangleurs deros sont spécialisés dans la capture de victimes vivantes et ont demande souvent leur aide pour les enlèvements.

Étrangleur dero — **Créature 3**

CM PETITE DERO HUMANOÏDE

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun des profondeurs

Compétences Athlétisme +11, Discrétion +10, Intimidation +7, Médecine +4

For +4, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** –1, **Cha** +2

Objets aklys (page 82), arbalète de poing (10 carreaux), corde (15 m), poison de léthargie (5 doses)

CA 19 ; **Réf** +8, **Vig** +10, **Vol** +6

PV 45 ; **Immunités** confusion ; **Faiblesses** vulnérabilité à la lumière du soleil

Vulnérabilité à la lumière du soleil. Comme le traqueur dero mais 8 dégâts.

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ aklys, +11 (croc-en-jambe ; page 82), **Dégâts** 1d6+6 contondants

À distance ❖ aklys, +10 (attachée, croc-en-jambe à distance, jet 6 m), **Dégâts** 1d6+6 contondants

À distance ❖ arbalète de poing, +10 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6+2 perforants plus poison de léthargie

Sorts innés occultes DD 19 ; **2e** *ténèbres* (à volonté), *cacophonie* ; **Tours de magie (2e)** *hébétement*, *son imaginaire*

Le soleil ! Il brûle !

Les deros sont obnubilés par l'idée de guérir leur allergie au soleil. Pour comprendre comment les peuples de la surface supportent la lumière du soleil, ils organisent dans les cités de ces derniers des raids en pleine nuit pour enlever des victimes et les soumettre à de terrifiantes expériences. Celles qui survivent sont souvent libérées avec une partie de leur mémoire effacée et d'étranges cicatrices sur leur corps. Quand ces souvenirs réprimés refont surface, elles ont alors le vague souvenir d'avoir été enlevées.

CYTILLESH

Les deros cultivent et mangent un champignon empoisonné appelé le cytillesh aussi connu sous le nom de moisissure cérébrale. Ce champignon luit d'une pâle lueur bleutée et peut provoquer des anomalies congénitales et d'autres effets nocifs. Les deros ne sont pas intimidés par ces problèmes puisqu'une exposition prolongée peut aussi ralentir les effets du vieillissement et, dans de rares cas, octroyer des pouvoirs occultes à certains qui sont connus sous le nom de « magisters. » Les deros peuvent aussi concocter avec des spores de cytillesh un poison qui provoque des hallucinations et des illusions.

Étranglement ❖ (attaque, non létal) **Conditions.** Le dero doit avoir ses deux mains libres ou être équipé d'un aklys et avoir une main libre. **Effet.** Le dero tente un test d'Athlétisme pour Empoigner avec un bonus de circonstances de +2. S'il réussit, la cible subit 1d6+6 dégâts contondants. Les dégâts sont doublés en cas de succès critique.

MAGISTER DERO

Les magisters sont les dirigeants au sein de la société dero. Ils s'occupent de la majeure partie des opérations cruelles et des procédures altérant la mémoire infligées à leurs victimes.

MAGISTER DERO — CRÉATURE 5

PEU COURANT | CM | PETITE | DERO | HUMANOÏDE

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun des profondeurs

Compétences Artisanat +12, Discrétion +11, Médecine +8, Occultisme +12

For +1, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +3, **Sag** –1, **Cha** +5

objets aklys (voir ci-dessous)

CA 22 ; **Réf** +13, **Vig** +10, **Vol** +10

PV 65 ; **Immunités** confusion ; **Faiblesses** vulnérabilité à la lumière du soleil

Vulnérabilité à la lumière du soleil. Comme le traqueur dero mais 10 dégâts.

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ aklys, +10 (croc-en-jambe), **Dégâts** 1d6+3 contondants

À distance ❖ aklys, +13 (attachée, croc-en-jambe à distance, de jet 6 m), **Dégâts** 1d6+3 contondants

Sorts innés occultes DD 24 ; **4e** *modification de mémoire* ; **2e** *cacophonie*, *ténèbres* (à volonté) ; **Tours de magie (1er)** *hébétement*, *son imaginaire*

Sorts spontanés occultes DD 24 ; **3e** (3 emplacements) *cécité*, *contact vampirique* ; **2e** (4 emplacements) *fou rire*, *idiotie*, *main spectrale*, *paranoïa* ; **1er** (4 emplacements) *apaiser*, *douleur fantôme*, *projectile magique*, *sinistres volutes* ; **Tours de magie (3e)** *contact glacial*, *détection de la magie*, *lumières dansantes*, *message*, *sceau d'interdiction*

Regard cytillesh ❖ (concentration, mental, mise hors de combat, visuel) **Fréquence** une fois par round ; **Effet.** Le magister focalise son regard sur une créature qu'il peut voir à une distance maximale de 9 m. La cible est éblouie pendant 1 round et doit réussir un jet de Volonté DD 24 ou être confuse pendant 1 round.

AKLYS

L'aklys est un gourdin de jet avec un crochet à un bout et une longue corde accrochée à l'autre bout. C'est une arme de corps à corps évoluée peu courante dans le groupe des gourdins. Elle inflige 1d6 dégâts contondants et a un Encombrement de 1. Il faut une main pour s'en servir et elle a les traits d'arme croc-en-jambe à distance, attachée, jet 6 m et croc-en-jambe ; les nouveaux traits sont décrits ci-après. Bien qu'on ne trouve pas d'aklys dans la plupart des commerces, on peut en acheter un pour 5 po auprès d'un vendeur spécialisé dans les armes étranges.

Croc-en-jambe à distance : cette arme peut être utilisée pour effectuer un Croc-en-jambe avec la compétence Athlétisme à une distance égale au premier facteur de portée de l'arme. Le test de compétence subit un malus de circonstances de –2. Vous pouvez ajouter le bonus d'objet de l'arme aux jets d'attaque en tant que bonus au test. Comme lorsqu'on utilise une arme de corps à corps pour un croc-en-jambe, un croc-en-jambe à distance n'inflige pas de dégâts quand on l'utilise pour l'action Croc-en-jambe. Ce trait n'apparaît généralement que pour des armes de jet.

Attachée : cette arme est attachée à une corde ou à une chaîne qui vous permet de la récupérer après l'avoir lancée. Si vous avez une main libre alors que vous maniez cette arme, vous pouvez utiliser une action Interagir pour la reprendre en main après l'avoir lancée lors d'une attaque à distance ou si vous avez été désarmé à moins qu'elle ne soit tenue par une autre créature).

Destrier noir

Les destriers noirs sont des équidés enflammés annonciateurs de mort.

DESTRIER NOIR — CRÉATURE 6

NM GRANDE BÊTE FIÉLON

Perception +14 ; vision dans le noir

Langues abyssal, daémonique, infernal

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +16, Intimidation +14, Survie +12

For +6, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** +1, **Sag** +4, **Cha** +2

Fumée (aura) 4,5 m. Le destrier noir exhale constamment une fumée noire qui masque ce qui se trouve dans l'aura. Les destriers noirs et leur cavalier peuvent voir à travers cette fumée. Une créature qui commence son tour dans l'aura est malade 2 (jet de Vigueur DD 23 pour annuler) puis elle est temporairement immunisée contre cet état provoqué par la fumée pendant 1 min. Le destrier noir, son cavalier, les créatures qui retiennent leur souffle (ou qui n'ont pas besoin de respirer) et toutes les créatures immunisées contre le poison sont immunisées à l'effet de maladie de l'aura mais pas à l'effet de masque.

CA 24 ; **Réf** +15, **Vig** +15, **Vol** +12

PV 100 ; **Résistances** feu 10

Vitesse 12 m, vol 27 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +16 (magique, mauvais), **Dégâts** 2d10+6 perforants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ◆ sabot, +16 (agile, feu, magique, mauvais), **Dégâts** 1d8+6 contondants plus 1d6 mauvais et 1d6 de feu

Sorts innés divins DD 24 ; **7e** *changement de plan* (uniquement le destrier et son cavalier)

Galop enflammé ◆◆ (feu). Le destrier noir Marche rapidement ou Vol jusqu'au triple de sa Vitesse. Les sabots s'embrasent de flammes intenses, infligeant une seule fois 3d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 26) à toutes les créatures, sauf son cavalier, auxquelles le destrier se retrouve adjacent au cours de son déplacement.

DESTRIER NOIR SUPÉRIEUR

L'énorme destrier noir supérieur est une espèce bien plus dangereuse que le destrier noir commun et il est particulièrement apprécié pour sa capacité à entrer dans d'autres réalités avec son cavalier.

DESTRIER NOIR SUPÉRIEUR — CRÉATURE 11

NM TRÈS GRANDE BÊTE FIÉLON

Perception +22 ; vision dans le noir

Langues abyssal, daémonique, infernal

Compétences Acrobaties +23, Athlétisme +24, Intimidation +22, Survie +20

For +7, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +2, **Sag** +5, **Cha** +3

Fumée (aura) 6 m. Comme le destrier noir mais DD 28.

CA 31 ; **Réf** +24, **Vig** +25, **Vol** +21

PV 200 ; **Résistances** feu 15

Vitesse 18 m, vol 36 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +24 (magique, mauvais), **Dégâts** 2d10+11 perforants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ◆ sabot, +24 (agile, feu, magique, mauvais), **Dégâts** 1d8+11 contondants plus 1d6 mauvais et 2d8 de feu

Sorts innés divins DD 30 ; **7e** *changement de plan* (destrier et cavalier uniquement), *forme éthérée* (destrier et cavalier uniquement)

Galop enflammé ◆◆ (feu). Comme le destrier noir mais 6d6 dégâts de feu et DD 30.

Piétinement ◆◆◆ Grande ou plus petite, sabot, DD 30

DESTRIERS NOIRS

Les destriers noirs ne permettent qu'aux êtres les plus maléfiques de les chevaucher et participent volontiers aux destructions que ces cavaliers infligent. Les guenaudes noires sont réputées pour fréquemment s'associer aux destriers noirs.

Venin de la dézullone

La dézullone est réputée pour les effets psychoactifs de ses sécrétions. Les créatures affectées souffrent d'amnésie oubliant momentanément où elles sont et pourquoi elles ont mal. Certaines créatures qui veulent à tout prix oublier leur passé s'exposent volontairement au venin d'amnésie de la dézullone pour effacer ces souvenirs douloureux.

Dézullone

Les dézullones sont de dangereuses plantes carnivores qui vivent dans les régions boisées dotées d'une épaisse canopée. Elles se nourrissent de viande et chassent dans les sous-bois quand elles ne se baignent pas de soleil sur les branches qui les dominent. Elles sont assez intelligentes pour savoir que certaines créatures sont attirées par les objets brillants et elles en utilisent parfois pour tendre des embuscades. Ce serait une grave erreur de croire que les dézullones sont lentes par ce qu'elles se déplacent sur des racines ; de nombreux aventuriers ont été broyés par ces plantes étonnamment agiles. De plus, ce sont d'excellentes grimpeuses et il est donc encore plus difficile de leur échapper.

Une dézullone affamée déstabilise ses proies en crachant des sucs digestifs putrides et psychoactifs à partir de son bulbe central. En plus d'être très acides, les enzymes de la poche digestive de la dézullone, une fois expulsés, infligent à la victime de puissantes hallucinations et une amnésie. Cet effet secondaire fait de la dézullone une plante très recherchée dans certains cercles y compris chez les toxicomanes, les médecins se livrant à des expériences et les trafiquants de poisons.

Il existe de nombreuses variétés de dézullones y compris des créatures géantes d'une taille incroyable, des espèces dotées de petites cavités en forme de coupe qui prolifèrent le long des vignes et qui leur servent de tentacules et d'autres avec des centaines de feuilles rouge sang tranchantes comme des rasoirs qui tapissent l'intérieur de leurs cavités comme les crocs d'une sangsue. Cette dernière variété est particulièrement dangereuse car ses feuilles peuvent éviscérer les créatures prises au piège de ses orifices.

Dézullone — Créature 10

N Moyenne Plante

Perception +18 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +21, Athlétisme +19, Discrétion +21 (+24 dans les forêts ou les marais)

For +5, **Dex** +7, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –1

CA 30 ; **Réf** +21, **Vig** +17, **Vol** +16

PV 130, régénération 15 (désactivé par le feu) ; **Résistances** acide 20

Puanteur (aura, olfactif) 9 m. Une créature entrant dans l'émanation doit tenter un jet de Vigueur DD27. En cas d'échec, la créature est malade 1 et, en cas d'échec critique, elle est aussi ralentie 1. Tant qu'elle reste dans l'aura, la créature subit un malus de circonstances de –2 à ses jets de sauvegarde pour se débarrasser de l'état malade. Une créature qui réussit le jet de sauvegarde est temporairement immunisée contre cet effet pendant 1 minute.

Vitesse 7,5 m ; escalade 9 m

Corps à corps ◆ vigne, +21 (acide, agile), **Dégâts** 3d6+8 contondants plus 3d6 d'acide et Empoignade

À distance ◆ globe d'acide, +23 (acide, portée 9 m), **Dégâts** 4d8 d'acide plus venin d'amnésie

Constriction ◆ 2d6+2 contondants

Enracinement ◆ (concentration). Jusqu'à sa prochaine action, la dézullone a l'air d'une plante carnivore normale. C'est un résultat automatique de 41 (44 dans les forêts et les marais) pour les tests de Duperie et les DD pour se faire passer pour une plante normale.

Venin d'amnésie (mental, poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 29 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 2** pris au dépourvu et maladroit 1 (1 round) ; **Stade 3** confus, pris au dépourvu et maladroit 2 (1 round).

Dhampir

Rejetons mortels d'un vampire et d'un parent vivant, les dhampirs occupent une place peu commune parmi les êtres vivants. Leur héritage vampirique leur confère des incisives plus longues, une beauté et une grâce surnaturelles, une pâleur fantomatique et un regard perçant. Mais leur caractéristique la plus inhabituelle est sans doute leur lien avec l'énergie négative qui les soigne et qui les rend aussi vulnérables à l'énergie positive que les autres morts-vivants. Bien qu'ils n'aient pas toutes les vulnérabilités des vampires, ils partagent certains attributs avec ces créatures ce qui est à l'origine de plusieurs lignées distinctes de dhampirs à travers Golarion. Les dhampirs les plus nombreux, et de très loin, sont les svetochers, les enfants des très répandus vampires moroïs.

De nombreux dhampirs sont orphelins, souvent parce que leur parent mortel pense que leur enfant est maudit et l'abandonne ou parce qu'il meurt en lui donnant naissance. Fréquemment considérés comme des parias, certains dhampirs usent de leur charisme et de leur magnétisme personnel pour manipuler ceux qui les entourent tandis que d'autres ont le plus grand mal à établir des relations. L'ascendance d'un dhampir engendre fréquemment un sentiment de méfiance qui complique leur intégration à la société des mortels. Ceux qui recherchent leur parent vampire sont souvent considérés comme des inférieurs et sont également rejetés mais pour des raisons différentes. Mais dans des régions comme Nidal, Geb et Ustalav, où les vampires sont respectés, les dhampirs peuvent parfois profiter de leur héritage.

Les dhampirs peuvent avoir des rôles très divers au sein de nombreuses communautés. Certains préfèrent s'intégrer du mieux qu'ils le peuvent en ayant un travail normal et une famille (les enfants nés d'un dhampir héritent généralement de son ascendance mortelle et il est très rare qu'ils naissent en tant que dhampirs). Ceux qui apprennent à tirer parti de leur charme naturel peuvent atteindre un haut statut social que ce soit de manière conventionnelle ou en rassemblant des fidèles séduits par leurs capacités. Avec une espérance de vie rivalisant avec celle des elfes, un dhampir peut se bâtir un vaste réseau d'influence et s'engager dans des projets massifs à très long terme. De plus, son héritage lui confère une certaine inclination pour la nécromancie et les arts occultes.

Habitats des dhampirs

La plupart des dhampirs vivent dans les zones urbaines bien que certains individus solitaires installent leur domaine dans des ruines ou des donjons.

Magicien dhampir

Ce dhampir est un svetocher, l'enfant d'un vampire moroï.

Magicien dhampir — Créature 2

NM MOYENNE DHAMPIR HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +4 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Acrobaties +7, Arcanes +8, Connaissance des vampires +8, Discrétion +7, Duperie +5, Intimidation +5, Société +8

For +2, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +4, **Sag** +0, **Cha** +1

Objets dague, grimoire contenant leurs sorts préparés, bâton

CA 17 ; **Réf** +7, **Vig** +4, **Vol** +6 ; bonus de circonstances +2 pour tous les jets de sauvegarde contre les maladies

PV 22, soins négatifs

Sang de la nuit. Le malus du dhampir et sa limitation de points de vie à cause de l'état drainé sont réduits comme si cet état était d'une intensité inférieure de 1 point.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ dague, +7 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+2 perforant

Corps à corps ❖ bâton, +7 (deux mains d8), **Dégâts** 1d6+2 contondants

Corps à corps ❖ poing, +7 (agile, finesse, non létal), **Dégâts** 1d4+2 contondants

À distance ❖ dague, +7 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+2 perforants

Sorts préparés arcaniques DD 18, attaque +8 ; **1er** *injonction*, *projectile magique*, *sinistres volutes* (×2) ; **Tours de magie (1er)** *bouclier*, *contact glacial*, *détection de la magie*, *prestidigitation*, *rayon de givre*

DIVINITÉS DIABOLIQUES

De nombreux diables uniques et puissants occupent des positions de pouvoir dans les Enfers. Les plus nombreux d'entre eux sont les ducs infernaux dont la plupart ont été promus à ces postes alors qu'ils étaient des diantrefosses à la stature impressionnante. Le seigneur suprême des Enfer est Asmodée, le Prince des ténèbres. Entre ces deux niveaux de la hiérarchie infernale, les strates des Enfers sont régies par huit archidiables ; voir l'encadré ci-contre.

DIABLE

Maîtres de la corruption et architectes des conquêtes, les diables cherchent aussi bien à tenter les mortels pour qu'ils se joignent à leur quête blasphématoire, qu'à répandre la tyrannie sur tous les mondes. Les tentations auxquelles ils peuvent soumettre les mortels vont de grands pouvoirs accordés en signant un contrat infernal à des faveurs perverses octroyées après un serment adressé dans un murmure à une entité diabolique, en passant par toutes sortes d'échanges plus subtils. Ceux qui succombent à ces tentations se retrouvent condamnés à une après-vie de tourments éternels dans les gouffres des Enfers dont ils ne peuvent s'échapper qu'en étant promus en devenant des diables au sein des légions infernales. Chaque diable a un rôle précis à jouer dans l'entretien de la machine bureaucratique sans scrupule que sont les Enfers, des soldats et des érudits aux inquisiteurs, avocats, juges et exécuteurs. Les diables de rang inférieur comme les lémures et les diablotins s'occupent de tâches subalternes pour des diables plus puissants et spécialisés, comme les diables des contrats et les érinyes, tandis que les plus grands d'entre eux, les diantrefosses, commandent des armées infernales.

LÉMURE

Ces masses informes de chair frémissante sont les plus faibles des diables. Créatures pathétiques de la première strate des Enfers, les lémures errent aux côtés des damnés et des âmes suppliciées. Les diantrefosses peuvent combiner l'essence d'une meute de lémures pour concentrer leur vilenie collective en une unique forme, leur octroyant ainsi une intelligence infernale et les transformant en un puissant diable (voir le pouvoir de Façonnage de diables du diantrefosse).

LÉMURE **CRÉATURE 0**

LM MOYENNE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE DIABLE FIÉLON

Perception +0 ; vision dans le noir supérieure

Compétences Athlétisme +5

For +2, **Dex** +0, **Con** +3 **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –3

CA 13 ; **Réf** +5, **Vig** +10, **Vol** +3

PV 20 ; **Immunités** feu, mental ; **Faiblesses** bon 3 ; **Résistances** physique 3 (sauf l'argent), poison 5

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ griffe, +7 (magique, mauvais), **Dégâts** 1d4+2 tranchants plus 1 mauvais

Servilité. Les lémures n'ont presque aucune motivation propre mais les autres diables peuvent les commander. Un diable qui n'est pas un lémure peut donner un ordre à tous les lémures situés dans un rayon de 18 m avec une action unique qui a les traits audible et concentration. Le diable choisit l'un des ordres suivants, compréhensibles par les lémures, et ces derniers s'exécutent. L'ordre et ses effets se terminent quand le diable qui les commande est hors de vue des lémures, quand un nouvel ordre est donné par le même diable ou par un autre ou si les lémures meurent.

- **Protégez.** Les lémures forment un cercle autour du commandant et attaquent toute créature qui s'approche. Ils gagnent un bonus de circonstances de +1 à leur CA et à leurs jets de sauvegarde.
- **Rapportez.** Les lémures gagnent un bonus de circonstances de +3 m à leur Vitesse et tentent de s'emparer d'un objet ou d'un individu désigné par le commandant. Ils attaquent qui ou quoi que ce soit qui s'interpose.
- **Travaillez.** Les lémures effectuent le travail demandé par le commandant.
- **Tuez.** Les lémures attaquent une cible désignée par le commandant et gagnent un bonus de circonstances de +1 à leurs jets d'attaques contre cette cible.

DIABLOTIN

Les diablotins sont des infiltrés et des corrupteurs qui, malgré leur petite taille, sont plus que capables d'influencer subtilement des individus à la volonté faible pour qu'ils commettent des actes de plus en plus maléfiques. Un diablotin acceptera souvent de servir un mortel et se comportera docilement et loyalement dans l'optique à long terme de condamner l'âme de son maître aux Enfers. Les diablotins sont directement engendrés par les Enfers, et non pas les âmes des mortels, aussi ils servent en dehors de la hiérarchie diabolique habituelle ce qui leur octroie une grande latitude pour agir. Malgré une taille de 60 cm, ils peuvent être des combattants féroces, s'envolant hors de portée et devenant invisibles pour s'échapper si les choses tournent mal pour eux.

DIABLOTIN — CRÉATURE 1

LM | TRÈS PETITE | DIABLE | FIÉLON

Perception +7 ; vision dans le noir supérieure

Langues commun, infernal ; télépathie (contact)

Compétences Acrobaties +7, Arcanes +6, Duperie +7, Religion +5

For –1, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +2

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +7

PV 15 ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** bon 3 ; **Résistances** physique 3 (sauf l'argent), poison 5

Vitesse 6 m, vol 9 m

Corps à corps ❖ dard, +9 (agile, finesse, magique, mauvais), **Dégâts** 1d4–1 perforants plus 1d4 mauvais et venin de diablotin

Sorts innés divins DD 17 ; **4e** *lire les présages* ; **2e** *invisibilité* (à volonté ; soi uniquement) ; **1er** *charme*, *détection de l'alignement* (à volonté, bon uniquement) ; **Tours de magie (1er)** *détection de la magie*

Changement de forme ❖ (concentration, divine, métamorphose, transmutation)

- **Araignée géante** taille Moyenne ; **Vitesse** 7,5 m, escalade 7,5 m ; **Corps à corps** crocs, +9 (finesse, poison), **Dégâts** 1d6–1 perforants plus 1d4 de poison
- **Corbeau** odorat ; **Vitesse** 3 m, vol 12 m ; **Corps à corps** bec, +9 (finesse), **Dégâts** 1 perforant
- **Rat** odorat ; Vitesse 6 m ; **Corps à corps** mâchoires, +9 (agile, finesse), **Dégâts** 1 perforant
- **Sanglier** taille Moyenne ; odorat (imprécis) 9 m ; **Vitesse** 12 m ; **Corps à corps** défense, +9 (finesse), **Dégâts** 1d10–1 perforants

Guérison diabolique ❖ (concentration, divine, guérison, nécromancie) ; **Fréquence** une fois par round. **Effet.** Le diablotin regagne 1d6 points de vie.

Tentation infernale ❖ (concentration, divine, enchantement, fortune, mauvais) ; **Fréquence** une fois par jour. **Effet.** Le diablotin propose un marché à une créature non fiélone située dans un rayon de 4,5 m, lui accordant une faveur de bonne fortune si elle accepte. La faveur dure 1 heure à partir du moment où le marché est accepté. Si la créature meurt alors que la faveur est encore active, son âme se rend dans les Enfers où elle y est emprisonnée pour l'éternité ; la créature ne peut être rappelée à la vie ou ressuscitée à moins d'utiliser un *souhait* ou une magie similaire. Une fois au cours de l'heure que dure la faveur, la créature peut lancer deux fois un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde et choisir le meilleur résultat.

Venin de diablotin (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 16 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison, maladroit 1 et ralenti 1 (1 round)

ARCHIDIABLES

Les huit strates supérieures des Enfers sont dirigées en permanence par huit archidiables tandis qu'Asmodée en personne règne sur la neuvième strate. Chaque archidiable est un demi-dieu unique ayant un rôle spécifique dans l'organisation de la hiérarchie infernale. Barbatos est le gardien de la porte de la strate supérieure des Enfers tandis que Dispater règne sur la plus grande cité de ce plan. Mammon gère la trésorerie des Enfers et Bélial conçoit de nouvelles armes pour les légions infernales. Géryon est le plus ancien des archidiables et le gardien de nombreux secrets tandis que Moloch commande les armées des Enfers. Baalzébul est un archidiable maussade qui a perdu les faveurs d'Asmodée tandis que le puissant Méphistophélès a été engendré directement à partir du plan des Enfers.

RELATIONS ENTRE FIÉLONS

Les diables considèrent l'avidité constante des daémons pour les âmes comme un gâchis de ressources et la destruction chaotique des sociétés par les démons comme un comportement nuisible et primitif, mais ils ne les méprisent pas totalement. En fait, la plupart des diables n'hésitent pas à utiliser les daémons et les démons à leur profit pour leurs propres machinations.

BARBAZU (DIABLE BARBU)

Les barbazus, aussi connus sous le nom de diables barbus ou soldats diaboliques, sont des fiélons meurtriers qui satisfont leur soif d'annihilation en servant de fantassins dans les armées des Enfers et en menant au combat des hordes de diables inférieurs tels que les diablotins et les lémures. Ils sont équipés de coutilles dentelées pour infliger d'atroces blessures pouvant résister à la magie des soins et provoquant d'importantes hémorragies. Quand les ennemis s'approchent trop, les diables barbus frappent avec les épines de leur barbe pour les contaminer avec une maladie appelée la fièvre avernale, savourant le spectacle de leur victime qui s'affaiblit peu à peu.

Les barbazus sont présents sur toutes les strates des Enfers où ils accomplissent les moindres volontés de leurs seigneurs infernaux et se complaisent à répandre la désolation, le tourment et le meurtre.

BARBAZU — CRÉATURE 5

LM MOYENNE DIABLE FIÉLON

Perception +13 ; vision dans le noir supérieure

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +13, Discrétion +11, Intimidation +10, Religion +11

For +4, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets coutille

CA 22 ; **Réf** +11, **Vig** +15, **Vol** +11 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 60 ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** bon 5 ; **Résistances** physique 5 (sauf l'argent), poison 10

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ coutille, +15 (allonge 3 m, magique, mauvais, mortelle 1d8, percutant), **Dégâts** 1d8+7 tranchants plus 2d6 mauvais et blessure infernale

Corps à corps ◆ griffe, +15 (agile, magique, mauvais), **Dégâts** 2d6+7 tranchants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ◆ barbe, +15 (magique), **Dégâts** 1d6+7 perforants plus fièvre avernale

Sorts innés divins DD 19 ; **5e** *porte dimensionnelle* ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté)

Rituels DD 19 ; *pacte infernal*

Barbe ondulante ◆ **Fréquence** une fois par round. **Effet.** Le barbazu effectue une Frappe de barbe. Cette Frappe ignore le malus d'attaques multiples et ne compte pas pour ce malus.

Blessure infernale (divine, nécromancie). La Frappe de coutille du diable barbu inflige 1d6 dégâts de saignement persistants qui résistent aux soins. Le test nu pour arrêter le saignement a un DD initial de 20. Le DD est réduit à 15 si la créature affectée ou un allié réussit à l'aider à récupérer.

Le DD pour Prodiguer les premiers soins à une créature avec une blessure infernale est augmenté de 5 points. Un incantateur ou un objet utilisant une magie de soins sur une créature affectée par une blessure infernale, doit réussir un test de contre DD 21 ou la magie ne parvient pas à guérir la créature.

Fièvre avernale (maladie) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 23 ; **Stade 1** porteur sans autre effet (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 1 (1 jour) ; **Stade 3** affaibli 2 (1 jour)

Repositionnement ◆ **Déclencheur.** Le diable touche une créature avec une Frappe de coutille. **Effet.** Le diable déplace la créature de 1,5 m dans n'importe quelle direction. La case de destination doit être à portée de la coutille du diable. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

ÉRINYE (FURIE)

Les érinyes appliquent une justice sanglante en punissant et en torturant leurs victimes pour leurs crimes avant de leur permettre de connaître la libération de la mort. Bien que les érinyes aient l'apparence d'anges déchus, ce qu'elles étaient à l'origine, elles naissent aujourd'hui de différentes manières. Certaines sont des diables inférieurs qui ont été promus et d'autres se sont formées à partir de lémures engendrés par les âmes de tortionnaires et de persécuteurs. L'origine des érinyes est liée à Eiseth, elle-même un ange déchu et une des plus puissantes demi-déesses des Enfers. Les premières érinyes sont considérées métaphoriquement parlant comme les filles d'Eiseth mais celles qui sont nées après cette époque ne sont plus limitées à un seul sexe.

ÉRINYE — CRÉATURE 8

LM MOYENNE DIABLE FIÉLON

Perception +18 ; vision dans le noir supérieure, *vision lucide*

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +17, Artisanat +14, Diplomatie +15, Discrétion +17, Duperie +19, Intimidation +19, Religion +16

For +5, **Dex** +5, **Con** +5, **Int** +2, **Sag** +4, **Cha** +5

Objets 30 m de corde en cheveux d'érinye, *arc long composite de frappe +1* (60 flèches), cuirasse, épée longue

CA 27 ; **Réf** +19, **Vig** +17, **Vol** +16 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 120 ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** bon 5 ; **Résistances** physique 5 (sauf l'argent), poison 10

Vitesse 7,5 m, vol 12 m

Corps à corps ◆ *épée longue enflammée,* +19 (feu, magique, mauvais, polyvalent P), **Dégâts** 1d8+8 tranchants plus 1d6 mauvais et 1d6 de feu

À distance ◆ *arc long composite enflammé,* +20 (facteur de portée 30 m, feu, magique, mauvais, mortelle 1d10, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 2d8+4 perforants plus 1d6 mauvais et 1d6 de feu

À distance ◆ corde, +19 (facteur de portée 9 m, magique), **Effet** corde d'enchevêtrement

Sorts innés divins DD 26 ; **5e** *porte dimensionnelle* ; **4e** *colère divine*, *porte dimensionnelle* (à volonté), *souffrance vengeresse* (*Livre de base* p. 406) ; **3e** *terreur* (à volonté), **2e** *déguisement illusoire* (à volonté), *objet illusoire* ; **Constant (6e)** *vision lucide*

Rituels DD 26 ; pacte infernal

Corde d'enchevêtrement. Une érinye est équipée d'une corde tressée avec ses cheveux (utilisez les caractéristiques d'une corde) qui s'anime entre ses mains. Quand une créature est touchée par la corde de l'érinye, un segment de cette corde se détache et s'enroule autour de la cible imposant un malus de circonstances de 3 m à sa Vitesse. Le morceau qui s'est détaché est long de 3 m pour une créature de Petite ou Moyenne taille et sa longueur est doublée pour une créature d'une taille supérieure. Quand une créature S'échappe de cet effet (DD 26), le morceau de la corde qui s'est détaché se désagrège en une sorte de limon noir inutile.

Déferlement furieux ◆◆◆. L'érinye reste en vol stationnaire et tire une flèche sur toutes les créatures situées dans un cône de 9 m. Chaque attaque est effectuée séparément. Cela compte comme une attaque pour le malus d'attaques multiples de l'érinye.

Flammes de fureur. Toute arme tenue par une érinye gagne les effets de la rune *enflammée*.

PHISTOPHILUS (DIABLE DES CONTRATS)

Les diables des contrats sont des secrétaires, des scribes et des bureaucrates des Enfers qu'on rencontre rarement en dehors des cours infernales. Dans le cas contraire, c'est presque toujours pour négocier des contrats potentiels, en tentant les mortels afin qu'ils

HABITATS DES DIABLES

Les neuf strates des Enfers sont le plan d'origine de tous les diables et ils préfèrent cet environnement strictement ordonné à tout autre endroit du multivers. Cependant, on peut en rencontrer partout où des mortels peuvent être tentés par des contrats infernaux ou rechercher l'aide diabolique. Sur Golarion, la nation du Chéliax est particulièrement proche des Enfers. Son gouvernement est basé sur l'organisation des Enfers et l'église d'État est celle d'Asmodée.

CONTRATS INFERNAUX

Le contrat infernal créé par les diables des contrats n'est pas la seule manière dont un diable peut passer un accord avec un mortel, mais c'est de loin la plus pratique. Les autres diables doivent effectuer des rituels complexes ou affronter les méandres de la bureaucratie pour y parvenir ; dans la plupart des cas, la solution la plus simple pour des diables dans cette situation est tout simplement de s'assurer les services d'un diable des contrats.

vendent leur âme en échange de la réalisation de leurs désirs terrestres. Si une cible est suffisamment attrayante, un phistophilus peut proposer des contrats pour un coût qui semble inférieur à celui d'une âme ; cependant, dans ce cas, le diable manipule adroitement les termes de sa proposition pour pousser le signataire vers les forces de la loi et du mal et donc vers les enfers. Les diables des contrats sont de grandes créatures, avec une teinte de peau allant du bronze au pourpre, et de grandes cornes sur leur corps souvent drapées de contrats importants ou de ceux qu'ils préfèrent.

PHISTOPHILUS CRÉATURE 10

LM MOYENNE DIABLE FIÉLON

Perception +21 ; vision dans le noir supérieure

Langues abyssal, aklo, commun, commun des profondeurs, céleste, draconique, infernal ; télépathie 30 m, *don des langues*

Compétences Arcanes +19, Connaissance juridique +25, Diplomatie +21, Discrétion +18, Duperie +23, Intimidation +21, Religion +19, Société +19

For +3, **Dex** +4, **Con** +4, **Int** +7, **Sag** +5, **Cha** +5

CA 30 ; **Réf** +18, **Vig** +18, **Vol** +23 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 150 ; **Immunités** feu, protection des contrats ; **Faiblesses** bon 10 ; **Résistances** physique 10 (sauf l'argent), poison 10

Protection des contrats. Un contrat signé porté par un diable des contrats vivant (même s'il est drapé sur ses cornes) est immunisé contre les dégâts infligés par toutes les créatures autres que le diable des contrats. Un diable des contrats est immunisé contre les effets mentaux qui l'obligeraient à détruire, annuler ou modifier un contrat.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ entrave contractuelle, +23 (agile, allonge 3 m, croc-en-jambe, désarmement, magique, mauvais), **Dégâts** 3d6+11 tranchants plus 1d6 mauvais, Empoignade et blessure infernale

Corps à corps ◆ corne, +21 (magique), **Dégâts** 3d10+11 perforants et blessure infernale

Sorts innés divins DD 31 ; **10e** *scrutation* (à volonté, voir investissement infernal) ; **7e** *changement de plan* ; **5e** *boule de feu*, *communication à distance* (à volonté), *éclair*, *localisation* (à volonté), *porte dimensionnelle*, *scène illusoire*, *sonde mentale* ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté), *sanctuaire secret*, *silence* ; **3e** *lecture des pensées* (à volonté) ; **Tours de magie (7e)** *détection de la magie* ; **Constant (5e)** *don des langues*

Rituels DD 31 ; *pacte infernal*

Blessure infernale (divine, nécromancie). Comme le barbazu, mais les dégâts de saignement persistants sont de 3d6 et le DD du contre pour la magie de soins est de 29.

Investissement infernal. Un diable des contrats peut lancer un sort inné *scrutation* de niveau 10 à volonté mais uniquement pour cibler une créature à laquelle il est lié par contrat. La cible obtient automatiquement un échec critique à son jet de sauvegarde.

Rédaction de contrats ◆◆◆ (conjuration, divine, manipulation). Le diable des contrats crée un contrat pour un unique mortel vivant. Ce contrat peut octroyer une grande variété de capacités et d'effets de manière similaire à un sort de *souhait* mais il est respecté à la lettre par le diable. Pour bénéficier de ces avantages, le mortel doit volontairement signer le contrat avec son véritable nom. À partir de ce moment, l'âme du mortel est liée au diable des contrats et aux Enfers.

Tant que le contrat est effectif, la victime ne peut être ramenée à la vie que par un sort de *souhait* ou une magie similaire. Si un mortel et ramené à la vie de cette manière, le diable des contrats sait quel mortel est de nouveau vivant et il peut localiser la ou les créatures qui lui ont rendu la vie pendant 1 an ; il gagne les effets d'un sort de *localisation* sans limite de portée. Ne pas respecter les termes d'un contrat infernal est difficile et souvent dangereux.

GÉLUGON (DIABLE DES GLACES)

Les diables des glaces insectoïdes sont les stratèges et les cerveaux des armées des Enfers, utilisant leur intellect supérieur pour frapper leurs ennemis et répandre l'influence des Enfers à travers les plans. Un diable des glaces renonce rarement à ses réflexions solitaires sur la stratégie sauf pour accomplir un plan qu'il a conçu. Sinon, ces diables ne peuvent être séduits que par un échange de services à déterminer ultérieurement, bénéficiant ainsi de nouvelles pièces à utiliser sur leur échiquier. Parfois, un stratège mortel particulièrement doué peut amuser suffisamment le diable pour qu'il accepte une épreuve de stratégie, généralement un jeu comme les échecs, pour régler un différend. Dans le cas improbable où le diable perdrait cette épreuve, il fait tout pour obtenir plus tard les services de ce mortel afin qu'il serve ses propres intérêts infernaux.

GÉLUGON — CRÉATURE 13

LM GRANDE DIABLE FIÉLON

Perception +26 ; vision dans le noir supérieure

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +23, Connaissance de la guerre +30, Diplomatie +25, Discrétion +22, Duperie +25, Intimidation +23, Religion +26, Société +25

For +6, **Dex** +5, **Con** +5, **Int** +8, **Sag** +5, **Cha** +4

Objets *pique de frappe +1*

CA 34 ; **Réf** +24, **Vig** +24, **Vol** +26 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 215 ; **Immunités** feu, froid ; **Faiblesses** bon 10 ; **Résistances** physique 10 (sauf l'argent), poison 10

Présence terrifiante (aura, divine, émotion, enchantement, mental, terreur) 3 m, DD 31

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse 10,5 m, vol 10,5 m (sort *vol*)

Corps à corps ❖ *pique de froid,* +28 (allonge 4,5 m, froid, magique, mauvais), **Dégâts** 2d8+12 perforants plus 1d6 de froid, 1d6 mauvais et givre ralentissant

Corps à corps ❖ queue, +25 (agile, allonge 3 m, froid, magique, mauvais), **Dégâts** 2d6+12 contondants plus 2d6 de froid, 1d6 mauvais et givre ralentissant

À distance ❖ *pique de froid,* +27 (froid, jet 6 m, magique), **Dégâts** 2d8+12 perforants plus 1d6 de froid

Sorts innés divins DD 33 ; **7e** *cône de froid* (×2) ; **6e** *scène illusoire* ; **5e** *mur de glace* (×3), *porte dimensionnelle* ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **Tours de magie (7e)** *rayon de givre* ; **Constant (4e)** *vol*

Rituels DD 33 ; *pacte infernal*

Givre ralentissant (froid, divine, évocation). Le diable des glaces canalise le froid extrême de son corps à travers ses membres et ses armes. Une créature touchée par l'arme d'un diable des glaces ou par une attaque à mains nues au

FEU ET GLACE

La représentation classique des Enfers est celle d'une région désolée de magma et de volcans, un environnement brûlant parcouru des âmes hurlantes des damnés. Mais ceux qui s'y sont rendus connaissent l'affreuse vérité car ces tourments ne se limitent pas à être consumé pour l'éternité. Certaines régions des Enfers sont des étendues perpétuellement gelées parcourues de glaciers aux arêtes aussi tranchantes que des rasoirs et balayées d'un vent capable d'arracher la peau ; d'autres régions sont des marais immondes aux vapeurs empoisonnées et gorgées de maladies. Le feu n'est pas le seul instrument de torture des Enfers !

FAÇONNAGE DE DIABLES

Un diantrefosse a besoin d'un nombre minimum de lémures pour façonner cette masse grouillante en un diable d'un certain niveau comme cela est indiqué ci-après.

Niveau du diable	Nombre de lémures
4 ou moins	4
5–6	8
7–8	16
9–10	32
11–12	64
13–14	128
15–16	256
17–18	512
19–20	1 024

corps à corps doit tenter un jet de Vigueur DD 32 ou être ralentie 1 pendant 1d4 rounds. Une arme utilisée par un diable des glaces gagne les effets de la rune de *froid* tant que le gélugon la tient et ce dernier peut lancer cette arme avec un facteur de portée de 6 m avec une traînée de froid.

Tacticien de Cocyte ❖ (concentration). L'esprit logique d'un diable des glaces peut concevoir d'incroyables tactiques grâce à sa mémoire parfaite. Il peut télépathiquement envoyer des ordres de repositionnement tactiques à ses alliés permettant à toutes les créatures mauvaises commandées ou alliées à portée de sa télépathie de Marcher rapidement immédiatement (ou Creuser, Escalader, Voler ou Nager, si la créature a la Vitesse correspondante).

DIANTREFOSSE (DIABLE TYRAN)

Quand une armée de diables envahit une région en la plongeant dans un bain de sang et dans un feu infernal, il est probable qu'un des plus redoutables et diaboliques généraux des Enfers, les diantrefosses, ait orchestré l'incursion. Rusés, puissants et sans pitié, les diantrefosses sont souvent directement au service des archidiables. Ils règnent sur des duchés infernaux, assujettissent des mondes de mortels et s'arrogent le pouvoir de leurs rivaux en ayant recours à un despotisme sans égal et une férocité calculée. Pour réaliser leurs machinations tyranniques, les diantrefosses revendiquent des âmes de mortels qu'ils corrompent en serviteurs lémures. Grâce à des manipulations infernales, ces derniers peuvent être alors transformés en terrifiants diables qui constituent les redoutables légions des Enfers. Ils choisissent souvent les lémures les plus abjects et les plus vicieux pour leurs troupes, tirant parti de la dépravation de ces diables inférieurs lors de puissantes cérémonies magiques au cours desquelles ils créent des abominations hideuses et terrifiantes capables de terroriser et d'éventrer les ennemis des diantrefosses.

Les diantrefosses sont eux-mêmes conçus dans les plus profondes entrailles cauchemardesques de Nessus, la neuvième strate des Enfers, pour servir les archidiables et les ducs infernaux. Les diantrefosses qui ne quittent pas Nessus pour commander des légions infernales dans les strates supérieures constituent la cour des Enfers, une élite formant des cabales et des sectes qui façonnent par leurs subterfuges et leurs manipulations le paysage politique de ce plan. Mais de nombreux diantrefosses se considèrent comme les incarnations vivantes du feu infernal, la fureur universelle des Enfers, et préfèrent donc résider dans les royaumes ravagés par le feu. Sur les strates d'Averne, de Dis, de Maleboge, de Nessus et de Phlegethon, les diantrefosses construisent de vastes citadelles de soufre enveloppées de flammes.

Les diantrefosses sont les plus grands des diables ; ils mesurent au moins 4,80 m pour un poids de plus de 500 kilos et une envergure de 6 m avec leurs ailes déployées.

Ducs infernaux

Membres d'élite de l'infrastructure politique et de la chaîne de commandement des Enfers, les ducs infernaux sont choisis parmi les diables les plus tyranniques, les plus oppressifs et les plus sournois. Bien que tous les ducs infernaux ne soient pas des diantrefosses, la disposition naturelle de ces derniers pour la conquête et l'oppression en font souvent les candidats idéaux pour cette position. Pour créer un duc infernal, modifiez le diantrefosse pour qu'il soit d'un niveau compris entre 21 et 25. En raison de leurs prouesses physiques, de leur nature manipulatrice et de leurs puissantes capacités d'incantateurs, les ducs infernaux sont d'excellents vilains pour des campagnes à long terme.

DIANTREFOSSE — CRÉATURE 20

LM GRANDE DIABLE FIÉLON

Perception +37 ; vision dans le noir supérieure, *vision lucide*

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +34, Arcanes +32, Athlétisme +33, Diplomatie +34, Discrétion +34, Duperie +39, Intimidation +39, Religion +37, Société +36

For +9, **Dex** +8, **Con** +9, **Int** +8, **Sag** +9, **Cha** +8

CA 46 ; **Réf** +32, **Vig** +37, **Vol** +35 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 335, régénération 30 (bon, désactivation) ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** bon 15 ; **Résistances** physique 15 (sauf l'argent), poison 15

Aura du commandant (aura, divine, enchantement) 30 m. Les créatures commandées ou alliées dans l'aura qui ont un niveau inférieur à celui du diantrefosse gagnent un bonus de circonstances de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts, à leur CA, à leurs jets de sauvegarde et à leurs tests de compétence.

Présence terrifiante (aura, divine, émotion, enchantement, mental, terreur) 6 m, DD 42

Attaque d'opportunité ↷. En plus du déclencheur normal, le diantrefosse peut utiliser Attaque d'opportunité quand une créature à portée utilise une action concentration. Il peut interrompre des actions de concentration qui déclenchent cette capacité et interrompt des actions en cas de réussite pas uniquement en cas de coup critique.

Vitesse 10,5 m, vol 15 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +40 (allonge 3 m, magique, mauvais, poison), **Dégâts** 4d10+17 perforants plus 2d6 mauvais et venin de diantrefosse

Corps à corps ❖ griffe, +38 (agile, allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 4d6+17 tranchants plus 2d6 mauvais

Corps à corps ❖ queue, +36 (allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 4d10+17 contondants plus 2d6 mauvais et Empoignade améliorée

Corps à corps ❖ aile, +36 (allonge 4,5 m, magique, mauvais), **Dégâts** 4d6+17 tranchants plus 2d6 mauvais

Sorts innés divins DD 42 ; **10e** *miracle* (une fois par an), *mot de pouvoir étourdissant*, *nuée de météores* ; **9e** *âme prisonnière* (à volonté) ; **8e** *boule de feu* (à volonté), *dissipation de la magie* (à volonté), *décret divin* (à volonté), *mur de feu* (à volonté), *scrutation* ; **5e** *porte dimensionnelle* ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **Constant (8e)** *vision lucide*

Rituels DD 42 ; *pacte infernal*

Constriction ❖ 2d10+17 contondants plus 2d6 mauvais, DD 43

Façonnage de diables (divine, intermède, transmutation). Le diantrefosse remodèle une grande quantité de lémures dans un rayon de 180 m pour créer des diables plus puissants qui viennent gonfler les rangs des légions des Enfers. Le diantrefosse doit disposer de suffisamment de lémures comme indiqué dans la table de l'encadré page 92. Le diantrefosse peut modeler 100 lémures par jour jusqu'à un maximum de 1 100 lémures en 11 jours. Les diables créés de cette manière sont les esclaves du diantrefosse et suivent ses ordres, à l'exception des diantrefosses et autres diables de puissance comparable qui sont toujours indépendants. En conséquence, peu de diantrefosses choisissent d'en créer d'autres comme eux. À la fin du Façonnage de diables, le diantrefosse tente un test de Religion incroyablement difficile en fonction du niveau souhaité pour le diable ; les résultats possibles sont les suivants.

- **Succès critique.** Le diantrefosse crée deux diables au lieu d'un avec la masse de lémures.
- **Succès.** Le diantrefosse forme le diable du type et du niveau désiré.
- **Échec.** Le diable formé par les lémures est de 2 niveaux inférieur à celui escompté.
- **Échec critique.** Le diantrefosse ne forme aucun diable et s'attire le courroux d'un archidiable pour avoir gaspillé des ressources.

Incantation accélérée magistrale ❖ (concentration) ; **Fréquence** une fois par round. **Effet.** Si à sa prochaine action le diantrefosse lance un sort inné de niveau 8 ou inférieur, réduisez de 1 le nombre d'actions pour le lancer (minimum 1 action).

Piqué rapide ❖. Le diantrefosse Vole et effectue une Frappe d'aile n'importe quand pendant son déplacement.

Venin de diantrefosse (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 43 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 6d6 dégâts de poison et drainé 1 (1 round) ; **Stade 2** 7d6 dégâts de poison et drainé 2 (1 round) ; **Stade 3** 8d6 dégâts de poison et drainé 3 (1 round)

AUTRES DIABLES

Les diables présentés ici ne sont que quelques exemples des tourments que proposent les Enfers. D'autres diables, comme l'inquisiteur diable osseux, le diable accusateur au visage d'ange et au corps de mouche ou bien encore le diable de la noyade aquatique ne sont que quelques autres exemples de ces créatures immorales.

LA «DIPLOMATIE» DES DIABLES DES MERS

On rencontre des diables des mers dans tous les océans du monde et ils en considèrent tous les autres occupants comme des ennemis. Les rares alliances qu'ils passent sont avec des créatures particulièrement puissantes, comme des dragons aquatiques, des krakens, ou de puissants et perfides humanoïdes. Aux yeux des diables des mers, la diplomatie consiste à faire la guerre.

Diable des mers

Les diables des mers sont d'épouvantables humanoïdes amphibies qui rôdent dans les océans de Golarion et profitent du couvert de la nuit pour sortir des eaux et enlever des proies. Quand tous les habitants d'un village de pêcheurs disparaissent en l'espace d'une nuit, les diables des mers sont les premiers suspects.

Les diables des mers sont loin d'être des monstruosités dépourvues d'esprit. Ils sont au contraire terriblement intelligents et leur perfidie est seulement limitée par leur strict sens de la hiérarchie. S'ils se désignent eux-mêmes sous le nom de «sahuagin», ils acceptent pleinement le nom que leur ont donné leurs ennemis. Les diables des mers, issus d'une culture militante, sont prédisposés à accomplir en groupe de grandes actions de sabotage, des maraudes et des pillages et seuls les individus les plus forts (et les plus roués) d'une tribu arrivent au sommet de leur échelle sociale. Cependant, malgré toute la discipline dont ils font preuve par ailleurs, il est notoire que l'odeur du sang plonge les diables des mers dans une frénésie meurtrière. Ainsi, même les plans les mieux échafaudés sont susceptibles de virer au désastre quand un diable des mers perçoit un effluve de sang et quitte les rangs pour s'en repaître, car ce laisser-aller est susceptible de créer une réaction en chaîne qui se propage à l'ensemble du groupe. C'est pour cette raison que les diables des mers capturent généralement les cibles terrestres à l'aide de filets et de cordes et les entraînent dans les profondeurs de la mer avant de leur infliger la moindre incision.

La société des diables des mers récompense les individus qui se distinguent par leurs performances lors des chasses ou des excursions sur la terre ferme, et élimine rapidement les rebelles et autres marginaux. Chaque petit reçoit cependant les mêmes chances et même le moins bien né des diables des mers peut ainsi atteindre le rang de commandant, de général, ou peut-être même de roi ou de reine. Les diables des mers qui occupent des postes d'influence dans la hiérarchie sont généralement les individus les plus grands, violents et calculateurs de leur tribu, et les diables des mers accomplis sont de redoutables guerriers capables de capturer des villages entiers à eux seuls. Les plus puissants des diables des mers deviennent des rois et des reines qui coordonnent l'activité de leurs congénères à travers de vastes territoires, tout en luttant contre les tentatives de renversement à l'aide de vendettas montées de toutes pièces et de guerres contre leurs nombreux ennemis terrestres et maritimes.

ÉCLAIREUR DIABLE DES MERS

Les éclaireurs occupent un des rangs les plus bas de la hiérarchie des diables des mers et sont ainsi les plus facilement sacrifiables. Ils arpentent les profondeurs des océans à la recherche de proies aquatiques, s'aventurent sur les rivages pour évaluer les menaces terrestres et forment les premiers rangs des grands groupes de guerriers qui partent combattre.

ÉCLAIREUR DIABLE DES MERS **CRÉATURE 2**

LM MOYENNE AMPHIBIE DIABLE DES MERS HUMANOÏDE

Perception +9 ; perception des ondes 9 m, vision dans le noir

Langues aquatique ; communion avec les requins 45 m

Compétences Athlétisme +9 (+11 pour Nager), Discrétion +8, Intimidation +5, Survie +7

For +3, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** –1

Objets pique, lance

Communion avec les requins (mental, télépathie). Le diable des mers peut communiquer par télépathie avec les requins qui se trouvent à portée. Il peut seulement communiquer des concepts simples comme «viens», «garde» ou «attaque».

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +7, **Vol** +7

PV 30

Vitesse 7,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ◆ pique, +11 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+3 perforants

Corps à corps ◆ griffe, +11 (agile), **Dégâts** 1d6+3 tranchants

Corps à corps ◆ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d8+3 perforants

À distance ◆ lance, +12 (jet 6 m), **Dégâts** 1d6+3 perforants

Frénésie du sang ◆ (rage). **Conditions.** Le diable des mers n'est pas fatigué ou déjà frénétique. **Déclencheur.** Le diable des mers inflige des dégâts de saignement à une créature vivante. **Effet.** Le diable des mers est pris de frénésie pendant 1 min. Tant qu'il est frénétique, le diable des mers

gagne : un bonus de statut de +1 à ses jets d'attaque avec ses griffes et ses mâchoires, un bonus de statut de +4 à ses jets de dégâts avec ses griffes et ses mâchoires, 7 PV temporaires et un malus de statut de –2 à sa CA. Le diable des mers ne peut pas volontairement mettre fin à sa frénésie. Une fois qu'il a quitté l'état frénétique, le diable des mers est fatigué.

Hémorragie. Quand le diable des mers inflige des dégâts perforants ou tranchants, il inflige également 1d4 dégâts de saignement persistants à sa cible s'il prend celle-ci au dépourvu ou si son attaque est un coup critique.

BRUTE DIABLE DES MERS

Ces diables des mers au physique imposant sont équipés des meilleures armes de la communauté mais la plupart d'entre eux seraient tout aussi satisfaits de déchiqueter leurs victimes à l'aide de leurs griffes et de leurs dents.

BRUTE DIABLE DES MERS — CRÉATURE 4

LM MOYENNE AMPHIBIE DIABLE DES MERS HUMANOÏDE

Perception +7 ; perception des ondes 9 m , vision dans le noir

Langues aquatique ; communion avec les requins 45 m

Compétences Athlétisme +12 (+15 pour Nager), Intimidation +9, Survie +9

For +4, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets trident

Communion avec les requins (mental, télépathie). Comme l'éclaireur diable des mers.

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +13, **Vol** +9

PV 60

Vitesse 7,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ◆ trident, +14, **Dégâts** 1d8+8 perforants

Corps à corps ◆ griffe, +14 (agile), **Dégâts** 1d6+6 tranchants

Corps à corps ◆ mâchoires, +14, **Dégâts** 1d8+6 perforants

À distance ◆ trident, +11 (jet 6 m), **Dégâts** 1d8+8 perforants

Frénésie du sang ◇ (rage). Comme l'éclaireur diable des mers, 11 PV temporaires.

Hémorragie. Comme l'éclaireur diable des mers.

Jet sans entrave. Une brute diable des mers peut utiliser des armes à distance de jet sous l'eau sans subir de malus lié au facteur de portée.

BARON DIABLE DES MERS

Contrairement à de nombreuses autres cultures, il est non seulement attendu des diables des mers de haut rang qu'ils combattent aux côtés des leurs, mais également qu'ils mènent les combats.

BARON DIABLE DES MERS — CRÉATURE 6

LM MOYENNE AMPHIBIE DIABLE DES MERS HUMANOÏDE MUTANT

Perception +13 ; perception des ondes 9 m, vision dans le noir

Langues aquatique ; communion avec les requins 45 m

Compétences ADiscrétion +12, Intimidation +12, Survie +11, thlétisme +15 (+18 pour Nager)

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +2

Objets pique, lance (2)

Communion avec les requins (mental, télépathie). Comme l'éclaireur diable des mers.

CA 24 ; **Réf** +14, **Vig** +16, **Vol** +13

PV 95

Vitesse 7,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ◆ pique, +17 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+11 perforants

Corps à corps ◆ griffe, +17 (agile), **Dégâts** 1d6+8 tranchants

Corps à corps ◆ mâchoires, +17, **Dégâts** 1d6+8 perforants

À distance ◆ lance, +17 (jet 6 m), **Dégâts** 1d8+11 perforants

Frénésie du sang ◇ (rage). Comme l'éclaireur diable des mers, 15 PV temporaires.

Hémorragie. Comme l'éclaireur diable des mers.

Marée de haine ◆◆ (rage) ; **Conditions.** Le baron diable des mers est pris par la frénésie du sang. **Effet.** Le baron diable des mers lance un déluge d'attaques contre ses ennemis et porte une unique Frappe de corps à corps contre chaque adversaire à portée, en utilisant ses griffes ou ses mâchoires.

DIABLES MUTANTS

Les diables des mers sont sujets à de nombreuses mutations, dont la plus commune est la pousse de deux bras supplémentaires. Ces diables des mers mutants deviennent presque toujours des barons. D'autres mutations se produisent également, mais elles sont rarement aussi étranges que celle qui donne aux diables des mers une apparence proche des elfes aquatiques… si l'on ne fait pas attention à la rangée de dents pointues qui se cache dans leur gueule.

LES DINOSAURES DANS LA FANTAISIE

Au premier abord, inclure des dinosaures dans un univers de fantaisie peut paraître étrange mais ce sont d'excellentes créatures à utiliser dans un jeu pour faire le lien entre des animaux du monde réel assez familiers et des monstres légendaires. Si mêler des dinosaures à des lions, des manticores et des dragons vous paraît tout de même étrange, considérez qu'ils vivent sur des terres primitives isolées comme cela est suggéré dans les encadrés pages 99-100. Sur Golarion, les dinosaures vivent dans les régions les plus sauvages du monde, particulièrement sur le continent de Garund. Cependant, ils sont suffisamment répandus pour que les PJ en trouvent dans des ménageries d'une cité nordique, utilisées comme créatures gardiennes ou même au service de druides comme loyaux compagnons animaux.

Dinosaure

Vestiges de l'ère préhistorique du monde, ces énormes animaux reptiliens existent encore en très grand nombre dans des régions sauvages isolées ou sous terre dans des cavernes magiques d'Ombreterre. Les hommes-lézards, les orcs, les géants et d'autres humanoïdes monstrueux les utilisent parfois comme montures, gardes ou animaux de chasse. Les humains et les autres espèces capturent également des dinosaures que ce soit pour les exposer dans des ménageries ou les conserver en tant qu'animaux de compagnie ou gardiens exotiques. Si la plupart de ceux qui agissent ainsi sont des individus riches ou excentriques, certains druides et d'autres gardiens de la nature ressentent une profonde affinité avec les dinosaures et les choisissent comme compagnons. Quand des dinosaures s'établissent dans une région différente de leur habitat naturel, ce sont généralement ces créatures captives qui se sont échappées

VÉLOCIRAPTOR

Cousin plus petit du deinonychus, le vélociraptor, aussi rapide que rusé, chasse en meute. Il ne craint pas les créatures plus grandes et un groupe de ces dinosaures n'hésitera pas à attaquer une proie aussi massive qu'un cheval. Ce sont des animaux sociaux et ils vivent en groupes d'une dizaine d'individus. Ils ont une sorte de crinière de plumes qui s'étend sur leur dos et le long de leurs membres antérieures, de leurs pattes et de leur queue. Leur ventre et leurs flancs sont couverts d'écailles. Ces plumes leur permettent de se fondre facilement dans le terrain environnant mais, quand ils sont excités, qu'ils tentent d'impressionner un adversaire ou qu'ils cherchent à s'accoupler, les vélociraptors peuvent ébouriffer ce plumage pour révéler des couleurs plus vives dissimulées par les longues plumes. Un vélociraptor moyen mesure 45 cm de hauteur pour 2,30 m de long et pèse environ 18 kilos.

VÉLOCIRAPTOR **CRÉATURE 1**

N PETITE ANIMAL DINOSAURE

Perception +6 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +5 (saut +8), Discrétion +6

For +0, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** −4, **Sag** +1, **Cha** +1

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig**+5, **Vol** +4

PV 20

Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +8 (finesse), **Dégâts** 1d6+3 perforants

Corps à corps ◆ serre, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+3 tranchants

Attaque en meute. Le vélociraptor inflige 1d4 dégâts supplémentaires à toute créature à portée d'au moins deux de ses alliés.

Charge bondissante ◆. Le vélociraptor Marche rapidement jusqu'à une distance de 3 m en ignorant le terrain difficile alors qu'il saute par-dessus les obstacles. Puis il effectue une Frappe avec ses serres en gagnant un bonus de circonstance de +1 à son jet d'attaque.

DEINONYCHUS

Les deinonychus sont des chasseurs rusés qui attaquent en groupe d'une dizaine d'individus avant d'écharper leur proie avec leurs serres tranchantes et leurs puissantes mâchoires. Ils sont sveltes et musclés avec deux puissantes pattes ainsi qu'une longue queue qui les aide à garder leur équilibre. Bien qu'il ne se serve pas de ses membres antérieures agiles et griffus pour attaquer, ce dinosaure peut les utiliser pour écarter de petits obstacles. Si certains ont une peau écailleuse, la plupart ont également des plumes de couleurs vives. Un deinonychus moyen mesure 2 m de hauteur et pèse environ 75 kilos.

Cependant, il existe des spécimens plus massifs. Ces créatures, plus grandes que des êtres humains, sont appelées des mégaraptors.

DEINONYCHUS CRÉATURE 2

N MOYENNE ANIMAL DINOSAURE

Perception +7 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +9 (saut +12), Discrétion +7
For +3, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +2
CA 19 ; **Réf** +9, **Vig** +10, **Vol** +5

PV 30
Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +9, **Dégâts** 2d6+3 perforants
Corps à corps ◆ serre, +9 (agile), **Dégâts** 1d6+3 tranchants plus 1d4 de saignement
Attaque foudroyante ◆. Le deinonychus Marche rapidement sur une distance maximale de 3 m puis effectue une Frappe ou il effectue une Frappe puis Marche rapidement sur 3 m.
Avantage du prédateur. Les créatures qui saignent sont considérées comme prises au dépourvu par le deinonychus.

ANKYLOSAURE

Quadrupède trapu avec une lourde armure, les ankylosaures sont obstinés et irascibles. Bien que ce soient des herbivores, il arrive que leur sale caractère les pousse à attaquer d'autres créatures qui empiètent sur leur territoire.

Ils ont peu de prédateurs naturels puisque leurs plaques osseuses dermiques sont couvertes de protubérances pointues orientées dans différentes directions pour décourager les créatures plus grandes qu'eux de les mordre. Ils ont une puissante queue terminée par un nœud osseux qu'ils utilisent pour frapper avec une vitesse et une puissance incroyables. Bien que ces dinosaures courts sur pattes puissent piétiner des adversaires de taille humaine ou plus petits, leur posture basse les empêche de le faire contre des créatures plus grandes. Un ankylosaure mesure environ 10 m de long avec une hauteur de 3 m au garrot et il pèse plus de 3 tonnes.

C'est le plus grand des dinosaures blindés de la famille des ankylosauridés mais il en existe des espèces plus petites. Bien qu'ils soient tout de même de bonne taille, ces dinosaures plus petits, comme le pinacosaurus de 4,8 m de long, n'ont pas la capacité de piétinement et sont rarement d'un niveau supérieur à 4. Quelle que soit sa taille, un ankylosauridé a une coloration assez pâle avec un mélange de noir, de brun et de gris. Quand il est captif, il arrive que son dresseur peigne ses écailles avec des couleurs plus vives pour indiquer qu'il ne s'agit pas d'une créature sauvage.

ANKYLOSAURE CRÉATURE 6

N TRÈS GRANDE ANIMAL DINOSAURE

Perception +12 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétence Athlétisme +17
For +7, **Dex** +0, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –1
CA 26 ; **Réf** +10, **Vig** +16, **Vol** +12

PV 90
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ queue, +17 (allonge 4,5 m, prise d'élan), **Dégâts** 2d8+7 contondants plus queue percutante
Corps à corps ◆ patte, +17 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+7 contondants
Piétinement ◆◆◆ Moyenne ou plus petite, patte, DD 24
Queue percutante. Une créature touchée par la queue d'un ankylosaure doit tenter un jet de Vigueur DD 24. Si elle échoue, elle est ralentie 1 jusqu'à la fin de son prochain tour ; sur un échec critique, elle est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.

RESSOURCES DES DINOSAURES

En tant qu'animaux, les dinosaures ne s'intéressent pas aux trésors (bien que les vélociraptors et les deinonychus, comme leurs cousins les oiseaux, aiment conserver des babioles brillantes dans leur nid) mais il est possible de trouver dans leur tanière les restes d'aventuriers ainsi que leurs équipements. On peut aussi récupérer sur les dinosaures des trophées rares et précieux comme leurs dents, leurs serres, leurs plaques dermiques et ainsi de suite.

GARDIENS DINOSAURES

Comme avec la plupart des animaux, les dinosaures peuvent être dressés ou domestiqués mais la difficulté de cette tâche augmente avec le niveau de la créature. Les hommes-lézards et les orcs aiment utiliser les dinosaures comme bêtes de somme, comme montures et même comme bêtes de guerre. Certains dinosaures comme les vélociraptors et les deinonychus, font également d'excellents pisteurs. On évite généralement les plus grands et les plus dangereux, comme le tyrannosaure, bien que les créatures les plus puissantes, comme les géants, soient réputés pour être capables de les dresser pour en faire des animaux de compagnie, des gardiens ou même des exécuteurs. Dans certaines cités, les dinosaures sont appréciés comme combattants dans des sports particulièrement sanglants ou des combats d'arène.

STÉGOSAURE

Le stégosaure est facilement identifiable grâce à sa double rangée de plaques dorsales en forme de losange le long de sa colonne vertébrale et à son épaisse queue dotée de quatre piques. Cette étrange anatomie protège cet herbivore des prédateurs puisqu'il peut se courber pour interposer ses plaques dorsales entre son attaquant et son corps à la peau épaisse. Le stégosaure se défend en balayant les plus grands prédateurs avec sa queue hérissée et en piétinant ses plus petits adversaires.

Il habite le plus souvent les plaines herbeuses où la végétation dont il se nourrit est abondante et où seules ses plaques dorsales dépassent des vastes champs de hautes herbes. Il fait partie des dinosaures les plus curieux et les chasseurs parviennent souvent à l'attirer avec des babioles brillantes ou d'étranges bruits. Un stégosaure mesure environ 10 m de long pour une hauteur de 4,80 m à l'extrémité de ses plaques dorsales les plus hautes ; il pèse entre 2 et 3 tonnes.

Malgré sa taille, c'est une créature beaucoup plus placide et douce que l'ankylosaure. Cela en fait une bête particulièrement appréciée pour servir de garde ou d'animal de compagnie mais il faut tout de même faire attention à ne pas l'énerver ; un stégosaure contrarié ou courroucé peut donner un coup de queue sans prévenir. Il est souvent préférable de dresser des espèces plus petites comme le kentrosaure. Quoi qu'il en soit, à cause des plaques dorsales, le stégosaure est une piètre monture.

STÉGOSAURE — CRÉATURE 7

N TRÈS GRANDE ANIMAL DINOSAURE

Perception +15 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +20

For +7, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 23 ; **Réf** +13, **Vig** +17, **Vol** +13

PV 125

Déflexion dorsale ↻ **Déclencheur.** Le stégosaure est ciblé par une attaque au corps à corps. **Effet.** Le stégosaure oriente ses plaques dorsales en direction de l'attaque et gagne un bonus de circonstance de +2 à sa CA contre l'attaque déclencheur. Si l'attaque rate, le Stégosaure Fait un pas après l'attaque.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ queue, +18 (allonge 4,5 m, balayage), **Dégâts** 2d8+9 perforants

Corps à corps ◆ patte, +18 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+9 contondants

Piétinement ◆◆◆ Grande ou plus petite, patte, DD 25

TRICÉRATOPS

Les tricératops sont des quadrupèdes musclés avec des pattes courtes et puissantes, un cou épais et une tête entourée d'une grande collerette osseuse. Bien qu'ils soient dotés d'une grande corne sur le museau et d'une corne au-dessus de chaque œil, ce sont des herbivores et ils n'utilisent leurs protubérances osseuses que pour se défendre ou pour affronter d'autres tricératops quand ils se disputent un territoire de pâture ou pour la reproduction. Irascible et obstiné, il est peu probable qu'un tricératops rompt un combat

à moins d'être totalement dominé ; ces créatures sont connues pour combattre jusqu'à la mort sans autre raison apparente que leur entêtement. Les tricératops servent souvent de montures aux hommes-lézards, aux orcs et aux géants qui les chevauchent confortablement à l'abri de leur collerette osseuse. Un tricératops mesure 9 m de long et pèse jusqu'à 10 tonnes.

Ces créatures sont certainement les plus connues des cératopsidés mais il en existe bien d'autres. Par exemple, le styracosaurus plus petit n'a qu'une seule corne mais plusieurs protubérances pointues au sommet de sa collerette.

TRICÉRATOPS — CRÉATURE 8

N TRÈS GRANDE ANIMAL DINOSAURE

Perception +16 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +21

For +7, **Dex** +0, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –1

CA 26 ; **Réf** +12, **Vig** +18, **Vol** +14

PV 140

Collerette défensive ↷ **Déclencheur.** Le cavalier est ciblé par une attaque. **Conditions.** Une créature doit chevaucher le tricératops. **Effet.** Le tricératops intercepte l'attaque avec sa collerette osseuse. Le cavalier bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque qui déclenche l'effet.

Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ cornes, +19 (allonge 4,5 m), **Damage** 2d8+9 perforants plus Renversement

Corps à corps ◆ patte, +19 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+9 contondants

Éventration brutale. Un tricératops inflige 2d6 dégâts supplémentaires de saignement persistants aux cibles à terre qu'il frappe avec ses cornes.

Charge lourde ◆◆. Le tricératops Marche rapidement sur une distance maximale de 3 m puis effectue une Frappe.

Piétinement ◆◆◆. Grande ou plus petite, patte, DD 26

BRONTOSAURE

Les brontosaures sont des mastodontes véritablement gigantesques, des herbivores massifs suffisamment grands pour ne pas redouter les prédateurs les plus massifs. Ils sont dotés d'un corps robuste et d'un long cou sinueux prolongé par une petite tête, ce qui leur permet de se nourrir des feuilles au sommet des arbres. Leur puissante queue est aussi longue que leur cou et leur permet de conserver l'équilibre. Ils déplacent leur masse sur quatre solides pattes. Bien qu'ils soient capables d'écraser des bâtiments entiers, ces herbivores sont généralement paisibles et font attention où ils marchent.

La plupart d'entre eux ne sont dangereux que lorsqu'ils se défendent, qu'ils protègent leurs jeunes ou qu'ils cèdent à la panique. Quand cela se produit, ce sont des créatures véritablement terrifiantes : leur puissante queue balaie tout ce qui se trouve dans de vastes arcs et leurs pattes massives broient tout ce qui se trouve sur leur passage. Un brontosaure mesure 21 m de long et pèsent plus de 30 tonnes.

Ces créatures appartiennent à un groupe de dinosaures connus sous le nom de sauropodes, qui sont tous immenses. Le brachiosaure compte parmi les plus grands de ce groupe et le diplodocus fait partie des plus longs mais il est probable qu'il existe des béhémoths encore plus massifs.

TERRES PRIMITIVES

Les dinosaures s'intègrent bien dans certains environnements. On les trouve souvent dans des régions isolées comme des vallées ou des plateaux envahis par une jungle primitive, des régions connues sous le nom de mondes perdus car il est difficile d'y accéder et on y trouve aucune civilisation. En plus des dinosaures, il existe également dans ces lieux d'autres spécimens de la mégafaune ainsi que des insectes géants ou des créatures agressives comme la bulette, des plantes carnivores, des chuuls et des drakes. Ces régions sont des sites d'aventures particulièrement périlleux et fascinants surtout si vous y introduisez les ruines d'anciennes civilisations à découvrir une fois que le groupe se sera enfoncé dans cet environnement sauvage et hostile.

LES MONDES CREUX

Les «mondes creux» sont d'autres endroits où l'on trouve des dinosaures dans les fictions. Certaines campagnes peuvent ne pas inclure des mondes entièrement isolés dans leur univers mais dans celui de Golarion, il existe de vastes étendues souterraines. La région la plus profonde de l'Ombreterre de Golarion, un royaume appelé Orv, est un endroit idéal pour trouver un monde creux. Généralement imprégnées de magie pour permettre à une jungle de se développer sous terre (et parfois même avec des orbes solaires qui éclairent la région et reproduit le cycle du jour et de la nuit), les régions comme le Tolguth des profondeurs d'Orv sont de parfaits endroits où peuvent rôder des dinosaures.

BRONTOSAURE — CRÉATURE 10

N GIGANTESQUE ANIMAL DINOSAURE

Perception +16 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +23

For +9, **Dex** +0, **Con** +5, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +1

CA 28 ; **Réf** +14, **Vig** +21, **Vol** +16

PV 220

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ queue, +23 (allonge 6 m, balayage), **Dégâts** 2d10+13 contondants plus Renversement amélioré

Corps à corps ◆ patte, +23 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+13 contondants

Balayage avec la queue ◆◆. Le brontosaure effectue une Frappe avec la queue et compare le jet d'attaque à la CA d'un maximum de trois adversaires, chacun d'eux devant se trouver à portée de l'attaque de mêlée et adjacent à au moins une autre cible. Ne lancez qu'une seule fois les dégâts et vous les appliquez à toutes les créatures touchées. Un Balayage avec la queue compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples.

Piétinement ◆◆◆ Très Grande ou plus petite, patte, DD 29

TYRANNOSAURE

Globalement considéré comme le roi des dinosaures, le tyrannosaure est un prédateur massif avec une énorme gueule garnie de crocs tranchants. Créatures massives acharnée et affamée, les tyrannosaures sont des carnivores audacieux et téméraires qui mordent avec avidité les plus grandes proies et ne font qu'une bouchée des plus petites, comme les humanoïdes. Bien qu'ils puissent se satisfaire de charognes, les tyrannosaures préfèrent les proies vivantes.

Ils se dressent sur deux puissantes et larges pattes postérieures qui leur permettent de courir vite tandis que leur épaisse queue leur octroie un équilibre exceptionnel. Bien que

les pattes antérieures ne leur servent pas à grand-chose d'autres que maintenir une proie pendant qu'ils lui arrachent la chair avec leur puissante mâchoire, elles sont dotées de longues griffes de plusieurs centimètres de long. Si un tyrannosaure seul est déjà en soit redoutable, ces dinosaures chassent parfois en meute pour abattre des proies massives. Seules les créatures les plus puissantes peuvent parvenir à dresser des tyrannosaures mais uniquement si elles peuvent donner à la bête vorace suffisamment de viande pour la rassasier.

Certaines tribus de géants, particulièrement les cyclopes ou les citoyens les plus obscurs des terres primitives, sont parvenues à dresser les tyrannosaures pour en faire des montures ou des bêtes de guerre. Dans d'autres endroits, les xulgaths livrent leurs prisonniers à ces puissants dinosaures lors de rituels sacrificiels ou pour les exécuter. Certains cultes xulgaths vont même jusqu'à vénérer les tyrannosaures en tant qu'incarnations de leurs violents demi-dieux démoniaques. Quant aux tyrannosaures qui ont pris l'habitude qu'on leur serve leur repas de cette manière, ils se montrent particulièrement bien intentionnés vis-à-vis de ceux qui les nourrissent et les protègent. Les tyrannosaures mesurent 15 m de long et pèsent au moins 7 tonnes.

Il existe d'autres types de tyrannosaures plus petits comme l'allosaure et des plus grands comme le vorace giganotosaure. Même les plus petits tyrannosaures, comme le nanotyrannus, sont au minimum de Grande taille et malgré leur plus petite stature ils sont tout aussi féroces. Ceux qui imagineraient qu'un nanotyrannus est plus facile à dresser feraient bien d'y réfléchir à deux fois !

TYRANNOSAURE — CRÉATURE 10

N GIGANTESQUE ANIMAL DINOSAURE

Perception +19 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +24

For +8, **Dex** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 29 ; **Réf** +15, **Vig** +21, **Vol** +19

PV 180

Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +22 (allonge 6 m, mortelle 1d12), **Dégâts** 2d12+12 perforants plus Empoignade

Corps à corps ◆ patte, +22 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+12 contondants

Gober ◆ (attaque) Moyenne, 3d6+8 contondants, Rupture 26

Immobilisation de la proie ↷ **Déclencheur.** Le tyrannosaure a réussi une attaque critique sur une cible de Grande taille ou plus petite avec sa patte. **Effet.** La créature touchée est mise à terre et le tyrannosaure utilise sa patte pour l'immobiliser. Tant que le dinosaure ne bouge pas de la position qu'il occupe, la créature immobilisée est Empoignée. Le tyrannosaure gagne un bonus de circonstance de +2 pour attaquer la créature immobilisée mais il ne peut pas utiliser Gober sur sa cible à moins d'avoir d'abord utiliser sa mâchoire pour l'Empoigner.

Piétinement ◆◆◆ Très Grande ou plus petite, patte, DD 29

Projection ◆ **Conditions.** Une créature est Empoignée dans la mâchoire du tyrannosaure. **Effet.** Le tyrannosaure projette la créature dans les airs jusqu'à 3 m de hauteur et à une distance de 6 m. La créature tombe de 7,5 m (si le tyrannosaure l'a lancée aussi haut qu'il le peut) et subit les dégâts de chute correspondants. Si la créature projetée tombe sur une autre créature, cette dernière subit la même quantité de dégâts contondants. La créature percutée peut tenter un jet de Réflexes basique DD 23.

AUTRES DINOSAURES

Un large éventail de dinosaures est présenté ici mais il suffit de visionner quelques films, de consulter des livres à ce sujets ou de faire une recherche sur internet pour découvrir toutes les autres créatures que vous pouvez utiliser dans vos parties. Les pachycéphalosaure à la tête blindée, les iguanodons aux pouces très pointus, les hadrosaure au bec de canard, les spinosaures avec leur grande crête sur le dos et bien plus encore attendent d'être découverts par ceux qui recherchent les mystères des mondes perdus où règnent encore les monstres de la préhistoire !

Distordus ratés

Tous les distordus n'émergent pas des cuves en étant capables de survivre. Bon nombre meurent en quelques minutes quand leurs organes essentiels à la vie cessent de fonctionner ou s'effondrent sur eux-mêmes. Les distordeurs peuvent généralement recycler les distordus ratés en les replongeant rapidement dans les cuves mais, de temps en temps, des vestiges connus sous le nom de charogniers sont suffisamment stables pour mener une existence de souffrance. Ces immondes créatures infestent les exploitations des distordeurs comme les rats ou d'autres vermines le font dans des lieux moins terribles.

Distordu

Certaines créatures, notamment les drows, ne se contentent pas de tuer leurs ennemis. Ils se délectent de l'avilissement total de leurs adversaires grâce à l'épouvantable technique de transformation connue sous le nom de distorsion de la chair. Bien que ce procédé n'ait pas été créé par les drows, beaucoup pensent qu'ils l'ont perfectionné. Les drows torturent leurs ennemis dans des cuves de réactifs magiques bouillonnants et refaçonnent leur chair et leur esprit pour créer des choses horribles et monstrueuses. La reconstitution de la chair permet de créer d'innombrables variétés de distordus et ceux qui sont présentés ici ne sont que quelques exemples de ces horreurs.

Grothlut

Abominations évoquant des limaces, les grothluts sont des distordus qui étaient autrefois humains. Bien que leur tête et leur torse soient vaguement humains, leurs bras sont caoutchouteux et bougent gauchement sur leurs flancs. Misérables créatures, elles poussent une plainte pitoyable quand d'autres créatures sont proches ; c'est peut-être le dernier vestige de leur conscience humaine brisée qui supplie qu'on les libère de leur horrible tourment.

De nombreux distordeurs considèrent que les grothluts sont des spécimens ratés puisque la transformation a pratiquement éradiqué leur conscience humaine. D'autres ne sont pas d'accord et affirment que de distordre l'esprit de la créature est d'autant plus utile que sa stupidité la rend docile et facile à canaliser en troupeaux. Les drows les utilisent généralement comme gardiens qui patrouillent lentement les abords de leurs enclaves. Une fois en position, les grothluts peuvent servir de troupes de choc envoyées pour affaiblir les forces ennemies avant que des combattants plus précieux n'interviennent et massacrent les ennemis rendus malades par la chair et les organes pulvérisés des grothluts.

GROTHLUT **CRÉATURE 3**

N MOYENNE ABERRATION DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

Perception +5 ; vision dans le noir

Compétence Athlétisme +11

For +4, **Dex** –2, **Con** +4, **Int** –5, **Sag**+0, **Cha** –3

CA 19 ; **Réf** +5, **Vig** +11, **Vol** +7

PV 50 ; **Immunités** acide, mental

Plainte pitoyable (audible, aura, émotion, mental, occulte) 18 m. Toute créature qui n'est pas un grothlut qui entre ou commence son tour dans la zone doit réussir un jet de Volonté DD 17 ou être malade 1 (malade 2 en cas d'échec critique). Ensuite, la cible est temporairement immunisée pendant 1 minute. Le grothlut peut activer ou désactiver l'aura en utilisant une seule action unique qui a le trait concentration. Généralement, un grothlut ne commence pas à geindre tant qu'il n'a pas senti la présence d'une créature qui n'est pas un grothlut et, le plus souvent, il cesse dès qu'il ne perçoit plus la présence de telles créatures.

Trépas écœurant (acide, poison). Quand un grothlut tombe à 0 point de vie, ses organes digestifs se rompent et libèrent de l'acide alchimique et du poison dans une émanation de 9 m. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Vigueur DD 19 ou subir 2d6 dégâts d'acide et être malade 1 (double dégâts et malade 2 en cas d'échec critique).

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ griffe, +11 (agile), **Dégâts**1d10+8 tranchants

À distance ❖ régurgitation digestive, +7 (acide, éclaboussure, facteur de portée 4,5 m), **Dégâts** 2d6 d'acide plus 1d6 d'éclaboussure d'acide

DRIDER

Le premier processus de distorsion de la chair maîtrisé par les drows reste leur plus grande et leur plus terrible réussite : le drider. Fusion du corps d'un drow et de celui d'une araignée géante, le drider est un distordu sexuellement dimorphe, le seul distordu capable d'engendrer des enfants. Tandis que les femelles driders ont le torse d'une élégante drow avec une bouche garnie de crocs pointus et venimeux, les mâles ont une hideuse apparence mutée qui mêle encore plus la fusion entre l'humanoïde et l'arachnide ; cette différence d'aspect est peut-être un reflet de la nature matriarcale de la société drow. Au combat, tous les driders sont dangereux.

Bien que le processus de distorsion de la chair fût à l'origine une punition pour un drow déchu, certains sont attirés par la puissance et la force obtenues par cette horrible transformation. De plus en plus de citoyens des classes inférieures des cités drows se portent volontaires pour subir cette transformation. En échange d'un service obligatoire (qui dure généralement des dizaines d'années) en tant que garde, soldat ou autre serviteur public, un volontaire peut plus tard être autorisé à mener sa propre vie, généralement dans une caverne à la périphérie de la cité. La terrible vérité, c'est que la plupart des driders ne vivent pas assez longtemps pour profiter de cette récompense. En effet, les drows ont la fâcheuse tendance à faire travailler leurs esclaves distordus jusqu'à la mort ou à les déployer pour des missions de combat suicidaires.

La plupart des driders utilisent une magie arcanique mais on sait que certains utilisent la magie divine et quelques rares individus emploient la magie occulte ou primordiale. Les sorts innés d'un drider restent les mêmes quelle que soit sa tradition magique mais ceux qui utilisent différents types de magies pour leurs sorts préparés peuvent avoir des sorts préparés totalement différents de ceux indiqués ci-après.

DRIDER — CRÉATURE 6

CM GRANDE ABERRATION

Perception +13 ; vision dans le noir
Langues commun des profondeurs, elfique
Compétences Arcanes +14, Athlétisme +12, Discrétion +15, Intimidation +14, Religion +13
For +4, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +4
Objets *arc long composite +1* (20 flèches), coutille
CA 24 ; **Réf** +13, **Vig** +13, **Vol** +15 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie

PV 95 **; Immunités** sommeil
Vitesse 9 m, escalade 6 m

Corps à corps ❖ coutille, +16 (mortelle 1d8, percutant, allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+10 tranchants
Corps à corps ❖ crocs, +16, **Dégâts** 1d6+10 perforants plus venin de drider
À distance ❖ *arc long composite*, +16 (facteur de portée 30 m, magique, mortelle d10, propulsif, rechargement 0, volée 15 m), **Dégâts** 1d8+8 perforants
À distance ❖ toile, +15 (facteur de portée 9 m), **Effet** piège de toile
Sorts innés arcaniques DD 20 ; **4e** *clairvoyance, suggestion* ; **3e** *clairaudience, dissipation de la magie, lévitation* ; **2e** *lueurs féeriques* (à volonté) , *ténèbres* (à volonté); **Tours de magie (3e)** *détection de la magie, lumières dansantes*
Sorts arcaniques préparés DD 24, attaque +17 ; **3e** *boule de feu* ; **2e** *flèche acide, invisibilité* ; **1er** *projectile magique* (×2), *rayon affaiblissant* ; **Tours de magie (3e)** *manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire*
Piège de toile. Une créature touchée par l'attaque de toile du drider est immobilisée et collée à la surface la plus proche (DD 21 pour S'échapper).
Venin de drider (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 23 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d8 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round)

AUTRES DISTORDUS

Si les grothluts sont les plus faibles des distordus et les driders les plus puissants, il en existe d'autres. Les ghonhatines sont des distordus massifs formés à partir des xulgaths tandis que les tentaculaires irnakurses sont créés à partir des elfes de la surface. Les rejetons du péché (pages 296-297) sont également des distordus, naturellement, bien que leur méthode de création diffère radicalement des techniques utilisées par les drows.

Infiltrer un groupe

Bien qu'incorporer dans vos parties un doppelganger infiltré dans le groupe d'aventuriers puisse engendrer de nombreuses possibilités narratives, dans la pratique, ce n'est pas facile (ni conseillé) de le faire. Si vous souhaitez essayer, assurez-vous de bien connaître vos joueurs et d'avoir leur confiance. Vous pouvez discuter en privé avec un des joueurs pour l'informer que, pendant un temps, il jouera un doppelganger mais faites attention à ne pas écarter trop longtemps ou trop souvent son personnage car cela peut devenir vite lassant.

Doppelganger

Sous leur forme naturelle, les doppelgangers sont des créatures humanoïdes à la peau d'une couleur indéterminée et à l'aspect assez vague comme si elles n'étaient pas terminées, juste esquissées. Maîtres de l'imitation, les doppelgangers utilisent leurs pouvoirs pour prendre l'apparence de quelqu'un d'autre, souvent afin d'infiltrer des communautés et de s'y installer pendant des années sans être repérés.

Ce sont des êtres incroyablement secrets et certains flirtent avec la paranoïa. Ils choisissent leurs cibles avec soin et font tout ce qu'ils peuvent pour ne pas trahir leurs intentions avant d'avoir atteint leurs objectifs. Généralement, ils s'infiltrent dans les communautés pour gagner des richesses ou du pouvoir et prennent l'apparence d'autres personnes (généralement influentes) pour que ce soient les créatures qu'ils imitent qui subissent les conséquences négatives de leurs actions.

Bien que la plupart ne soient pas maléfiques, les doppelgangers sont manipulateurs et égocentriques. Puisqu'ils n'ont pas leur propre société et que leurs motivations sont variées, un doppelganger donné a ses propres centres d'intérêt et obéit à ses propres pulsions, bien que bon nombre d'entre eux se montrent excessifs. Certains apprécient le frisson de la subtilité tandis que d'autres préfèrent les entreprises plus vastes comme manipuler la structure politique d'une nation. D'autres cherchent à tirer profit des guildes marchandes pour amasser d'immenses fortunes et d'autres encore utilisent leur pouvoir de changement de forme pour détruire les relations entre des amis proches ou les membres d'une même famille.

Les doppelgangers sont des créatures prudentes et patientes. Ils sont capables de concevoir des machinations élaborées qui demanderont très longtemps, parfois des dizaines d'années, pour porter leurs fruits.

Ils travaillent souvent seuls puisqu'ils n'ont aucune confiance en d'éventuels acolytes capables de ruiner leurs plans. De rares fois, un doppelganger peut révéler des secrets à des individus de haut rang afin de parvenir à s'infiltrer. Quand ils travaillent avec d'autres créatures, c'est qu'ils ont pris l'apparence d'un chef de groupe à l'insu des autres membres de l'organisation.

Les doppelgangers peuvent gagner en puissance en apprenant des compétences et des pouvoirs et ce sont souvent d'excellents roublards, incantateurs ou guerriers. Un doppelganger qui a des pouvoirs de classe peut souvent devenir un puissant antagoniste en infiltrant un groupe d'aventuriers auquel il veut nuire. Utiliser un doppelganger de cette manière dans vos parties nécessite une certaine prudence (voir l'encadré Infiltrer un groupe pour plus d'informations).

Doppelganger — Créature 3

PEU COURANT | N | MOYENNE | HUMANOÏDE

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues commun, deux autres langues

Compétences Diplomatie +11, Discrétion +8, Duperie +11, Société +8

For +3, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +4

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +5, **Vol** +11

PV 50

Fin de la mascarade ↻ (attaque) ; **Déclencheur.** Le doppelganger est transformé avec Changement de forme et une autre créature se déplace et lui est adjacente ou effectue une action hostile contre lui. **Effet.** Le doppelganger reprend sa forme naturelle et peut effectuer une Frappe contre la créature ayant déclenché ce pouvoir. Si la créature ignorait que le doppelganger était transformé, elle est prise au dépourvu contre cette attaque.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ griffe, +10 (agile), **Dégâts** 2d6+5 tranchants

Sorts innés arcaniques DD 21 ; **3e** *lecture des pensées* (à volonté)

Changement de forme ❖ (arcanique, concentration, métamorphose, transmutation). Le doppelganger peut prendre l'apparence exacte d'un humanoïde de taille Moyenne ou Petite qu'il a déjà vu et dont il se souvient de l'aspect. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de sa Frappe mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (généralement contondants).

Dragon féerique

Bien qu'ils soient beaucoup plus petits que leurs cousins plus massifs, les dragons féeriques possèdent bon nombre de leurs attributs physiologiques y compris un long cou, une queue sinueuse et des griffes acérées. Ils volettent grâce à des ailes de papillon irisescentes dont la couleur change en fonction de l'endroit où ils vivent et qui leur confèrent un camouflage naturel. Contrairement aux autres dragons, un dragon féerique adulte conserve la même taille toute sa vie. Le seul indice visuel qui peut trahir son âge, c'est l'éclat de ses écailles qui devient de plus en plus éclatant en vieillissant.

Les dragons féeriques ont généralement un tempérament plaisant et débonnaire bien qu'ils aient une tendance à l'espièglerie qui les pousse à jouer des tours à ceux qui les entourent. Quand ils cherchent à s'amuser, ils préfèrent les désagréments inoffensifs aux actes de malveillance. Bien qu'ils soient bien souvent spontanés, ils peuvent aussi passer des mois, si ce n'est des années, à planifier la farce parfaite. Une cible particulièrement réactive va séduire le dragon féerique et cela peut créer un lien entre eux, un lien qui peut durer toute la vie. La réputation de farceurs des dragons féeriques implique que beaucoup les associent aux fées avec lesquelles les minuscules dragons entretiennent des relations cordiales.

De nature pacifique, les dragons féeriques n'aiment pas les confrontations. Face à l'hostilité, ils préfèrent prendre leur distance et souffler un gaz euphorique sur leurs adversaires, faisant retomber la tension en créant une atmosphère de bonheur. Si un conflit dégénère, ils ciblent leurs adversaires avec des sorts, utilisant leur ruse renommée pour fuir. Si leurs compagnons sont en danger, cependant, ils surmontent leur désir de ne pas se mêler d'un combat. Les dragons féeriques protègent leurs amis par tous les moyens y compris le combat physique.

Parfois, en vieillissant, leur lien avec le Premier Monde se renforce. En plus d'avoir une apparence plus satinée et plus éclatante, ces dragons féeriques gagnent de plus en plus de pouvoirs magiques primordiaux. Leur puissance augmente proportionnellement ; il est possible qu'un dragon féerique puisse atteindre le niveau 20 et même progresser au-delà mais il est exceptionnellement rare d'en rencontre un de niveau 9 ou supérieur hors des régions les plus reculées du Premier Monde. Quand vous créez un dragon féerique plus puissant, modifiez sa tradition en primordiale et octroyez-lui un nombre de sorts primordiaux connus approprié pour un druide de ce niveau. Quelle que soit sa puissance, un dragon féerique ne grandit pas. Ceux qui cherchent à tourmenter ou à contrarier un dragon féerique feraient bien d'y réfléchir à deux fois car il est souvent difficile de dire au premier coup d'œil à quel point ces petits dragons peuvent être puissants !

Dragon féerique — Créature 2

PEU COURANT | CB | TRÈS PETITE | DRAGON

Perception +16 ; vision dans le noir

Langues commun, draconique, sylvestre ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +8, Diplomatie +8, Discrétion +10, Duperie +8, Nature +4

For –2, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +2, **Sag** +0, **Cha** +2

CA 18 ; **Réf** +12, **Vig** +5, **Vol** +11

PV 30 ; **Immunités** paralysé, sommeil

Vitesse 4,5 m, vol 12 m, nage 6 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +10 (finesse, magique), **Dégâts** 1d4 perforants

Sorts innés arcaniques DD 21 ; **4e** *invisibilité* (soi uniquement)

Sorts spontanés arcaniques DD 18, attaque +10 ; **1er** (4 emplacements) *graisse*, *objet illusoire*, *sommeil* ; **Tours de magie (1er)** *entrave*, *lumières dansantes*, *prestidigitation*, *projectile télékinétique*, *son imaginaire*

Souffle ◆◆ (arcanique, évocation, poison). Le dragon souffle un gaz euphorisant dans un cône de 3 m. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de Vigueur DD 18 ou être stupéfiée 2 et ralentie 1 pendant 1d4 rounds ; en cas d'échec critique, la durée est de 1 minute. Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

Trésor des dragons féeriques

La peau de dragon féerique peut permettre de fabriquer une armure pour une créature de Petite taille. Il leur arrive parfois de porter des amulettes ou des anneaux.

Tanière des dragons féeriques

Les dragons féeriques vivent dans de vieilles forêts ou d'anciens endroits, là où le voile entre le Premier Monde et le plan matériel est le plus fin. Ils décorent souvent leurs tanières avec des babioles brillantes ou arrangent le feuillage environnant pour lui donner des formes plaisantes.

DRAGONS BLANCS INCANTATEURS

Les dragons blancs incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE DRAGON BLANC

Sorts préparés arcaniques DD 24, attaque +16 ; **2e** *dissipation de la magie, invisibilité, résistance à l'énergie* ; **1er** *coup au but* (×2), *rayon affaiblissant* ; **Tours de magie** (2e) *détection de la magie, lecture de l'aura, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire*

DRAGON BLANC ADULTE

Sorts préparés arcaniques DD 29, attaque +21 ; comme le jeune dragon blanc, plus **4e** *charme, liberté de mouvement, porte dimensionnelle* ; **3e** *cloué à terre, contact vampirique, rapidité* ; **Tours de magie** (4e) *détection de la magie, lecture de l'aura, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire*

DRAGON BLANC VÉNÉRABLE

Sorts préparés arcaniques DD 36, attaque +28 ; comme le dragon blanc adulte, plus **7e** *paralysie, résistance à l'énergie* ; **6e** *domination, métamorphose funeste, vision lucide* ; **5e** *don des langues, mur chromatique, passe-muraille* ; **Tours de magie** (7e) *détection de la magie, lecture de l'aura, manipulation à distance, rayon de givre, son imaginaire*

Dragons, chromatiques

Bien qu'il existe de nombreux types de dragons, des puissants dragons planaires aux étranges dragons ésotériques, peu sont aussi connus et redoutés que les dragons chromatiques. Différenciée par la teinte des écailles, chaque couleur de dragon a sa propre manière de déchaîner sa cruauté meurtrière que ce soit avec ses griffes, ses crocs ou son souffle. Et, contrairement à la plupart des autres créatures, plus ils vieillissent, plus ils sont puissants. Leur avidité pour les trésors, la nourriture, les bains de sang et le pouvoir est légendaire. Physiquement puissants, avec un ego tout aussi développé, ces dragons sont souvent moralement dépravés et se comportent comme des cerveaux criminels, des tyrans cruels ou des prédateurs voraces.

DRAGONS MÉTAMORPHES

Certains dragons peuvent prendre une forme humanoïde ce qui leur permet d'infiltrer des communautés et d'influencer les autres sans dévoiler leur présence. Ils gagnent le pouvoir suivant :

Changement de forme ❖ (arcanique, concentration, métamorphose, transmutation). Le dragon peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de Petite ou Moyenne taille. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de sa Frappe mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (généralement contondants).

DRAGONS CHROMATIQUES INCANTATEURS

Pour chaque dragon chromatique, il y a un encadré concernant les dragons incantateurs de ce type. Pour créer un dragon chromatique incantateur, retirez les pouvoirs Frénésie draconique et Impulsion draconique et donnez-lui les sorts indiqués dans l'encadré. Vous pouvez en échanger autant que vous le souhaitez contre d'autres sorts arcaniques tant que vous conservez le même nombre de sorts par niveau. Vous pouvez aussi augmenter de 1 ou 2 points le modificateur d'Intelligence ou de Charisme du dragon pour souligner sa maîtrise de la magie.

DRAGONS CHROMATIQUES DE GOLARION

Les dragons chromatiques qui vivent dans la région de la mer Intérieure sont des monstres cruels et sinistres qui inspirent autant la peur que la révérence. Mais ces bêtes terrifiantes ne sont cependant pas de simples mythes mais une menace très réelle pour les peuples qui partagent leurs terres. La plupart vivent dans les régions les plus sauvages du monde et seuls les plus audacieux d'entre eux se mêlent régulièrement des affaires des mortels. Les dragons de Golarion pensent être les descendants de deux entités originelles, Apsu et Tiamat, et leur mythologie particulièrement riche tente d'expliquer les origines de la guerre ancestrale qui oppose les dragons chromatiques aux dragons métalliques.

Les dragons noirs prospèrent dans des régions marécageuses comme les marais du Mush en Varisie ou la région côtière accidentée aujourd'hui connue sous le nom des Terres Inondées. Quant aux dragons bleus, ils préfèrent les déserts de sable de la Thuvie et d'Osirion. Les dragons verts bestiaux sont très nombreux à hanter les forêts des Royaumes Fluviaux et même le royaume elfique de Kyonin, particulièrement dans le Roncier souillé par les démons. L'un des plus célèbres dragons rouges, Aashaq, une prêtresse dracosire de la divinité draconique Dahak, a établi son repaire dans les îles des Chaînes où elle règne sur ses fidèles et mène des raids dans toute la région de la mer Intérieure. Les dragons blancs, bien qu'on puisse les trouver dans n'importe quelle région montagneuse d'Avistan, sont peut-être plus répandus dans la région de la Couronne du Monde où ils menacent les caravanes de voyageurs empruntant la piste d'Aganhei.

DRAGON BLANC

Le plus féroce et le moins intelligent des dragons chromatiques, le dragon blanc est un prédateur brutal dont la principale motivation est l'instinct de survie. Presque toutes les autres espèces de dragons méprisent les dragons blancs et les considèrent comme désespérément impulsifs et sans intérêt ; ça ne les rend cependant pas moins dangereux, bien au contraire. Il est presque impossible de négocier avec des dragons blancs, non pas qu'ils n'en aient pas les capacités mais tout simplement parce que cela ne les intéresse pas. Ils sont aussi difficiles à amadouer que prompts à la colère et presque tout les enrage. Quand un dragon blanc s'exprime, il déverse un torrent de menaces, de plaisanteries insensées et de propos incohérents juste avant d'attaquer ; et quand se produit cette attaque, elle est sanglante et impitoyable.

Fort heureusement, ces créatures préfèrent les lieux isolés et très froids éloignés de toute communauté. Vivants sur les sommets glacials des montagnes ou dans des cavernes de glace sous des toundras austères, ils considèrent les terres qui les entourent comme leur domaine réservé et leur territoire de chasse. Ils s'envolent pour se nourrir ou terroriser les autres créatures, surtout celles qui osent s'approcher de leur domaine, puis rapportent des trésors dans leur tanière pour les exposer dans des niches. Ils collectionnent toutes sortes d'objets de valeur avec une légère préférence pour les objets très utiles, comme les outils, les marchandises et la bonne nourriture, par rapport aux pièces et aux bijoux. Leur pouvoir de façonner la glace permet aux dragons blancs de transformer leur tanière à leur convenance et ils se montrent généralement très fiers de leurs aménagements réalisés au fil des années.

JEUNE DRAGON BLANC — CRÉATURE 6

CM GRANDE DRAGON FROID

Perception +13 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré la neige

Langues draconique

Compétences Acrobaties +10, Arcanes +7, Athlétisme +16, Discrétion +14, Intimidation +12

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +0

Vision malgré la neige. La neige ne gêne pas la vision des dragons blancs ; ils ignorent l'état masqué octroyé par la neige.

CA 23 ; **Réf** +14, **Vig** +16, **Vol** +11

PV 115 ; **Immunités** froid, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** feu 5

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 20

Sang glacial ↻ (arcanique, froid) ; **Déclencheur.** Une créature adjacente inflige des dégâts tranchants ou perforants au dragon. **Effet.** La créature est aspergée par le sang du dragon et subit 1d6 dégâts de froid. Une créature qui subit des dégâts de froid de cette manière est ralentie 1 pendant 1 round.

Vitesse 9 m, vol 24 m ; escalade des surfaces glacées 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +17 (allonge 3 m, froid), **Dégâts** 2d8+9 perforants plus 1d6 de froid

Corps à corps ◆ griffe, +17 (agile), **Dégâts** 2d6+9 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +15 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d8+8 contondants

Coup au sol ◆. Le dragon frappe le sol. Il peut agir ainsi s'il est au sol ou s'il vole à 3 m ou moins au-dessus. Chaque créature au sol dans un rayon de 3 m doit réussir un jet de Réflexes DD 24 ou tomber à terre et subir 2d6 dégâts contondants. Puis le dragon peut Faire un pas.

Escalade de la glace. Un dragon blanc peut escalader la glace à la vitesse d'escalade indiquée. Il ignore les terrains difficiles et très difficiles à cause de la glace et de la neige et ne risque pas de tomber sur ces surfaces.

Façonner la glace ◆◆ (arcanique, eau, transmutation). Le dragon modifie la forme d'un cube de glace ou de neige de 3 m d'arête. Toute créature qui se tient sur la glace doit réussir un jet de Réflexes DD 15 ou un test d'Acrobaties. En cas d'échec, la créature tombe à terre sur la glace ; en cas d'échec critique, elle tombe du cube et elle est aussi à terre.

LOGRIVICH

Quand la reine Elvanna régnait encore sur Irrisen, elle a affecté le jeune dragon blanc Logrivich à la Garde d'Hiver, la force qui fait régner l'ordre à Trôneblanc, la capitale de la nation. Il habitait dans la tour de l'horloge bien que cela fasse des années que personne ne l'a vu ; certains pensent que soit il est parti ailleurs, soit il a été tué par des aventuriers au cours des récents troubles qu'a connu la cité.

DRAGONS BLEUS INCANTATEURS

Les dragons bleus incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE DRAGON BLEU

Sorts préparés arcaniques DD 28, attaque +21 ; **4e** *porte dimensionnelle, terrain hallucinatoire* ; **3e** *lueurs hypnotiques, message onirique, paralysie* ; **2e** *dissipation de la magie, image miroir, invisibilité* ; **1er** *alarme, charme, serviteur invisible* ; **Tours de magie (4e)** *bouclier, détection de la magie, lecture de l'aura, message, symbole*

DRAGON BLEU ADULTE

Sorts préparés arcaniques DD 34, attaque +27 ; comme le jeune dragon bleu, plus **6e** *double illusoire, métamorphose funeste* ; **5e** *mur chromatique, scène illusoire, vision faussée* ; **4e** *clairvoyance* ; **Tours de magie (6e)** *bouclier, détection de la magie, lecture de l'aura, message, symbole*

DRAGON BLEU VÉNÉRABLE

Sorts préparés arcaniques DD 41, attaque +35 ; comme le dragon bleu adulte, plus **8e** *dédale, disparition, esprit impénétrable* ; **7e** *paralysie, rayon prismatique, renvoi de sorts* ; **6e** *débilité* ; **Tours de magie (8e)** *bouclier, détection de la magie, lecture de l'aura, message, symbole*

Frénésie draconique ◆◆. Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de cornes dans l'ordre qu'il veut.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Souffle ◆◆ (arcanique, évocation, froid). Le dragon souffle un nuage de froid qui inflige 7d6 dégâts de froid dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 24). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON BLANC ADULTE — CRÉATURE 10

CM GRANDE DRAGON FROID

Perception +20 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré la neige

Langues commun, draconique

Compétences Acrobaties +16, Arcanes +15, Athlétisme +23, Discrétion +18, Intimidation +19

For +7, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +1

Vision malgré la neige. Comme le jeune dragon blanc.

CA 29 ; **Réf** +19, **Vig** +22, **Vol** +17 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 215 ; **Immunités** froid, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** feu 10

Froid du dragon (arcanique, aura, évocation, froid) ; 1,5 m, 2d6 dégâts de froid (jet de Réflexes basique DD 27)

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 27

Sang glacial ↻ (arcanique, froid). Comme le jeune dragon blanc mais 2d6 dégâts de froid.

Vitesse 9 m, vol 36 m ; escalade des surfaces glacées 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +23 (allonge 3 m, froid, magique), **Dégâts** 2d10+13 perforants plus 2d6 de froid

Corps à corps ◆ griffe, +23 (agile, magique), **Dégâts** 2d8+13 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +22 (allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d6+11 contondants

Sorts innés arcaniques DD 27 ; **2e** *brume de dissimulation* (à volonté) ; **1er** *bourrasque* (à volonté)

Coup au sol ◆. Comme le jeune dragon blanc mais DD 29 et 3d6 dégâts contondants.

Escalade de la glace. Comme le jeune dragon blanc.

Façonner la glace ◆◆ (arcanique, eau, transmutation). Comme le jeune dragon blanc.

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon blanc.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon blanc.

Souffle ◆◆ (arcanique, évocation, froid). Le dragon souffle un nuage de froid qui inflige 11d6 dégâts de froid dans un cône de 12 m (jet de Réflexes basique DD 29). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON BLANC VÉNÉRABLE — CRÉATURE 15

PEU COURANT CM TRÈS GRANDE DRAGON FROID

Perception +30 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré la neige

Langues commun, draconique, jotun

Compétences Acrobaties +24, Arcanes +23, Athlétisme +31, Intimidation +28, Discrétion +26

For +8, **Dex** +3, **Con** +7, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +3

Vision malgré la neige. Comme le jeune dragon blanc.

CA 36 ; **Réf** +26, **Vig** +30, **Vol** +24 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 330 ; **Immunités** froid, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** feu 15

Blizzard (arcanique, aura, froid) ; 15 m. Après avoir utilisé son Souffle, une violente tempête de neige environne le corps du dragon pendant 1 round. Tout ce qui se trouve dans l'aura est considéré comme un terrain difficile pour les autres créatures au sol, en train d'escalader ou de voler. Les créatures prises dans la neige sont également considérées comme masquées. Tant que le blizzard fait rage, le pouvoir de Froid du dragon s'étend à toute la zone affectée par la tempête.

Froid du dragon (arcanique, aura, évocation, froid) ; 3 m, 3d6 dégâts de froid (jet de Réflexes basique DD 34)

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 34

Sang glacial ↻ (arcanique, froid). Comme le jeune dragon blanc mais 3d6 dégâts de froid.

Vitesse 12 m, vol 48 m ; escalade des surfaces glacées 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +31 (allonge 4,5 m, froid, magique), **Dégâts** 3d12+16 perforants plus 3d6 de froid

Corps à corps ◆ griffe, +31 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d10+16 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +29 (allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d10+14 contondants

Sorts innés arcaniques DD 36 ; **6e** *mur de glace* (à volonté) ; **2e** *brume de dissimulation* (à volonté) ; **1er** *bourrasque* (à volonté)

Coup au sol ❖. Comme le jeune dragon blanc mais DD 37 et 5d6 dégâts contondants.
Escalade de la glace. Comme le jeune dragon blanc.
Façonner la glace ❖❖ (arcanique, eau, transmutation). Comme le jeune dragon blanc.
Frénésie draconique ❖❖. Comme le jeune dragon blanc.
Impulsion draconique. Comme le jeune dragon blanc.
Souffle ❖❖ (arcanique, évocation, froid). Le dragon souffle un nuage de froid qui inflige 16d6 dégâts de froid dans un cône de 15 m (jet de Réflexes basique DD 36). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON BLEU

Les dragons bleus, fiers et élégants, sont les plus cosmopolites des dragons chromatiques. Le mal qu'ils répandent est organisé, manipulateur et raffiné. Ils établissent souvent leur tanière dans les villes ou à proximité et s'évertuent à soumettre les populations à leur volonté et à rassembler des hordes de serviteurs. Ces dragons aiment fomenter des conspirations. Leurs laquais ne savent généralement pas qu'ils sont à leur service et pensent que les extorsions, les taxes ou les impôts qu'ils amassent constituent le trésor d'un maître cruel mais légitime. D'une certaine manière, ces dragons considèrent leurs serviteurs comme la partie vivante de leurs trésors à laquelle ils sont tout autant attachés. Ils sont connus pour avoir également utilisé ce genre de stratégies contre leurs cousins chromatiques.

Tous les dragons bleus n'œuvrent pas dans le secret. Certains règnent sur des tribus du désert et des peuples des collines comme des divinités vengeresses exigeant des tributs mais aussi qu'on les vénère. Quelle que soit la manière dont ils gèrent leurs sous-fifres, ils ont une allure majestueuse et leur tanière est grandiose ; aucun d'eux ne tolère l'insubordination, l'incompétence ou les détournements de fonds et ils punissent les coupables avec une efficacité meurtrière.

Ils sont aussi réputés pour leur maîtrise et leur utilisation de la magie d'illusion. Ils se servent des illusions pour servir leurs manipulations et troubler leurs adversaires en combat. Les dragons bleus exercent également un certain contrôle sur l'eau mais utilisent ce pouvoir pour la détruire, ce qui peut s'avérer dangereux pour ceux qui les rencontrent dans leur tanière du désert.

La tanière idéale pour un dragon bleu doit contenir de multiples salles, pièces et passages secrets. En tant que créatures sociables, ces dragons préfèrent accueillir leurs hôtes en leur offrant tout le confort requis mais leur demeure n'est pas ouverte à tous. Des gardes rejettent les intrus et des illusions astucieuses protègent la tanière des regards indiscrets. Plutôt que de contenir un tas de pièces et de gemmes, le trésor d'un dragon bleu est constitué de l'ameublement luxueux de sa citadelle avec entre autres des œuvres d'art inestimables, du mobilier de luxe et des merveilles architecturales.

JEUNE DRAGON BLEU — CRÉATURE 9

LM GRANDE DRAGON ÉLECTRICITÉ

Perception +18 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir
Langues commun, draconique
Compétences Acrobaties +15, Arcanes +16, Diplomatie +18, Discrétion +15, Duperie +18, Intimidation +18, Société +16, Survie +16
For +5, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +3
Imitation du son. Le dragon peut imiter n'importe quel son qu'il a entendu. Il doit réussir un test de Duperie avec un bonus de circonstance de +4 pour le faire.
CA 28 ; **Réf** +18, **Vig** +19, **Vol** +19
PV 170 ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil

DEYRUBRUJAN

Responsable de la destruction de trois villages d'Avistan après un long raid pour obtenir des informations cachées, ce dragon bleu grand dracosire possède une forteresse dans la nation du désert de Thuvie. Appelée le Repaire caché, la tanière de Deyrubrujan est une fabrique ou les fanatiques Usij concoctent toutes sortes de potions, de drogues et de poisons tout en cherchant à reproduire un *élixir d'orchidée solaire*.

DRAGONS SUR LES AUTRES MONDES

Sur la planète Triaxus, la Vagabonde, le septième monde du soleil de Golarion, les dragons règnent sur des continents entiers. Ici, les plus vénérables dirigent des cités-États et des nations. Dans une vaste région connue sous le nom des Terres draconiques, les dragons chromatiques ont asservi les habitants humanoïdes et se font fréquemment la guerre entre eux. Cependant, quelques dragons d'alignement bon y possèdent également quelques places fortes. Dans la région connue sous le nom de Mandat du feu céleste, la situation est différente : des dragons bien intentionnés ont choisi de travailler en harmonie avec les habitants humanoïdes et ils ont créé une zone tampon contre les tyrans des Terres draconiques. Là, des créatures appelées des draconiens travaillent aux côtés des humanoïdes pour surveiller la frontière au sein d'un groupe connu sous le nom de la Légion des dragons.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 26

Déviation de l'aile ↻ **Déclencheur.** Le dragon est ciblé par une attaque. **Effet.** Le dragon dresse son aile et gagne un bonus de circonstance de +2 à sa CA contre l'attaque ayant déclenché cette capacité. Si le dragon est en vol, il descend de 3 m après la fin de l'attaque.

Vitesse 9 m, creusement 4,5 m, vol 30 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +21 (allonge 3 m, électricité), **Dégâts** 2d8+11 perforants plus 1d12 d'électricité

Corps à corps ◆ griffe, +21 (agile), **Dégâts** 2d8+11 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +19 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+9 contondants

Corps à corps ◆ cornes, +19 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+9 perforants

Sorts innés arcaniques DD 28 ; **1er** *création d'eau* (à volonté ; voir soif du désert) ; **Tours de magie (4e)** *son imaginaire*

Frénésie draconique ◆◆. Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de cornes dans l'ordre qu'il veut.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Soif du désert (arcanique, transmutation). Quand il incante *création d'eau* le dragon peut tenter de détruire des liquides au lieu d'en créer, transformant en sable un volume équivalent de substance. Cela détruit les liquides magiques et les objets alchimiques s'ils sont d'un niveau inférieur à celui du dragon (une créature peut tenter un jet de Volonté DD 26 pour protéger les liquides qu'elle possède). Cela n'affecte pas les liquides dans le corps d'une créature.

Souffle ◆◆ (arcanique, électricité, évocation). Le dragon souffle un éclair qui inflige 5d12 dégâts d'électricité dans une ligne de 24 m (jet de Réflexes basique DD 28). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON BLEU ADULTE — CRÉATURE 13

LM TRÈS GRANDE DRAGON ÉLECTRICITÉ

Perception +24 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues aérien, commun, draconique, jotun

Compétences Acrobaties +22, Arcanes +25, Diplomatie +26, Discrétion +20, Duperie +26, Intimidation +24, Société +23, Survie +22

For +6, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +4, **Sag** +3, **Cha** +5

Imitation du son. Le dragon peut imiter n'importe quel son qu'il a entendu. Il doit réussir un test de Duperie avec un bonus de circonstance de +4 pour le faire.

CA 34 ; **Réf** +23, **Vig** +24, **Vol** +23 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 260 ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 32

Déviation de l'aile ↻. Comme le jeune dragon bleu.

Vitesse 12 m, creusement 6 m, vol 45 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +27 (allonge 4,5 m, électricité, magique), **Dégâts** 3d8+12 perforants plus 1d12 d'électricité

Corps à corps ◆ griffe, +27 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d8+12 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +25 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d8+10 contondants

Corps à corps ◆ cornes, +25 (allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d8+10 perforants

Sorts innés arcaniques DD 33 ; **6e** *créature illusoire*, *objet illusoire*, *ventriloquie* (à volonté) ; **1er** *création d'eau* (à volonté ; voir soif du désert) ; **Tours de magie (6e)** *son imaginaire*

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon bleu.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon bleu.

Soif du désert (arcanique, transmutation). Comme le jeune dragon bleu mais DD 32.

Souffle ◆◆ (arcanique, électricité, évocation). Le dragon souffle un éclair qui inflige 9d12 dégâts d'électricité dans une ligne de 30 m (jet de Réflexes basique DD 33). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON BLEU VÉNÉRABLE — CRÉATURE 18

PEU COURANT LM TRÈS GRANDE DRAGON ÉLECTRICITÉ

Perception +31 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues aérien, commun, draconique, jotun, igné, infernal

Compétences Acrobaties +28, Arcanes +33, Diplomatie +35, Discrétion +28, Duperie +35, Intimidation +33, Société +35, Survie +29

For +7, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** +7, **Sag** +5, **Cha** +7

Imitation du son. Le dragon peut imiter n'importe quel son qu'il a entendu. Il doit réussir un test de Duperie avec un bonus de circonstance de +4 pour le faire.

CA 42 ; **Réf** +30, **Vig** +32, **Vol** +33 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 370 ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 39

Déviation de l'aile ↻. Comme le jeune dragon bleu.

Vitesse 15 m, creusement 9 m, vol 60 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +35 (allonge 6 m, électricité, magique), **Dégâts** 3d10+15 perforants plus 2d12 d'électricité

Corps à corps ◆ griffe, +35 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 3d10+15 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +33 (allonge 7,5 m, magique), **Dégâts** 3d10+13 contondants

Corps à corps ◆ cornes, +33 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 2d10+13 perforants

Sorts innés arcaniques DD 43 ; **8e** *créature illusoire* (à volonté), *objet illusoire* (à volonté), *terrain hallucinatoire* (à volonté), *ventriloquie* (à volonté) ; **7e** *projection d'image* (voir mirage) ; **1er** *création d'eau* (à volonté ; voir soif du désert) ; **Tours de magie (8e)** *son imaginaire*

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon bleu.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon bleu.

Mirage. À chaque fois que le dragon utilise Souffle alors que l'image illusoire de son sort *projection d'image* persiste, il peut choisir de faire provenir son Souffle de lui-même ou de cette image.

Soif du désert (arcanique, transmutation). Comme le jeune dragon bleu mais DD 37.

Souffle ◆◆ (arcanique, électricité, évocation). Le dragon souffle un éclair qui inflige 12d12 dégâts d'électricité dans une ligne de 36 m (jet de Réflexes basique DD 40). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

À chaque fois que le dragon utilise son Souffle, un nuage orageux de 6 m de rayon apparaît à 24 m au-dessus d'un point choisi par le dragon le long de la ligne du souffle. Le nuage dure 10 minutes et permet au dragon d'utiliser Souffle de tempête.

Souffle de tempête ◆ (arcanique, concentration, électricité, évocation) ; **Fréquence** une fois par round ; **Conditions.** Un nuage d'orage engendré par le Souffle se trouve dans un rayon de 150 m et le dragon peut le voir. **Effet.** Le dragon invoque un éclair à partir du nuage d'orage généré par son Souffle. Cela engendre une ligne de foudre verticale qui s'abat au sol et inflige 6d12 dégâts d'électricité à tous les ennemis situés sur cette ligne (jet de Réflexes basique DD 40).

DRAGON NOIR

Tyrans sanguinaires des marais, marécages et tourbières, les dragons noirs terrorisent leur domaine avec une intense ferveur. Totalement sadiques, ils règnent sur leurs terres fétides à partir d'une profonde caverne ou d'un endroit isolé des marais en effectuant des raids rapides ou en ayant recours à des subterfuges. Leur haine des autres créatures est aussi acide que leur souffle et il est rare qu'ils tolèrent même d'autres dragons, quel que soit leur type, sauf peut-être pour s'accoupler ou collaborer temporairement pour abattre un ennemi commun.

Les dragons noirs sont amphibiens ; bien qu'ils respirent de l'air, leurs branchies leur permettent aussi de respirer sous l'eau. Leurs nageoires et leurs volants en font des nageurs accomplis bien adaptés à leur environnement humide et à leurs tanières submergées. Ils sont immunisés contre les effets des eaux fétides générées par leur pouvoir magique de corruption de l'eau.

Les tanières des dragons noirs sont aussi immondes que leur âme. Le sol est jonché de morceaux de viande en décomposition et des trésors qu'ils ont volés sont dispersés dans la boue et le limon de leurs cavernes humides parmi des racines et des lianes emmêlées. Ces lieux sont souvent envahis de serpents, de

SERZILIAN

La grande dracosire Serzilian règne sur le fétide marais de Graidmere en Ustalav où elle habite depuis plus de 800 ans. Elle sait que quelque chose d'encore plus ténébreux qu'elle réside quelque part dans le marais mais elle n'a pas encore découvert comment invoquer une telle entité. Pour le moment, elle sommeille en s'éveillant uniquement pour réclamer des sacrifices.

vermines et de vases. Bien qu'ils préfèrent les grottes naturelles pour établir leur tanière, ils peuvent aussi se contenter de zones envahies par une végétation dense au sein d'un marais. Les trésors des dragons noirs sont principalement constitués de gemmes et de pièces en verre de grande valeur puisque les autre substances résistent difficilement à leur acide.

DRAGONS NOIRS INCANTATEURS

Les dragons noirs incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE DRAGON NOIR

Sorts préparés arcaniques DD 25, attaque +18 ; **3e** *lenteur*, *nuage nauséabond* ; **2e** *flou*, *invisibilité*, *poussière scintillante* ; **1er** *alarme*, *coup au but*, *rayon affaiblissant* ; **Tours de magie (3e)** *détection de la magie*, *entrave*, *lecture de l'aura*, *lumières dansantes*, *prestidigitation*

DRAGON NOIR ADULTE

Sorts préparés arcaniques DD 30, attaque +24 ; comme le jeune dragon noir, plus **5e** *malédiction du marin*, *tentacules noirs* ; **4e** *clairvoyance*, *porte dimensionnelle*, *suggestion* ; **3e** *paralysie* ; **Tours de magie (5e)** *détection de la magie*, *entrave*, *lecture de l'aura*, *lumières dansantes*, *prestidigitation*

DRAGON NOIR VÉNÉRABLE

Sorts préparés arcaniques DD 37, attaque +32 ; comme le dragon noir adulte, plus **7e** *doigt de mort*, *inversion de la gravité*, *masque terrifiant* ; **6e** *domination*, *mur de force*, *vision lucide* ; **5e** *œil indiscret* ; **Tours de magie (7e)** *détection de la magie*, *entrave*, *lecture de l'aura*, *lumières dansantes*, *prestidigitation*

JEUNE DRAGON NOIR — CRÉATURE 7

CM GRANDE ACIDE AMPHIBIE DRAGON

Perception +15 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues draconique

Compétences Acrobaties +14, Arcanes +12, Athlétisme +17, Discrétion +16, Duperie +15, Intimidation +15

For +6, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +2

CA 25 ; **Réf** +12, **Vig** +17, **Vol** +15

PV 125 ; **Immunités** acide, paralysé, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 23

Coup de queue fouetté ↻ **Déclencheur.** Une créature à portée de la queue du dragon utilise une action pour Frapper ou tenter un test de compétence ; **Effet.** Le dragon Frappe cette créature avec sa queue avec un malus de –2. S'il touche, la créature subit un malus de circonstances de –2 au jet ayant déclenché la réaction.

Vitesse 12 m, vol 30 m, nage 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +19 (acide, allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+9 perforants plus 1d6 d'acide

Corps à corps ◆ griffe, +19 (agile), **Dégâts** 2d6+9 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +17 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+7 contondants

Corps à corps ◆ cornes, +17 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+7 perforants

Frénésie draconique ◆◆. Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de cornes dans l'ordre qu'il veut.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Souffle ◆◆ (acide, arcanique, évocation). Le dragon souffle de l'acide qui inflige 8d6 dégâts d'acide dans une ligne de 18 m (jet de Réflexes basique DD 25). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON NOIR ADULTE — CRÉATURE 11

CM GRANDE ACIDE AMPHIBIE DRAGON

Perception +22 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, jotun

Compétences Acrobaties +18, Arcanes +19, Athlétisme +24, Discrétion +20, Duperie +20, Intimidation +20

For +7, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +3

CA 31 ; **Réf** +18, **Vig** +23, **Vol** +21 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

---

PV 215 ; **Immunités** acide, paralysie, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 28

Coup de queue fouetté ↻. Comme le jeune dragon noir.

Vitesse 15 m, vol 36 m, nage 15 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +25 (acide, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d12+13 perforants plus 2d6 d'acide

Corps à corps ◆ griffe, +25 (agile, magique), **Dégâts** 2d10+13 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +23 (allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d12+11 contondants

Corps à corps ◆ cornes, +23 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 1d10+11 perforants

Sorts innés arcaniques DD 30 ; **2e** *ténèbres* (à volonté)

Corruption de l'eau ◆ (arcane, concentration, nécromancie) ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Le dragon pollue de manière permanente 3 m cube de liquide dans un rayon de 27 m. Le liquide devient imbuvable et aucune créature respirant sous l'eau ne peut y vivre. Cela détruit les liquides magiques et les objets alchimiques s'ils sont d'un niveau inférieur à celui du dragon (une créature peut tenter un jet de Volonté DD 28 pour protéger les liquides qu'elle possède). Cela n'affecte pas les liquides dans le corps d'une créature.

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon noir.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon noir.

Souffle ◆◆ (acide, arcanique, évocation). Le dragon souffle de l'acide qui inflige 12d6 dégâts d'acide dans une ligne de 24 m (jet de Réflexes basique DD 30). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON NOIR VÉNÉRABLE — CRÉATURE 16

PEU COURANT | CM | TRÈS GRANDE | ACIDE | AMPHIBIE | DRAGON

Perception +30 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, gobelin, jotun, orquien

Compétences Acrobaties +25, Arcanes +26, Athlétisme +32, Discrétion +27, Duperie +29, Intimidation +29

For +8, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +4, **Sag** +5, **Cha** +5

CA 39 ; **Réf** +27, **Vig** +30, **Vol** +29 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 325 ; **Immunités** acide, paralysie, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 35

Coup de queue fouetté ↷. Comme le jeune dragon noir.

Vitesse 18 m, vol 45 m, nage 18 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +33 (allonge 4,5 m, acide, magique), **Dégâts** 3d10+14 perforants plus 2d6 d'acide et 2d6 d'acide persistants

Corps à corps ◆ griffe, +33 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d8+14 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +31 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d10+12 contondants

Corps à corps ◆ cornes, +31 (allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d10+12 perforants

Sorts innés arcaniques DD 37 ; **2e** *ténèbres* (à volonté)

Corruption de l'eau ◆ (arcane, concentration, nécromancie). Comme le dragon noir adulte mais DD 35.

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon noir.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon noir.

Souffle ◆◆ (acide, arcanique, évocation). Le dragon souffle de l'acide qui inflige 17d6 dégâts d'acide dans une ligne de 30 m (jet de Réflexes basique DD 39). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DARALATHXYL

Connu sous le nom de Sixième Roi des montagnes des Cinq Rois, ce dragon rouge vit dans la Faille de Droskar depuis plus de deux millénaires. Fort heureusement, ce puissant dragon sommeille durant de longues périodes mais comme un volcan endormi, son réveil est présage de calamité.

DRAGON ROUGE

Plus grand et plus puissant des dragons chromatiques, le dragon rouge est une menace pour toutes les civilisations et sa force n'a d'égale que son arrogance. Ces dragons se considèrent comme les régents et les suzerains de tous les dragons. Avec leur couronne de pics pourpres et leur domination du feu, à leurs yeux ça n'a rien d'une prétention arrogante, c'est juste un fait.

Les dragons rouges ne daignent pas s'adresser aux créatures inférieures ; ils se contentent de dominer et de brûler, asservissant les créatures les plus faibles pour qu'elles les servent et qu'elles surveillent leur tanière quand ils sont absents. Ils aiment dominer ces créatures et ils exigent d'elles qu'elles leur versent un tribut. Celles qui les déçoivent ou provoquent leur colère sont dévorées ou réduites en cendre. Ils ordonnent à leurs sbires asservis de constamment agrandir leur tanière en creusant de nouveaux tunnels et en inventant des pièges vicieux afin d'assurer la sécurité de leurs maîtres.

Poussés par leur arrogance, les dragons rouges sont parmi les dragons chromatiques ceux qui ont le plus de probabilités d'attaquer des communautés. Ils veulent que le monde entier les perçoive tels qu'ils se considèrent, comme des puissants tyrans, et ils prennent plaisir à menacer les autres créatures. Ils n'hésitent pas à tuer, manipuler et tyranniser pour atteindre leurs objectifs, ou juste impressionner les autres par une démonstration publique de brutalité et de domination.

La magnificence de leurs trésors est aussi légendaire que leur brutalité. Leurs tanières sont souvent situées dans des endroits dangereux, avec une nette préférence pour les volcans qu'ils jugent dissuasifs et dont la chaleur constante leur apporte un grand réconfort. Quel que soit le lieu où ils s'établissent, les dragons rouges dorment sur un lit de pièces et d'autres trésors qu'ils protègent jalousement. Parfois, leur chaleur interne fait fondre ces métaux précieux qui finissent par fusionner entre eux.

DRAGONS ROUGES INCANTATEURS

Les dragons rouges incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE DRAGON ROUGE

Sorts préparés arcaniques DD 29, attaque +23 ; **4e** *désespoir foudroyant*, *invisibilité*, *peau de pierre* ; **3e** *graisse*, *lecture des pensées*, *rapidité* ; **2e** *compréhension des langues*, *détection de l'invisibilité*, *résistance à l'énergie* ; **1er** *charme*, *coup au but*, *rayon affaiblissant* ; **Tours de magie (4e)** *contact glacial*, *hébétement*, *manipulation à distance*, *message*, *symbole*

DRAGON ROUGE ADULTE

Sorts préparés arcaniques DD 35, attaque +29 ; comme le jeune dragon rouge, plus **6e** *dissipation de la magie*, *mur de force*, *téléportation* ; **5e** *cape colorée*, *don des langues*, *injonction* ; **Tours de magie (6e)** *contact glacial*, *hébétement*, *manipulation à distance*, *message*, *symbole*

DRAGON ROUGE VÉNÉRABLE

Sorts préparés arcaniques DD 42, attaque +36 ; comme le dragon rouge adulte, plus **9e** *corps enflammé*, *sphère prismatique* ; **8e** *esprit impénétrable*, *localisation suprême*, *mur prismatique* ; **7e** *inversion de la gravité*, *rayon prismatique*, *résistance à l'énergie* ; **Tours de magie (9e)** *contact glacial*, *hébétement*, *manipulation à distance*, *message*, *symbole*

JEUNE DRAGON ROUGE — CRÉATURE 10

CM GRANDE DRAGON FEU

Perception +20 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré la fumée

Langues commun, draconique

Compétences Acrobaties +15, Arcanes +17, Athlétisme +22, Diplomatie +19, Discrétion +17, Duperie +19, Intimidation +21

For +6, **Dex** +1, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +3

Vision malgré la fumée. La fumée ne gêne pas la vision du dragon ; il ignore l'état masqué octroyé par la fumée.

CA 30 ; **Réf** +18, **Vig** +21, **Vol** +19

PV 210 ; **Immunités** feu, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** froid 10

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 27

Attaque d'opportunité ↷ mâchoires uniquement.

Vitesse 12 m, vol 36 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +23 (allonge 3 m, feu), **Dégâts** 2d12+12 perforants plus 2d6 de feu

Corps à corps ◆ griffe, +23 (agile), **Dégâts** 2d10+12 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +21 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+10 contondants

Corps à corps ◆ aile, +21 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+10 tranchants

Sorts innés arcaniques DD 27 ; **Tours de magie (4e)** *détection de la magie*, *lecture de l'aura*

Frénésie draconique ◆◆. Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de cornes dans l'ordre qu'il veut.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Souffle ◆◆ (arcanique, évocation, feu). Le dragon souffle une langue de feu qui inflige 11d6 dégâts de feu dans un cône de 12 m (jet de Réflexes basique DD 30). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON ROUGE ADULTE — CRÉATURE 14

CM TRÈS GRANDE DRAGON FEU

Perception +26 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré la fumée

Langues commun, draconique, nain, orquien

Compétences Acrobaties +23, Arcanes +25, Athlétisme +29, Diplomatie +25, Discrétion +23, Duperie +25, Intimidation +27

For +7, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** +3, **Sag** +4, **Cha** +5

Vision malgré la fumée. Comme le jeune dragon rouge.

CA 37 ; **Réf** +25, **Vig** +28, **Vol** +26 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 305 ; **Immunités** feu, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** froid 15

Chaleur du dragon (arcanique, aura, évocation, feu) ; 1,5 m, 3d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 30)

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 33

Attaque d'opportunité ↷ mâchoires uniquement.

Vitesse 15 m, vol 45 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +29 (allonge 4,5 m, feu, magique), **Dégâts** 3d12+15 perforants plus 2d6 de feu

Corps à corps ◆ griffe, +29 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d10+15 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +27 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d12+13 contondants

Corps à corps ◆ aile, +27 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d10+13 tranchants

Sorts innés arcaniques DD 35 ; **4e** *suggestion* ; **Tours de magie (6e)** *détection de la magie*, *lecture de l'aura*

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon rouge.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon rouge.

Souffle ◆◆ (arcanique, évocation, feu). Le dragon souffle une langue de feu qui inflige 15d6 dégâts de feu dans un cône de 15 m (jet de Réflexes basique DD 36). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON ROUGE VÉNÉRABLE — CRÉATURE 19

PEU COURANT CM TRÈS GRANDE DRAGON FEU

Perception +35 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré la fumée

Langues abyssal, commun, draconique, nain, jotun, orc

Compétences Acrobaties +30, Arcanes +35, Athlétisme +37, Diplomatie +35, Discrétion +33, Duperie +35, Intimidation +37

For +9, **Dex** +5, **Con** +8, **Int** +5, **Sag** +6, **Cha** +7

Vision malgré la fumée. Comme le jeune dragon rouge.

CA 45 ; **Réf** +32, **Vig** +35, **Vol** +35 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 425 ; **Immunités** feu, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** froid 20

Chaleur du dragon (arcanique, aura, évocation, feu) ; 3 m, 4d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 39)

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 40

Attaque d'opportunité ↷ mâchoires uniquement.

Réorientation du feu ↷ (abjuration, arcanique) ; **Déclencheur.** Une créature dans un rayon de 30 m lance un sort de feu ou un sort de feu se manifeste à partir d'une source située dans un rayon de 30 m. **Effet.** Le dragon prend toutes les décisions pour désigner les cibles, la destination ou les autres effets du sort comme s'il l'avait incanté.

Vitesse 18 m, vol 54 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +37 (allonge 6 m, feu, magique), **Dégâts** 4d10+17 perforants plus 3d6 de feu

Corps à corps ❖ griffe, +37 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 4d8+17 tranchants

Corps à corps ❖ queue, +35 (allonge 7,5 m, magique), **Dégâts** 4d10+15 contondants

Corps à corps ❖ aile, +35 (agile, allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d8+15 tranchants

Sorts innés arcaniques DD 42 ; **8e**, *mur de feu* (à volonté) ; **4e** *suggestion* (à volonté) ; **Tours de magie (9e)** *détection de la magie*, *lecture de l'aura*

Frénésie draconique ❖❖. Comme le jeune dragon rouge.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon rouge.

Manipulation des flammes ❖ (arcanique, concentration, transmutation). Le dragon rouge tente de prendre le contrôle d'un feu magique ou d'un sort de feu dans un rayon de 30 m. S'il réussit un test de contre (contrer niveau 10, modificateur de contre +32), l'incantateur d'origine perd le contrôle du sort ou du feu magique au profit du dragon et on considère que ce dernier maintient ce sort avec cette action (si cela est applicable). Le dragon peut choisir de mettre un terme au sort au lieu d'en prendre le contrôle.

Souffle ❖❖ (arcanique, évocation, feu). Le dragon souffle une langue de feu qui inflige 20d6 dégâts de feu dans un cône de 18 m (jet de Réflexes basique DD 42). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON VERT

Les dragons verts sont les plus contemplatifs des dragons chromatiques et aussi les plus accessibles. Le secret pour les comprendre, c'est d'avoir conscience de leur obsession pour les connaissances et la discipline personnelle. Toute approche prudente qui sait tirer profit de ces obsessions peut permettre une rencontre diplomatique mais le moindre faux pas ou la moindre offense peut provoquer une attaque sauvage. Comme la plupart des dragons chromatiques, les dragons verts ne supportent pas les idiots et la limite de ce qu'ils considèrent comme insensé est très basse.

Bien qu'ils soient plus ouverts que leurs cousins chromatiques pour traiter avec les autres créatures et ceux de leur espèce, les dragons verts préfèrent une vie paisible et isolée. Ils ont tendance à établir leur tanière dans les lieux les plus inaccessibles des forêts, environnés d'épais fourrés ou en plein centre d'un ravin lugubre. Si le terrain le permet, certains dragons verts s'établissent dans des grottes naturelles qu'ils agrandissent à leur convenance.

L'orgueil de ces dragons les conduit souvent à veiller à la préservation de la forêt où ils habitent. Ils considèrent que si une forêt est verdoyante et luxuriante, c'est à eux qu'elle le doit, et à eux seuls. Cela conduit certains d'entre eux à suivre la voie du druidisme bien que la plupart préfèrent étudier les arts arcaniques et les connaissances occultes. Bon nombre d'entre eux se consacrent à un champ précis d'études et correspondent avec d'autres érudits œuvrant dans ce domaine en prenant un nom de plume qui cache leur véritable nature. Quelle que soit la spécialisation qu'ils choisissent, les dragons verts cherchent constamment à progresser et leur soif de connaissances explique qu'ils soient plus disposés à se montrer diplomates avec les autres créatures pour obtenir de nouvelles informations.

Leur trésor est généralement bien entretenu, organisé et rempli de livres de connaissances et de parchemins magiques ainsi que des antiquités qu'ils collectionnent pour une raison qu'ils sont les seuls à connaître. Bon nombre de ces trésors viennent de toutes les régions du monde et de nombreux aventuriers ont survécu à une rencontre avec un

DRAGONS VERTS INCANTATEURS

Les dragons verts incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE DRAGON VERT

Sorts préparés arcaniques DD 26, attaque +20 ; **3e** *dissipation de la magie*, *lecture des pensées*, *localisation* ; **2e** *détection de l'invisibilité*, *forme humanoïde*, *image miroir* ; **1er** *coup au but*, *objet illusoire*, *ventriloquie* ; **Tours de magie (3e)** *bouclier*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *lumières dansantes*, *son imaginaire*

DRAGON VERT ADULTE

Sorts préparés arcaniques DD 33, attaque +26 ; comme le jeune dragon vert, plus **5e** *dissipation de la magie*, *don des langues*, *nuage mortel* ; **4e** *clairvoyance*, *peau de pierre*, *porte dimensionnelle* ; **Tours de magie (5e)** *bouclier*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *lumières dansantes*, *son imaginaire*

DRAGON VERT VÉNÉRABLE

Sorts préparés arcaniques DD 39, attaque +33 ; comme le dragon vert adulte, plus **8e** *esprit impénétrable*, *mur prismatique* ; **7e** *contingence*, *rayon prismatique*, *renvoi de sorts* ; **6e** *débilité*, *téléportation*, *vision lucide* ; **Tours de magie (8e)** *bouclier*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *lumières dansantes*, *son imaginaire*

DAHAK

Dahak, la Destruction éternelle, est une ancienne divinité draconique engendrée par le vertueux Apsu. Il est le dieu de la destruction, des dragons maléfiques et de la cupidité. Après sa naissance, Dahak s'est rendu aux Enfers où il a erré pendant une éternité avant de retourner sur le plan matériel, avide de destruction et voulant détruire le monde, pour combattre son père et ses frères.

dragon vert en flattant son ego et en l'amadouant avec de rares artefacts ou des connaissances perdues au sujet d'anciennes civilisations.

JEUNE DRAGON VERT — CRÉATURE 8

LM GRANDE AMPHIBIE DRAGON

Perception +16 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique

Compétences Acrobaties +13, Arcanes +16, Athlétisme +17, Diplomatie +16, Discrétion +15, Duperie +14, Intimidation +16, Nature +14, Occultisme +17, Société + 14

For +5, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +4

CA 28 ; **Réf** +16, **Vig** +16, **Vol** +17

PV 135 ; **Immunités** paralysie, poison, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 24

Queue sinueuse ↷ **Déclencheur.** Une créature à portée de la queue du dragon utilise une action de déplacement ou quitte une case pendant une action de déplacement qu'il utilise. **Effet.** Le dragon effectue une Frappe de queue contre cette créature avec un malus de –2. S'il touche, le dragon interrompt l'action de cette créature.

Vitesse 9 m, vol 36 m, nage 9 m ; déplacement facilité en forêt

Corps à corps ◆ mâchoires, +20 (allonge 3 m, poison), **Dégâts** 2d10+8 perforants plus 2d4 de poison

Corps à corps ◆ griffe, +20 (agile), **Dégâts** 2d8+8 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +18 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+7 contondants

Corps à corps ◆ corne, +18 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d12+7 perforants

Sorts innés arcaniques DD 26 ; **2e** *enchevêtrement* ; **1er** *charme* (×2)

Déplacement facilité en forêt. Le dragon vert ignore les terrains difficiles et les terrains très difficiles dus à une végétation non magique.

Frénésie draconique ◆◆. Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de cornes dans l'ordre qu'il veut.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Souffle ◆◆ (arcanique, évocation, poison). Le dragon souffle un nuage toxique qui inflige 9d6 dégâts de poison dans un cône de 12 m (jet de Vigueur basique DD 25). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON VERT ADULTE — CRÉATURE 12

LM TRÈS GRANDE AMPHIBIE DRAGON

Perception +22 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, elfique, sylvestre

Compétences Acrobaties +19, Arcanes +22, Athlétisme +24, Diplomatie +23, Discrétion +21, Duperie +19, Intimidation +23, Nature +20, Occultisme +24, Société + 22

For +6, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** +4, **Sag** +4, **Cha** +5

CA 34 ; **Réf** +22, **Vig** +20, **Vol** +23 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 215 ; **Immunités** paralysie, poison, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 31

Queue sinueuse ↷. Comme le jeune dragon vert.

Vitesse 12 m, vol 48 m, nage 12 m ; absence de traces, déplacement facilité en forêt

Corps à corps ◆ mâchoires, +26 (allonge 4,5 m, magique, poison), **Dégâts** 3d10+12 perforants plus 3d4 de poison

Corps à corps ◆ griffe, +26 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d8+12 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +24 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d8+10 contondants

Corps à corps ◆ corne, +24 (allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d8+10 perforants

Sorts innés arcaniques DD 32 ; **4e** *suggestion* ; **2e** *enchevêtrement* (×2) ; **À volonté** *charme*

Absence de traces. Le dragon vert bénéficie toujours de Dissimuler des traces dans un environnement naturel même en se déplaçant à pleine vitesse.

Déplacement facilité en forêt. Comme le jeune dragon vert.

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon vert.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon vert.

Souffle ◆◆ (arcanique, évocation, poison). Le dragon souffle un nuage toxique qui inflige 13d6 dégâts de poison dans un cône de 15 m (jet de Vigueur basique DD 31). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

DRAGON VERT VÉNÉRABLE — CRÉATURE 17

PEU COURANT | LM | GIGANTESQUE | AMPHIBIE | DRAGON

Perception +30 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues abyssal, commun, draconique, elfique, jotun, sylvestre

Compétences Acrobaties +25, Arcanes +32, Athlétisme +30, Diplomatie +31, Discrétion +29 (camouflage), Duperie +27, Intimidation +31, Nature +28, Occultisme +34, Société + 31

For +7, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +6, **Sag** +5, **Cha** +6

Camouflage. Le dragon peut Se cacher dans un environnement naturel même s'il n'a pas d'abri.

CA 41 ; **Réf** +29, **Vig** +30, **Vol** +32 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 315 ; **Immunités** paralysie, poison, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 37

Miasme (aura, poison) ; 6 m. Après avoir utilisé son Souffle, un nuage de gaz empoisonné continue à émaner du corps du dragon pendant 1 round. Toute créature qui termine son tour dans le miasme subit 4d6 dégâts de poison (jet de Vigueur basique DD 37). Toute créature dans le miasme est masquée et considère les autres créatures comme masquées. Le dragon voit normalement et les créatures ne sont pas masquées pour lui.

Queue sinueuse ↷. Comme le jeune dragon vert.

Vitesse 15 m, vol 60 m, nage 15 m ; absence de traces, déplacement facilité en forêt

Corps à corps ◆ mâchoires, +33 (allonge 6 m, magique, poison), **Dégâts** 3d12+15 perforants plus 4d4 de poison

Corps à corps ◆ griffe, +33 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 3d10+15 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +31 (allonge 7,5 m, magique), **Dégâts** 3d10+13 contondants

Corps à corps ◆ corne, +31 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 2d10+13 perforants

Sorts innés arcaniques DD 39 ; **6e** *domination* ; **4e** *charme* (à volonté), *suggestion* ; **2e** *enchevêtrement* (à volonté)

Absence de traces. Comme le dragon vert adulte.

Déplacement facilité en forêt. Comme le jeune dragon vert.

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon vert.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon vert.

Souffle ◆◆ (arcanique, évocation, poison). Le dragon souffle un nuage toxique qui inflige 18d6 dégâts de poison dans un cône de 18 m (jet de Vigueur basique DD 37). Le Souffle génère aussi un miasme. Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

ATHERVOX

Les dragons verts étant contemplatifs et obsédés par le savoir, Arthevox n'est en rien différente. Maîtrisant l'astronomie, ce dragon vert grand dracosire dispose d'un observatoire près de Sénara dans les Murmebois du Chéliax. Elle y avait passé un accord avec la maison Thrune en acceptant de former quelques apprentis. Après quelques années d'instructions, ces «apprentis» ont disparu une nuit en emportant plusieurs volumes des importantes notes du dragon, une offense qu'elle n'a pas oubliée et dont elle compte bien se venger.

DRAGONS D'AIRAIN INCANTATEURS

Les dragons d'airain incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE DRAGON D'AIRAIN

Sorts préparés arcaniques DD 25, attaque +18 ; **3e** *cloué à terre, paralysie* ; **2e** *forme humanoïde, image miroir, résistance à l'énergie* ; **1er** *alarme, sommeil, ventriloquie* ; **Tours de magie (3e)** *détection de la magie, lecture de l'aura, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation*

DRAGON D'AIRAIN ADULTE

Sorts préparés arcaniques DD 30, attaque +24 ; comme le jeune dragon d'airain, plus **5e** *don des langues, hallucination* ; **4e** *ancre dimensionnelle, confusion, porte dimensionnelle* ; **3e** *localisation* ; **Tours de magie (5e)** *détection de la magie, lecture de l'aura, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation*

DRAGON D'AIRAIN VÉNÉRABLE

Sorts préparés arcaniques DD 37, attaque +32 ; comme le dragon d'airain adulte, plus **7e** *inversion de la gravité, mot de pouvoir aveuglant, projection d'image* ; **6e** *domination, téléportation, vision lucide* ; **5e** *sonde mentale* ; **Tours de magie (7e)** *détection de la magie, lecture de l'aura, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation*

Dragons, métalliques

Parangons de vertu, de noblesse et de grâce, les dragons métalliques sont des entités bienveillantes vénérées comme des êtres mythiques semblables à des divinités aussi bien pour leur puissance que pour leur majesté. Rares sont ceux à avoir vu un dragon métallique mais les récits de leurs interventions dans la vie des mortels, et de leur mort, sont connus de tous. Nommés d'après la ressemblance de leurs écailles avec les métaux brillants utilisés par les humanoïdes pour le commerce, la guerre et l'industrie, ces êtres immenses ont des intérêts et des pouvoirs très divers et cela ne les gêne absolument pas d'être associés à des matériaux aussi ordinaires. Après tout, comparer un dragon d'or à une pièce d'or revient à comparer l'océan à un verre d'eau ; bien qu'ils puissent paraître semblables au premier abord, la puissance brute, l'ampleur et la grandeur de l'un surpasse celles de l'autre.

En plus des dragons métalliques et chromatiques (pages 106-117), il existe d'autres types de dragons qui parcourent le monde et le reste du multivers. Sur les terres légendaires de Tian Xia de l'autre côté de la planète, on trouve les dragons impériaux, des créatures serpentines qui protègent l'équilibre cosmique et défendent leurs terres ancestrales. Hors du plan matériel, les dragons primordiaux tels que le dominateur dragon de saumure et le solitaire dragon des nuages façonnent la nature et les événements des plans élémentaires. Il est certain qu'il existe une multitude d'autres types de dragons y compris des créatures vivant sur de lointains plans d'existence et, si l'on en croit la rumeur, des dragons primordiaux qui voyagent parmi les étoiles.

DRAGONS MÉTAMORPHES

Certains dragons peuvent prendre une forme humanoïde ce qui leur permet d'infiltrer des communautés et d'influencer les autres sans dévoiler leur présence. Ils gagnent le pouvoir suivant :

Changement de forme ❖ (arcanique, concentration, métamorphose, transmutation). Le dragon peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de Petite ou Moyenne taille. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de sa Frappe mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (généralement contondants).

DRAGONS MÉTALLIQUES INCANTATEURS

Pour chaque dragon métallique, il y a un encadré concernant les dragons incantateurs de ce type. Pour créer un dragon métallique incantateur, retirez les pouvoirs Frénésie draconique et Impulsion draconique et donnez-lui les sorts indiqués dans l'encadré. Vous pouvez en échanger autant que vous le souhaitez contre d'autres sorts arcaniques tant que vous conservez le même nombre de sorts par niveau. Vous pouvez aussi augmenter de 1 ou 2 points le modificateur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme du dragon pour souligner sa maîtrise de la magie.

DRAGONS MÉTALLIQUES DE GOLARION

On trouve des dragons métalliques dans toute la région de la mer Intérieure, surtout dans des havres sauvages où ils peuvent établir leur repaire puis agir sur des sujets politiques et sociaux aussi bien sur leur domaine qu'à une échelle plus large. Leur guerre éternelle contre les dragons chromatiques les oblige à rester à proximité de leurs adversaires maléfiques ; dans les régions où les territoires des dragons chromatiques et métalliques se chevauchent, les communautés humanoïdes sont prises entre deux feux et les villageois et citadins ont toutes les raisons de craindre pour leur vie.

Depuis l'époque au cours de laquelle ils se sont joints aux milliers de croisés venus combattre dans la Plaie du Monde infestée de démons, les dragons d'argent sont très nombreux dans les régions froides à l'ouest de Mendev. Les dragons de bronze sont nombreux à Taldor et bon nombre de dragons de cuivre ont établis leur tanière dans les régions sauvages d'Andoran où ils guerroient aux côtés d'autres combattants de la liberté pour renverser les diables de l'empire voisin du Chéliax. L'exemple peut-être le plus extrême d'un dragon métallique se mêlant des affaires humaines est celui de l'île nation d'Herméa où Mengkare, un ancien dracosire d'or, a lancé une grande expérience sociale qu'il appelle la «Glorieuse Entreprise». Ostensiblement destinée à créer une utopie future sur Golarion, cette expérience très controversée est considérée par beaucoup comme une forme inhabituelle et cruelle d'eugénisme.

DRAGON D'AIRAIN

Les dragons d'airain sont des farceurs particulièrement fantaisistes qui aiment l'humour et le jeu. Ils apprécient notamment les conversations avec les humains et les autres humanoïdes civilisés, se délectant des coutumes naïves de ces petites races sans se montrer pour autant hautains ou méprisants. Bien qu'ils puissent paraître simplement curieux, les dragons d'airain engagent ce genre de conversations dans le but de se tenir au courant de la politique régionale afin qu'ils puissent anticiper les futurs conflits. Parallèlement, ils créent de vastes réseaux d'informations qui commencent avec leurs propres alliés avant de s'étendre à tous les niveaux de la société humanoïde, des réseaux qu'utilisent les dragons pour aider discrètement les communautés proches de leur tanière. Contrairement aux complots et manipulations des dragons bleus, les dragons d'airain se servent de leurs réseaux d'informateurs pour faire régner la justice et l'égalité.

Insouciants, ils apprécient l'indépendance et pensent que toute créature mérite de vivre en paix tant qu'elle ne nuit pas aux autres. Ce sont des créatures émotives à la capacité d'attention réduite et parfois elles sont victimes de dépression au crépuscule de leur vie. Pour combattre ce mal être, les dragons d'airain s'entourent d'animaux familiers et de plantes dont ils peuvent s'occuper.

Bien que leur curiosité concernant les affaires des mortels puisse paraître puérile, leurs prouesses en combat ne prêtent pas à rire. Un dragon d'airain dont le territoire ou les alliés sont menacés est un adversaire terrifiant, prompt à oublier son aspect innocent pour libérer toute sa fureur contre les malfaisants.

La plupart des dragons d'airain vivent dans des climats désertiques et bien qu'ils s'assurent que leur tanière soit cachée, ils l'établissent souvent près des communautés humanoïdes.

JEUNE DRAGON D'AIRAIN — CRÉATURE 7

CB GRANDE DRAGON FEU

Perception +15 ; odorat (imprécis) 18 m, perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, gnome, halfelin, sylvestre ; *communication avec les animaux*

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +18, Diplomatie +15, Duperie +15, Société +14

For +5, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** +1, **Sag** +1, **Cha** +2

CA 25 ; **Réf** +15, **Vig** +16, **Vol** +14

PV 125 ; **Immunités** feu, paralysie, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 23

Déviation de l'aile ↻ **Déclencheur.** Le dragon est ciblé par une attaque. **Effet.** Le dragon dresse son aile et gagne un bonus de circonstance de +2 à sa CA contre l'attaque ayant déclenché cette capacité. Si le dragon est en vol, il descend de 3 m après la fin de l'attaque.

Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 36 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +19 (allonge 3 m, feu), **Dégâts** 2d6+8 perforants plus 1d8 de feu

Corps à corps ◆ griffe, +19 (agile), **Dégâts** 2d6+8 tranchants

Corps à corps ◆ aile, +17 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+7 tranchants

Sorts innés arcaniques DD 25 ; **Constant (2e)** *communication avec les animaux*

Frénésie draconique ◆◆. Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de cornes dans l'ordre qu'il veut.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

AUTRES CRÉATURES DRACONIQUES

Les créatures présentées dans ce chapitre sont considérées comme étant de véritables dragons mais il existe une multitude d'autres créatures draconiques sur Golarion ou ailleurs. Il y a, par exemple, les puissants et mortels linnorms (pages 242-245), une large variété de drakes (pages 131-136), les étranges dragons féériques (page 105) ainsi que les pseudo-dragons, les cruels et sournois azis et les sinistres dévoreurs draconiques morts-vivants.

Souffle ◆◆ (arcanique, évocation, feu). Le dragon souffle une langue de feu qui inflige 8d6 dégâts de feu dans une ligne de 18 m (jet de Réflexes basique DD 26). Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

DRAGON D'AIRAIN ADULTE — CRÉATURE 11

CB GRANDE DRAGON FEU

Perception +21 ; odorat (imprécis) 18 m, perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues aérien, commun, draconique, gnome, halfelin, sylvestre ; *communication avec les animaux*
Compétences Acrobaties +20, Athlétisme +23, Diplomatie +20, Duperie +20, Société +19
For +6, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sag** +4, **Cha** +3
CA 31 ; **Réf** +20, **Vig** +22, **Vol** +21 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie
PV 215 ; **Immunités** feu, paralysie, sommeil
Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 28
Déviation de l'aile ↻. Comme le jeune dragon d'airain.
Vitesse 15 m, creusement 9 m, vol 36 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +24 (allonge 3 m, feu, magique), **Dégâts** 2d10+12 perforants plus 2d6 de feu
Corps à corps ◆ griffe, +24 (agile, magique), **Dégâts** 2d10+12 tranchants
Corps à corps ◆ aile, +22 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 1d12+10 tranchants
Sorts innés arcaniques DD 30 ; **Constant (2e)** *communication avec les animaux*
Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon d'airain.
Impulsion draconique. Comme le jeune dragon d'airain.
Souffle ◆◆ (arcanique, évocation, feu). Le dragon souffle une langue de feu qui inflige 12d6 dégâts de feu dans une ligne de 24 m (jet de Réflexes basique DD 32). Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.
Vent du désert ◆◆ (air, arcanique, concentration, évocation) **Fréquence** trois fois par jour. **Effet.** Le dragon en appelle au vent du désert. Cela a le même effet que *bourrasque* (Vigueur DD 30) mais dans un cône de 18 m. Une créature qui rate son jet de sauvegarde est également aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour (ou pendant 1 minute en cas d'échec critique).

DRAGON D'AIRAIN VÉNÉRABLE — CRÉATURE 16

PEU COURANT CB TRÈS GRANDE DRAGON FEU

Perception +30 ; odorat (imprécis) 18 m, perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues aérien, commun, draconique, gnome, halfelin, sphinx, sylvestre ; *communication avec les animaux*
Compétences Acrobaties +27, Athlétisme +31, Diplomatie +29, Duperie +27, Société +28
For +7, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +4, **Sag** +4, **Cha** +5
CA 39 ; **Réf** +29, **Vig** +30, **Vol** +30 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie
PV 325 ; **Immunités** feu, paralysie, sommeil
Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 35
Déviation de l'aile ↻. Comme le jeune dragon d'airain.
Vitesse 15 m, creusement 12 m, vol 45 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +32 (allonge 4,5 m, feu, magique), **Dégâts** 3d10+15 perforants plus 3d6 de feu et 2d6 de feu persistants
Corps à corps ◆ griffe, +32 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d10+15 tranchants
Corps à corps ◆ aile, +30 (allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d12+13 tranchants
Sorts innés arcaniques DD 37 ; **Constant (2e)** *communication avec les animaux*
Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon d'airain.
Impulsion draconique. Comme le jeune dragon d'airain.
Souffle ◆◆. Le dragon d'airain peut souffler de deux manières différentes. Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.
- **Flammes** (arcanique, évocation, feu). Le dragon souffle une langue de feu qui inflige 16d6 dégâts de feu dans une ligne de 30 m (jet de Réflexes basique DD 39).
- **Gaz soporifique** (arcanique, enchantement, mise hors de combat, sommeil). Le dragon souffle un cône de 24 m de gaz soporifique. Chaque créature prise dans le cône doit réussir un jet de Vigueur DD 39 ou sombrer dans l'inconscience pendant 1d6 rounds ou pendant 1 min en cas d'échec critique.

Vent du désert ◆◆ (air, arcanique, concentration, évocation). Comme le jeune dragon d'airain mais DD 37.

DRAGON D'ARGENT

Les dragons d'argent font partie des individus les plus chevaleresques de leur espèce ; ils utilisent le froid comme arme, peuvent fouler les nuages et vivent au sommet des montagnes enneigées ou au fin fond de vallées escarpées et embrumées. Bien que généralement ils établissent leur tanière dans les terres en altitude, leur soif de justice les pousse à voyager loin de chez eux, souvent au cœur même de royaumes envahis par le mal. Ces justiciers exemplaires sont déterminés à aider les faibles, à répandre l'honneur et à écraser le mal.

Les dragons d'argent sont élancés et sinueux. Leur peau ressemble à une armure étincelante ce qui renforce le mythe populaire selon lequel ils seraient les paladins de leur espèce. Le zèle avec lequel ils traquent, affrontent et terrassent le mal n'a pas d'équivalent même parmi leurs cousins métalliques. Ils adhèrent à un strict code de l'honneur qui se transmet de parents à jeune dragon. Parfois, ils apprennent ce code de l'honneur auprès de mentors de confiance, généralement d'autres dragons d'argent ou des dragons d'or. En vieillissant, ils se consacrent de plus en plus à leur code en complétant des règles qui guident leur attitude avec de nouvelles clauses encore plus restrictives.

Les dragons d'argent sont incroyablement altruistes et fréquentent régulièrement les citoyens des sociétés honorables dont ils se considèrent les protecteurs et les guides. En plus de réagir aux menaces maléfiques, ils essaient aussi d'empêcher en premier lieu l'apparition de ces menaces et ils s'assurent que les mortels dont ils ont la garde soient bien nourris, éduqués et traités avec dignité. Bien que les dragons d'argent puissent paraître trop zélés ou même impatients de combattre le mal, ils savent que le meilleur moyen de débarrasser le monde de la corruption c'est d'éradiquer à la source la dissension et la désillusion, pas de rester passivement à les observer jusqu'à ce que cela devienne un problème insoluble. Ils peuvent se montrer vindicatifs mais ils peuvent aussi être miséricordieux ; pour les malfaiteurs qui veulent se repentir et tourner la page, le soutien d'un dragon d'argent est à la fois inconditionnel et précieux.

De nombreux dragons d'argent sont aussi attirés par la religion, vénérant des dieux telles que Iomédae, Sarenrae et d'autres divinités en lien avec la justice, la vertu et à la rédemption.

JEUNE DRAGON D'ARGENT — CRÉATURE 10

LB GRANDE DRAGON FROID

Perception +20 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré le brouillard

Langues aérien, commun, draconique

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +22, Diplomatie +18, Intimidation +20, Médecine +20, Religion +18, Société +14

For +6, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** +2, **Sag** +4, **Cha** +4

Vision malgré le brouillard. Le dragon ignore l'état masqué dû au brouillard ou aux nuages.

CA 31 ; **Réf** +17, **Vig** +20, **Vol** +21

PV 200 ; **Immunités** froid, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** feu 10

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 28

Déviation de l'aile ↷ **Déclencheur.** Le dragon d'argent est ciblé par une attaque. **Effet.** Le dragon dresse son aile et gagne un bonus de circonstance de +2 à sa CA contre l'attaque ayant déclenché cette capacité. Si le dragon est en vol, il

DRAGONS D'ARGENT INCANTATEURS

Les dragons d'argent incantateurs lancent généralement les sorts suivants. Contrairement à la plupart des autres dragons, ils lancent des sorts divins et non arcaniques.

JEUNE DRAGON D'ARGENT

Sorts préparés divins DD 28, attaque +23 ; **4e** *liberté de mouvement, lire les présages, restauration* ; **3e** *guérison, mur de vent, paralysie* ; **2e** *apaisement des émotions, augure, détection de l'invisibilité, restauration* ; **1er** *alarme, bénédiction, coup au but, protection* ; **Tours de magie (4e)** *détection de la magie, lecture de l'aura, lumière, message, stabilisation*

DRAGON D'ARGENT ADULTE

Sorts préparés divins DD 33, attaque +29 ; comme le jeune dragon d'argent, plus **6e** *conviction zélée, répulsion, vision lucide* ; **5e** *bannissement, communication à distance, guérison* ; **Tours de magie (6e)** *détection de la magie, lecture de l'aura, lumière, message, stabilisation*

DRAGON D'ARGENT VÉNÉRABLE

Sorts préparés divins DD 40, attaque +36 ; comme le dragon d'argent adulte, plus **8e** *décret divin, guérison, localisation suprême* ; **7e** *changement de plan, décret divin, égide énergétique* ; **Tours de magie (8e)** *détection de la magie, lecture de l'aura, lumière, message, stabilisation*

descend de 3 m après la fin de l'attaque.

Vitesse 12 m, vol 30 m ; marche sur les nuages

Corps à corps ◆ mâchoires, +23 (allonge 3 m, froid), **Dégâts** 2d10+12 perforants plus 2d6 de froid

Corps à corps ◆ griffe, +23 (agile), **Dégâts** 2d8+12 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +21 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d10+10 contondants

Sorts innés arcaniques DD 28 ; **1er** *détection de l'alignement* (mauvais uniquement)

Frénésie draconique ◆◆. Le dragon d'argent effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de cornes dans l'ordre qu'il veut.

Impulsion draconique. Le dragon d'argent recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Marche sur les nuages. Le dragon d'argent peut fouler les nuages et la brume comme s'il était sur de la terre ferme.

Souffle ◆◆. Le dragon d'argent peut souffler de deux manières différentes. Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

- **Froid** (arcanique, évocation, froid). Le dragon souffle un nuage de froid qui inflige 10d6 dégâts de froid dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 29).
- **Gaz paralysant** (arcane, enchantement, mise hors de combat). Le dragon projette un souffle de gaz paralysant. Chaque créature dans un cône de 9 m doit réussir un jet de Vigueur DD 29 ou être ralentie 1 pendant 1 round (ou paralysée pendant round en cas d'échec critique).

DRAGON D'ARGENT ADULTE — CRÉATURE 14

LB TRÈS GRANDE DRAGON FROID

Perception +26 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré le brouillard

Langues aérien, commun, draconique, nain

Compétences Acrobaties +21, Athlétisme +27, Diplomatie +25, Intimidation +27, Médecine +24, Religion +24, Société +20

For +7, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +4, **Cha** +5

Vision malgré le brouillard. Comme le jeune dragon d'argent.

CA 37 ; **Réf** +23, **Vig** +26, **Vol** +28 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 295 ; **Immunités** froid, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** feu 10

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 33

Déviation de l'aile ↻. Comme le jeune dragon d'argent.

Vitesse 15 m, vol 42 m ; marche sur les nuages

Corps à corps ◆ mâchoires, +29 (allonge 4,5 m, froid, magique), **Dégâts** 3d10+13 perforants plus 3d6 de froid

Corps à corps ◆ griffe, +29 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d8+13 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +27 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 2d10+11 contondants

Sorts innés arcaniques DD 33 ; **1er** *détection de l'alignement* (mauvais uniquement)

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon d'argent.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon d'argent.

Marche sur les nuages. Comme le jeune dragon d'argent.

Souffle ◆◆. Comme le jeune dragon d'argent mais avec un cône de 12 m, DD 35 et le froid du dragon inflige 15d6 dégâts de froid ; le gaz paralysant du dragon inflige ralenti 2 pendant 1 round (ou paralysé 2 pendant 2 rounds en cas d'échec critique).

DRAGON D'ARGENT VÉNÉRABLE — CRÉATURE 19

PEU COURANT LB GIGANTESQUE DRAGON FROID

Perception +32 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré le brouillard

Langues aérien, commun, draconique, nain, sylvestre

Compétences Acrobaties +27, Athlétisme +38, Diplomatie +34, Intimidation +37, Médecine +33, Religion +32, Société +30

For +9, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +5, **Sag** +5, **Cha** +7

Vision malgré le brouillard. Comme le jeune dragon d'argent.

CA 45 ; **Réf** +31, **Vig** +34, **Vol** +34 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 410 ; **Immunités** froid, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** feu 15

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 40

Aura de froid (froid, aura) 4,5 m, 3d6 dégâts de froid. Le dragon peut activer ou désactiver cette aura avec une action unique, qui a le trait concentration, et il peut choisir de ne pas affecter des alliés présents dans l'aura.

Déviation de l'aile ↻. Comme le jeune dragon d'argent.
Sort renvoyé ↻ **Déclencheur.** Le dragon obtient une réussite critique à un jet de sauvegarde contre un sort ou un incantateur essayant de cibler le dragon obtient un échec critique à son jet d'attaque. **Effet.** Le sort est renvoyé sur l'incantateur avec les effets d'un *renvoi de sorts*.
Vitesse 18 m, vol 54 m ; marche sur les nuages

Corps à corps ◆ mâchoires, +37 (allonge 6 m, froid, magique), **Dégâts** 4d10+17 perforants plus 4d6 de froid
Corps à corps ◆ griffe, +37 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 4d8+17 tranchants
Corps à corps ◆ queue, +35 (allonge 7,5 m, magique), **Dégâts** 3d10+15 contondants
Sorts innés arcaniques DD 40 ; **1er** *détection de l'alignement* (mauvais uniquement)
Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon d'argent.
Impulsion draconique. Comme le jeune dragon d'argent.
Marche sur les nuages. Comme le jeune dragon d'argent.
Souffle ◆◆. Comme le jeune dragon d'argent mais avec un cône de 15 m, DD 42 et le froid du dragon inflige 20d6 dégâts de froid ; le gaz paralysant du dragon inflige paralysé 1 pendant 1 round (ou pendant 3 rounds en cas d'échec critique).

DRAGON DE BRONZE

Les dragons de bronze comptent parmi les plus répandus des dragons métalliques et sont les plus enclins à s'allier à des mortels pour une noble quête. Cependant, ce sont des créatures tournées naturellement vers l'érudition et elles préféreraient rester dans leur tanière pour étudier des connaissances ésotériques plutôt que de partir à l'aventure. Ces dragons stoïques et réservés sont également des gardiens qui préservent des trésors de connaissances anciennes de la destruction et de la perversion. Ils ont des principes et sont protecteurs mais tandis que leurs cousins d'argent sont prompts à partir en croisade pour la justice, les dragons de bronze préfèrent trouver un lieu important digne de leur protection et le protéger contre toute attaque ou intrusion indésirable.

La maîtrise des dragons de bronze sur l'eau et leur affinité avec l'électricité signifient qu'ils sont une véritable aubaine pour les marins pris dans une tempête. Les ennemis d'un dragon de bronze découvrent rapidement que ni un ciel nuageux ni une mer turbulente ne peuvent les protéger de sa colère.

Ces dragons établissent leur tanière le long des côtes, souvent dans des cavernes partiellement submergées. Bien que tous les dragons possèdent un vaste trésor, celui d'un dragon de bronze ressemble plutôt à une grande bibliothèque avec des étagères à l'abri au-dessus de la ligne d'eau, bien naturellement. En plus de leurs collections de connaissances ésotériques, les dragons de bronze amassent des trésors en rapport avec la mer comme de magnifiques sculptures en os de baleine, des perles sans défaut et des équipements incrustés de nacre et de coquilles d'ormeaux.

JEUNE DRAGON DE BRONZE — CRÉATURE 9

LB | GRANDE | AMPHIBIE | DRAGON | EAU

Perception +18 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir
Langues aquatique, commun, draconique, nain, elfique ; *communication avec les animaux*
Compétences Acrobaties +16, Arcanes +20, Athlétisme +18, Diplomatie +18, Discrétion +16, Intimidation +18, Occultisme +18, Société +16
For +5, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** +3, **Sag** +3, **Cha** +3
CA 28 ; **Réf** +17, **Vig** +19, **Vol** +19 ; bonus de statut de +1 à

TIRUVINN

Solitaire et mystérieux, ce dragon de bronze adulte parle parfois aux aventuriers. C'est ainsi qu'il a rencontré Ameiko Kaijitsu, qui a baptisé son auberge de Pointesable, le Dragon rouillé, en son honneur.

DRAGONS DE BRONZE INCANTATEURS

Les dragons de bronze incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE DRAGON DE BRONZE

Sorts préparés arcaniques DD 28, attaque +21 ; **4e** *brouillard dense*, *porte dimensionnelle* ; **3e** *dissipation de la magie*, *lecture des pensées*, *lenteur* ; **2e** *compréhension des langues*, *image miroir*, *résistance à l'énergie* ; **1er** *alarme*, *coup au but*, *poussée hydraulique* ; **Tours de magie (4e)** *bouclier*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *lumière*, *message*

DRAGON DE BRONZE ADULTE

Sorts préparés arcaniques DD 33, attaque +27 ; comme le jeune dragon de bronze, plus **6e** *double illusoire, vision lucide* ; **5e** *contrôle de l'eau*, *don des langues*, *scène illusoire* ; **4e** *suggestion* ; **Tours de magie (6e)** *bouclier*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *lumière*, *message*

DRAGON DE BRONZE VÉNÉRABLE

Sorts préparés arcaniques DD 40, attaque +35 ; comme le dragon de bronze adulte, plus **8e** *disparition*, *esprit impénétrable, rayon polaire* ; **7e** *rayon prismatique*, *renvoi de sorts*, *suggestion* ; **6e** *téléportation* ; **Tours de magie (8e)** *bouclier*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *lumière*, *message*

tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 170 ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 26

Attaque d'opportunité ↷ mâchoires uniquement.

Vitesse 9 m, vol 36 m, nage 12 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +21 (allonge 3 m, électricité), **Dégâts** 2d8+11 perforants plus 1d12 d'électricité

Corps à corps ❖ griffe, +21 (agile), **Dégâts** 2d8+11 tranchants

Corps à corps ❖ queue, +19 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+9 contondants

Sorts innés arcaniques DD 28 ; **Constant (2e)** *communication avec les animaux*

Frénésie draconique ❖❖. Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de cornes dans l'ordre qu'il veut.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Maîtrise de l'eau (arcanique, eau, transmutation). Jusqu'à 30 min par jour, le dragon ainsi que les navires et créatures alliés dans un rayon de 15 m, peuvent doubler leur Vitesse dans l'eau.

Souffle ❖❖. Le dragon de bronze peut souffler de deux manières différentes. Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

- **Foudre** (arcanique, électricité, évocation). Le dragon souffle un éclair qui inflige 6d12 dégâts d'électricité dans une ligne de 18 m (jet de Réflexes basique DD 28).
- **Gaz répulsif** (abjuration, arcanique, mental, mise hors de combat). Le dragon souffle un gaz répulsif dans une ligne de 18 m. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Volonté DD 28 ou fuir le dragon pendant 1 round (ou 2 rounds en cas d'échec critique).

DRAGON DE BRONZE ADULTE — CRÉATURE 13

LB | TRÈS GRANDE | AMPHIBIE | DRAGON | EAU

Perception +23 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues aquatique, commun, draconique, nain, elfique, gnome ; *communication avec les animaux*

Compétences Acrobaties +22, Arcanes +28, Athlétisme +24, Diplomatie +23, Discrétion +22, Intimidation +23, Occultisme +24

For +7, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +5, **Sag** +4, **Cha** +4

CA 34 ; **Réf** +23, **Vig** +24, **Vol** +26 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 260 ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil

Aura d'électricité (aura, électricité) 3 m, 1d12 dégâts d'électricité. Le dragon de bronze peut activer ou désactiver cette aura avec une action unique qui a le trait concentration et il peut choisir de ne pas affecter des alliés présents dans l'aura.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 31

Attaque d'opportunité ↷ mâchoires uniquement.

Vitesse 12 m, vol 42 m, nage 15 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +28 (allonge 4,5 m, électricité, magique), **Dégâts** 2d12+15 perforants plus 1d12 d'électricité

Corps à corps ❖ griffe, +28 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d10+15 tranchants

Corps à corps ❖ queue, +26 (allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 1d10+13 contondants

Sorts innés arcaniques DD 33 ; **2e** *brume de dissimulation* (à volonté) ; **Constant (2e)** *communication avec les animaux*

Frénésie draconique ❖❖. Comme le jeune dragon de bronze.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon de bronze.

Maîtrise de l'eau. Comme le jeune dragon de bronze mais jusqu'à 60 min par jour.

Souffle ❖❖. Comme le jeune dragon de bronze mais avec une ligne de 24 m, DD 33 et l'éclair du dragon inflige 8d12 dégâts d'électricité.

DRAGON DE BRONZE VÉNÉRABLE — CRÉATURE 18

PEU COURANT | LB | GIGANTESQUE | AMPHIBIE | DRAGON | EAU

Perception +32 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues aquatique, commun, draconique, nain, elfique, gnome ; *communication avec les animaux*

Compétences Acrobaties +28, Arcanes +35, Athlétisme +34, Diplomatie +32, Discrétion +28, Intimidation +32, Occultisme +33, Société +33

For +8, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** +7, **Sag** +6, **Cha** +6

CA 43 ; **Réf** +30, **Vig** +32, **Vol** +34 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 360 ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil

Aura d'électricité (aura, électricité) 4,5 m. Comme le dragon de bronze adulte mais dégâts 2d12 d'électricité.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 38

Vortex (aura, eau) ; 12 m. L'eau située dans l'aura et qui est dans la même masse liquide que le dragon est considérée comme un terrain difficile pour les créatures qui Nagent et qui n'ont pas le trait eau.

Attaque d'opportunité ↷ mâchoires uniquement.

Attraction du vortex ↷ (eau) ; **Déclencheur.** Une créature prise dans le vortex du dragon utilise une action Nager. **Effet.** Le dragon génère un courant qui force la créature ayant déclenché ce pouvoir à tenter un test d'Athlétisme DD 40 pour Nager. Si la créature échoue, elle est attirée de 9 m vers le dragon et l'action qui a déclenché le pouvoir est perdue. Si elle réussit, elle peut Nager normalement (en utilisant le résultat de ce test si elle n'a pas une Vitesse de Nage).

Vitesse 18 m, vol 60 m, nage 18 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +35 (allonge 6 m, électricité, magique), **Dégâts** 3d12+16 perforants plus 2d12 d'électricité

Corps à corps ❖ griffe, +35 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 3d10+16 tranchants

Corps à corps ❖ queue, +33 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 2d10+14 contondants

Sorts innés arcaniques DD 40 ; **5e** *contrôle de l'eau* (à volonté) ; **2e** *brume de dissimulation* (à volonté) ; **Constant (2e)** *communication avec les animaux*

Frénésie draconique ❖❖. Comme le jeune dragon de bronze.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon de bronze.

Maîtrise de l'eau. Comme le jeune dragon de bronze mais jusqu'à 120 min par jour.

Souffle ❖❖. Comme le jeune dragon de bronze mais avec une ligne de 30 m, DD 40 et l'éclair du dragon inflige 12d12 dégâts d'électricité.

ROKIERE

Considérée comme étant totalement dénuée d'humour pour un dragon de cuivre, Rokiere a établi sa tanière dans les collines de l'île de Motaku dans les Chaînes. On dit qu'elle sait où trouver un grand trésor dissimulé à proximité et qu'elle révélera cette information à quiconque sera capable de la faire rire.

DRAGON DE CUIVRE

Fantasques et toujours prêts à rire, les dragons de cuivre comptent parmi les plus rusés des dragons métalliques, mais cela n'interfère en rien avec leur mission de répandre la liberté sur des terres opprimées. Ce sont des hédonistes qui sont prompts à savourer des plaisirs simples tout en étant bienveillants envers les autres créatures, à ne pas les juger trop rapidement et veillant toujours à examiner une situation sous tous les angles possibles. Cependant, cette philosophie a ses défauts puisque les dragons de cuivre sont vulnérables aux influences négatives et n'hésitent pas à pardonner les actes maléfiques les moins graves commis par leurs cousins chromatiques et d'autres créatures cruelles. Ils ont également du mal à retrouver leur calme une fois qu'ils ont cédé à la colère.

Les dragons de cuivre ont tendance à établir leur tanière dans des collines tempérées ou chaudes, mais étant donné leur nature, ils changent de tanière tous les deux ou trois ans. Parfois, ils vivent avec d'autres créatures, notamment les nains qui résident à proximité. Certains vénèrent même des divinités des humanoïdes. Parmi ces dragons, le culte de Cayden Cailéan est le plus répandu puisqu'ils considèrent que son amour de la liberté et son penchant pour l'alcool correspondent à leur état d'esprit.

DRAGONS DE CUIVRE INCANTATEURS

Les dragons de cuivre incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE DRAGON DE CUIVRE

Sorts préparés arcaniques DD 27, attaque +20 ; **3e** *dissipation de la magie*, *fusion dans la pierre*, *rapidité* ; **2e** *détection de l'invisibilité*, *invisibilité*, *poussière scintillante* ; **1er** *aura magique*, *objet illusoire*, *pas rapide* ; **Tours de magie (3e)** *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *message*, *son imaginaire*

DRAGON DE CUIVRE ADULTE

Sorts préparés arcaniques DD 33, attaque +26 ; comme le jeune dragon de cuivre, plus **5e** *don des langues*, *hallucination*, *vision faussée* ; **4e** *confusion*, *création*, *peau de pierre* ; **Tours de magie (5e)** *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *message*, *son imaginaire*

DRAGON DE CUIVRE VÉNÉRABLE

Sorts préparés arcaniques DD 39, attaque +33 ; comme le dragon de cuivre adulte, plus **8e** *dédale*, *mur prismatique* ; **7e** *inversion de la gravité*, *projection d'image*, *rayon prismatique* ; **6e** *calamité imaginaire*, *double illusoire*, *téléportation* ; **Tours de magie (8e)** *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *message*, *son imaginaire*

Les tactiques de combat des dragons de cuivre sont aussi peu orthodoxes que leur sens de l'humour et, pour gagner un combat, ils auront bien souvent recours à la moquerie et à la ruse plutôt qu'à la force brute. En vieillissant, un dragon de cuivre affine des plaisanteries capables de neutraliser un adversaire en le faisant rire.

JEUNE DRAGON DE CUIVRE — CRÉATURE 8

CB GRANDE DRAGON TERRE

Perception +16 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, gnome

Compétences Acrobaties +17, Artisanat +14, Athlétisme +17, Discrétion +17, Duperie +15, Représentation +16, Société +16

For +5, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +3

CA 27 ; **Réf** +17, **Vig** +16, **Vol** +16 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 150 ; **Immunités** acide, paralysie, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 23

Queue sinueuse ↻ **Déclencheur.** Une créature à portée de la queue du dragon utilise une action de déplacement ou quitte une case pendant une de ses actions de déplacement. **Effet.** Le dragon effectue une Frappe de queue contre cette créature avec un malus de –2. S'il touche, le dragon interrompt l'action de cette créature.

Vitesse 9 m, vol 36 m ; escalade de la pierre 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +20 (acide, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+8 perforants plus 1d8 d'acide

Corps à corps ◆ griffe, +20 (agile), **Dégâts** 2d6+8 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +18 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d8+7 contondants

Sorts innés arcaniques DD 27 ; **1er** *graisse* (à volonté)

Escalade de la pierre. La vitesse d'escalade du dragon n'est utilisée que lorsqu'il escalade une surface en pierre.

Frénésie draconique ◆◆. Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de cornes dans l'ordre qu'il veut.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Souffle ◆◆. Le dragon de cuivre peut souffler de deux manières différentes. Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

- **Acide** (acide, arcanique, évocation). Le dragon souffle de l'acide qui inflige 8d6 dégâts d'acide dans une ligne de 18 m (jet de Vigueur basique DD 26).
- **Gaz ralentissant** (arcanique, transmutation). Le dragon souffle un gaz ralentissant dans une ligne de 18 m. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Vigueur DD 26 ou être ralentie 1 pendant 1 round (ou ralentie 2 en cas d'échec critique).

DRAGON DE CUIVRE ADULTE — CRÉATURE 12

CB GRANDE DRAGON TERRE

Perception +23 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, elfique, gnome

Compétences Acrobaties +21, Artisanat +22, Athlétisme +24, Discrétion +21, Duperie +21, Représentation +23, Société +22

For +6, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +4, **Sag** +3, **Cha** +5

CA 33 ; **Réf** +22, **Vig** +23, **Vol** +22 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 235 ; **Immunités** acide, paralysie, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 29

Queue sinueuse ↻. Comme le jeune dragon de cuivre.

Vitesse 12 m, vol 42 m ; escalade de la pierre 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +26 (acide, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d8+12 perforants plus 2d8 d'acide

Corps à corps ◆ griffe, +26 (agile, magique), **Dégâts** 3d8+12 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +24 (allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d8+10 contondants

Sorts innés arcaniques DD 33 ; **4e** *façonnage de la pierre*, *fou rire* (à volonté) ; **1er** *graisse* (à volonté)

Escalade de la pierre. Comme le jeune dragon de cuivre.

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon de cuivre.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon de cuivre.

Souffle ◆◆. Comme le jeune dragon de cuivre mais avec une ligne de 24 m, DD 32 et l'acide du dragon inflige 13d6 dégâts d'acide.

DRAGON DE CUIVRE VÉNÉRABLE CRÉATURE 17

PEU COURANT | CB | TRÈS GRANDE | DRAGON | TERRE

Perception +30 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, nain, elfique, gnome

Compétences Acrobaties +30, Artisanat +31, Athlétisme +31, Discrétion +30, Duperie +29, Représentation +31, Société +29

For +8, **Dex** +5, **Con** +5, **Int** +6, **Sag** +5, **Cha** +6

CA 41 ; **Réf** +32, **Vig** +30, **Vol** +32 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 345 ; **Immunités** acide, paralysie, sommeil

Aura de lenteur (arcanique, aura, enchantement) 3 m. Chaque créature qui termine son tour dans l'aura doit réussir un jet de Volonté DD 37 ou être ralentie 1 pendant 1 round (ou ralentie 2 en cas d'échec critique). Le dragon de cuivre peut activer ou désactiver cette aura avec une action unique, qui a le trait concentration, et il peut choisir de ne pas affecter des alliés présents dans l'aura.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 35

Queue sinueuse ↷. Comme le jeune dragon de cuivre.

Vitesse 15 m, vol 60 m ; escalade de la pierre 15 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +33 (acide, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 3d10+16 perforants plus 3d8 d'acide

Corps à corps ◆ griffe, +33 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d10+16 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +31 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 2d10+14 contondants

Sorts innés arcaniques DD 39 ; **5e** *fou rire* (à volonté), *mur de pierre* ; **4e** *façonnage de la pierre* (à volonté) ; **1er** *graisse* (à volonté)

Escalade de la pierre. Comme le jeune dragon de cuivre.

Fou rire de masse ◆◆ (arcanique, émotion, enchantement, mental) ; **Fréquence** une fois par jour. **Effet.** Le dragon de cuivre raconte une blague irrésistible. Chaque créature dans une émanation de 30 m doit réussir un jet de Volonté DD 39 ou subir les effets du sort de niveau 9 *fou rire* pendant une minute.

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon de cuivre.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon de cuivre.

Souffle ◆◆. Comme le jeune dragon de cuivre mais avec une ligne de 30 m, DD 38 et l'acide du dragon inflige 18d6 dégâts d'acide.

DRAGON D'OR

Les dragons d'or sont la quintessence des dragons métalliques, des créatures à la force et à la sagesse inégalées. Ils imposent un respect indéfectible aux autres dragons métalliques qui les considèrent comme leurs chefs et leurs conseillers. Les dragons d'or ont une puissance brute comparable à celle des dragons rouges au grand dam de leurs cousins chromatiques et les deux espèces sont souvent considérées comme des rivales acharnées. Mais malgré leur incroyable puissance, les dragons d'or aiment discourir et préfèrent résoudre les problèmes en négociant et en parlant plutôt qu'en ayant recours à la force brute. Dotés d'une longue espérance de vie, ils ont nécessairement une vision à long terme de toutes les situations et n'agissent jamais sans prendre en compte toutes les options et toutes les conséquences. À cause de cela, les dragons d'or sont disposés à dialoguer avec toute créature qui leur en fait la demande, même les dragons chromatiques maléfiques. Les mortels peuvent trouver cette attitude étrange étant donnée la guerre prolongée entre les espèces métalliques et chromatiques, mais les dragons savent que les situations désespérées nécessitent parfois des alliances improbables. Et bien que les dragons d'or puissent envisager de brèves trêves avec leurs cousins chromatiques face à une menace cataclysmique, ils savent aussi quand ces trêves doivent s'achever.

Quand un autre dragon métallique est confronté à un problème ou à un adversaire qu'il ne peut surmonter, sa meilleure option est souvent d'aller demander conseil aux dragons d'or à la sagesse éternelle et à la glorieuse vertu. Localiser ces êtres légendaires n'est pas chose aisée, cependant, car ils sont connus pour être reclus. Leur intelligence et leur sagesse sont telles qu'ils préfèrent s'isoler pour réfléchir aux grandes questions de la vie ; et c'est en vivant retirés du monde qu'ils peuvent imaginer des solutions aux problèmes les plus urgents du monde. En conséquence, les dragons d'or sont parfois absents quand les autres dragons métalliques se réunissent ou ne se présentent pas dans les tribunaux alors que leurs conseils seraient bénéfiques. Les dragons les plus impatients reprochent

PARNONERYX

Ce dragon d'or adulte a eu une longue et tragique existence. Ancien allié de Iomédae, il a été vaincu par un puissant dragon blanc avant d'être emprisonné dans la glace. Bien qu'il ait été libéré par la Glorieuse Reconquête, il a rapidement été tué par des aventuriers maléfiques qui ont utilisé sa tête pour créer une puissante arme connue sous le nom de *tathlum*, arme qui a été utilisée pour lever le siège de la citadelle de Rivad et mettre un terme à la Glorieuse Reconquête.

parfois aux dragons d'or ce manque de fiabilité apparent mais ces reproches sont souvent motivés par la jalousie et sont rarement une véritable critique ; au fond d'eux, les autres dragons savent que peu de dragons d'or s'excluent délibérément des questions vraiment importantes.

L'incroyable clairvoyance des dragons d'or et leur incomparable sagesse signifient qu'il est peu probable qu'ils interfèrent dans les affaires des mortels. Cependant, les rares individus qui attirent leur attention sont chanceux car il existe peu d'entités dans le cosmos qui peuvent offrir des conseils aussi avisés et prudents. Il est plus facile pour les souverains et les autres puissants d'obtenir l'aide des dragons d'or ; plus d'un conflit a été évité à la dernière minute grâce à leur médiation.

On trouve souvent ces dragons dans des savanes ou des prairies chaudes, des terres où ils peuvent savourer de longs vols méditatifs sans attirer l'attention d'ennemis potentiels. Ils ont tendance à dormir à l'extérieur dans des lieux retirés et déserts ou à l'abri d'une tanière secrète ou fortifiée comme une doline oubliée ou un labyrinthe de cavernes d'un gouffre terrestre. Les dragons d'or peuvent solliciter des serviteurs ou des alliés de confiance pour protéger leur tanière mais ils sont nombreux à vivre seuls préférant protéger leurs trésors avec des pièges non mortels et des protections magiques.

JEUNE DRAGON D'OR CRÉATURE 11

LB GRANDE DRAGON FEU

Perception +21 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, elfique, sylvestre

Compétences Acrobaties +17, Arcanes +18, Athlétisme +23, Diplomatie +23, Médecine +21, Religion +21, Société +18

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +4, **Cha** +4

CA 32 ; **Réf** +20, **Vig** +22, **Vol** +22 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 230 ; **Immunités** feu, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** froid 10

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 27

Attaque d'opportunité ↩ mâchoires uniquement.

Vitesse 12 m, vol 42 m, nage 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +24 (allonge 3 m, feu), **Dégâts** 2d10+12 perforants plus 2d6 de feu

Corps à corps ◆ griffe, +24 (agile), **Dégâts** 2d10+12 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +22 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+10 tranchants

Corps à corps ◆ cornes, +22 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d12+10 perforants

Sorts innés arcaniques DD 29 ; **3e** *localisation* (gemmes uniquement) ; **1er** *détection de l'alignement* (mauvais uniquement)

Frénésie draconique ◆◆. Le dragon d'or effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de cornes dans l'ordre qu'il veut.

Impulsion draconique. Le dragon d'or recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Souffle ◆◆. Le dragon d'or peut souffler de deux manières différentes. Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

- **Flammes** (arcanique, évocation, feu). Le dragon souffle une langue de feu qui inflige 11d6 dégâts de feu dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 31).
- **Gaz affaiblissant** (arcane, nécromancie). Le dragon projette un souffle de gaz affaiblissant. Chaque créature dans un cône de 9 m doit réussir un jet de Vigueur DD 31 ou être affaiblie 1 pendant 1 min (ou affaiblie 2 en cas d'échec critique).

DRAGON D'OR ADULTE CRÉATURE 15

LB TRÈS GRANDE DRAGON FEU

Perception +29 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, nain, elfique, sylvestre

Compétences Acrobaties +22, Arcanes +24, Athlétisme +28, Diplomatie +29, Médecine +27, Religion +29, Société +26

For +7, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** +5, **Sag** +6, **Cha** +4

CA 38 ; **Réf** +25, **Vig** +28, **Vol** +28 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 330 ; **Immunités** feu, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** froid 15

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 33

Attaque d'opportunité ↩ mâchoires uniquement.

DRAGONS D'OR INCANTATEURS

Les dragons d'or incantateurs lancent généralement les sorts suivants. Contrairement à la plupart des autres dragons, ils lancent des sorts divins et non arcaniques.

JEUNE DRAGON D'OR

Sorts préparés divins DD 29, attaque +24 ; **4e** *détection du mensonge, guérison, restauration* ; **3e** *dissipation de la magie, guérison, rapidité* ; **2e** *détection de l'invisibilité, restauration, résistance à l'énergie, silence* ; **1er** *alarme, lien spirituel, protection, réparation* ; **Tours de magie (4e)** *détection de la magie, hébétement, lecture de l'aura, prestidigitation, sceau d'interdiction*

DRAGON D'OR ADULTE

Sorts préparés divins DD 35, attaque +30 ; comme le jeune dragon d'or, plus **6e** *barrière de lames, guérison, vision lucide* ; **5e** *bannissement, communication à distance, souffle de vie* ; **Tours de magie (6e)** *détection de la magie, hébétement, lecture de l'aura, prestidigitation, sceau d'interdiction*

DRAGON D'OR VÉNÉRABLE

Sorts préparés divins DD 41, attaque +38 ; comme le dragon d'or adulte, plus **9e** *aura divine, guérison, présence écrasante* ; **8e** *aura divine, guérison, localisation suprême* ; **7e** *renvoi de sorts, verrou dimensionnel, égide énergétique* ; **Tours de magie (9e)** *détection de la magie, hébétement, lecture de l'aura, prestidigitation, sceau d'interdiction*

Chance dorée ↻ **Déclencheur.** Le dragon d'or rate un jet de sauvegarde. **Effet.** Le dragon améliore son résultat d'un niveau de réussite transformant un échec en succès et un échec critique en échec normal. Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

Vitesse 15 m, vol 54 m, nage 15 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +30 (allonge 4,5 m, feu, magique), **Dégâts** 3d12+15 perforants plus 3d6 de feu

Corps à corps ◆ griffe, +30 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d10+15 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +28 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d10+13 tranchants

Corps à corps ◆ cornes, +28 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d12+13 perforants

Sorts arcaniques innés DD 35 ; **7e** *explosion de lumière* ; **3e** *localisation* (gemmes uniquement), **1er** *détection de l'alignement* (mauvais uniquement)

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon d'or.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon d'or.

Souffle ◆◆. Comme le jeune dragon d'or mais avec un cône de 12 m, DD 37 et les flammes du dragon inflige 15d6 dégâts de feu ; le gaz affaiblissant du dragon inflige affaibli 2 (affaibli 3 en cas d'échec critique).

DRAGON D'OR VÉNÉRABLE CRÉATURE 20

PEU COURANT | LB | GIGANTESQUE | DRAGON | FEU

Perception +36 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, nain, elfique, gnome, jotun, sylvestre

Compétences Acrobaties +29, Arcanes +31, Athlétisme +35, Diplomatie +35, Médecine +36, Religion +36, Société +35

For +9, **Dex** +5, **Con** +8, **Int** +7, **Sag** +8, **Cha** +5

CA 46 ; **Réf** +34, **Vig** +37, **Vol** +39 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 450 ; **Immunités** feu, paralysie, sommeil ; **Faiblesses** froid 20

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 39

Attaque d'opportunité ↻ mâchoires uniquement.

Chance dorée ↻. Comme le jeune dragon d'or.

Surcroît de réaction. Le dragon gagne 2 réactions au début de son tour à chaque round.

Vitesse 18 m, vol 60 m, nage 18 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +38 (allonge 6 m, feu, magique), **Dégâts** 4d12+17 perforants plus 4d6 de feu

Corps à corps ◆ griffe, +38 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 4d10+17 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +36 (allonge 7,5 m, magique), **Dégâts** 4d10+15 tranchants

Corps à corps ◆ cornes, +36 (agile, allonge 6 m, magique), **Dégâts** 2d12+15 perforants

Sorts arcaniques innés DD 41 ; **10e** *explosion de lumière* ; **3e** *localisation* (gemmes uniquement) ; **1er** *détection de l'alignement* (mauvais uniquement)

Frénésie draconique ◆◆. Comme le jeune dragon d'or.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon d'or.

Souffle ◆◆. Comme le jeune dragon d'or mais avec un cône de 15 m, DD 44 et les flammes du dragon inflige 20d6 dégâts de feu ; le gaz affaiblissant du dragon inflige affaibli 3 (affaibli 4 en cas d'échec critique).

APSU

Apsu, Celui qui trace la voie, est le dieu des dragons d'alignement bon, de l'autorité et de la paix. Selon les connaissances draconiques, Apsu a engendré les dieux-dragons qui ont créé le monde. L'un de ses fils est le dieu draconique destructeur Dahak. Aussi, Apsu n'est pas seulement considéré comme un dieu et un créateur par les dragons d'alignement bon mais il sert aussi de figure paternelle immortelle.

SPORELINS DES DRAKAUTHIX

Quand un nouveau drakauthix jaillit d'un cadavre infesté de spores, il n'a aucun moyen de se défendre. Cependant, un sporelin n'a pas besoin de chasser tant qu'il n'est pas devenu plus grand. Chaque sporelin récolte suffisamment de matériaux organiques sur le cadavre dont il émerge pour se développer jusqu'à sa taille adulte en quelques jours. Une fois sa croissance terminée, il se détache du plafond de la grotte et, affamé, part immédiatement en quête de son premier repas dans la caverne en contrebas.

Drakauthix

Le drakauthix est un champignon massif qui flotte au sommet des plus grandes cavernes d'Ombreterre, propulsé par des poches qui projettent de l'air et des spores. Chasseur vorace mais lent, le drakauthix préfère tendre des embuscades aux proies charnues alors qu'il est en hauteur en utilisant ses membres crochus pour tirer les victimes vers le haut afin de s'en nourrir. Le processus digestif du drakauthix est entièrement externe ; il s'agrippe aux victimes et sa surface couverte de spores s'en nourrit lentement en pénétrant la chair avant de jeter la carcasse infestée de spores. Quand le corps infesté tombe par terre, il se désagrège et libère un nuage de spores, générant ainsi une nuée de jeunes créatures appelées des sporelins qui se dispersent immédiatement pour s'accrocher au plafond de la caverne et y pousser.

Les drakauthix ne se comportent pas de manière plus intelligente que la plupart des animaux prédateurs. Bien souvent, ils se comportent même comme des charognards en profitant des techniques de chasse des vases et autres vermines du réseau de cavernes qu'ils fréquentent. Quand une créature relativement dénuée d'intelligence tue une victime, le drakauthix descend lentement, agrippe la dépouille avec ses tentacules et la remonte pour s'en repaître. La vase dénuée d'intelligence ou toute autre créature qui vient de se faire voler son repas lui en veut rarement et elle se contente d'aller se trouver une autre proie laissant le drakauthix digérer le corps en paix. Naturellement, un drakauthix peut aussi s'en prendre à des proies plus actives et peut attaquer un aventurier qui n'a pas pris la peine de guetter des dangers en hauteur en explorant un réseau de mystérieuses cavernes.

Certains habitants d'Ombreterre, tels que les duergars, chassent les drakauthix pour leur chair qui a une saveur unique avec un arrière-goût poivré. Les races souterraines fabriquent également de l'encre avec les drakauthix en brûlant leur carcasse puis en broyant et en pressant les cendres un long moment jusqu'à produire une substance argentée.

DRAKAUTHIX — CRÉATURE 9

N | TRÈS GRANDE | CHAMPIGNON

Perception +17 ; vision dans le noir, vision par les spores (imprécis) 18 m

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +20, Discrétion +17

For +7, **Dex** +2, **Con** +6, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0

Vision par les spores. Le drakauthix libère un nuage de spores dont il se sert pour voir. C'est un sens imprécis qui ne fonctionne que dans des zones où il n'y a pas un fort courant d'air. Ce pouvoir ne fonctionne pas sous l'eau.

CA 25 ; **Réf** +13, **Vig** +21, **Vol** +15

PV 190 ; **Faiblesses** feu 10, tranchant 10

Spores de dissimulation. À chaque fois qu'un drakauthix subit au moins 10 points de dégâts tranchants, il libère un nuage de spores brunes qui agit comme *brume de dissimulation* pendant 1 min ; l'effet est centré sur le drakauthix. Ce nuage de spores ne se déplace pas avec le drakauthix et il n'est pas déplacé par ses mouvements.

Vitesse vol 6 m

Corps à corps ◆ tentacule, +20 (allonge 9 m), **Dégâts** 3d8+9 perforants plus Empoignade améliorée

Enroulement ◆. Le drakauthix rapproche de lui de 4,5 m toutes les créatures qu'il a saisies.

Tourbillon de crochets ◆◆. Le drakauthix tourbillonne en fouettant toutes les créatures autour de lui. Il effectue une Frappe de tentacules contre chaque créature à portée.

Vrilles à spores ◆. Les vrilles qui couvrent le corps du drakauthix se déploient et infestent les créatures adjacentes infligeant 4d6 dégâts de poison et 1d6 dégâts de poison persistants. Une créature peut tenter un jet de Réflexes basique DD 27 pour réduire ces dégâts mais si elle est empoignée par le drakauthix, elle subit un malus de circonstances de –4 à son jet.

Drake

Voraces, bestiaux et uniquement guidés par l'instinct, les drakes sont des monstres draconiques primitifs dotés d'une fraction de la terrible puissance de leurs cousins plus massifs mais dénués de leur ruse. Bien qu'ils soient plus faibles, plus lents et moins enclins à la raison que les dragons, les drakes n'en sont pas moins une véritable menace pour les créatures et les communautés. Leur propension à former des groupes de chasse, des petits groupes sociaux appelés à juste titre des «saccages», les rend encore plus dangereux. Un unique saccage de drakes des rivières peut rapidement ravager un village côtier et des saccages nomades de drakes du désert sont un fléau pour les caravanes marchandes.

Les drakes partagent un certain nombre de caractéristiques physiques qui les définissent comme une même espèce malgré la grande variété de leurs habitats et de leurs pouvoirs. Par exemple, les drakes n'ont pas de bras et ils ne peuvent donc combattre au corps à corps qu'avec leur puissante mâchoire et leur queue couverte d'épaisses écailles. Cependant, la plupart d'entre eux préfèrent éviter le combat rapproché au profit de leur souffle afin de semer le chaos à distance confortable tout en restant en vol. Enfin, tous les drakes disposent d'un modeste héritage des pouvoirs draconiques de leurs ancêtres dont ils peuvent user pour d'incroyables prouesses de vitesse.

Œufs de drake

Bien que la peau des drakes n'ait pas plus de valeur que celle d'autres créatures de taille comparable, leurs œufs sont très appréciés. Même s'ils servent de composants pour de puissants sorts ou dans des plats dans différentes cultures, l'utilisation la plus commune de ces œufs est de leur permettre d'éclore afin de dresser les drakes pour en faire des montures ou des gardiens.

Un drake moyen pond 2d4 œufs tous les 5 ans. Les œufs éclosent au bout de 3 à 6 semaines, durée pendant laquelle ils doivent être conservés dans des conditions appropriées à leur environnement naturel ce qui est probablement l'aspect le plus difficile à respecter pour leur élevage. Bien qu'il soit généralement facile pour un éleveur de couver les œufs des drakes du désert ou de la jungle (qui nécessitent une température moyennement chaude pour incuber), ceux des drakes des flammes et des drakes du froid nécessitent des températures extrêmes qui peuvent être difficiles à reproduire en toute sécurité.

Un œuf de drake a Solidité 3, 5 PV et SR 5. La couleur des œufs de drake ne varie que très légèrement entre les espèces. Une créature doit réussir un test de Nature DD 20, ou un autre test de Connaissance approprié DD 20, pour identifier de quelle espèce est issu un œuf donné.

Une fois qu'un drake éclot, il se lie à la première créature qu'il voit. Une créature liée au drake de cette manière gagne un bonus de +5 à ses tests de Nature pour le dresser ou lui donner des ordres. Le prix d'un œuf de drake sur le marché dépend de la région, du type de drake et de ce que l'acheteur compte en faire mais généralement il est en rapport avec le niveau de la créature. Puisque les drakes sont des créatures maléfiques, dangereuses et intelligentes, le commerce de leurs œufs est interdit dans de nombreuses cultures et ceux qui le font sont considérés comme des criminels.

Un drake qui vient d'éclore devient adulte en deux ans. Un drake bien entraîné peut devenir une redoutable monture ou un gardien féroce mais de nombreux dresseurs imprudents se font dévorer à cause de leur cruauté, de leur excès de confiance ou de leur incompétence

Écologie des drakes

Les drake atteignent leur maturité et se reproduisent plus rapidement que les dragons ce qui implique qu'ils sont une menace beaucoup plus répandue que leurs plus puissants ancêtres. Les drakes n'ont aucun problème à vivre ensemble (s'ils sont de la même espèce), établissant souvent des tanières dans des poches de nature sauvage adaptées à leurs besoins, comme des grottes marécageuses, des cavernes situées le long des côtes ou des perchoirs à flanc de falaises.

TRÉSORS DES DRAKES

Les drakes partagent avec les dragons leur intérêt pour les trésors mais ils n'ont pas leur bon goût. Le trésor d'un drake contiendra certainement des pièces, des joyaux, des gemmes, des équipements et parfois même un ou deux objets magiques mais la masse du trésor sera toujours constituée d'armes brisées, de pierres brillantes, de détritus et d'autres déchets sans intérêt.

DRAKE DES RIVIÈRES

Bien que les écailles éclatantes et les ailes profilées semblables à des nageoires de ces drakes leur donnent une apparence évoquant les poissons des rivières, ce sont en fait de lointains cousins des dragons noirs. Même s'ils sont plus petits que la plupart des drakes, ils sont parfaitement capables de tourmenter des voyageurs empruntant les rivières et sont aussi à l'aise au-dessus de la surface qu'en dessous. Cette flexibilité leur permet d'attraper une grande variété de proies, des poissons aux bourbiérins en passant par quelques passagers de ferrys.

DRAKE DES RIVIÈRES — CRÉATURE 3

NM MOYENNE AMPHIBIE DRAGON EAU

Perception +9 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues draconique

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +10, Discrétion +9, Intimidation +6, Survie +7

For +3, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** –1

CA 19 ; **Réf** +9, **Vig** +11, **Vol** +7

PV 45 ; **Immunités** inconscient, paralysé ; **Résistances** acide 10

Coup de queue fouetté ↻ **Déclencheur.** Une créature à portée de la queue du drake des rivières utilise une action pour Frapper ou tenter un test de compétence. **Effet.** Le drake des rivières tente de Frapper la créature avec sa queue. S'il touche, la créature subit un malus de circonstances de –2 au jet ayant déclenché la réaction.

Vitesse 6 m, vol 15 m, nage 9 m

Corps à corps ◆ crocs, +12, **Dégâts** 2d8+3 perforants

Corps à corps ◆ queue, +12 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+3 contondants

Frénésie draconique ◆◆. Le drake effectue une Frappes de crocs et deux Frappes de queue dans l'ordre qu'il veut.

Mucus corrosif ◆◆ (acide, arcane, évocation). Le drake des rivières crache une masse de mucus corrosif jusqu'à une distance de 15 m qui explose dans un rayon de 3 m. Les créatures dans la zone d'explosion subissent 4d6 dégâts d'acide (jet de Réflexes basique DD 19). Celles qui échouent subissent également 1d6 dégâts d'acide persistants et un malus de statut de –5 à leur Vitesse. Cette réduction de la Vitesse se termine avec la fin des dégâts d'acide persistants. Le drake des rivières ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir avant 1d6 rounds.

Vitesse augmentée ◆ (déplacement). Le drake des rivières se déplace à deux fois sa Vitesse. Il ne peut le faire que trois fois par jour.

DRAKE DES FLAMMES

Parents éloignés des dragons rouges, les drakes des flammes n'ont fort heureusement pas l'intelligence ni l'ambition de leurs cousins plus massifs mais ils ne sont pas moins territoriaux et violents. Les drakes des flammes vivent près des volcans et du magma mais il n'est pas rare que certains s'aventurent dans des zones proches comme des forêts ou des collines boisées. Leurs écailles ont souvent des tons rouges avec parfois une teinte noire et grise le long des bords de leurs ailes et sur le bout de leur queue.

DRAKE DES FLAMMES — CRÉATURE 5

CM GRANDE DRAGON FEU

Perception +12 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir, vision malgré la fumée

Langues draconique

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +12, Discrétion +9, Survie +10

For +5, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** –1, **Sag** +3, **Cha** +0

Vision malgré la fumée. La fumée ne gêne pas la vision du drake des flammes ; il ignore l'état masqué octroyé par la fumée.

CA 22 ; **Réf** +10, **Vig** +12, **Vol** +10

PV 75 ; **Immunités** feu, inconscient, paralysé ; **Faiblesses** froid 10
Attaque d'opportunité ↻ crocs uniquement.
Vitesse 6 m, vol 15 m

Corps à corps ◆ crocs, +14, **Dégâts** 2d8+5 perforants plus 1d6 de feu
Corps à corps ◆ queue, +14 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+5 contondants
Frénésie draconique ◆◆. Le drake des flammes effectue deux Frappes de crocs et une Frappe de queue dans l'ordre qu'il veut.
Souffle de feu explosif ◆◆ (arcanique, évocation, feu). Le drake des flammes projette une boule de feu jusqu'à 54 m qui explose dans un rayon de 6 m. Les créatures dans la zone d'effet subissent 6d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 22). Le drake des flammes ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir avant 1d6 rounds.
Vitesse augmentée ◆ (déplacement). Le drake des flammes se déplace à deux fois sa Vitesse. Il ne peut le faire que trois fois par jour.

DRAKE DE LA JUNGLE

Sans doute apparentés aux dragons verts, les drakes de la jungle sont des chasseurs dangereux dotés d'un venin incapacitant qu'ils peuvent injecter grâce à leur grand aiguillon barbelé ou leurs expectorations nocives. Leurs ailes portent encore les vestiges de griffes qui leur permettent de manœuvrer avec dextérité à travers l'épais feuillage des jungles aussi bien en vol qu'à terre. Ces créatures préfèrent tendre des embuscades à leurs proies en utilisant des tactiques d'attaques éclair en s'emparant des membres les plus faibles d'un groupe pour les éloigner avant de les achever comme bon leur semble.

DRAKE DE LA JUNGLE — CRÉATURE 6

NM GRANDE DRAGON TERRE

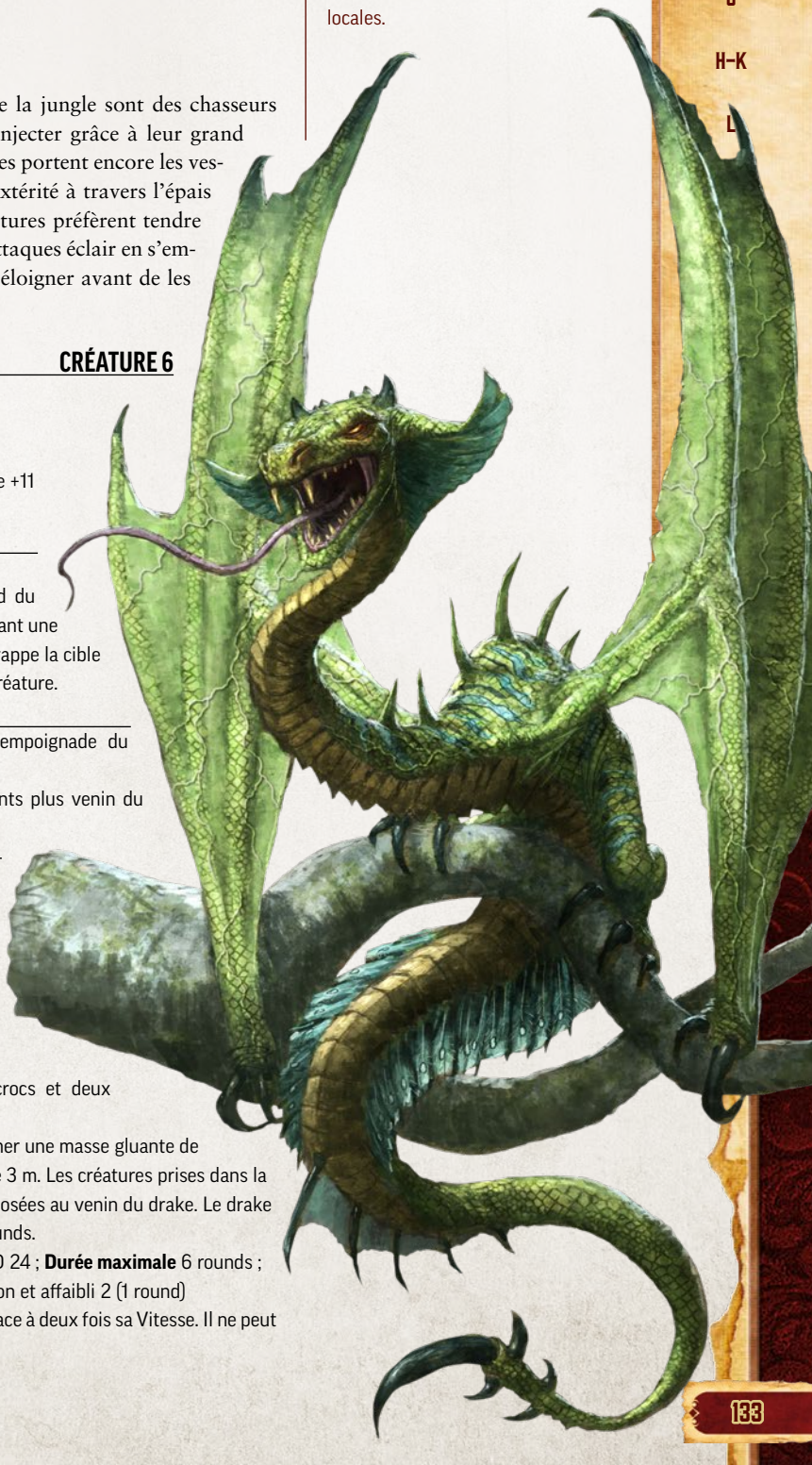
Perception +13 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues draconique
Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +13, Discrétion +13, Survie +11
For +5, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +1
CA 23 ; **Réf** +13, **Vig** +17, **Vol** +11

PV 90 ; **Immunités** inconscient, maladie, paralysé, poison
Queue sinueuse ↻ **Déclencheur.** Une créature à portée du dard du drake utilise une action de déplacement ou quitte une case pendant une action de déplacement qu'il utilise. **Effet.** Le drake des jungles Frappe la cible avec son dard. S'il touche, le drake interrompt l'action de cette créature.
Vitesse 6 m, vol 15 m ; déplacement facilité en forêt

Corps à corps ◆ crocs, +17, **Dégâts** 2d10+7 perforants plus empoignade du prédateur
Corps à corps ◆ dard, +17 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+7 perforants plus venin du drake de la jungle
Déplacement facilité en forêt. Le drake de la jungle ignore les terrains difficiles et les terrains très difficiles dus à une végétation non magique.
Empoignade du prédateur. Comme Empoignade mais Empoignade ne se termine pas si le drake de la jungle s'éloigne. Au lieu de cela, il porte la créature empoignée. Un drake de la jungle ne peut pas Voler quand il empoigne une créature à moins que cette dernière puisse aussi Voler.
Frénésie draconique ◆◆. Le drake effectue une Frappes de crocs et deux Frappes de dard dans l'ordre qu'il veut.
Projection de venin ◆◆ (poison). Un drake de la jungle peut cracher une masse gluante de venin jusqu'à une distance de 15 m qui explose dans un rayon de 3 m. Les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Réflexes DD 24 ou être exposées au venin du drake. Le drake de la jungle ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir avant 1d6 rounds.
Venin de drake de la jungle (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 24 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 de poison et affaibli 2 (1 round)
Vitesse augmentée ◆ (déplacement). Le drake de la jungle se déplace à deux fois sa Vitesse. Il ne peut le faire que trois fois par jour.

CHASSEURS DE DRAKES

Pour de nombreux aventuriers, il est difficile de résister à l'attrait de la chasse au dragon mais accomplir une telle tâche s'avère extrêmement périlleux. Certains aventuriers peu scrupuleux se tournent donc vers la chasse aux drakes et utilisent les trophées pris sur ces créatures pour tromper les populations locales.



LES VOUIVRES SONT-ELLES DES DRAKES ?

Bien qu'elles soient classifiées en tant que drakes, les vouivres présentent des différences significatives. Tandis que les érudits débattent des relations entre ces différentes espèces, personne ne remet en cause le fait qu'elles ont un comportement très similaire et qu'elles ont une sorte de respect mutuel.

VOUIVRE

Une vouivre est un drake venimeux ayant la réputation fort justifiée d'être impatiente et agressive. Pouvant mesurer jusqu'à 4,5 m de long et peser jusqu'à 500 kilos, le robuste corps de la vouivre lui permet de s'abattre à pleine vitesse et serres en avant sur de grandes proies sans prendre trop de risques. La vouivre utilise son élan pour étourdir sa proie avant de lui injecter son venin virulent ou de la transporter à flanc de falaise. Puisque la vouivre n'a pas la force nécessaire pour soulever sa charge intacte jusqu'à son nid, il est très probable qu'elle la soulève avant de la laisser tomber au-dessus d'un ravin ou d'un canyon afin de laisser la gravité faire son œuvre puis de descendre pour la décortiquer.

Les conversations n'intéressent pas la vouivre car lorsqu'elle parle c'est le plus souvent pour provoquer sa proie, revendiquer un territoire ou exiger un tribut. Et même dans ce cas, les vouivres préfèrent l'humour noir et les récits d'actes violents surtout si ces actes ont été perpétrés par le narrateur. Une vouivre qui a bien mangé, qui a été divertie et qui a reçu un tribut peut parfois accepter de rendre des services comme indiquer une direction ou servir de monture à un puissant humanoïde. Cependant, un tel arrangement dure rarement plus de quelques semaines avant que l'orgueil de la vouivre, sa malice ou son insolence la pousse à fuir ou à trahir ses alliés. Seuls les plus cruels peuvent intimider suffisamment une vouivre pour l'asservir pendant une longue période de temps puisque ces créatures ne servent que leurs propres intérêts et font tout pour éviter d'aider les autres.

VOUIVRE — CRÉATURE 6

NM GRANDE DRAGON

Perception +13 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues draconique

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +15, Discrétion +12

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –2, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 24 ; **Réf** +12, **Vig** +16, **Vol** +13

PV 95 ; **Immunités** inconscient, paralysé

Attaque d'opportunité ↷

Sauvage ↷ **Déclencheur.** Une créature empoignée par la vouivre obtient un échec critique à son test pour S'échapper. **Effet.** La vouivre effectue une Frappe de dard contre la créature ayant déclenché ce pouvoir.

Vitesse 6 m, vol 18 m

Corps à corps ◆ crocs, +17, **Dégâts** 2d12+5 perforants

Corps à corps ◆ griffe, +17, **Dégâts** 2d8+5 tranchants plus Empoignade

Corps à corps ◆ dard, +15 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+5 perforants plus venin de la vouivre

Élan fatal ◆ **Conditions.** La vouivre a empoigné une créature au cours de ce tour en utilisant Piqué en puissance. **Effet.** La vouivre peut Voler à la moitié de sa Vitesse en tenant la créature dans ses serres, en la transportant et en la laissant tomber à la fin de son déplacement. Sinon, la vouivre peut Frapper la créature avec son dard avec un bonus de circonstance de +2.

Piqué en puissance ◆◆ (déplacement). La vouivre Vole jusqu'à sa Vitesse de vol maximale et doit se déplacer en ligne droite d'au moins 6 m tout en réduisant son altitude d'au moins 3 m. Si elle termine son déplacement à portée de corps à corps d'au moins un ennemi de sa taille ou plus petit, elle peut effectuer une Frappe de griffe contre cet ennemi. Si la griffe touche, en tant qu'action gratuite, la vouivre peut soit Empoigner automatiquement sa proie, soit la mettre à terre.

Venin de vouivre (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 5d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 6d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 3** 8d6 dégâts de poison (1 round)

DRAKE DU FROID

Les drakes du froid représentent un immense danger dans les étendues glacées dans lesquelles ils vivent. Ils y rôdent en quête de proies telles que les caribous, les loups, les petits ours et les populations des toundras. Apparentés aux dragons blancs, ces drakes partagent avec leurs cousins draconiques de nombreuses habitudes et aspects de leur personnalité. En effet, tout comme les dragons blancs comptent parmi les dragons les plus bestiaux et les plus avides de leur espèce, les drakes du froid font partie des drakes les plus pervers et les plus malveillants. Ils sont également particulièrement insolents et, comparés aux autres drakes, il est beaucoup moins probable qu'ils renoncent à un combat. De nombreux drakes du froid ont succombé en essayant de se mesurer à des cibles bien trop puissantes pour eux comme attaquer seul tout un château ou une cité fortifiée. Bien qu'une de ces créatures puissent provoquer beaucoup de destructions, il n'est pas rare d'entendre des récits parlant de villageois du nord qui se sont unis pour protéger leurs demeures de cette menace.

Le terrain de chasse d'un drake du froid est assez vaste. Ceux qui vivent sur les sommets éternellement gelés des hautes montagnes sont connus pour descendre de leurs perchoirs pour s'aventurer dans les vallées afin d'y dénicher des proies. Et ils laissent derrière eux, comme seul signe de leur passage, des étendues de terre gelées avec leur souffle. Leurs écailles couvertes de givre ont une couleur qui varie entre le bleu roi foncé et le cyan vif avec parfois quelques touches de violet. Leur peau est plus épaisse que celle de la plupart des autres drakes ; quand un drake du froid inspire avant de projeter son souffle glacé, on peut voir sous ses écailles son sang bleu glace.

DRAKE DU FROID — CRÉATURE 7

CM GRANDE DRAGON FROID

Perception +14 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir, vision malgré la neige

Langues draconique

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +17, Discrétion +15, Intimidation +14

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sag** +3, **Cha** +1

Vision malgré la neige. La neige ne gêne pas la vision des drakes du froid ; ils ignorent l'état masqué octroyé par la neige.

CA 25 ; **Réf** +15, **Vig** +17, **Vol** +14

PV 115 ; **Immunités** froid, inconscient, paralysé ; **Faiblesses** feu 10

Frappe punitive ↷ **Déclencheur.** Une créature à portée de la queue du drake du froid réussit à le blesser avec une Frappe. **Effet.** Le drake du froid tente de Frapper la créature avec sa queue. Si la Frappe touche, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Vitesse 6 m, creusement 6 m (neige uniquement), vol 15 m, escalade de la glace 6 m

Corps à corps ◆ crocs, +17, **Dégâts** 2d12+8 perforants plus 1d6 de froid

Corps à corps ◆ queue, +17 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+8 contondants

Escalade de la glace. Un drake de froid peut escalader la glace à la vitesse d'escalade indiquée. Il ignore les terrains difficiles et très difficiles à cause de la glace et de la neige et ne risque pas de tomber sur ces surfaces.

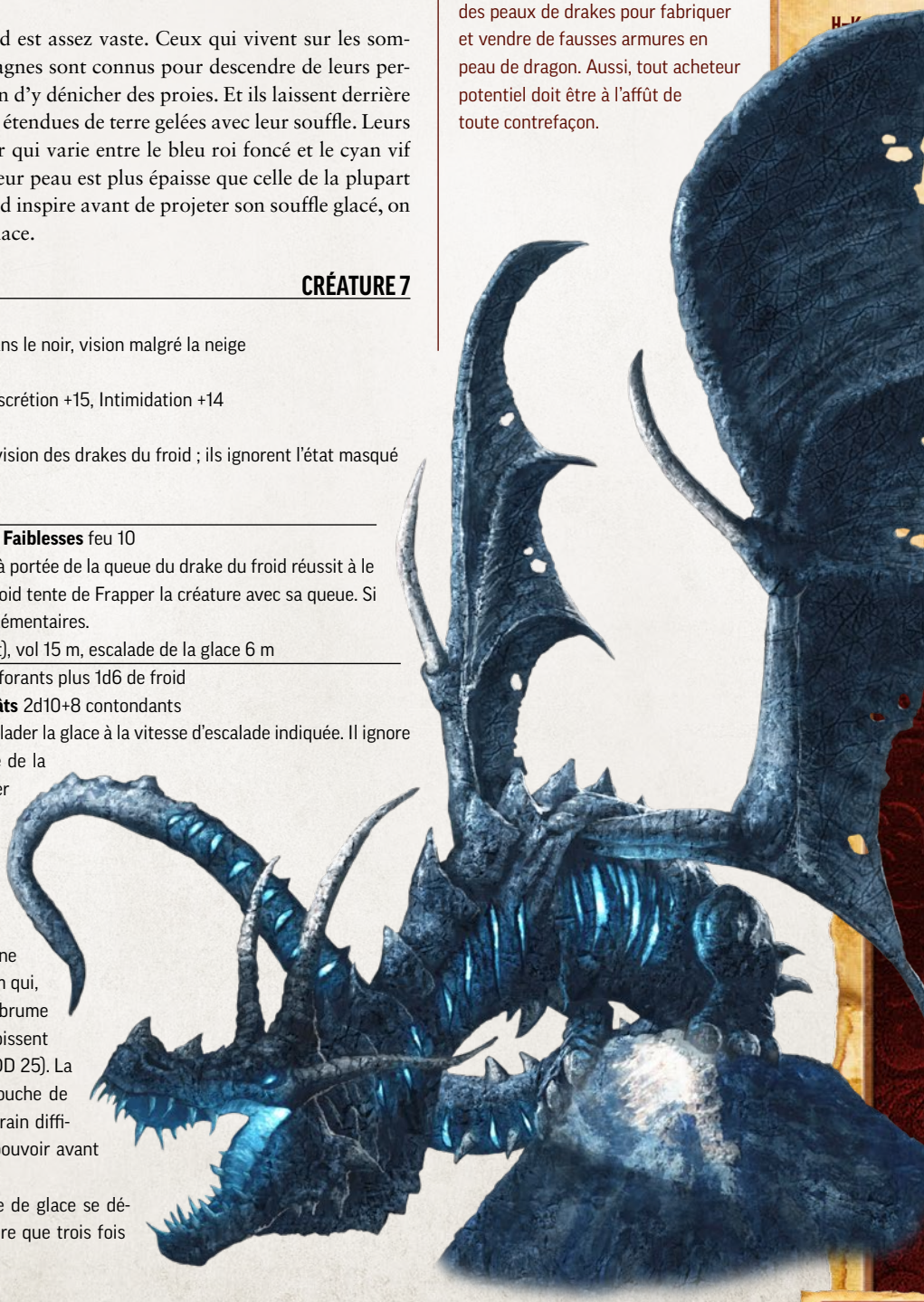
Frénésie draconique ◆◆. Le drake du froid effectue deux Frappes de crocs et une Frappe de queue dans l'ordre qu'il veut.

Souffle de brume glacée ◆◆ (arcanique, évocation, froid). Le drake de froid crache une sphère de liquide jusqu'à une distance de 18 m qui, à l'impact, provoque une explosion de 6 m de brume glacée. Les créatures dans la zone d'effet subissent 8d6 dégâts de froid (jet de Réflexes basique DD 25). La brume recouvre toutes les surfaces d'une couche de glace glissante qui transforme la zone en terrain difficile. Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d6 rounds.

Vitesse augmentée ◆ (déplacement). Le drake de glace se déplace à deux fois sa Vitesse. Il ne peut le faire que trois fois par jour.

RESSOURCES DES DRAKES

Alors que tout aventurier sait que la peau de dragon peut être travaillée pour fabriquer de puissantes armes et armures, ce n'est pas le cas de celle des drakes. Malgré tout, leurs écailles et leurs cornes demeurent impressionnantes et peuvent berner un acheteur peu instruit en la matière. Des tanneurs peu scrupuleux sont connus pour utiliser des peaux de drakes pour fabriquer et vendre de fausses armures en peau de dragon. Aussi, tout acheteur potentiel doit être à l'affût de toute contrefaçon.



AUTRES DRAKES

Il existe bien d'autres types de drakes que ceux présentés dans ces pages. Les drakes des forêts ont des écailles vertes, crachent des nuages d'acide et vivent dans les forêts tempérées. Les drakes des crevasses, qui comptent parmi les plus puissants de leur espèce, crachent des vapeurs corrosives et vivent sur des terres désolées et dans des régions meurtries par des désastres magiques dévastateurs. On trouve les drakes des mers dans tous les océans du monde, les drakes de lave dans les crevasses volcaniques, les drakes des brumes le long des côtes et dans les marais salants et les drakes des roches dans les collines rocailleuses. Il ne fait aucun doute qu'il existe bien d'autres types de drakes dans les coins les plus reculés du monde !

DRAKE DU DÉSERT

Lointains cousins des dragons bleus dépourvus de l'intelligence et des capacités magiques de ces derniers, ces drakes du désert n'en sont pas moins de dangereux prédateurs attaquant les voyageurs et les avant-postes isolés. Ils conservent la résistance à l'électricité de leurs ancêtres au sang pur ainsi que leur affinité avec les environnements sablonneux. Les écailles des drakes du désert ont une couleur allant du brun rouille au brun roux avec des teintes ocre imitant ainsi les couleurs des dunes où ils vivent.

Ils comptent parmi les drakes les plus légers et les plus compacts mais ce n'est pas pour autant qu'ils sont plus faibles. Leurs cornes orientées vers l'arrière et leurs fines ailes sont adaptées pour leur permettre de se déplacer plus facilement en creusant. Leur puissant cou leur permet de se mouvoir en se tortillant à travers le sable et d'autres terrains meubles aussi facilement qu'en marchant.

DRAKE DU DÉSERT — CRÉATURE 8

NM GRANDE DRAGON TERRE

Perception +15 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues draconique

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +18, Discrétion +15, Intimidation +13, Survie +15

For +6, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** –1, **Sag** +3, **Cha** +1

CA 27 ; **Réf** +15, **Vig** +17, **Vol** +13

PV 135 ; **Immunités** inconscient, paralysé ; **Résistances** électricité 16

Aile de déviation ↻ **Déclencheur.** Le drake du désert est ciblé par une attaque. **Effet.** Le drake dresse son aile et gagne un bonus de circonstance de +2 à sa CA contre l'attaque ayant déclenché cette capacité. Si le drake du désert est en vol au moment de l'attaque, il réduit son altitude de 3 m une fois cette attaque terminée.

Vitesse 6 m ; creusement 6 m (sable uniquement), vol 15 m

Corps à corps ◆ crocs, +20, **Dégâts** 2d12+8 perforants plus 1d6 d'électricité

Corps à corps ◆ queue, +20 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+8 contondant plus Bousculade 1,5 m

Agresseur surprise. Au premier round de combat, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu par le drake du désert.

Frénésie draconique ◆◆. Le drake du désert effectue deux Frappes de crocs et une Frappe de queue dans l'ordre qu'il veut.

Souffle des sables ◆◆ (arcanique, électricité, évocation). Le drake du désert projette une boule de sable chargé en électricité jusqu'à une portée de 18 m qui explose en un nuage de 4,5 m de rayon. Les créatures dans la zone d'effet subissent 9d6 dégâts d'électricité (jet de Réflexes basique DD 27). Le nuage perdure pendant 1d4 rounds octroyant l'état masqué à ceux qui se trouvent à l'intérieur. Le drake du désert ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir avant 1d6 rounds.

Vitesse augmentée ◆ (déplacement). Le drake du désert se déplace à deux fois sa Vitesse. Il ne peut le faire que trois fois par jour.

Drow

Les premiers drows étaient des elfes qui, il y a des millénaires, ont fui dans les profondeurs de la terre pour échapper à un cataclysme. Au cours de leur voyage dans les profondeurs, ils ont cédé à des querelles et des conflits internes ce qui a attiré l'attention de sinistres intelligences supérieures. On ignore s'il s'agissait de l'influence d'un seigneur démon spécifique, la Bête Hirsute de Rovagug, ou d'une autre force mais, à cette époque, les elfes se sont transformés aussi bien spirituellement que physiquement et leur cœur s'est retrouvé corrompu par la soif de cruauté, de sadisme et de violence. Leurs yeux ont pris une sinistre teinte rouge ou blanche et leur peau un éclat lavande surnaturel, des caractéristiques qui rendent les drows immédiatement reconnaissables. Ils ont aussi développé de puissants pouvoirs magiques et des résistances qui les ont rendus encore plus forts au détriment de leur âme.

Au cours des siècles qui ont suivi, ils ont constitué une société puissante, bien que violemment dysfonctionnelle, influencée par la vénération des seigneurs démons et qui se consacre entièrement à la gloire et au pouvoir de quelques maisons nobles. Bon nombre de ces maisons nobles sont matriarcales et elles ont toutes prêté allégeance à un seigneur démon spécifique. Cependant, les traditions du culte, de la guerre et de la sorcellerie permettent de suffisamment souder ces maisons rivales pour que la société drow ne se consume pas de l'intérieur. La crainte de provoquer la colère d'un supérieur, qu'il s'agisse d'un tuteur, d'un parent, d'un commandant ou du démon qu'on vénère, est le véritable ciment de la société drow et ce système est aussi bien apprécié des serviteurs drows les plus modestes que des prêtresses les plus puissantes.

Les drows sont tristement célèbres dans le monde entier mais jusqu'à récemment la plupart des gens considéraient ces histoires de cultes de démons et d'elfes vivant dans des demeures souterraines comme de sinistres légendes à partager autour d'un feu de camp. De nos jours, l'existence des drows est un fait établi et bien que leur présence dans les sombres cavernes des profondeurs soit perturbante, ils ne semblent pas pour l'instant s'intéresser à ce qui se passe à la surface.

Devenir un drow

Très rarement, quand un elfe de la surface commet un acte de cruauté suffisamment haineux pour attirer l'attention d'un seigneur démon, il peut se transformer spontanément en drow. Mais ces transformations sont assez rares pour être des légendes en soi. Il n'existe aucune archive évoquant la possibilité qu'un drow puisse se retransformer en elfe.

Guerrier drow

Les guerriers drows s'entraînent pour maîtriser les techniques permettant d'infliger des blessures profondes et utilisent des carreaux d'arbalète empoisonnés pour affaiblir leurs proies.

Guerrier drow — Créature 1

CM MOYENNE DROW ELFE HUMANOÏDE

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs, elfique

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +5, Discrétion +7, Intimidation +3

For +2, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets arbalète de poing (10 carreaux), armure de cuir, poison de léthargie (2 ; *Livre de base Pathfinder* page 564), rapière

Aveuglé par la lumière

CA 18 ; **Réf** +9, **Vig** +7, **Vol** +4 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie et de +2 contre les jets de sauvegarde contre les effets mentaux

PV 18 ; **Immunités** sommeil

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ rapière, +9 (désarmer, finesse, mortelle 1d8), **Dégâts** 1d16+2 perforants

Corps à corps ◆ main-gauche, +9 (agile, désarmer, finesse, parade, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+2 perforants

À distance ◆ arbalète de poing, +9 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6+1 perforants plus poison de léthargie

Sorts innés divins DD 14 ; **2e** *lueurs féeriques* (à volonté), *ténèbres* (à volonté) ; **Tours de magie (2e)** *lumières dansantes*

Arme en main ◆. Le guerrier drow tire son arme avec une action Interagir puis Frappe avec.

Embrocher ◆◆. Le guerrier drow Frappe avec sa rapière et gagne un bonus de circonstance de +1 à son jet d'attaque. Une créature blessée par cette attaque subit 1d6 dégâts de saignement persistants.

EXILÉS DROWS

Bien que la société drow soit maléfique, tous les drows ne se plient pas à ses règles. Ceux qui cherchent une meilleure vie sont immanquablement des exilés et fuient souvent à la surface pour échapper à leurs sinistres frères. Ces drows vivent souvent en ermites ou ils se lancent en quête d'une société où l'on n'a pas encore entendu parler des légendes à leur sujet.

ROUBLARD DROW

Solitaires, les roublards drows ne font confiance à personne et encore moins aux autres tueurs. Pour survivre à la nature impitoyable de leur société, ils se fient à leurs capacités d'adaptation et à leurs connaissances de leur environnement.

ROUBLARD DROW — CRÉATURE 2

CM MOYENNE DROW ELFE HUMANOÏDE

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs, elfique

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Duperie +7, Société +4, Vol +8

For +2, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +0, **Cha** +1

Objets arbalète de poing (10 carreaux), armure de cuir clouté, poison de léthargie (2 ; *Livre de base Pathfinder* page 564), épée courte

Aveuglé par la lumière

CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +6, **Vol** +6 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie et de +2 contre les jets de sauvegarde contre les effets mentaux

PV 26 ; **Immunités** sommeil

Esquive agile ↷ **Conditions.** Un roublard drow ne peut utiliser cette réaction s'il est surchargé. **Déclencheur.** Le roublard drow est touché ou subit un coup critique à cause d'une attaque effectuée par une créature qu'il peut voir. **Effet.** Le roublard drow bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque qui déclenche l'effet.

Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ épée courte, +10 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+4 perforants

À distance ◆ arbalète de poing, +10 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6 perforants plus poison de léthargie

Sorts innés divins DD 16 ; **2e** *lueurs féeriques* (à volonté), *ténèbres* (à volonté) ; **Tours de magie (2e)** *lumières dansantes*

Arme en main ◆. Comme le guerrier drow.

Attaque sournoise. Le roublard drow inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

PRÊTRESSE DROW

De nombreuses prêtresses drows vénèrent des seigneurs démons et d'autres immondes divinités.

PRÊTRESSE DROW — CRÉATURE 3

CM MOYENNE DROW ELFE HUMANOÏDE

Perception +9 ; vision dans le noir

Langues abyssal, commun des profondeurs, elfique

Compétences Discrétion +7, Duperie +8, Intimidation +8, Religion +9, Société +5

For +1, **Dex** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +1

Objets arbalète de poing (10 carreaux), bouclier en acier (Solidité 5, PV 20, SR 10), cotte de mailles, poison de léthargie (4 ; *Livre de base Pathfinder* page 564), rapière, symbole religieux

Aveuglé par la lumière

CA 20 (22 avec le bouclier levé) ; **Réf** +7, **Vig** +8, **Vol** +11 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie et de +2 contre les jets de sauvegarde contre les effets mentaux

PV 39 ; **Immunités** sommeil

Blocage au bouclier ↷

Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ rapière, +9 (désarmer, finesse, mortelle 1d8), **Dégâts** 1d16+2 perforants

À distance ◆ arbalète de poing, +9 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6 perforants plus poison de léthargie

Sorts préparés divins DD 21 ; **2e** arme spirituelle, *mise à mal* (×3), *silence* ; **1er** *bénédiction*, *injonction*, terreur ; **Tours de magie (2e)** *assistance divine*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *repérage*, *stabilisation*

Sorts innés divins DD 17 ; **4e** *ténèbres* ; **3e** *dissipation de la magie*, *lévitation* (×3) ; **2e** *lueurs féeriques* (à volonté), *ténèbres* (à volonté) ; **1er** *injonction* (à volonté) ; **Tours de magie (4e)** *lumières dansantes*

Duergar

Loin sous la surface, les duergars revendiquent avec ténacité les territoires ancestraux souterrains des nains après avoir refusé de suivre leurs cousins à la surface. Une divinité naine exilée nommée Droskar a offert aux duergars de les protéger contre les horreurs d'Ombreterre ; en échange, les duergars travaillent sans relâche en son honneur dans leur empire souterrain. Esclavagistes notoires, ils organisent régulièrement des raids contre les autres communautés d'Ombreterre ou celles de la surface afin de capturer des êtres vivants pour qu'ils se tuent à la tâche dans leurs colonies austères et éprouvantes.

Les duergars sont des créatures à la peau grise souvent qualifiés de «cendreux» par les nains de la surface disposés à leur parler. Ces nains souterrains ont un fort lien naturel avec les vermines des cavernes et il est fréquent de voir des caravanes duergars tirées par des attelages d'immenses coléoptères. La plupart des duergars se consacrent au culte de Droskar, une déesse tyrannique qui exige un labeur éreintant en plus des prières qu'on lui adresse. Les duergars sont souvent dirigés par de puissants serviteurs divins de Droskar et des guerriers incroyablement résistants dont les prouesses martiales leur permettent de surmonter toute menace potentielle à leur règne. Presque tous les aspects de la société des duergars sont gouvernés par une stricte hiérarchie de commandement avec des maîtres de corvée dirigeant des subalternes dans tous les domaines de la vie.

Tireur d'élite duergar

Les tireurs d'élite duergars servent aussi bien de soutien à distance pour les groupes d'esclavagistes que de tireurs affectés aux tours qui dominent les carrières et les autres secteurs où des esclaves travaillent d'arrache-pied. Ils sont aussi spécialisés dans les techniques de combat à distance non létales, des techniques qu'ils sont souvent amenés à utiliser pour étouffer des révoltes d'esclaves ou pour capturer des esclaves en fuite.

Tireur d'élite duergar — Créature 0

LM | Moyenne | Duergar | Humanoïde | Nain

Perception +4 ; vision dans le noir

Langues commun, commun des profondeurs, nain

Compétences Athlétisme +3, Discrétion +5

For +1, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** –2

Objets arbalète (3 carreaux bolas et 10 carreaux), chemise de mailles, masse d'arme légère

CA 17 ; **Réf** +7, **Vig** +7, **Vol** +4 ; bonus de statut de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 16

Aveuglé par la lumière

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ masse d'arme légère, +5 (agile, finesse, pousser), **Dégâts** 1d4+1 contondants

À distance ❖ arbalète, +7 (facteur de portée 36 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d8 perforants ou carreau bolas

Sorts innés occultes DD 12 ; **2e** *agrandissement* (soi uniquement), *invisibilité* (soi uniquement)

Carreau bolas. Ce tir n'inflige aucun dégât mais, s'il touche, la cible doit réussir un jet de Réflexes DD 16 ou être mise à terre et immobilisée jusqu'à ce qu'elle soit libérée en réussissant un test DD 15 pour S'échapper. Ce test peut être tenté soit par la cible soit par une créature qui lui est adjacente.

Bombardier duergar

L'alchimie intrigue de nombreux duergars et leurs traditions cruelles les poussent souvent à tenter leurs expériences sur leurs esclaves. Disposés à infliger n'importe quelle souffrance et à justifier toute maltraitance au nom de la connaissance, les bombardiers duergars accompagnent souvent les groupes d'esclavagistes pour avoir les premiers la possibilité de choisir leurs prochains cobayes parmi les victimes capturées. Pour les bombardiers duergars, chaque bombe lancée est une occasion de constater comment les cibles réagissent et de noter leurs observations pour améliorer leurs futures concoctions alchimiques.

Traditions occultes

Contrairement à la magie pratiquée habituellement par les nains, les duergars se consacrent à l'occultisme. Tous les duergars ont au moins quelques sorts innés occultes, principalement le pouvoir d'augmenter magiquement leur taille. Ce pouvoir les aide non seulement à intimider et à tyranniser leurs esclaves mais est aussi une puissante option de combat contre bon nombre de leurs ennemis.

COMMUNAUTÉS DUERGARS

Les communautés duergars sont situées dans les ruines de cités naines abandonnées dans les profondeurs de la terre. Des générations d'occupation ont effacé toutes traces de l'histoire des nains, les cendreux honorant leur divinité en modifiant les œuvres d'art traditionnelles des nains à la gloire de la déesse exilée. Que les duergars semblent incapables de rivaliser avec la maîtrise artistique de leurs ancêtres nains est aussi bien une source de frustration que de honte qui ne fait qu'accroître leur ressentiment envers leurs cousins de la surface.

BOMBARDIER DUERGAR — CRÉATURE 1

LM MOYENNE DUERGAR HUMANOÏDE NAIN

Perception +4 ; vision dans le noir

Langues commun, commun des profondeurs, nain

Compétences Acrobaties +6, Artisanat +6, Discrétion +6, Occultisme +6, Survie +4

For +1, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** +3, **Sag** +1, **Cha** –1

Objets armure de cuir clouté, feu grégeois inférieur imprégné (2), flacon d'acide inférieur imprégné (2), marteau de guerre, outils d'alchimiste, réactifs imprégnés (2)

Objets imprégnés. Les objets des bombardiers duergars qui sont indiqués comme imprégnés durent 24 h ou jusqu'à la prochaine fois qu'ils effectuent leurs préparatifs quotidiens.

CA 18 ; **Réf** +8, **Vig** +7, **Vol** +4 ; bonus de statut de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 20

Aveuglé par la lumière

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ marteau de guerre, +4 (pousser), **Dégâts** 1d8+1 contondants

À distance ❖ bombe, +8 (facteur de portée 9 m, éclaboussure), **Dégâts** en fonction des bombes

Sorts innés occultes DD 17 ; **2e** *agrandissement* (soi uniquement), *invisibilité* (soi uniquement)

Alchimie rapide ❖. Le bombardier duergar crée un unique objet alchimique à partir de son formulaire (voir Formules alchimiques). Cet objet possède le trait imprégné, mais est seulement efficace jusqu'au début du prochain tour du bombardier duergar.

Artificier rapide ❖. Le bombardier duergar peut utiliser Interagir pour prendre une bombe puis faire une Frappe avec.

Formules alchimiques (1er) flacon d'acide inférieur, feu grégeois inférieur, sacoche immobilisante inférieure

Lanceur à grande distance. Le bombardier duergar a un facteur de portée de 9 m avec ses bombes au lieu de 6 m.

MAÎTRE DE CORVÉE DUERGAR

Les prêtres duergar de la tyrannique déesse Droskar ont souvent des rôles de dirigeants au sein de leur communauté pour servir les objectifs de leur divinité par la contrainte et les démonstrations de force. Souvent appelés maîtres de corvée, ces leaders donnent leurs ordres de la même manière à leurs subordonnés duergars et à leurs esclaves, les traitant comme s'ils étaient interchangeables. En conséquence, ils sont aussi bien détestés par les esclaves que par les esclavagistes.

MAÎTRE DE CORVÉE DUERGAR — CRÉATURE 2

LM MOYENNE DUERGAR HUMANOÏDE NAIN

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues commun, commun des profondeurs, nain

Compétences Athlétisme +7, Duperie +7, Intimidation +7, Occultisme +5, Religion +6, Survie +6

For +2, **Dex** +0, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +3

Objets cotte de mailles, maillet, symbole religieux

CA 18 ; **Réf** +4, **Vig** +8, **Vol** +8 ; bonus de statut de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 30

Esprit de fer. Les maîtres de corvée duergar discernent automatiquement toutes les illusions de niveau 1 ou inférieur.

Aveuglé par la lumière

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ maillet, +8 (pousser), **Dégâts** 1d12+2 contondants

Sorts préparés divins DD18 ; **1er** *arme magique*, *mise à mal*, *terreur* **Tours de magie (1er)** *bouclier*, *détection de la magie*

Sorts innés occultes DD 18 ; **2e** *agrandissement* (soi uniquement), *invisibilité* (soi uniquement)

Abattez-les ! ❖ Le maître de corvée duergar frappe le sol avec son maillet en invoquant le nom de Droskar pour que ses alliés passent à l'action. Tous les duergars alliés d'un niveau égal ou inférieur situés dans un rayon de 6 m du maître de corvée gagnent un bonus de statut de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin du prochain tour du maître de corvée.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Dullahan

Chevauchant des chevaux aussi noirs que la nuit, le chasseur sans tête connu sous le nom de dullahan traque ceux qu'il considère indignes de vivre avant de leur prendre leur tête. Avant d'achever sa proie, le dullahan murmure le nom de sa victime avant de collecter son trophée frappant de terreur tous ceux qui assistent à l'exécution.

Un dullahan se manifeste quand un guerrier particulièrement violent est décapité et que son âme s'accroche à son existence matérielle (ou si on lui refuse le passage dans l'après-vie). La plupart des dullahans reviennent dans leur pays d'origine où ils peuvent se venger de tous ceux qui, selon eux, leur ont fait du tort (ou leurs descendants vivants). La notion de justice d'un dullahan est rapide et sans pitié et une fois qu'il a choisi une cible, rien ne peut le détourner de son but.

Peut-être plus que de se venger des vivants, un dullahan veut récupérer sa propre tête pourrissante. Un individu possédant une de ces têtes est un être puissant car le dullahan le servira dans l'espoir de pouvoir la récupérer. De puissants fiélons comme les diables commandent des dullahans pour qu'ils récoltent des âmes ou commandent leurs armées tandis qu'un mortel peut utiliser ce guerrier mort-vivant pour accomplir ses propres vendettas. Quel que soit le statut ou la position de son maître, un dullahan n'hésitera pas à tuer son seigneur et à récupérer sa tête s'il en a l'occasion.

La plupart des tanières des dullahans sont des ruines abandonnées envahies par la végétation ou d'autres lieux délabrés où des têtes coupées et d'autres trophées sont alignés sur les murs. Certains dullahans, d'un autre côté, se contentent de commettre leurs exactions et laissent les restes de leurs victimes décapitées dans les rues, parmi des bosquets d'arbres morts ou abandonnés dans des tourbières.

Légendes des dullahans

En Ustalav, les habitants se racontent les légendes d'une troupe de dullahans conduisant le «Chariot du silence», un macabre corbillard tiré par des chevaux spectraux. Vers l'ouest, parmi les Terres des Rois des Linnorms, les guerriers ulfes évoquent en murmurant les récits de dullahans qui traquent leurs victimes avec des meutes de chiens des enfers aussi noirs que l'ébène. Et le long des côtes occidentales du Garund, les pirates et les marchands sont persuadés de l'existence d'un navire aux voiles noires dont l'équipage est entièrement constitué de marins morts-vivants sans tête.

DULLAHAN — CRÉATURE 7

PEU COURANT | LM | MOYENNE | MORT-VIVANT

Perception +14 ; perception de la vie 18 m

Langues commun, nécril

Compétences Athlétisme +15, Discrétion +13, Intimidation +17, Survie +15

For +6, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +4

Objets *épée longue +1*, *hachette +1*, harnois

CA 28 ; **Réf** +15, **Vig** +13, **Vol** +17

PV 95, guérison accélérée 5 ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, terreur ; **Faiblesses** bon 5

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 9 m, DD 23

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse 6 m

Corps à corps ◆ *épée longue acérée*, +18 (magique, polyvalent P), **Dégâts** 1d8+10 tranchants

Corps à corps ◆ *hachette boomerang acérée*, +17 (agile, balayage), **Dégâts** 1d6+10 tranchants

Corps à corps ◆ poing, +18 (agile, non létal), **Dégâts** 1d4+10 contondants

À distance ◆ *hachette acérée boomerang*, +14 (agile, jet 3 m), **Dégâts** 2d8+10 tranchants

Chasseur de têtes. Toute arme tranchante dont se sert un dullahan devient *acérée* et toute hachette qu'il utilise devient *boomerang*. Si un dullahan tue une créature avec un coup critique et une arme tranchante, la cible est décapitée comme s'il avait utilisé Moissonner sur sa cible. Ces effets perdurent tant que le dullahan tient l'arme.

Invocation du destrier ◆◆ (conjuration, occulte). Le dullahan invoque un cheval de guerre (page 56) avec des ajustements élite (page 6) et le trait fiélon. Ce destrier reste jusqu'à ce qu'il soit tué, que le dullahan le Révoque ou qu'il invoque un autre destrier.

Moissonner ◆◆. Le dullahan décapite une créature morte à portée. Chaque créature dans la zone d'effet de la présence terrifiante du dullahan doit tenter un nouveau jet de sauvegarde même si elle est temporairement immunisée.

HABITATS DES ÉLANANXES

Bien que de nombreux élananxes vivent dans l'étrange royaume du Premier Monde, certains sont également originaires du plan matériel. Ils préfèrent vivre dans des régions où il y a un grand nombre de créatures intelligentes à traquer, à chasser et à manger. Leurs terrains de chasse favoris sont les forêts et les collines.

Élananxe

De loin, ces étranges félins féeriques ressemblent à de grands et larges lynx mais de plus près, on constate que quelque chose ne va pas. Leur forme ondule et se ride comme sous l'effet de la chaleur et leurs yeux sont illuminés de l'intérieur comme s'ils renfermaient de petites flammes vacillantes. Quant à leur fourrure, elle est imprégnée de l'odeur âcre de feuilles en décomposition se consumant dans un feu. Mais ceux qui ont l'occasion d'observer les élananxes chasser ou attaquer leur proie constatent que ces créatures sont bien plus que de simples prédateurs, car elles agissent avec intelligence et cruauté en se délectant de la souffrance qu'elles infligent.

Généralement, un élananxe chasse seul mais parfois ces chasseurs malins et malicieux du Premier Monde rôdent en meutes appelées des «volutes» pour abattre des proies plus grandes. Comme de nombreux chats domestiques, les élananxes ne se contentent pas de traquer et de dévorer leurs proies mais préfèrent jouer avec elles pour savourer leur peur et leur souffrance. Pour cela, ils utilisent rarement leur pourvoir de dispersion de cendres pour esquiver leurs proies préférant anéantir leurs espoirs juste avant la fin de la chasse. Cependant, en tant que créatures égoïstes qui souhaitent continuer à vivre pour la chasse, elles gardent toujours une utilisation de ce pouvoir en réserve, au cas où.

En raison de leur intelligence et de leur malveillance, les élananxes sont appréciés des chapeaux rouges (page 44) comme compagnons de chasse et ces derniers font tout ce qu'ils peuvent pour se lier d'amitié ou négocier avec ces créatures. Les chapeaux rouges apprécient également d'organiser des chasses au cours desquelles plusieurs élananxes sont en compétition pour traquer une même créature. Bien qu'ils soient suffisamment grands pour servir de montures aux chapeaux rouges, les élananxes détestent être chevauchés et s'y opposent farouchement. Avoir la stupidité de traiter un chat féerique en monture est la manière la plus sûre pour qu'un élananxe a priori amical se retourne contre son allié chapeau rouge.

Ces créatures ont une étrange affinité avec les incendies de forêt. Puisqu'elles sont immunisées contre les dégâts des flammes, elles adorent faire des cabrioles et feuler dans les vestiges enfumés et enflammés d'un brasier. Certaines sont connues pour avoir utilisé leur morsure brûlante afin d'allumer délibérément un feu de broussaille juste pour pouvoir apprécier la beauté des flammes combinée avec les souffrances qu'un tel désastre inflige aux autres créatures.

ÉLANANXE — CRÉATURE 6

NM MOYENNE FÉE FEU

Perception +14 ; vision dans le noir

Langue sylvestre (ne peut parler)

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +14, Survie +14 (+17 pour Pister)

For +4, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** –3, **Sag**+2, **Cha** –2

CA 24 ; **Réf** +16, **Vig** +12, **Vol** +12

PV 95 ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** fer froid 5

Dispersion de cendres ↻ (feu, primordiale, transmutation) ; **Fréquence** une fois par jour. **Déclencheur.** L'élananxe subit des dégâts provenant d'une source hostile. **Effet.** L'élananxe se disperse en un nuage de fumée et de cendres, remplissant sa case ainsi qu'une émanation de 6 m. Sous cette forme, il ne peut être attaqué ou pris pour cible et il n'occupe aucun espace. Tout ce qui se trouve dans le nuage est masqué et toute créature qui y termine son tour subit 2d6 dégâts de feu. Au début de son tour, l'élananxe reprend sa forme normale dans n'importe quelle case couverte par le nuage. Si l'élananxe Frappe une créature en utilisant sa première action après avoir repris sa forme normale, la cible est prise au dépourvu et la Frappe inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires.

Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +16 (magique), **Dégâts** 2d6+8 perforants et 1d6 de feu

Corps à corps ◆ griffe, +16 (agile), **Dégâts** 2d6+8 tranchants

Attaque en meute. Les Frappes de l'élananxe infligent 1d6 dégâts supplémentaires aux créatures à portée d'au moins deux de ses alliés.

Bond ◆. L'élananxe Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. S'il commence son action dissimulé, il reste caché jusqu'après l'attaque.

Élémentaire, air

Provenant du plan de l'air, ces êtres ont différentes formes et tailles.

Faucon zéphyr

Les faucons zéphyrs planent en grandes volées dans les courants aériens du plan de l'air.

Faucon zéphyr — Créature 3

N PETITE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +7 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +13, Discrétion +11

For +2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +0, **Cha** +0

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +6, **Vol** +7

PV 36 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Vitesse vol 15 m

Corps à corps ◆ aile, +11 (agile, finesse), **Dégâts** 1d8+4 tranchants

Attaque tournoyante ◆◆. Le faucon zéphyr Vole à la moitié de sa Vitesse, effectue deux Frappes avec ses ailes, puis continue à voler à moitié Vitesse pour revenir à sa position d'origine. La deuxième partie de son déplacement ne déclenche pas de réactions. Chaque attaque compte pour le malus d'attaques multiples du faucon zéphyr mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Tourbillon vivant

Un tourbillon vivant ressemble à un tourbillon de poussière ayant une vague forme humanoïde.

Tourbillon vivant — Créature 5

N MOYENNE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues aérien

Compétences Acrobaties +16, Discrétion +14

For +3, **Dex** +5, **Con** +2, **Int** –2, **Sag** +1, **Cha** +0

CA 24 ; **Réf** +16, **Vig** +9, **Vol** +10

PV 50 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Dispersion ↷ **Déclencheur.** Le tourbillon vivant subit des dégâts à cause d'une action hostile. **Effet.** Le tourbillon vivant se disperse. Jusqu'à la fin du tour actuel, il ne peut pas être attaqué ni ciblé, il n'occupe pas d'espace et toutes les auras ou émanations dont il dispose sont supprimées. À la fin du tour, le tourbillon vivant se reforme dans n'importe quel espace dans lequel il peut tenir dans un rayon de 7,5 m de là où il s'est dispersé et toutes les auras ou les émanations qu'il possède sont restaurées tant que leur durée ne s'est pas épuisée pendant la dispersion.

Vitesse vol 15 m ; célérité

Corps à corps ◆ rafale, +14 (allonge 3 m, finesse), **Dégâts** 2d6+7 contondants plus Bousculade 1,5 m

Célérité. Le déplacement du tourbillon vivant ne déclenche pas de réactions.

Traqueur invisible

Les traqueurs invisibles ont une piètre opinion des mortels en raison de la nature détestable des tâches violentes que leurs invocateurs leur demandent d'accomplir sur le plan matériel.

Traqueur invisible — Créature 7

N MOYENNE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +16 ; vision dans le noir

Langues aérien

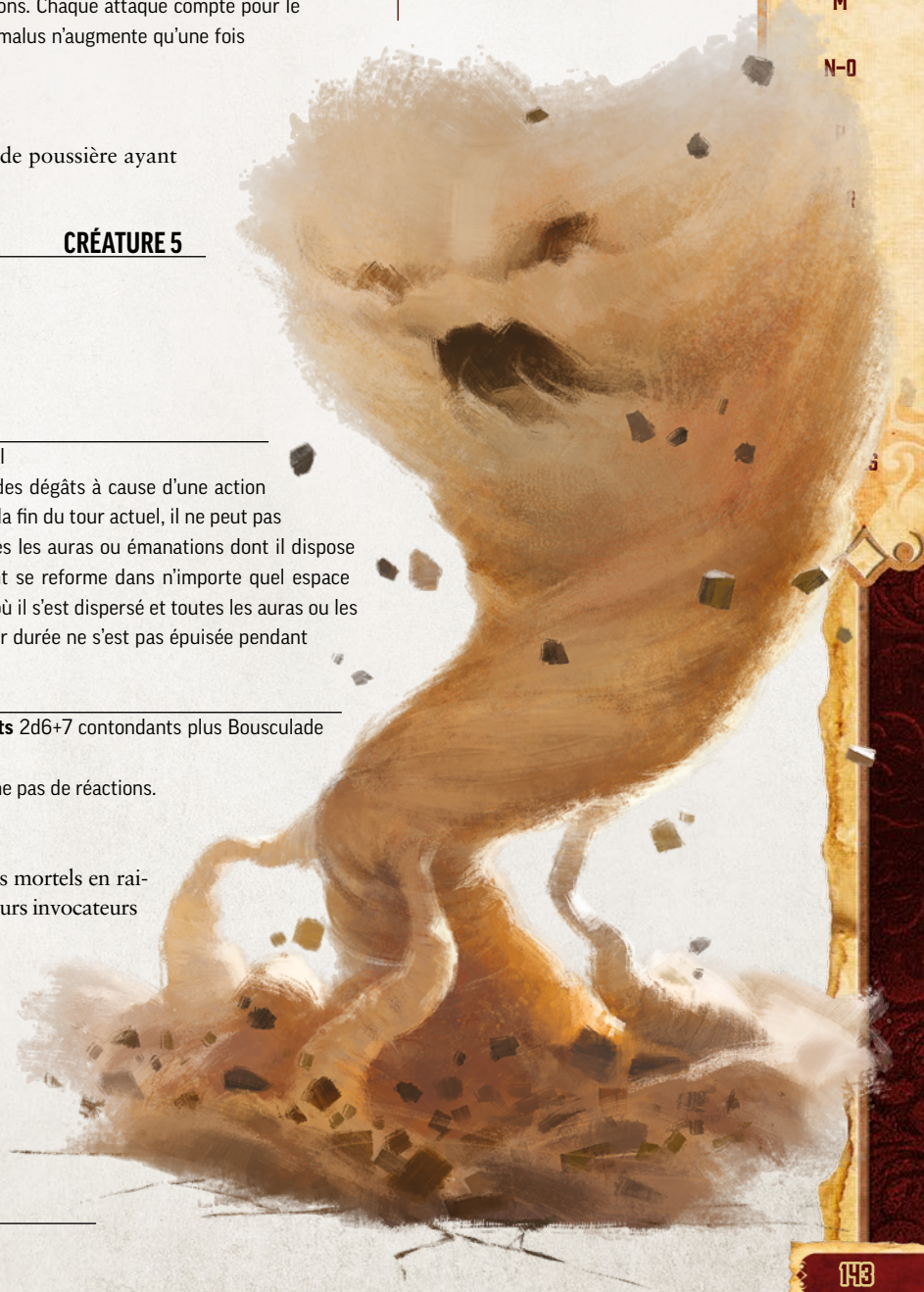
Compétences Acrobaties +16, Discrétion +18, Survie +15 (+19 pour Pister)

For +3, **Dex** +6, **Con** +3, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 26 ; **Réf** +18, **Vig** +14, **Vol** +11

Entités élémentaires

Les plans élémentaires, les royaumes primordiaux d'air, de la terre, du feu et d'eau, abritent des groupes de créatures connues sous le nom d'élémentaires. Les incantateurs du plan matériel les invoquent pour obtenir leur aide bien que ces créatures énigmatiques puissent aussi se rendre dans le monde des mortels grâce à des failles ou des portails interplanaires. Les élémentaires décrits dans ces pages sont quelques exemples des créatures qui vivent sur ces plans et cette liste n'est en rien exhaustive.



ÉLÉMENTAIRES PRIMORDIAUX

Les élémentaires les plus connus sont les élémentaires primordiaux, des créatures composées entièrement d'air, de terre, de feu ou d'eau et qui ont une forme vaguement humanoïde. De nombreux élémentaires primordiaux portent le nom de désastres naturels, allant de phénomènes à relativement petite échelle (avec des élémentaires de taille Moyenne) à des phénomènes de plus grande ampleur (avec des élémentaires de la taille d'un bâtiment). On trouve souvent des élémentaires primordiaux dans les zones qui ont récemment été frappées par des désastres dont ils portent le nom.

PV 70 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Invisibilité naturelle. Le traqueur est invisible en permanence bien que lorsqu'il effectue une action hostile, quelle qu'elle soit, il est caché au lieu d'être non détecté jusqu'au début de son prochain tour. Cela est dû au vague contour de sa forme humanoïde qui est à peine visible pendant un court moment.

Vitesse 7,5 m, vol 7,5 m

Corps à corps ❖ poing, +18 (agile, finesse), **Dégâts** 1d10+5 contondants

Attaque sournoise. Le traqueur invisible inflige 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Pistage accéléré. Le traqueur invisible se déplace à pleine Vitesse quand il traque.

SEIGNEUR DES TEMPÊTES

Les seigneurs des tempêtes livrent des combats pour revendiquer d'importants territoires du plan de l'air.

SEIGNEUR DES TEMPÊTES — CRÉATURE 9

N GRANDE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues aérien

Compétences Acrobaties +20, Discrétion +18

For +4, **Dex** +7, **Con** +4, **Int** –1, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 30 ; **Réf** +20, **Vig** +15, **Vol** +16

PV 120 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Grands vents (air, aura) 6 m. L'air dans l'émanation est considéré comme un terrain difficile pour les créatures qui Volent et qui n'ont pas le trait air.

Dispersion ↻. Comme pour le tourbillon vivant mais le seigneur des tempêtes se reforme dans un rayon de 15 m.

Vitesse vol 22,5 m ; célérité

Corps à corps ❖ rafale, +20 (allonge 4,5 m, finesse), **Dégâts** 2d12+10 contondants plus Bousculade 1,5 m

À distance ❖ décharge de foudre, +20 (facteur de portée 15 m), **Dégâts** 2d12+4 d'électricité

Célérité. Le déplacement du seigneur des tempêtes ne déclenche pas de réactions.

OURAGAN ÉLÉMENTAIRE

Les ouragans élémentaires personnifient la violence des tempêtes déchaînées.

OURAGAN ÉLÉMENTAIRE — CRÉATURE 11

N TRÈS GRANDE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +20 ; vision dans le noir

Langues aérien

Compétences Acrobaties +24, Discrétion +22

For +6, **Dex** +7, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 32 ; **Réf** +24, **Vig** +19, **Vol** +18

PV 140 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Grands vents (air, aura) 12 m. Comme le seigneur des tempêtes.

Dispersion ↻. Comme pour le tourbillon vivant mais l'ouragan élémentaire se reforme dans un rayon de 30 m.

Vitesse vol 30 m ; célérité

Corps à corps ❖ rafale, +24 (allonge 6 m, finesse), **Dégâts** 2d10+12 contondants plus Bousculade 3 m

À distance ❖ décharge de foudre, +24 (facteur de portée 22,5 m), **Dégâts** 2d12+6 d'électricité

Célérité. Le déplacement de l'élémentaire ne déclenche pas de réactions.

Souffle ❖❖ (air). L'élémentaire souffle un cône d'air de 9 m. Les créatures dans le cône doivent réussir un jet de Vigueur DD 29 ou être repoussées par rapport à l'élémentaire. Une créature repoussée dans un objet solide cesse son déplacement et subit 10d6 dégâts contondants. L'ouragan élémentaire ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est Bousculée sur 6 m.

Échec. La créature est Bousculée sur 12 m.

Échec critique. La créature est Bousculée sur 12 m et tombe à terre.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Élémentaire, eau

Les élémentaires d'eau peuvent être très destructeurs mais, souvent, ce n'est pas intentionnel ; comme l'eau peut être source de vie pour ceux qui en ont besoin sur le plan matériel, les vagues peuvent éroder les côtes et la pluie peut inonder les villes. Les élémentaires d'eau sont tout aussi imprévisibles.

Requin de saumure

Les requins de saumure sont des élémentaires mortels qui rôdent dans les océans sans fin du plan de l'eau.

Requin de saumure — Créature 3

N MOYENNE AQUATIQUE EAU ÉLÉMENTAIRE

Perception +8 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +10, Discrétion +11, Survie +8

For +3, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +0

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +9, **Vol** +6

PV 45 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Résistances** feu 5

Vitesse 4,5 m, nage 15 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +11 (agile, finesse), **Dégâts** 1d12+7 perforants plus Empoignade

Plongée profonde ◆. Le requin de saumure plonge tout droit à la verticale dans l'eau jusqu'à deux fois sa Vitesse de nage. Il peut utiliser ce pouvoir en ayant empoigné une créature.

Cascade vivante

Les cascades vivantes sont des colonnes d'eau bouillonnante de forme humanoïde.

Cascade vivante — Créature 5

N GRANDE AQUATIQUE EAU ÉLÉMENTAIRE

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues aquatique

Compétences Athlétisme +13, Discrétion +12

For +4, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** –2, **Sag** +1, **Cha** +0

Lié à l'eau. Si elle n'est pas en contact avec de l'eau, la cascade vivante est ralentie 1 et ne peut utiliser de réactions.

CA 20 ; **Réf** +12, **Vig** +14, **Vol** +10

PV 90 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Résistances** feu 5

Vortex (aura, eau) 9 m. L'eau située dans l'aura et qui est dans la même masse liquide que la cascade vivante est considérée comme un terrain difficile pour les créatures qui Nagent et qui n'ont pas le trait eau.

Vitesse 6 m, nage 18 m

Corps à corps ◆ vague, +15 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+7 contondants plus Bousculade ou Attraction 1,5 m

Tremper ◆ (abjuration, arcanique, eau). L'élémentaire éteint tous les feux dans une émanation de 1,5 m. Elle éteint tous les feux non magiques automatiquement et tente de contrer les feux magiques (modificateur de contre +14).

Quatoïde

Les quatoïdes sont de bizarres et mystérieux élémentaires originaires du plan de l'eau qui ressemblent à des pieuvres à quatre tentacules avec d'étranges visages humanoïdes sur leur manteau.

Autres élémentaires

Quand les énergies des plans élémentaires se mêlent, cela peut engendrer des formes de vie élémentaires inhabituelles. La combinaison du feu et de la terre, par exemple, peut générer des élémentaires de magma tandis que l'air et l'eau peuvent engendrer des élémentaires de glace. Les élémentaires de la foudre sont formés par la conjonction entre le feu et l'air tandis que la terre et l'eau donnent naissance aux élémentaires de boue. Il est possible que dans l'immensité du Grand Au-Delà, il existe encore plus d'élémentaires inhabituels mais ils sont aussi rares qu'étranges.

ÉLÉMENTAIRES MONSTRUEUX

Certains élémentaires sont bien plus que des incarnations vivantes de l'air, de la terre, du feu et de l'eau. Les créatures comme les génies (pages 180-163), l'uthul (page 321) ou le zaramuun (page 339) ont leur propre écologie et leur propre société complexes. Bien que ces créatures soient originaires d'un plan élémentaire, on peut également fréquemment les trouver sur le plan matériel.

QUATOÏDE — CRÉATURE 7

LN PETITE AQUATIQUE EAU ÉLÉMENTAIRE

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues aquatique, commun

Compétences Athlétisme +15, Connaissance élémentaire +17, Diplomatie +12, Discrétion +13, Occultisme +17, Société +17

For +4, **Dex** +2, **Con** +0, **Int** +4, **Sag** +3, **Cha** +1

CA 25 ; **Réf** +15, **Vig** +13, **Vol** +18

PV 120 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Résistances** contondants 5, feu 5

Bioluminescence apaisante (aura, émotion, mental, visuel) 9 m. L'aura émet une lumière faible. Les créatures qui se trouvent dans l'émanation gagnent un bonus de circonstance de +2 à leurs jets de sauvegardes contre les effets d'émotion. Le quatoïde peut activer ou désactiver sa bioluminescence apaisante avec une action unique qui a le trait concentration.

Vitesse 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ◆ tentacule, +16 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+6 contondants plus Empoignade

Sorts innés primordiaux DD 27, attaque +17 ; **2e** *poussée hydraulique* (à volonté)

Constriction ◆ 1d12+6 contondants, DD 25

MAÎTRE DES MARÉES

Les maîtres des marées utilisent leurs pouvoirs sur les vagues et l'eau pour noyer leurs ennemis.

MAÎTRE DES MARÉES — CRÉATURE 9

N GRANDE AQUATIQUE EAU ÉLÉMENTAIRE

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues aquatique

Compétences Athlétisme +20, Discrétion +19

For +5, **Dex** +5, **Con** +5, **Int** –1, **Sag** +3, **Cha** +0

Lié à l'eau. Comme la cascade vivante.

CA 28 ; **Réf** +21, **Vig** +18, **Vol** +15

PV 155 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Résistances** feu 10

Vortex (aura, eau) 12 m. Comme la cascade vivante.

Vitesse 9 m, nage 24 m

Corps à corps ◆ vague, +21 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+11 contondants plus Bousculade ou Attraction 3 m

Tremper ◆ (abjuration, arcanique, eau). Comme la cascade vivante mais avec une émanation de 3 m et un modificateur de contre de +20.

TSUNAMI ÉLÉMENTAIRE

Les tsunamis élémentaires sont énormes et destructeurs.

TSUNAMI ÉLÉMENTAIRE — CRÉATURE 11

N TRÈS GRANDE AQUATIQUE EAU ÉLÉMENTAIRE

Perception +22 ; vision dans le noir

Langues aquatique

Compétences Athlétisme +23, Discrétion +23

For +6, **Dex** +6, **Con** +6, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +0

Lié à l'eau. Comme la cascade vivante.

CA 31 ; **Réf** +22, **Vig** +21, **Vol** +19

PV 195 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Résistances** feu 10

Vortex (aura, eau) 15 m. Comme la cascade vivante.

Vitesse 10,5 m, nage 30 m

Corps à corps vague, +24 ◆ (allonge 6 m), **Dégâts** 2d12+12 contondants plus Bousculade ou Attraction 3 m

Déferlante ◆◆. L'élémentaire étend rapidement son espace pour occuper toute la zone de son vortex. Les créatures prises dans l'émanation du vortex subissent 5d12+6 dégâts contondants (jet de Vigueur basique DD 31). Une créature qui rate ce jet est Bousculée sur 6 m. Puis l'élémentaire se rétracte et n'occupe plus que son espace d'origine. Le tsunami élémentaire ne peut utiliser une nouvelle fois Déferlement avant 1d4 rounds.

Tremper ◆ (abjuration, arcanique, eau). Comme la cascade vivante mais avec une émanation de 6 m et un modificateur de contre de +20.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z

Élémentaire, feu

Les élémentaires de feu sont des manifestations destructrices du plan du feu incandescent.

Rat des braises

Ces rongeurs de grande taille sont constitués de charbon incandescent et de feu élémentaire. Leur peau enflammée génère continuellement une fumée nocive.

Rat des braises — Créature 3

N Petite Élémentaire Feu

Perception +9 ; vision dans le noir, vision malgré la fumée
Compétences Acrobaties +10, Discrétion +10, Survie +9
For +2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0
Vision malgré la fumée. Le rat des braises ignore l'état masqué à cause de la fumée.
CA 18 ; **Réf** +12, **Vig** +9, **Vol** +6

PV 45 ; **Immunités** feu, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** froid 5
Vapeurs fétides (aura, feu) 1,5 m. Une créature qui pénètre dans l'aura ou qui y commence son tour doit réussir un jet de Vigueur DD 22 ou être malade 1. Tout ce qui se trouve dans l'aura, y compris le rat des braises, est masqué par la fumée.
Vitesse 12 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +10 (finesse), **Dégâts** 1d8+4 de feu plus 1d4 de feu persistants

Incendie vivant

Les incendies vivants ressemblent à des humanoïdes constitués de feu.

Incendie vivant — Créature 5

N Moyenne Élémentaire Feu

Perception +10 ; vision dans le noir, vision malgré la fumée
Langues igné
Compétences Acrobaties +13
For +3, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** –2, **Sag** +3, **Cha** +0
Vision malgré la fumée. L'incendie vivant ignore l'état masqué à cause de la fumée.
CA 22 ; **Réf** +15, **Vig** +11, **Vol** +10

PV 80, explosion ; **Immunités** feu, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** froid 5
Déflagration (feu). Quand l'incendie vivant meurt, il explose en infligeant 3d6 dégâts de feu à toutes les créatures dans une émanation de 3 m (jet de Réflexes basique DD 19).
Vitesse 15 m

Corps à corps ❖ volute, +15 (agile, allonge 3 m, finesse), **Dégâts** 2d6+6 de feu plus 2d4 de feu persistants
À distance ❖ flammèche, +15 (facteur de portée 18 m), **Damage** 2d6+3 de feu

Salamandre

Les salamandres ont un museau reptilien et un corps humanoïde prolongé à partir de la taille par une queue de serpent. Leur attirance pour la cruauté et la violence en font de parfaits alliés des démons des abysses.

Salamandre — Créature 7

CM Moyenne Élémentaire Feu

Perception +15 ; vision dans le noir
Langues commun, igné
Compétences Acrobaties +12, Artisanat +15 (+17 pour la forge), Athlétisme +17, Duperie +12, Intimidation +14, Société +13
For +4, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +1
Objets *corsèque +1*
CA 26 ; **Réf** +16, **Vig** +15, **Vol** +13

PV 125 ; **Immunités** feu, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** froid 10
Attaque d'opportunité ↷
Vitesse 6 m

Vortex élémentaires

Quand la frontière entre les plans s'amenuise, les élémentaires se manifestent sur le monde sous forme de vortex turbulents. Ces portails peuvent apparaître au milieu d'un volcan, dans une profonde fosse océanique, dans une région frappée par des tremblements de terre ou en plein milieu de puissantes tempêtes.

ÉLÉMENTAIRES «CIVILISÉS»

Certains élémentaires comme les traqueurs invisibles, les xorns et les salamandres, ont des personnalités et des cultures spécifiques et ne sont donc pas de simples créatures magiques ou des manifestations d'énergie vivante. On trouve souvent ces créatures dans des communautés plus grandes ou en compagnie de génies sur leurs plans respectifs.

Corps à corps ◆ *corsèque*, +18 (allonge 3 m, désarmer, magique), **Dégâts** 2d10+7 perforants
Corps à corps ◆ queue, +17 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+7 contondants plus 1d6 de feu et Empoignade
Armure de flammes ◆. La salamandre attise ses flammes internes. Jusqu'au début de son prochain tour, elle gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA et quand une créature adjacente la touche ou la frappe avec une attaque physique réussie, cette créature subit 2d6 dégâts de feu persistants à moins de réussir un jet de Réflexes DD 25.
Constriction ◆ 1d8+4 contondants plus 1d6 feu, DD 25

WYRM DE FEU

Les wyrms de feu vivent dans des canaux de magma que l'on trouve à travers tout le plan élémentaire du feu.

WYRM DE FEU — CRÉATURE 9

N | TRÈS GRANDE | ÉLÉMENTAIRE | FEU

Perception +16 ; vision dans le noir, vision malgré la fumée
Langues igné
Compétences Acrobaties +20
For +5, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** –1, **Sag** +3, **Cha** +0
Vision malgré la fumée. Le wyrm de feu ignore l'état masqué à cause de la fumée.
CA 28 ; **Réf** +20, **Vig** +18, **Vol** +15

PV 165 ; **Immunités** feu, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** froid 10
Chaleur intense (aura, feu) 3 m, 4d6 de feu, jet de Réflexes basique DD 25.
Déflagration (feu). Comme l'incendie vivant mais 6d6 de feu et DD 28.
Vitesse 18 m

Corps à corps ◆ queue, +20 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+11 de feu plus 2d8 de feu persistants
À distance ◆ flammèche, +20 (facteur de portée 18 m), **Dégâts** 2d8+6 feu
Souffle ◆◆ (évocation, feu, primordiale). Le wyrm de feu souffle un cône de feu de 9 m qui inflige 7d6 dégâts de feu et 2d8 dégâts de feu persistants à toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet (jet de Réflexes basique DD 28). Le wyrm ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

BRASIER ÉLÉMENTAIRE

Incendies ambulants constitués d'un feu incroyablement chaud, les brasiers élémentaires sont les hérauts de la destruction et du chaos.

BRASIER ÉLÉMENTAIRE — CRÉATURE 11

N | TRÈS GRANDE | ÉLÉMENTAIRE | FEU

Perception +20 ; vision dans le noir, vision malgré la fumée
Langues igné
Compétences Acrobaties +21
For +6, **Dex** +6, **Con** +5, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +0
Vision malgré la fumée. Le brasier élémentaire ignore l'état masqué à cause de la fumée.
CA 31 ; **Réf** +23, **Vig** +21, **Vol** +19

PV 210 ; **Immunités** feu, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** froid 15
Chaleur intense (aura, feu) 3 m, 7d6 feu, jet de Réflexes basique DD 28.
Déflagration (feu). Comme l'incendie vivant mais 7d6 de feu et DD 30.
Vitesse 21 m

Corps à corps ◆ volute, +24 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+12 de feu plus 3d8 de feu persistants
À distance ◆ flammèche, +24 (facteur de portée 18 m), **Dégâts** 2d10+6 feu
Flammes bleues. Quand le brasier élémentaire inflige un coup critique, son corps s'embrase de flammes bleues ce qui augmente de 3d6 les dégâts infligés par sa chaleur intense et Saut du brasier jusqu'au début de son prochain tour.
Saut du brasier ◆◆ (feu). Le brasier élémentaire saute sur une distance verticale et une distance horizontale maximales égales à sa Vitesse. Sa chaleur intense est supprimée jusqu'à la fin de son saut. Pendant toute la durée du saut, des flammes jaillissent de l'élémentaire dans une émanation de 9 m infligeant 12d6 dégâts de feu à chaque créature prise dans la zone d'effet (jet de Réflexes nasique DD 30). Le brasier élémentaire ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Élémentaire, méphite

Les méphites, parfois appelés les canailles élémentaires, sont de petites bestioles bipèdes avec des ailes de chauve-souris qui servent des élémentaires plus puissants sur leurs plans ou des incantateurs débutants qui les invoquent sur le plan matériel. Tous les méphites ont un soupçon de pouvoirs magiques ainsi qu'un souffle.

Méphite d'air

Par rapport aux autres méphites, ceux de l'air sont des créatures capricieuses et frivoles ; ils ont autant de chance d'engager un combat que de geindre de terreur dès qu'ils entendent un bruit sourd. Ils ont une couleur bleu pâle et ont de fines ailes qui produisent des petites traînées de fumée quand ils volent.

Méphite d'air — Créature 1

N PETITE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +3 ; vision dans le noir
Langues aérien
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +7
For +1, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** –2, **Sag** +0, **Cha** +0
CA 16 ; **Réf** +19, **Vig** +3, **Vol** +7

PV 12, guérison accélérée 2 (en plein air) ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil
Vitesse 6 m, vol 12 m

Corps à corps ◆ griffe, +9 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+1 tranchants
Sorts innés arcaniques DD 17 ; **2e** *flou* ; **1er** *bourrasque*
Souffle ◆◆ (air, arcanique). Le méphite de l'air souffle du sable et de la poussière dans un cône de 4,5 m infligeant 2d6 dégâts tranchants aux créatures dans la zone d'effet (jet de Réflexes basique DD 17). Il ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

Méphite de l'eau

Les méphites de l'eau sont de parfaits plaisantins toujours contents d'échanger un service contre une bonne partie de rigolade. Tout comme les méphites du feu sont ceux qui flirtent le plus avec le mal sans véritablement sombrer dans la véritable malfaisance, ceux de l'eau sont les plus amicaux et les plus proches de l'alignement bon. Cependant, il faut tout de même se méfier de la bienveillance de ces méphites car personne ne peut compter sur eux pour mettre en sourdine très longtemps leur besoin inné de faire des farces et de se montrer malicieux. Les méphites de l'eau ont une peau bleu vert qui brille à la lumière comme des écailles de poisson. Bien que leurs ailes ressemblent plus à des nageoires nervurées qu'à des membres leur permettant de voler, ils peuvent s'élever dans les airs aussi facilement que les autres méphites. Ils préfèrent cependant nager quand cela est possible et ils ne quittent l'eau que quand ils le doivent.

Méphite de l'eau — Créature 1

N PETITE AQUATIQUE EAU ÉLÉMENTAIRE

Perception +3 ; vision dans le noir
Langues aquatique
Compétences Athlétisme +6, Discrétion +6
For +1, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –2, **Sag** +0, **Cha** +0
CA 16 ; **Réf** +11, **Vig** +7, **Vol** +4

Invoquer des méphites

Les méphites sont des créatures idéales à conjurer pour les incantateurs de bas niveau aussi bien parce qu'ils sont dotés de plusieurs pouvoirs utiles que parce qu'ils sont relativement faciles à commander et à manipuler. Il faut cependant prendre ses précautions quand on les utilise comme sbires car si on ne les surveille pas ou si on ne s'occupe pas d'eux pendant trop longtemps, ils peuvent faire toutes sortes de bêtises.

AUTRES MÉPHITES

Les quatre méphites présentés ici sont les plus communs de leur espèce. Il en existe également d'autres qui sont générés par le mélange des énergies élémentaires : des créatures comme les méphites de la poussière (qui soufflent un nuage de particules abrasives), les méphites de glace (qui projettent des rafales d'air froid), les méphites du magma (qui peuvent prendre la forme d'une flaque de lave), les méphites de la vase (qui projettent un acide nauséabond), les méphites du sel (qui peuvent absorber l'eau des créatures proches et de leur environnement) et les méphites de la vapeur (qui peuvent faire s'abattre des petites bourrasques d'une pluie bouillante).

PV 20, guérison accélérée 2 (sous l'eau) ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Résistances** acide 3, feu 3

Vitesse 6 m, vol 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ◆ griffe, +8 (finesse), **Dégâts** 1d6+1 tranchants

Sorts innés arcaniques DD 17, attaque +9 ; **2e** *flèche acide*

Souffle ◆◆ (acide, arcanique). Le méphite de l'eau souffle de l'acide dans un cône de 4,5 m infligeant 2d6 dégâts d'acide aux créatures dans la zone d'effet (jet de Réflexes basique DD 17). Il ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

Tremper ◆ (abjuration, arcanique, eau). Le méphite de l'eau éteint tous les feux dans une émanation de 1,5 m. Le méphite éteint tous les feux non magiques automatiquement et tente de contrer les feux magiques (modificateur de contre +7).

MÉPHITE DU FEU

Les méphites de feu sont sournois et prompts à la colère. Ils ne sont pas maléfiques mais, parmi les méphites, ce sont ceux qui se rapprochent le plus de cet alignement car ils aiment infliger la souffrance et adorent brûler les choses. Ils ont une peau orange clair et des mèches de feu courent le long de leurs ailes quand ils volent. La rivalité entre les méphites de l'eau et du feu est notoire et ces créatures détestent travailler ensemble.

MÉPHITE DU FEU — CRÉATURE 1

N PETITE ÉLÉMENTAIRE FEU

Perception +3 ; vision dans le noir, vision malgré la fumée

Langues igné

Compétences Acrobaties +7, Duperie +7

For +0, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** –2, **Sag** +0, **Cha** +2

Vision malgré la fumée. Le méphite de feu ignore l'état masqué à cause de la fumée.

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +3, **Vol** +7

PV 16, guérison accélérée 2 (en touchant du feu) ; **Immunités** feu, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** froid 3

Vitesse 6 m, vol 4,5 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +9 (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants et 1d4 feu

Sorts innés arcaniques DD 15 ; **Tours de magie (1er)** *hébétement*, *lumière*

Souffle ◆◆ (arcanique, feu). Le méphite du feu souffle des flammes dans un cône de 4,5 m infligeant 2d4 dégâts de feu et 1d4 dégâts de feu persistants aux créatures dans la zone d'effet (jet de Réflexes basique DD 17). Il ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

MÉPHITE DE LA TERRE

Les méphites de la terre sont des créatures sans humour qui accomplissent leurs tâches sans enthousiasme et en traînant les pieds. Ils sont un peu plus corpulents que les autres méphites et leur corps brun sombre ou gris est toujours couvert de couches de terre et de crasse. Les méphites de la terre peuvent voler, comme les autres, mais ils n'aiment pas ça et sont mal à l'aise. Ils volent rarement plus haut que 1,5 m s'ils peuvent l'éviter.

MÉPHITE DE LA TERRE — CRÉATURE 1

N PETITE ÉLÉMENTAIRE TERRE

Perception +3 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues terreux

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +2

For +3, **Dex** –1, **Con** +2, **Int** –2, **Sag** +0, **Cha** –1

CA 15 ; **Réf** +4, **Vig** +8, **Vol** +3

PV 20, guérison accélérée 2 (sous terre) ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Vitesse 6 m, creusement 6 m, vol 4,5 m

Corps à corps ◆ poing, +8, **Dégâts** 1d6+3 contondants

Sorts innés arcaniques DD 17 ; **3e** *fusion dans la pierre* ; **2e** *agrandissement* (soi uniquement)

Souffle ◆◆ (arcanique, terre). Le méphite de la terre souffle des pierres dans un cône de 4,5 m infligeant 2d6 dégâts contondants aux créatures dans la zone d'effet (jet de Réflexes basique DD 17). Il ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
R
T
W
X-Z
ANNEXES

Élémentaire, terre

Les élémentaires de la terre font d'excellents gardes du corps pour les spéléologues aventureux et sont les protecteurs idéaux des sites souterrains tels que les chambres fortes et les salles des trésors.

Molosse de tourbe

Les molosses de tourbe sont des canidés extraplanaires principalement constitués de terre tassée et de cailloux.

Molosse de tourbe — Créature 3

N PETITE ÉLÉMENTAIRE TERRE

Perception +9 ; perception des cristaux (imprécis) 18 m, vision dans le noir
Compétences Athlétisme +11, Survie +9 (+11 pour Pister)
For +4, **Dex** –1, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –1
Perception des cristaux. Un molosse de tourbe peut percevoir les cristaux et les gemmes dans un rayon de 18 m comme s'il utilisait sa capacité d'odorat.
CA 19 ; **Réf** +6, **Vig** +12, **Vol** +7
PV 44 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil
Vitesse 9 m, creusement 6 m ; glisse à travers la terre
Corps à corps ◆ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d10+6 perforants plus Renversement
Glisse à travers la terre. Le molosse de tourbe peut Creuser à travers n'importe quelle matière composée de terre et de roche, y compris la pierre. Quand il le fait, il se déplace à sa pleine Vitesse de creusement sans laisser de tunnel ou de traces de son passage.

Glissement de terrain vivant

Les glissements de terrain vivants ressemblent à des humanoïdes constitués de terre et de cailloux.

Glissement de terrain vivant — Créature 5

N MOYENNE ÉLÉMENTAIRE TERRE

Perception +12 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir
Langues terreux
Compétences Athlétisme +14, Discrétion +8
For +5, **Dex** –1, **Con** +4, **Int** –2, **Sag** +1, **Cha** –1
Lié à la terre. Quand il n'est pas en contact avec le sol, le glissement de terrain vivant est ralenti 1 et ne peut utiliser de réactions.
CA 21 ; **Réf** +8, **Vig** +15, **Vol** +10
PV 90 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil
Désagrégation ↻ **Déclencheur.** Le glissement de terrain vivant subit des dégâts infligés par une source hostile alors qu'il se trouve sur de la roche ou de la terre. **Effet.** Le glissement de terrain vivant se désagrège en Creusant de 3 m dans le sol. Ce Creusement ne déclenche pas de réactions. Le glissement de terrain vivant ne peut se Désagréger de nouveau avant 1d4 rounds.
Vitesse 7,5 m, creusement 7,5 m ; glisse à travers la terre
Corps à corps ◆ poing, +16 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+8 contondants
Glisse à travers la terre. Comme le molosse de tourbe.

Xorn

Ces élémentaires trapus et rondelets ont trois jambes, trois bras, trois yeux et une gueule béante qu'ils emplissent des gemmes et des métaux qu'ils trouvent tellement délicieux.

Xorn — Créature 7

N MOYENNE ÉLÉMENTAIRE TERRE

Perception +15 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir
Langues commun, terreux
Compétences Athlétisme +17, Connaissance de la géologie +15, Discrétion +11, Survie +15
For +6, **Dex** +0, **Con** +5, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +0
CA 25, vision à 360° ; **Réf** +11, **Vig** +18, **Vol** +13

Seigneurs élémentaires

Les élémentaires les plus puissants sont des demi-dieux connus sous le nom de seigneurs élémentaires. Jusqu'à très récemment, seuls quatre seigneurs régnaient sur les royaumes des plans élémentaires. Cependant, de récents événements ont permis aux seigneurs élémentaires d'alignement bon, emprisonnés jusqu'alors, de retourner dans leurs royaumes, ce qui n'a pas manqué de provoquer des conflits massifs qui pourraient conduire à des guerres planaires.

CRÉATURES ÉLÉMENTAIRES

Tous les élémentaires ne sont pas des créatures massives vaguement humanoïdes. Certains prennent la forme d'animaux et de bêtes du plan matériel. Ces êtres se comportent souvent de la même manière que leurs équivalents du plan matériel même si, en tant qu'élémentaires, ils n'ont pas les instincts animaux des créatures mortelles en ce qui concerne la chasse, la reproduction et ainsi de suite. Les créatures élémentaires sont appréciées des invocateurs à cause de leur petite taille, la facilité avec laquelle on peut les invoquer et leurs pouvoirs variés.

PV 115 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Résistances** électricité 5, feu 5, froid 5 ; **Faiblesses** contondants 5

Vitesse 6 m, creusement 6 m ; glisse à travers la terre

Corps à corps ◆ mâchoires, +18 (mortelle 1d10), **Dégâts** 2d10+8 perforants

Corps à corps ◆ griffes, +18 (agile), **Dégâts** 2d6+8 tranchants

Frénésie de griffes ◆◆. Le xorn effectue trois Frappes de griffe ; pas plus de deux peuvent être dirigées contre la même cible. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du xorn mais le malus n'augmente pas avant que toutes les attaques aient été effectuées

Glisse à travers la terre. Comme le molosse de tourbe.

BROYEUR DE PIERRE

Ces monceaux de terre imposants peuvent infliger de terribles dégâts aussi bien à courte portée qu'à distance.

BROYEUR DE PIERRE — CRÉATURE 9

N GRANDE ÉLÉMENTAIRE TERRE

Perception +16 ; vision dans le noir, perception des vibrations (imprécis) 24 m

Langues terreux

Compétences Athlétisme +21, Discrétion +12

For +6, **Dex** –1, **Con** +7, **Int** –1, **Sag** +3, **Cha** –1

Lié à la terre. Quand il n'est pas en contact avec le sol, le broyeur de pierre est ralenti 1 et ne peut utiliser de réactions.

CA 27 ; **Réf** +15, **Vig** +23, **Vol** +19

PV 180 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Pointes de pierre (aura, primordiale, terre, transmutation) 1,5 m. Des pointes de pierre jaillissent de toutes les surfaces en pierre situées dans l'émanation et créent un terrain difficile. Une créature qui se déplace sur ce terrain subit 2d6 dégâts perforants par case avec des pointes dans laquelle il se déplace (une créature de taille au moins Grande ne subit des dégâts qu'une seule fois pour chaque case de déplacement même si elle couvre plusieurs cases avec des pointes en pierre). Les créatures avec le trait terre ignorent cet effet dans la zone affectée. Le broyeur de pierre peut activer ou désactiver ces pointes de pierre avec une action unique qui a le trait concentration.

Désagrégation ↻. Comme le glissement de terrain vivant, mais il s'enfonce de 4,5 m.

Vitesse 10,5 m, creusement 10,5 m ; glisse à travers la terre

---

Corps à corps ◆ poing, +21 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+10 contondants plus Bousculade 3 m

À distance ◆ rocher, +21 (brutal, facteur de portée 24 m), **Dégâts** 2d12+6 contondants

Glisse à travers la terre. Comme le molosse de tourbe.

AVALANCHE ÉLÉMENTAIRE

Bornées et maladroites, les avalanches élémentaires sont des êtres massifs constitués de roches et de terre vivantes.

AVALANCHE ÉLÉMENTAIRE — CRÉATURE 11

N TRÈS GRANDE ÉLÉMENTAIRE TERRE

Perception +20 ; perception des vibrations (imprécis) 27 m, vision dans le noir

Langues terreux

Compétences Athlétisme +24, Discrétion +14

For +7, **Dex** –1, **Con** +8, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** –1

Lié à la terre. Quand elle n'est pas en contact avec le sol, l'avalanche élémentaire est ralentie 1 et ne peut utiliser de réactions, ni Piétinement.

CA 32 ; **Réf** +17, **Vig** +26, **Vol** +21

PV 215 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Pointes de pierre (aura, primordiale, terre, transmutation) 3 m. Comme le broyeur de pierre mais 2d8 dégâts perforants.

Désagrégation ↻. Comme le glissement de terrain vivant.

Vitesse 7,5 m, creusement 7,5 m ; glisse à travers la terre

Corps à corps ◆ poing, +24 (allonge 6 m), **Dégâts** 2d12+11 contondants

À distance ◆ rocher, +24 (brutal, facteur de portée 24 m), **Dégâts** 2d12+7 contondants

Glisse à travers la terre. Comme le molosse de tourbe.

Piétinement ◆◆◆. Grande ou plus petite, poing, DD 30

Éléphant

Immédiatement reconnaissables à leur longue trompe préhensile et à leurs immenses défenses, les éléphants ont des caractéristiques différentes en fonction de l'environnement où ils vivent. Ils servent de bêtes de somme dans de nombreuses régions mais ils sont extrêmement intelligents et doivent être traités avec un grand soin.

Éléphant

Ceux qui vivent à proximité des éléphants ont appris à éviter de provoquer leur colère mais même quand on prend des précautions, les éléphants peuvent parfois se déchaîner. Même quand un seul éléphant devient enragé, un individu ne peut pas faire grand-chose. De plus, un troupeau d'éléphants effrayés ou en colère peut facilement détruire tout un village.

Éléphant — Créature 7

N | Très grande | Animal

Perception +13 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Athlétisme +17, Survie +15
For +7, **Dex** +0, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –2
CA 23 ; **Réf** +11, **Vig** +18, **Vol** +13

PV 130
Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ défense, +16 (allonge 3 m), **Dégâts** 3d8+9 perforants
Corps à corps ◆ trompe, +18 (allonge 4,5 m), **Effet** Empoignade à la trompe
Corps à corps ◆ patte, +16 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+9 contondants
Empoignade à la trompe. Une créature de taille Moyenne ou plus petite touchée par la trompe de l'éléphant est empoignée. Si l'éléphant se déplace, il peut déplacer la créature empoignée avec lui.
Piétinement ◆◆◆. Grande ou plus petite, patte, DD 24

Mammouth

Habitants principalement dans les climats froids, les mammouths ont l'habitude des prédateurs dangereux et désespérés qu'ils piétinent et qu'ils broient en utilisant leur trompe pour être plus efficaces. Les humanoïdes qui vivent dans des régions hostiles et froides profitent de la force des mammouths pour les aider à survivre.

Mammouth — Créature 10

N | Très grande | Animal

Perception +18 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Athlétisme +22, Survie +19
For +8, **Dex** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –2
CA 29 ; **Réf** +15, **Vig** +21, **Vol** +18 ; bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde contre le froid

PV 190
Adaptation au froid. Le mammouth réduit d'un échelon les effets qu'il subit à cause d'un environnement froid.
Vitesse 13,5 m

Corps à corps ◆ défense, +22 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+12 perforants
Corps à corps ◆ trompe, +22 (allonge 4,5 m), **Effet** Empoignade à la trompe
Corps à corps ◆ patte, +22 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+12 contondants
Double défenses ◆. Le mammouth effectue deux Frappes de défense, chaque attaque étant dirigée contre une créature différente. Ces Frappes comptent comme une seule attaque pour le malus d'attaques multiples du mammouth et le malus n'augmente pas avant que les deux attaques n'aient été effectuées.
Empoignade à la trompe. Comme l'éléphant.
Piétinement ◆◆◆ Grande ou plus petite, patte, DD 28

Ressources des éléphants

Les défenses d'éléphant sont des trésors très recherchés, l'ivoire d'une seule défense pouvant valoir des centaines de pièces d'or. Ceux qui accordent de l'importance à la présence majestueuse des éléphants sont d'irréductibles défenseurs de ces créatures et la quête de l'ivoire peut parfois s'avérer très dangereuse.

D'ANTIQUES GARDIENS

Au Thassilon, il était courant de convoquer des enfants lumineux et de les asservir afin qu'ils gardent des lieux importants. Aujourd'hui encore, des milliers d'années après la chute de l'empire, il arrive encore aux aventuriers de rencontrer des enfants lumineux au milieu de ruines antiques, condamnés à garder des trésors et des savoirs oubliés d'un lointain passé.

Enfant lumineux

Les enfants lumineux sont des monstres vicieux et énigmatiques qui arpentent de lointains plans et des recoins isolés de l'univers à la recherche de connaissances ésotériques. Bien qu'ils soient à peine visibles derrière le flot de lumière qu'ils émettent, leur aspect anormalement décharné, leurs longs cheveux et leurs troublantes mains à quatre doigts rendent leur apparence la fois étrangement familière et surnaturelle. Leurs visages sont cependant véritablement horribles : ils ont des yeux immenses et des gueules distendues et grandes ouvertes qui ne révèlent qu'un vide empli de lumière surnaturelle. Les enfants lumineux utilisent cette lumière comme une arme en tissant des illusions et en la concentrant en rayons ardents.

Les enfants lumineux ont la réputation d'être des experts de tous les sujets traitant de l'extraterrestre et du surnaturel, c'est pourquoi de puissants magiciens ou occultistes les convoquent parfois. Cependant, le savoir de ces créatures a toujours un prix et celui-ci prend généralement la forme d'actes ignobles qui participent à leurs desseins aussi inscrutables qu'élaborés.

Ces êtres mystérieux sont originaires du plan astral. Dans ce vaste plan, la matière métaphysique s'agrège et crée des demi-plans. Lors de ce processus tumultueux, des étincelles de lumière vivante s'échappent parfois de plans en formation. Ces étincelles d'énergie planaire pure se transforment alors, on ne sait trop comment, en enfants lumineux. Chaque demi-plan nouvellement formé laisse une empreinte mentale caractéristique sur ses «rejetons» lumineux», et celle-ci leur permet de reconnaître facilement leurs frères et sœurs par télépathie. À jamais piégés dans des corps adolescents, les enfants lumineux s'adonnent en égale mesure à l'étude et à la violence, dans un effort futile de comprendre leur place dans le multivers et de trouver une réponse à l'injustice ardente de leur naissance.

Les enfants lumineux déstabilisent la plupart des autres créatures en refusant d'adopter un nom individuel et en alternant l'usage du singulier et du collectif pour se désigner les uns les autres.

ENFANT LUMINEUX — CRÉATURE 12

CM MOYENNE ASTRAL

Perception +23 ; vision dans le noir

Langues aklo ; télépathie 36 m

Compétences Arcanes +18, Diplomatie +21, Duperie +23, Intimidation +21, Occultisme +18

For +2, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +2, **Sag** +5, **Cha** +7

Dépendance à la radiance. Les enfants lumineux se trouvent pris au dépourvu dans les zones de ténèbres.

CA 33 ; **Réf** +19, **Vig** +22, **Vol** +19

PV 215 ; **Immunités** aveuglé, ébloui, feu

Aura aveuglante (arcane, aura, lumière, mise hors de combat) 18 m. Une lumière vive se dégage de l'enfant lumineux. Toute créature qui commence son tour dans cette aura doit réussir un jet de Vigueur DD 29. Sur un échec, elle est aveuglée pendant 1 min et, sur un échec critique, elle est définitivement aveuglée. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est temporairement immunisée contre cet effet pendant 24 h.

Lumière impérieuse ↻ (lumière) **Déclencheur.** L'enfant lumineux pénètre dans une zone de ténèbres magiques ou commence son tour dans une zone de ténèbres magiques. **Effet.** L'enfant lumineux tente de contrer les ténèbres magiques (comme un sort de niveau 7).

Vitesse 9 m, vol 15 m

Corps à corps ◆ poing, +25 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 3d4+5 contondants plus 4d6 de feu et 2d4 de feu persistants

Corps à corps ◆ rayon de feu, +25 (arcane, évocation, magique, portée 30 m), **Dégâts** 3d10+3 de feu, plus 2d10 dégâts positifs si la cible est morte-vivante

Sorts innés occultes DD 33 ; **7e** *explosion de lumière, renvoi de sorts* ; **6e** *dissipation de la magie, motif éclatant, mur de force* ; **5e** *porte dimensionnelle, terrain hallucinatoire, vision faussée* ; **4e** *porte dimensionnelle* (à volonté ; soi uniquement) ; **2e** *objet illusoire* (à volonté) ; **Tours de magie (6e)** *lumière*

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
P
Q-R
X-Z
ANNEXES

Enlaceur

Aux yeux de tous, sauf les plus perspicaces explorateurs souterrains, un enlaceur ressemble simplement à une grande stalactite, stalagmite, ou à une colonne de glace. Postés en embuscade, ces prédateurs rusés et patients savent exploiter cette particularité.

Les enlaceurs ne s'intègrent pas aux grandes sociétés (bien qu'on les rencontre souvent à proximité d'autres habitants des profondeurs), mais se rassemblent généralement en petites grappes et chassent parfois même à plusieurs. Particulièrement intéressés par la philosophie traitant de la vie et de la mort et par certains détails liés aux religions les plus sinistres et cruelles du monde, les enlaceurs sont capables de débattre et disserter pendant des heures avec ceux qu'ils avaient initialement prévu de dévorer. Les spéléologues à l'esprit vif sont ainsi susceptibles de calmer l'appétit d'un enlaceur en lui racontant des histoires ou en débattant de sujets philosophiques avec lui. Cependant, les enlaceurs n'ont généralement aucune envie de laisser s'échapper une proie aussi intrigante. On raconte ainsi que des rhéteurs et des philosophes particulièrement brillants ont réussi à survivre pendant des jours, voire des années, en devenant les familiers ou compagnons de discussion de grappes d'enlaceurs. Cependant, il est dans l'intérêt de ces individus de s'enfuir au plus vite, car l'appétit des enlaceurs finit inévitablement par prendre le pas sur leur curiosité, surtout si ces familiers persistent à se jouer de l'esprit et de la patience de leurs maîtres. Un enlaceur mesure près de 3 m et pèse environ 1 tonne.

Trésors des enlaceurs

Les enlaceurs conservent les trésors de leurs victimes, qui représentent autant de souvenirs de conversations ou de délicieuses saveurs. En outre, on trouve souvent dans leur gésier de petits objets et des joyaux portés par les créatures qui ont été gobées. Les aventuriers chevronnés qui ont exploré l'Ombreterre ont toutes sortes d'anecdotes relatives aux trouvailles étranges et inattendues qu'ils ont faites dans le gésier d'un enlaceur.

Enlaceur — Créature 10

PEU COURANT | CM | GRANDE | ABERRATION

Perception +21 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun des profondeurs

Compétences Athlétisme +22, Discrétion +17 (+25 dans les environnements pierreux ou glacés), Nature +17 (+21 en ce qui concerne les cavernes), Religion +19

For +6, **Dex** +1, **Con** +6, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +1

CA 29 ; **Réf** +15, **Vig** +20, **Vol** +21 ; bonus de statut de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 215 ; **Faiblesses** feu 10 ; **Résistances** électricité 10

Flagellation réactive ↻ **Déclencheur.** Une créature qui se trouve à portée des filaments d'un enlaceur quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle a entreprise. **Effet.** L'enlaceur porte une Frappe de filament contre la créature déclencheur.

Vitesse 3 m, escalade 3 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +21, **Dégâts** 2d12+12 perforants

Corps à corps ◆ filament, +23 (allonge 15 m), **Effet** filament collant

Déluge de filaments ◆. L'enlaceur porte une Frappe de filament avec chacun de ses filaments (sauf ceux qui servent à immobiliser des créatures). Chaque attaque doit être dirigée contre une cible différente. Ces attaques sont toutes comptabilisées dans le malus d'attaques multiples de l'enlaceur, mais son malus n'augmente qu'une fois que toutes les attaques ont été effectuées.

Déploiement de filaments ◆. L'enlaceur déploie ou rétracte six longs et fins cirres qui sortent de son corps. Quand les filaments sont déployés, l'enlaceur est soumis à un malus de circonstances de –4 à ses tests de Discrétion. Quand ils sont rétractés, il ne peut pas porter ses Frappes de filaments.

Filament collant. Toute créature touchée par une attaque de filament d'enlaceur se trouve dans les états affaibli 1 et empoignée. Chaque coup de filament supplémentaire augmente l'intensité de l'état affaibli de 1 (jusqu'à une intensité maximum d'affaibli 4). L'intensité de cet état affaibli est réduite de 1 toutes les 8 h. L'enlaceur peut se déplacer tout en maintenant une créature empoignée dans un filament, mais il relâche automatiquement la créature si son déplacement lui fait dépasser l'allonge du filament. L'enlaceur peut relâcher une créature empoignée par une action gratuite. Une créature peut trancher un filament si elle réussit une attaque face à un CA de 27 et qu'elle inflige au moins 18 dégâts tranchants. L'enlaceur lui-même n'est pas blessé par cette attaque, mais il ne pourra pas utiliser un filament tranché pour attaquer.

Tirer les filaments ◆◆. L'enlaceur tire à lui toutes les créatures qu'il a empoignées grâce à ses filaments. L'enlaceur fait un unique test d'Athlétisme et en compare le résultat avec le DD de Vigueur de chacune des créatures immobilisées. L'enlaceur tire à lui chaque créature face à laquelle il a obtenu un succès sur une distance maximale de 7,5 m, et chaque créature face à laquelle il a obtenu un succès critique d'une distance maximale de 15 m.

LES FARCES DES ESPRITS FOLLETS

Les esprits follets ont tendance à faire des farces sans conséquences néfastes. Ils peuvent utiliser leurs pouvoirs pour mettre un vantard dans l'embarras ou pour employer un subterfuge complexe afin que quelqu'un remarque un admirateur qui était là pour lui depuis le début. Leurs plans ne tiennent souvent pas debout. En effet, étant donné la nature versatile des esprits follets, leur attention peut facilement être attirée ailleurs lors de la mise en œuvre d'une action planifiée.

ESPRIT FOLLET

Insaisissables, frivoles et exubérants, les esprits follets sont la première chose qu'imaginent la plupart des villageois lorsqu'ils entendent parler de «fées» ou de «féerie». Leur tempérament peut varier s'il s'agit d'un grig bienveillant ou d'une pixie farceuse, mais les esprits follets ont tous en commun un lien avec la magie et une très petite taille. Cette famille de fées a donné son nom aux membres les plus menus et les plus nombreux : les esprits follets ordinaires.

ESPRIT FOLLET

Les esprits follets ordinaires sont des gardiens primordiaux qui jettent leur dévolu sur une personne, un lieu ou un objet et le défendent pour des raisons insondables. Ils peuvent se montrer aimables ou méchants, mais tous sont capricieux. D'un peu plus de 20 cm de haut, ils se méfient des animaux susceptibles de les attraper, surtout des chats domestiques, et préfèrent s'enfuir en volant plutôt que de combattre. D'un autre côté, les esprits follets sont incroyablement curieux à propos de la magie sous toutes ses formes et se rassemblent, même s'il y a un risque, autour de nexus telluriques ou d'autres sites de puissance.

ESPRIT FOLLET **CRÉATURE -1**

CN TRÈS PETITE ESPRIT FOLLET FÉE

Perception +4 ; vision nocturne

Langues commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +6

For −3, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** −2, **Sag** +0, **Cha** +2

Objets rapière

Feu lumineux (évocation, lumière, primordiale). Un esprit follet diffuse de la lumière comme une torche. Il peut l'éteindre, la rallumer ou changer la couleur de cette lumière en effectuant une action unique qui a le trait concentration. Lorsque cette lumière est éteinte, les Frappes de l'esprit follet n'infligent aucun dégât de feu et il ne peut pas utiliser ses Frappes d'étincelle lumineuse.

CA 15 ; **Réf** +8, **Vig** +2, **Vol** +4

PV 11 ; **Faiblesses** fer froid 3

Vitesse 3 m, vol 12 m

Corps à corps ◆ rapière, +8 (désarmer, feu, finesse, magique, mortelle 1d8), **Dégâts** 1d6−3 perforants plus 1 de feu

À distance ◆ étincelle lumineuse, +8 (feu, lumière, portée 6 m), **Dégâts** 1d4 de feu

Sorts innés primordiaux DD 16 ; **1er** *couleurs dansantes* ; **Tours de magie (1er)** *détection de la magie*, *hébétement*, *lumières dansantes*

GRIG

Les grigs sont les gentils musiciens des fées qui se retrouvent souvent dans des situations fâcheuses à cause de leurs tendances à vouloir affronter et vaincre le mal, même lorsque leurs pouvoirs sont largement insuffisants. Cela ne les empêche pas de se battre courageusement en faisant preuve de ruse, en utilisant leur magie et leurs attaques soniques à distance, tout en volant avec leurs ailes et en sautant grâce à la partie inférieure de leur torse similaire à celle d'un criquet pour rester hors d'atteinte.

GRIG **CRÉATURE 1**

CN TRÈS PETITE ESPRIT FOLLET FÉE

Perception +7 ; vision nocturne

Langues commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +2 (+6 pour Sauter en hauteur ou en longueur), Discrétion +7, Représentation +7

For −2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +4

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +9

PV 20 ; **Faiblesses** fer froid 5

Vitesse 7,5 m, vol 9 m

Corps à corps ❖ poing, +9 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 1d4–2 contondants
À distance ❖ note dissonante, +9 (évocation, magique, portée 9 m, son), **Dégâts** 1d8 son
Sorts innés primordiaux DD 18 ; **2e** *invisibilité* (personnelle seulement), *poussière scintillante* ; **1er** *déguisement illusoire* ; **Tours de magie (2e)** *son imaginaire*
Jouer du violon ❖ (audible, émotion, enchantement, mental, primordiale). Un grig peut frotter ses pattes les unes contre les autres pour créer une mélodie au violon entraînante qui oblige les créatures dans un rayon de 9 m à danser et dont les effets peuvent varier en fonction du jet de Volonté DD 18. Une créature qui l'entend est temporairement immunisée pendant 10 min en cas de succès. Sinon, si le grig continue de Jouer du violon chaque round, la créature ne peut faire aucun autre jet de sauvegarde.
Succès. Aucun effet.
Échec. Pris au dépourvu et malus de statut de –3 m aux Vitesses.
Échec critique. Comme un échec, en ajoutant ralenti 1.

PIXIE

D'une curiosité insatiable, toujours surexcités et juste un peu taquins, les pixies sont des voyageurs et des farceurs qui utilisent leur poussière magique aussi bien pour créer toutes sortes de situations saugrenues que pour se défendre. Les autres créatures éprouvent souvent des difficultés à comprendre un pixie dont le débit de paroles est rapide et décousu.

PIXIE — CRÉATURE 4

CN PETITE ESPRIT FOLLET FÉE

Perception +12 ; vision nocturne
Langues commun, sylvestre
Compétences Acrobaties +13, Discrétion +11, Duperie +11, Nature +10
For –1, **Dex** +5, **Con** +1, **Int** +3, **Sag** +2, **Cha** +3
Objets arc long (60 flèches), épée courte
CA 23 ; **Réf** +14, **Vig** +8, **Vol** +12 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie

PV 40 ; **Faiblesses** fer froid 5
Vitesse 4,5 m, vol 13,5 m

Corps à corps ❖ épée courte, +13 (agile, finesse, magique, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+4 perforants
À distance ❖ arc long, +13 (facteur de portée 30 m, magique, mortelle 1d10, rechargement 0, volée 6 m), **Dégâts** 1d8+4 perforants
Sorts innés primordiaux DD 21 ; **4e** *invisibilité* (à volonté ; personnelle seulement) ; **3e** *dissipation de la magie* ; **2e** *enchevêtrement*, *lueurs féeriques* ; **1er** *déguisement illusoire* ; **Tours de magie (2e)** *bouclier*, *détection de la magie*, *lumières dansantes*, *son imaginaire*
Saupoudrer de la poussière de pixie ❖ (manipulation). Le pixie saupoudre de la poussière de pixie sur l'une de ses flèches. Si le pixie touche une créature avec cette flèche avant son prochain tour, la flèche inflige l'un des effets spéciaux suivants au lieu d'infliger des dégâts. Chaque effet dépend du jet de Volonté DD 21 de la cible. Sur un coup critique, la cible empire d'un degré le résultat de son jet de sauvegarde.

- **Charme** (émotion, enchantement, mental, mise hors de combat). La cible subit les effets d'un *charme*, sauf qu'elle ne bénéficie d'aucun bonus à son jet de sauvegarde si la seule action hostile à son encontre était le tir à l'arc du pixie. De plus, le pixie peut choisir de déplacer l'adoration de la cible sur une créature différente de lui.
- **Perte de mémoire** (divination, mental). En cas de jet de Volonté raté, la cible ne se souvient plus des cinq dernières minutes écoulées.
- **Sommeil** (enchantement, mental, mise hors de combat, sommeil). La cible subit les effets d'un *sommeil* de niveau 3.
- **Soumission** (enchantement, mental, non létal). La cible subit 4d6 dégâts mentaux (jet de Volonté basique).

VARIANTES DE FLÈCHES PIXIES

Les pixies confèrent à leurs flèches toute une variété d'effets dont la plupart sont conçus pour charmer ou dérouter mais jamais pour mutiler. Certaines flèches peuvent reproduire les effets de sorts tels que *confusion*, *terreur*, *fou rire* et même *suggestion*.

PERDRE UNE TÊTE

Un ettin qui perd une de ses têtes est triste à voir. Plutôt que de nettoyer et cautériser le moignon, il va laisser autant de la tête décapitée qu'il le peut, allant même parfois jusqu'à tenter de la recoudre à sa place ou de la garder dans une musette attachée à l'épaule.

Ettin

Deux têtes ne valent pas toujours mieux qu'une. Les géants négligés et violents connus sous le nom d'ettins en sont la preuve.

L'origine de ces brutes à deux têtes est inconnue mais rares sont ceux qui se posent la question quand ils les rencontrent. La priorité dans ce genre de confrontation est plutôt de trouver un moyen de fuir ce qui n'est pas facile étant donné la vigilance notoire de l'ettin. Dans ce cas, deux têtes valent effectivement mieux qu'une. Les ettins sont régulièrement employés dans les armées d'orcs et de géants pour servir de sentinelles et de gardes. L'avantage d'avoir un ettin comme garde est évident : puisqu'il n'a qu'un seul estomac, il n'a besoin que de la même quantité de nourriture qu'un ogre mais en étant deux fois plus vigilants grâce à ses deux têtes. De plus, un ettin ne se plaint jamais d'un manque de compagnie. Ses deux têtes se contentent de se chamailler et de discuter entre elles et même si elles se querellent constamment, aucune d'elles ne peut envisager la vie sans l'autre. Comme certains jumeaux, un ettin a deux esprits distincts qui se considèrent mutuellement comme faisant partie intégrante de leur vie et de leur identité.

Les ettins ne semblent pas être les descendants d'une seule race de géants mais de plusieurs espèces. Leurs défenses font penser à une parenté avec les orcs tandis que leur taille et leur intelligence limitée évoquent plutôt les géants des collines. Bien qu'ils soient plus grands que les gobelins et les hobgobelins, les ettins se sentent chez eux au sein des tribus de ces créatures et apprécient leur place de guetteurs dans les communautés ou à l'arrière garde des armées. Leur langue trahit une forte exposition aux races de géants et gobelinoïdes ; ils parlent en effet une sorte de galimatias composé de gobelin, de jotun et d'orquien et leur diction permet juste de saisir le sens général de leurs courtes phrases et de leurs divagations ; de toute manière, la plupart de leurs interlocuteurs se contentent d'acquiescer quand ils conversent avec eux. Ces monstres sont notoirement coléreux et, malgré leur acuité visuelle supérieure, ils ont la vue courte quand il s'agit de garder leurs alliés en vie.

ETTIN — CRÉATURE 6

CM GRANDE GÉANT HUMANOÏDE

Perception +16 ; vision nocturne

Langues galimatias de gobelin, de jotun et d'orquien

Compétences Athlétisme +16, Intimidation +10

For +6, **Dex** –1, **Con** +4, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** +0

Cerveaux indépendants. Chaque tête de l'ettin détermine sa propre initiative et a son propre tour. Aucune des têtes ne peut effectuer l'action Retarder. Au début du tour d'une tête, cette dernière gagne 2 actions et 1 réaction. Chaque cerveau contrôle un des bras de l'ettin mais les deux peuvent commander les jambes. Toute capacité qui trancherait une des têtes de l'ettin (comme la priorité *vorpale* d'une arme) ne provoque pas sa mort s'il a encore son autre tête. Mais il perd le tour, les actions et les réactions de la tête coupée. Les effets mentaux qui ciblent une seule créature n'affectent qu'une des têtes de l'ettin.

Objets fléau d'armes (2)

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +16, **Vol** +12

PV 110

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ❖ fléau d'armes, +16 (allonge 3 m, balayage, croc-en-jambe, désarmer), **Dégâts** 2d6+10 contondants

Corps à corps ❖ poing, +16 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d6+10 contondants

Fantôme

Quand certains mortels meurent dans des circonstances tragiques ou sans avoir terminé une tâche importante, leur existence peut se poursuivre. Ces âmes angoissées hantent un site qu'elles considéraient comme important de leur vivant et tentent sans cesse de rétablir les torts ou les méfaits dont elles auraient été victimes.

Créer un fantôme

Il vaut mieux créer des fantômes sur mesure pour les adapter aux nécessités spécifiques d'une aventure, mais vous pouvez aussi utiliser les indications suivantes pour transformer des créatures vivantes en fantômes.

Premièrement, augmentez de 2 le niveau de la créature et changez comme suit ses statistiques :

- Augmentez de 2 la CA, les modificateurs de sauvegarde, la Perception, les DD et les modificateurs de compétences. Augmentez de 4 le modificateur d'attaque au corps à corps le plus approprié et transformez cette attaque en main spectrale (décrite ci-après). Augmentez de 2 les autres modificateurs d'attaque.
- Un fantôme a un modificateur de Force de –5 et un modificateur de Constitution de +0.
- Ne modifiez pas les points de vie du fantôme suite à ce changement de niveau.

Les pouvoirs des fantômes

Un fantôme gagne les traits intangible, esprit et mort-vivant. Beaucoup deviennent mauvais. Si la créature de base possède des pouvoirs ou des traits associés au fait que c'est une créature vivante et tangible, elle les perd. Il est aussi possible que vous ayez à modifier certains pouvoirs inadaptés au thème de votre fantôme. Tous les fantômes obtiennent les pouvoirs suivants :

Vision dans le noir

Lié à un site. Un fantôme typique ne peut pas s'éloigner de l'endroit où il a été tué ou du site qu'il hante. Un fantôme ne peut pas s'éloigner de plus de 36 m en moyenne. Certains fantômes sont plutôt liés à une pièce, une bâtisse, un objet ou une créature qui était spécial pour lui, et non à un site.

Soins négatifs

Reconstruction (divine, nécromancie). Quand un fantôme est détruit, il reprend forme au bout de 2d4 jours, avec tous ses points de vie, à l'intérieur du site auquel il est lié. Un fantôme peut être définitivement détruit uniquement si quelqu'un trouve la raison expliquant son existence et rétablit le tort qui empêche son esprit de trouver le repos.

Immunités effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision

Résistances tous les dégâts 5 (sauf force, positif ou *spectrale* ; double résistance contre non magique). Cette résistance passe à 10 au niveau 9 et 15 au niveau 16.

Vitesse de vol égale à sa Vitesse.

Main spectrale. Tous les fantômes peuvent effectuer une attaque à mains nues de main spectrale qui inflige des dégâts négatifs. Elle a le plus souvent les traits agile, finesse et magique. Certains fantômes manient toujours les vestiges fantomatiques des armes qu'ils possédaient de leur vivant, mais leurs effets restent inchangés.

Pouvoirs spéciaux

Choisissez un ou deux des pouvoirs suivants, ou trois si le fantôme est de niveau 9 ou plus. Ces pouvoirs devraient évoquer sa mort ou son histoire. Vous pouvez également créer de nouveaux pouvoirs ou adapter ceux des monstres ou des classes pour qu'ils correspondent au thème. Les DD sont égaux à 2 + le DD du niveau du fantôme (*Livre de base* p. 503).

Assaut télékinésique ◆◆ (divine, évocation). Le fantôme hurle de douleur et d'angoisse en faisant voler en tous sens des débris et des petits objets dans une émanation de 9 m. Les créatures dans cette zone subissent chacune 1d6 dégâts contondants + 1d6 tous les 2 niveaux. Elles ont chacune droit à un jet de Réflexes basique.

Lamentation d'épouvante ◆◆ (audible, divine, émotion, enchantement, mental, terreur). Le fantôme pleure sur son sort, ce qui oblige chaque créature vivante dans un rayon de 9 m à faire un jet de Volonté. En cas d'échec, une créature devient effrayée 2 (ou effrayée 3 en cas d'échec critique). En cas de réussite, elle est temporairement immunisée contre la lamentation d'épouvante de ce fantôme pendant 1 min.

Occuper un objet ◆. Le fantôme possède un objet de Grande taille ou plus petit situé à 6 m ou moins de lui et en fait un objet animé (pages 266 et 267). Le niveau de cet objet animé ne peut pas être supérieur à celui du fantôme –2. Si l'objet ciblé est tenu par une créature, celle-ci peut faire un jet de Volonté pour empêcher la possession. Cette possession prend fin quand l'objet est détruit ou si le fantôme en sort. Le cas échéant, le fantôme réapparaît dans la case de l'objet et ne peut de nouveau Occuper un objet avant 1d4 rounds.

Fantômes sur mesure

Les fantômes sont surtout satisfaisants lorsqu'ils sont utilisés avec parcimonie. Ils sont les vestiges de leur vie passée et conservent leur intelligence, ils peuvent donc communiquer des informations oubliées de tous ou fournir aux PJ des éléments cruciaux de l'histoire. De cette façon, au cours d'une aventure, un fantôme peut fournir un indice ou même l'historique complet d'un site ou d'un événement. Au contraire de la plupart des morts-vivants, les fantômes peuvent conserver l'alignement qu'ils avaient de leur vivant, mais en jeu, ils doivent toujours rester des créatures tragiques et effrayantes.

CRÉATION DE FANTÔMES

Remarquez que le mage fantôme est créé de toutes pièces au lieu d'appliquer les règles des fantômes à une créature autrefois vivante ; ses valeurs ne correspondent donc pas exactement à celles indiquées plus haut. C'est généralement la meilleure façon de procéder si vous disposez de temps car elle vous permet de créer un fantôme parfaitement adapté à la situation.

Possession malveillante ◆◆. Le fantôme tente de posséder une créature tangible adjacente. Ce pouvoir produit le même effet que le sort *possession*, mais comme le fantôme n'a pas de corps physique, les restrictions du sort ne l'affectent pas.

Regard corrupteur ◆◆. Le fantôme regarde fixement une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 m. La cible subit 1d6 dégâts négatifs + 1d6 par tranche de 2 niveaux. Elle a droit à un jet de Volonté basique. Elle est également stupéfiée pendant 1 min si elle rate son jet de sauvegarde.

Toucher affaiblissant ◆◆. Le fantôme tente d'absorber la force vitale d'une créature s'il parvient à la toucher. Il effectue une Frappe de main spectrale mais n'inflige aucun dégât en cas de réussite. Au lieu de cela, la cible devient drainée 1 pendant 1 jour et le fantôme récupère un nombre de PV égal à la moitié de son niveau de fantôme.

ROTURIER FANTÔME

Les roturiers fantômes sont des personnes ordinaires qui estiment avoir été tuées injustement, le plus souvent à cause d'un mauvais tour ou d'une trahison.

ROTURIER FANTÔME — CRÉATURE 4

CM MOYENNE ESPRIT FANTÔME INTANGIBLE MORT-VIVANT

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues commun

Compétence Connaissance de l'habitat +10 (s'applique au site auquel le fantôme est lié), Discrétion +12

For −5, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +2

Lié à un site

CA 20 ; **Réf** +11, **Vig** +8, **Vol** +8

PV 30, reconstruction, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 5 (sauf force, *spectrale* ou positif ; double résistance contre non magique)

Reconstruction (divine, nécromancie). C'est en réparant l'injustice qui a provoqué la mort du roturier que celui-ci pourra partir pour l'après-vie.

Vitesse vol 7,5 m

Corps à corps ◆ main spectrale, +13 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 2d6+2 négatifs

Lamentation d'épouvante ◆ (audible, divine, émotion, enchantement, mental, terreur) DD 21

MAGE FANTÔME

Un magicien qui meurt avant l'aboutissement d'un projet majeur peut devenir un mage fantôme qui s'acharnera à terminer sa tâche dans la non-vie.

MAGE FANTÔME — CRÉATURE 10

CM MOYENNE ESPRIT FANTÔME INTANGIBLE MORT-VIVANT

Perception +17 ; vision dans le noir

Langues commun, draconique

Compétences Arcanes +22, Discrétion +21, Intimidation +22

For −5, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +6, **Sag** +3, **Cha** +6

Lié à un site

CA 27 ; **Réf** +19, **Vig** +16, **Vol** +22

PV 135, reconstruction, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 5 (sauf force, *spectrale* ou positif ; double résistance contre non magique)

Reconstruction (divine, nécromancie). C'est en terminant le projet du mage fantôme que celui-ci pourra partir pour l'après-vie.

Vitesse vol 7,5 m

Corps à corps ◆ main spectrale, +21 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 2d8+12 négatifs

Sorts innés arcaniques DD 29, attaque +23 ; **5e** *cône de froid*, *hallucination* ; **4e** *assassin imaginaire*, *suggestion* ; **3e** *antidétection*, *cécité*, *dissipation de la magie* ; **2e** *manœuvre télékinésique* (×2) ; **1er** *rayon affaiblissant* (×2) ; **Tours de magie (5e)** *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*, *son imaginaire*

Lamentation d'épouvante ◆ (audible, divine, émotion, enchantement, mental, terreur) DD 29

Assaut télékinésique ◆◆ (divine, évocation) 6d6 contondants, DD 29

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Faucheuse

La Faucheuse est l'éternelle représentation de la mort. Aussi silencieuse qu'un tombeau et aussi inévitable que le temps, cette entité légendaire traque et achève les créatures qui ont trompé la mort depuis bien trop longtemps. Parfois, elle arrive sans prévenir tandis qu'à d'autres moments elle vient terminer ce que d'autres créatures n'ont pu achever. La Faucheuse ne sert ni dieu, ni fiélon, ni aéon. Elle est à la fois détestée et redoutée par les psychopompes et les célestes mais, très peu, voire aucun, osent se dresser contre elle. Tel un fléau éternel, elle tue ceux qui tentent de débarrasser l'univers de sa présence. Elle est seule et n'écoute qu'elle, aussi les supplications des mortels et des immortels sont vaines une fois qu'elle est en chasse. Ses jugements son silencieux et aucun mortel ne peut les comprendre mais quelles que soient ses raisons d'agir, le résultat est inflexible et définitif.

Bien que certaines légendes affirment que la Faucheuse apparaît à tous ceux qui vont mourir, la vérité est un peu plus troublante. De telles apparitions sont les prérogatives des pychopompes, une race d'immortels chargée de protéger et de guider les âmes dans l'après-vie. La Faucheuse n'a que faire de protéger et de guider les âmes. Elle est motivée par des objectifs sinistres ourdis dans le royaume crépusculaire d'Abaddon où règnent les Cavaliers de l'Apocalypse. En effet, la Faucheuse et Charon, le Cavalier de la Mort, se ressemblent étrangement même s'il n'existe aucun document indiquant que ces deux entités travaillent ensemble. En fait, la Faucheuse est une sorte de manifestation du plan d'Abaddon et en cela certains pensent qu'elle pourrait être l'incarnation du mystérieux Premier Cavalier. Quand elle se rend sur un monde, ce n'est pas comme un ange de miséricorde mais comme une impitoyable moissonneuse de vie. Ceux qu'elle exécute ne sont pas tant destinés à mourir qu'ils sont choisis, traqués et assassinés.

Les légendes peut-être les plus effrayantes autour de la Faucheuse concernent sa nature en tant qu'entité unique, car certains pensent qu'il existe plusieurs faucheuses dans le Grand Au-Delà. On murmure l'existence d'une cabale d'au moins neuf de ces créatures qui arpentent la réalité, éliminant les vivants en tant que mystérieuses servantes de la véritable entropie. Selon les enseignements de certains cultes de la mort, l'objectif final de la Faucheuse est de mettre un terme au cycle de la vie et de la mort et d'être la souveraine silencieuse d'un univers vide.

FAUCHEUSE — CRÉATURE 21

UNIQUE NM MOYENNE MORT-VIVANT

Perception +41 ; *détection de l'invisibilité*, vision dans le noir, vision du statut, *vision lucide*

Langues commun, nécril

Compétences Acrobaties +43, Athlétisme +38, Discrétion +43, Duperie +40, Intimidation +43, Religion +39, Société +36

For +8, **Dex** +10, **Con** +8, **Int** +5, **Sag** +7, **Cha** +8

Objets faux

Grâce de la mort. La Faucheuse peut choisir ou non d'être considérée comme une morte-vivante pour les effets qui affectent différemment les morts-vivants. Même si elle choisit de ne pas être considérée comme morte-vivante, elle n'est jamais considérée comme une créature vivante.

Vision du statut. La Faucheuse connaît automatiquement les points de vie, les états, les afflictions et les émotions de toutes les créatures qu'elle voit.

CA 47 ; **Réf** +41, **Vig** +37, **Vol** +38 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie

PV 320, soins négatifs **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison ; **Résistances** tous les dégâts 15

Aura d'infortune (aura, divination, divine, infortune) 6 m. Les créatures vivantes dans l'aura doivent lancer deux fois tous leurs d20 et utiliser le moins bon résultat.

Soins négatifs. La Faucheuse peut choisir ou non de subir des dégâts positifs.

Mort qui rôde ↷ (téléportation) ; **Déclencheur.** Une créature dans un rayon de 30 m effectue une attaque à distance ou utilise une action qui a le trait concentration, manipulation ou déplacement. **Effet.** La Faucheuse se téléporte dans une case adjacente à la créature ayant déclenché cet effet et effectue une Frappe au corps à corps contre elle. Si sa Frappe touche, la faucheuse interrompt l'action.

Vitesse 15 m ; vol 22,5 m

LA MAIN DU MORT

Les cartes sont un moyen traditionnel de prédire l'avenir d'une personne mais, selon les légendes, certaines cartes funestes ou combinaisons de cartes peuvent attirer l'attention de la faucheuse. Des jeux de cartes spécifiquement utilisés pour prédire l'avenir, comme le jeu du tourment, n'affichent pas ostensiblement l'image de la faucheuse mais, pour les paranoïaques, la mort peut se cacher dans n'importe quelle main malchanceuse de cartes.

TRÉSOR DE LA FAUCHEUSE

La Faucheuse ne possède aucun trésor mais parfois les morts inférieures conservent d'étranges souvenirs de ceux qu'elles ont tués, surtout dans les cas où la mort inférieure a tourné son intention impie vers une grande famille ou une faction.

Corps à corps ❖ *faux acérée*, +40 (agile, allonge 3 m, croc-en-jambe, magique, mortelle 3d10), **Dégâts** 4d10+23 tranchants plus frappe mortelle et absorption d'énergie

Sorts innés divins DD 47, attaque +37 ; **10e** *doigt de mort* (×4) ; **7e** *changement de plan* ; **Constant (6e)** *vision lucide* ; **(3e)** *rapidité* ; **(2e)** *détection de l'invisibilité*

Absorption d'énergie. Quand la Faucheuse touche et inflige des dégâts avec sa faux, elle récupère 20 points de vie et la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 43 ou être condamnée 1. Si la cible est déjà condamnée, l'intensité de cet état augmente de 1 point (maximum condamnée 3).

Frappe mortelle (mort). Une créature qui encaisse un coup critique à cause d'une des attaques de la Faucheuse ou qui obtient un échec critique contre un de ses sorts doit réussir un jet de Vigueur DD 47 ou mourir.

Imprégnation d'armes (divine, évocation). Entre les mains d'une Faucheuse, n'importe quelle faux gagne le trait agile, ne peut être désarmée et devient une *faux de frappe majeure acérée +3*. Si la Faucheuse Frappe une créature ayant une faiblesse contre un certain type de dégâts, les dégâts de la faux sont de ce type en plus d'être tranchants.

Mort définitive. Une créature tuée par la Faucheuse ne peut être ramenée à la vie par aucun moyen sauf une intervention divine.

MORT INFÉRIEURE

Personne ne sait vraiment ce que sont les morts inférieures bien que certains affirment que ce sont des avatars de la Faucheuse. Cependant, contrairement à cette étrange chasseuse, en de rares occasions les morts inférieures chassent en groupe. Le plus souvent, elles se manifestent à partir d'objets maudits. D'autres fois, elles ne sont que les exécutrices de la mort, chassant de la même manière que la Faucheuse, silencieusement, sans remords et sans pitié. Très rarement, plusieurs morts inférieures travaillent ensemble pour éliminer toute une population, leur faux fauchant des foules entières en ne laissant derrière elles que des cités vides et inspirant les fausses rumeurs (espérons-le) concernant l'existence de plusieurs faucheuses.

MORT INFÉRIEURE — CRÉATURE 16

RARE NM MOYENNE MORT-VIVANT

Perception +32 ; *détection de l'invisibilité*, vision dans le noir, vision du statut, *vision lucide*

Langues commun, nécril

Compétences Acrobaties +33, Athlétisme +28, Discrétion +35, Duperie +30, Intimidation + 32, Religion +30, Société +26

For +6, **Dex** +9, **Con** +6, **Int** +4, **Sag** +6, **Cha** +6

Objets faux

Grâce de la mort. Comme la faucheuse.

Vision du statut. Comme la faucheuse.

CA 39 ; **Réf** +33, **Vig** +30, **Vol** +32 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie

PV 255, soins négatifs **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison

Aura d'infortune (aura, divination, divine, infortune) 6 m. Comme la faucheuse.

Soins négatifs. Une mort inférieure peut choisir ou non de subir des dégâts positifs.

Mort qui rôde ↷ (téléportation). Comme la Faucheuse mais la créature qui déclenche cet effet doit se trouver dans un rayon de 18 m.

Vitesse 15 m ; vol 12 m

Corps à corps ❖ *faux acérée*, +32 (agile, allonge 3 m, croc-en-jambe, magique, mortelle 2d10), **Dégâts** 3d10+14 tranchants plus 1d12 négatifs

Sorts innés divins DD 38 ; **Constant (6e)** *vision lucide* ; **(3e)** *rapidité* ; **(2e)** *détection de l'invisibilité*

Imprégnation d'armes (divine, évocation). Entre les mains d'une mort inférieure, n'importe quelle faux gagne le trait agile, ne peut être désarmée et devient une *faux de frappe majeure acérée +2*.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Félide

Agiles et souples, avec des traits de félin et une longue queue, les amurruns sont des vagabonds, des explorateurs et des êtres extravertis qui partagent une nature grégaire et une curiosité sans limite. Cette dernière caractéristique pousse bon nombre de ces individus à chercher les ennuis mais cette nature curieuse va de pair avec une chance qui leur permet souvent d'échapper aux périls dans lesquels ils se sont eux-mêmes fourrés. Ils acceptent avec élégance et un certain amusement le nom de « félide » pour désigner leur peuple.

Toujours désireux d'explorer et d'apprendre, les félides se sont répandus dans les autres régions du monde à partir de leurs nations d'origine des tropiques de l'hémisphère sud mais jamais en grand nombre. On peut trouver n'importe où dans le monde un félide solitaire mais il est rare de trouver une quelconque communauté en dehors des frontières de leurs nations. C'est dû à leur envie innée de voyager et de s'émerveiller. Comme le dit plus d'un félide : «J'ai vécu avec les miens toute ma vie, mais vous ? Vous êtes nouveau et différent ! Vous avez tellement de choses à m'apprendre ! »

De vieilles légendes amurruns prétendent que les félides ont été créés pour être des gardiens et qu'ils ont été chargés de protéger le monde contre les forces sinistres qui le menacent. Souvent, cette mission se manifeste sous la forme d'une opposition de longue date aux adeptes des seigneurs démons, des archidiables et d'autres demi-dieux fiélons. De nombreux félides vénèrent les esprits de la création en ayant recours à des rituels inattendus pour s'attirer la bonne fortune et bannir la malchance au nom des esprits. D'autres vénèrent leur propre panthéon de divinités. Ceux qui voyagent trouvent souvent le réconfort en vénérant Desna dont les enseignements sont assez proches de leurs propres prédilections.

Les félides s'adaptent bien aux rôles d'aventuriers et leurs domaines de connaissances et de spécialisations sont assez variés. Ceux qui suivent les traditions des rôdeurs et des roublards sont sans doute ceux que l'on rencontre le plus souvent mais ce n'est pas une écrasante majorité. Leur curiosité naturelle mène certains félides à se lancer dans les arts mystiques en devenant magiciens ou en suivant la voie divine pour devenir des prêtres.

La nation des félides

Les félides prétendent venir d'une lointaine nation appelée Murraseth au sud de Garund. Selon la rumeur, un sombre secret serait au cœur de cette nation, un secret dont ses discrets habitants ne divulguent volontairement pas les détails aux étrangers. En effet, peu d'aventuriers de la région de la mer Intérieure sont parvenus à entrer à Murraseth et ils sont encore moins nombreux à avoir découvert ses secrets.

Félide musard

Les musards voyagent à travers le monde en quête de nouvelles expériences.

Félide musard — Créature 1

CB MOYENNE FÉLIDE HUMANOÏDE

Perception +6 ; vision nocturne

Langues amurrun, commun

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +6, Discrétion +7, Nature +4, Survie +4

For +3, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** −1, **Sag** +1, **Cha** +1

Objets armure de cuir, grande hache, lance (3)

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +4

PV 19

Chance du félin ↷ (fortune) **Déclencheur.** Le musard obtient un échec ou un échec critique à un jet de Réflexes. **Fréquence.** Une fois par jour. **Effet.** Relance ce jet de sauvegarde et choisit le meilleur résultat.

Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ grande hache, +8 (balayage), **Dégâts** 1d12+3 tranchants

Corps à corps ❖ dague, +9 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants

À distance ❖ dague, +9 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants

Charge soudaine ❖❖. Le félide musard Marche rapidement jusqu'au double de sa Vitesse. S'il termine son déplacement à portée de corps à corps d'au moins un ennemi, il peut Frapper au corps à corps.

Domestiquer des grands félins

Bien que ce soit une pratique courante d'avoir un chat à la maison pour se protéger des rongeurs, avoir un grand félin comme animal de compagnie est totalement différent. Quoi qu'il en soit, des seigneurs marchands, des princesses et des princes impétueux et des nobles obsédés par leur statut ont essayé et, bien souvent, cela n'a eu pour conséquence que de terrifier le personnel de leur demeure et de ruiner les tissus. De nombreux nobles oisifs sont prêts à payer les services d'un druide ou d'un rôdeur peu scrupuleux qui leur promet de les aider à réaliser leur rêve d'avoir un félin de grande taille comme compagnon. Mais les risques que cela comporte suffisent généralement à dissuader le plus cupide des dresseurs de tenter l'expérience.

Félin

Peu de prédateurs du monde naturel peuvent rivaliser avec la discrétion des félins.

Léopard

Les léopards font partie des félins les plus petits mais n'en sont pas moins des créatures dangereuses. Les caractéristiques du léopard peuvent être utilisées pour les panthères noires, les panthères des neiges ou les pumas.

Léopard **Créature 2**

N Moyenne Animal

Perception +7 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +7, Discrétion +8 (+11 dans des fourrés)

For +3, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –2

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +8, **Vol** +5

PV 30

Vitesse 9 m, escalade 6 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +10 (finesse), **Dégâts** 1d10+3 perforants plus Empoignade

Corps à corps ◆ griffe, +10 (agile, finesse) ; **Dégâts** 1d6+3 tranchants

Attaque sournoise. Le léopard inflige 1d4 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Bond ◆. Le léopard Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. Si le léopard commence son action dissimulé, il reste caché jusqu'à ce qu'il ait effectué la Frappe de ce pouvoir.

Écharper ◆. Le léopard effectue deux Frappes de griffe contre une créature qu'il a empoignée. Les deux attaques comptent pour son malus d'attaques multiples mais ce malus n'augmente qu'après les deux attaques.

Lion

Les lions sont des chasseurs qui coopèrent et, pour embusquer une proie dangereuse, des groupes de lionnes travaillent ensemble pour la piéger et la tuer. Les mâles sont généralement plus massifs avec de longues crinières et, quand ils chassent, ils le font généralement seuls.

Lion **Créature 3**

N Grande Animal

Perception +9 ; odorat (imprécis) 9 m , vision nocturne

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +11, Discrétion +10

For +4, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –2

CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +9, **Vol** +7

PV 45

Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d10+6 perforants plus Empoignade

Corps à corps ◆ griffe, +11 (agile) ; **Dégâts** 1d8+6 tranchants

Attaque en meute. Le lion inflige 1d4 dégâts supplémentaires à toute créature à portée d'au moins deux alliés du lion.

Attaque sournoise. Le lion inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Bond ◆. Le lion Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. Si le lion commence son action dissimulé, il reste caché jusqu'à ce qu'il ait effectué la Frappe de ce pouvoir.

Tigre

Le tigre est un chasseur solitaire et territorial qui se sert de son pelage rayé pour se confondre avec la végétation des forêts et des jungles où il vit. Il préfère attaquer par surprise.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

TIGRE — CRÉATURE 4

N GRANDE ANIMAL

Perception +12 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +13, Discrétion +13
For +5, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –2
CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +13, **Vol** +8

PV 60
Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +13, **Dégâts** 1d10+7 perforants plus Empoignade
Corps à corps ❖ griffe, +13 (agile) ; **Dégâts** 1d8+7 tranchants
Attaque sournoise. Le tigre inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.
Bond ❖. Le tigre Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. Si le tigre commence son action dissimulé, il reste caché jusqu'à ce qu'il ait effectué la Frappe de ce pouvoir.
Lutte ❖. Le tigre effectue une Frappe de griffe contre une créature qu'il empoignée. Si l'attaque touche, la créature est mise à terre.

SMILODON

Les smilodons sont de grands félins à dents de sabre, des prédateurs supérieurs qui sont plus puissants et plus massifs que les autres grands félins. Ils tuent souvent leur proie avec une attaque rapide à la gorge ou à un autre endroit vulnérable. Les dents démesurées du smilodon sont particulièrement recherchées comme trophées.

SMILODON — CRÉATURE 6

N GRANDE ANIMAL

Perception +14 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 18 m
Compétences Acrobaties +12, Athlétisme +16, Discrétion +12
For +6, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0
CA 23 ; **Réf** +12, **Vig** +15, **Vol** +10

PV 110
Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ crocs, +11, **Dégâts** 2d10+6 perforants plus Empoignade
Corps à corps ❖ griffe, +16 (agile), **Dégâts** 2d8+6 tranchants plus Empoignade
Attaque sournoise. Le smilodon inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.
Bond ❖. Le smilodon Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. Si le smilodon commence son action dissimulé, il reste caché jusqu'à ce qu'il ait effectué la Frappe de ce pouvoir.
Perforation d'armure ❖. Le smilodon effectue une Frappe de crocs contre une créature qu'il a empoignée. Si l'attaque touche, la proie est jetée à terre ; si cette dernière porte une armure avec une Solidité de 10 ou moins, l'armure est brisée. Si la Frappe brise l'armure de la proie ou inflige des dégâts à une créature sans armure ou portant une armure brisée, la proie subit également 2d6 dégâts de saignement persistants. Cette Frappe ne peut endommager davantage une armure qui est déjà brisée.

HABITATS DE FÉLINS

Les léopards s'adaptent très facilement et sont capables de survivre dans n'importe quelles prairie, forêt ou jungle et même aux abords d'un désert.

Les lions vivent dans des régions de plaines herbeuses et de savanes bien que certaines espèces adaptées à des environnements tempérés vivent aussi dans des montagnes. Les lions des montagnes mâles n'ont pas la crinière de leurs cousins plus massifs des savanes mais ils ne sont pas moins dangereux.

Bien que les tigres soient assez répandus dans les forêts, ils peuvent aussi vivre dans les prairies et les savanes tant que la végétation est dense ; ils font souvent leur tanière dans des grottes.

Les smilodons vivent dans des régions de prairies et de forêts.

LES YEUX DE LA MORT

Beaucoup disent que l'ancienne déesse Nhimbaloth, appelée «la Mort vide de sens», est à l'origine des feux follets. Ses fidèles affirment qu'elle n'a pas de forme, qu'elle est une présence que toute personne ressent face à une mort futile et vide de sens. Ils disent aussi que tous les feux follets sont ses yeux et que c'est à travers ces créatures dévoreuses de peur qu'elle observe tous les mondes depuis son étrange royaume situé au-delà du concept de mort.

Feu follet

Boule maléfique de lumière colorée, le feu follet hante les forêts et marais désolés où il attire des voyageurs sans méfiance vers des zones dangereuses. Les feux follets peuvent modifier la couleur et l'intensité de la lumière qu'ils émettent et adorent imiter une lanterne qui bouge ou un lointain feu de camp, afin d'attirer les voyageurs perdus ou désorientés loin des itinéraires sécurisés. Ils peuvent éteindre complètement leur lumière et devenir invisibles, ce qu'ils aiment faire une fois que leurs victimes, à présent complètement perdues, comprennent que la lumière dansante qu'elles suivent ne les conduit pas en sûreté. Mais même invisible, le feu follet ne s'éloigne guère de sa proie car il se nourrit de sa panique et de ses peurs.

Au-delà de sa lumière, le corps du feu follet est une boule spongieuse d'une trentaine de centimètres de diamètre pour moins de 2,5 kg. La plupart des feux follets sont simplement des orbes translucides sans caractéristiques particulières qui se définissent uniquement par la lumière changeante qu'ils émettent, mais quelques-uns ont des taches sombres qui leur donnent l'allure d'un crâne si on les regarde de près. Un feu follet n'a pas besoin de nourriture ordinaire. Il est incapable d'absorber de la matière et se nourrit de la terreur des créatures voisines. C'est pour cela qu'il aime travailler de concert avec des morts-vivants qui suscitent l'effroi chez leurs victimes. Il a une espérance de vie très longue, bien qu'il ne soit pas immortel, et il a très bonne mémoire. Un feu follet vaincu ou intimidé est une excellente source d'informations, bien qu'il soit difficile d'obliger un monstre aussi sinistre à coopérer.

Les feux follets résident dans les forêts et marais désolés et sont généralement actifs entre le crépuscule et l'aube. Ils n'aiment pas mener leurs victimes dans une zone qui leur sera de suite fatale, comme un assommoir, et préfèrent les dangers où elles souffriront longtemps, comme une poche d'air empoisonné ou raréfié, des sables mouvants ou l'antre d'un monstre plus imposant qu'eux. Selon les feux follets, chaque type de peur a une saveur subtilement différente. La peur qui vient ronger les entrailles de celui qui prend progressivement conscience qu'il s'est perdu n'a pas le même goût que la terreur soudaine qu'éprouve celui qui se trouve face à un gigantesque monstre et pense qu'il va mourir. C'est pourquoi les feux follets s'efforcent de varier la manière dont ils génèrent la peur chez leurs proies, afin de ne pas se lasser de certaines saveurs de terreur.

FEU FOLLET — CRÉATURE 6

CM PETITE ABERRATION AIR

Perception +16 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun

Compétences Acrobaties +18, Discrétion +16, Duperie +12, Intimidation +12

For –5, **Dex** +6, **Con** +0, **Int** +2, **Sag** +4, **Cha** +2

CA 27 ; **Réf** +16, **Vig** +10, **Vol** +14

PV 50 ; **Immunités** magie

Immunité contre la magie. Un feu follet est immunisé contre tous les sorts sauf *lueurs féeriques*, *poussière scintillante*, *projectile magique* et *dédale*.

Lueur (aura, lumière) 6 m. Un feu follet est naturellement invisible, mais émet une lueur colorée qui projette une lumière vive au sein de son aura et le rend visible.

Vitesse vol 15 m

Corps à corps ❖ foudre, +17 (électricité, magique), **Dégâts** 2d8+4 d'électricité

Se nourrir de la peur ❖ (concentration) ; **Conditions.** Un ennemi est victime d'un effet de terreur ou mourant dans un rayon de 4,5 m. **Effet.** Le feu follet se nourrit de la peur de cet ennemi. Il récupère 2d4 PV et, s'il S'était éteint, il luit de nouveau Un feu follet peut effectuer cette action seulement une fois par round.

S'éteindre ❖ (concentration). Le feu follet éteint sa lumière et devient invisible. Il peut mettre un terme à cet effet en utilisant de nouveau cette action. S'il utilise son attaque de foudre alors qu'il est invisible, l'arc électrique permet aux observateurs de déterminer sa position. Il est alors seulement caché jusqu'à ce qu'il se déplace.

Fléau des Arbres

Fléau des Arbres, le seigneur auto-proclamé du lac Dévasté, est un redoutable démon sur le point d'acquérir la véritable puissance des souverains des Abysses et de devenir un seigneur démon. Pour l'instant, même en tant que seigneur démon naissant, Fléau des Arbres reste un dangereux adversaire.

Fléau des Arbres sort rarement de son royaume marécageux du Roncier, une vaste étendue de végétaux corrompus et de détritus putréfiés située juste au sud de la forêt de Fiérani du Kyonin. On peut toutefois le rencontrer n'importe où dans ce bourbier toxique, souvent en compagnie d'une petite légion de démons, de fées corrompues et d'autres redoutables alliés. Certains rituels occultes sont assez puissants pour le convoquer depuis le Roncier, ce qui lui offre l'occasion de répandre directement sa malveillance au-delà des frontières du royaume où on l'a exilé. Certains pensent qu'aucune force surnaturelle ne retient Fléau des Arbres et que, s'il le voulait, il pourrait rôder partout sur Golarion en toute impunité, en répandant la corruption d'un simple toucher et par sa simple présence. Cependant, le seigneur du lac Dévasté est aussi intelligent et rusé qu'il est dangereux, et il préfère répandre le mal sur le monde en restant à l'abri dans son royaume cauchemardesque.

FLÉAU DES ARBRES — CRÉATURE 25

UNIQUE | CM | TRÈS GRANDE | AMPHIBIE | DÉMON | FIÉLON

Perception +46 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Langues abyssal, commun, elfique, sylvestre, télépathie 90 m

For +12, **Dex** +9, **Con** +11, **Int** +7, **Sag** +8, **Cha** +8

Compétences Acrobaties +40, Arcanes +38, Athlétisme +45, Discrétion +40, Intimidation +46, Nature +49, Occultisme +38, Religion +45

Objets *Hache-noire* (page 168)

CA 54 ; **Réf** +40, **Vig** +42, **Vol** +43 ; bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde contre la magie

PV 550, régénération 50 (désactivée par bon) ; **Immunités** effets de mort, maladie, mental, poison ; **Faiblesses** bon 20 ; **Résistances** acide 20, feu 15, froid 15, physique 20 (excepté le fer froid)

Aura de corruption (aura, plante, primordiale, transmutation) 36 m. Les plantes proches de Fléau des Arbres se tordent et se déforment pour devenir des caricatures fongiques ou hérissées d'épines de leur forme naturelle. Une créature vivante dans l'aura doit réussir un jet de Vigueur DD 47 chaque round ou se transformer partiellement en matière végétale. Une créature qui rate ce jet de sauvegarde est considérée comme une plante en ce qui concerne les effets qui blessent ou gênent plus particulièrement les créatures végétales. Elle ne gagne cependant aucun avantage du fait de cette transformation en créature végétale. Cet effet dure tant que la créature reste dans l'aura de corruption et pendant 1 min par la suite.

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse 18 m, vol 18 m, nage 12 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ◆ *Hache-noire*, +47 (a5 m, allonge 4, balayage, chaotique, cide, magique, mauvais ; page 168), **Dégâts** 4d12+15 tranchants plus 1d6 d'acide, 1d6 chaotiques, 1d6 mauvais et 2d6 tranchants contre les plantes

Corps à corps ◆ mâchoires, +45 (agile, allonge 4,5 m, chaotique, mauvais, magique), **Dégâts** 4d10+18 tranchants plus 2d6 chaotiques et 2d6 mauvais

Sorts innés primordiaux DD 49, attaque +43 ; **10e** *arrêt du temps*, *flétrissure*, *mur d'épines* ; **9e** *colère abyssale* (à volonté), *dissipation de la magie* (à volonté) ; **6e** *entraves végétales* (à volonté) ; **5e** *peste abyssale* (à volonté) ; **3e** *cloué à terre* (à volonté) ; **2e** *manœuvre télékinésique* (à volonté) ; **Constant (8e)** *vision lucide* ; **(4e)** *liberté de mouvement* ; **Tours de magie (9e)** *projectile télékinésique*

Rituels primordiaux DD 49 ; *allié planaire*, *pacte abyssal*

Défoliation ◆◆ (nécromancie, plante, primordiale). Fléau des Arbres libère une vague de lumière d'un vert maladif dans une émanation de 9 m de rayon. Toutes les plantes dans la zone (y compris les créatures sous l'effet de son aura de corruption) noircissent et se flétrissent. Les plantes autres que des créatures végétales se flétrissent et meurent. Les créatures végétales subissent chacune 20d8 dégâts négatifs (jet de Vigueur basique DD 49). Une créature est également condamnée 1 pendant 1 min et malade 3 si elle rate son jet de sauvegarde. Fléau des Arbres peut choisir n'importe quel nombre de plantes dans la zone pour qu'elles ne subissent pas cet effet. Il le fait pour préserver les champignons et les végétaux corrompus et difformes, ou les créatures végétales qui le soutiennent. Fléau des Arbres doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser ce pouvoir.

Frappe de dissipation ◆ (abjuration, primordiale) ; **Fréquence** une fois par round ; **Déclencheur.** Fléau des Arbres touche une créature, un objet ou un effet de sort avec une Frappe d'arme ou une attaque

LES FIDÈLES DE FLÉAU DES ARBRES

Des fanatiques disséminés dans toute la région de la mer Intérieure vouent un culte à Fléau des Arbres. La majorité de ces fidèles déments se trouvent dans ou près du Roncier, une étendue abritant des fées contaminées par des champignons, des elfes dépravés et de sinistres adorateurs de démons. En dehors du Roncier, ses fidèles sont plus rares et ont tendance à vivre seuls ou à prendre la tête de très petits groupes. Le symbole religieux de Fléau des Arbres est un arbre mort sanguinolent coupé en deux.

Édits corrompre la flore par le biais d'énergies fongiques et mauvaises, tuer des elfes, dévorer des champignons et de la chair en putréfaction

Anathème épargner des elfes, planter des arbres, encourager la pousse des plantes naturelles

Alignements des fidèles NM, CM

AVANTAGES DE FIDÈLE

Source divine *mise à mal* ou *guérison*

Compétence divine Nature

Arme de prédilection hache d'armes

Domaines cauchemar, destruction, nature, tyrannie

Sorts de clerc 1er : *sinistres volutes*, 3e : *mur d'épines*, 6e : *entraves végétales*

REJETON DE CYTH-V'SUG

Fléau des Arbres était autrefois le sbire et le lieutenant favori (certains disent même l'enfant) du seigneur démon Cyth-V'sug, le seigneur des Champignons et des Parasites. Suite à une tentative avortée pour évincer Cyth-V'sug dans les Abysses et prendre sa place, Fléau des Arbres s'est enfui vers le plan matériel. Cyth-V'sug n'a pas pu (ou peut-être n'a-t-il simplement pas voulu) le poursuivre mais a pris des mesures pour que Fléau des Arbres reste là-bas en tranchant son lien avec les Abysses afin de l'exiler. Ainsi, si le seigneur du lac Dévasté est tué, son esprit ne pourra pas revenir vers les Abysses pour se reformer. La mort, pour Fléau des Arbres, est une chose définitive.

de défoliation. **Effet.** Fléau des Arbres lance sa *dissipation de la magie* innée en ciblant la créature qu'il a touchée avec sa Frappe ou avec un sort qui affecte cette créature.

Frappe sidérante. Quand Fléau des Arbres obtient un coup critique avec une attaque au corps à corps, la cible est étourdie 2.

HACHE-NOIRE

Hache-noire, la redoutable arme de prédilection de Fléau des Arbres, est l'un de ces puissants objets magiques que l'on appelle artefact : une création irréalisable par la plupart des mortels. Dans le cas où les PJ parviendraient à vaincre Fléau des Arbres, ils pourraient s'emparer de *Hache-noire*et de ses pouvoirs. Une telle puissance a un prix, toutefois, car l'influence de *Hache-noire* poussera son possesseur à accomplir des actes cruels. Elle pourrait même l'obliger à restaurer, à terme, la puissance de Fléau des Arbres !

HACHE-NOIRE — OBJET 25

UNIQUE ARTEFACT ÉVOCATION MAUDIT PRIMORDIALE

Utilisation tenu à 2 mains ; **Encombrement** 2

Cette arme redoutable utilisée par Fléau des Arbres est une *grande hache en obsidienne de frappe majeure corrosive supérieure* +4 qui confère un bonus d'objet de +4 aux jets d'attaque, inflige 2d6 dégâts supplémentaires aux plantes et possède les propriétés de l'adamantium.

Activation ◆ (divination, scrutation) **Conditions.** Vous ne maniez pas *Hache-noire* et vous êtes son véritable propriétaire. **Effet.** Vous percevez le monde autour de *Hache-noire* comme si vous étiez à sa place et vous pouvez utiliser vos sorts innés par le biais du lien qui vous unit comme si c'était elle la source de vos sorts. Si une autre créature vivante manie *Hache-noire*, elle doit réussir un jet de Volonté DD 50 ou être ralentie 2 jusqu'à ce qu'elle la lâche.

Activation ◆ (invocation, téléportation) **Conditions.** Vous ne maniez pas *Hache-noire* et vous êtes son véritable propriétaire. **Effet.** *Hache-noire* apparaît dans vos mains en se téléportant instantanément depuis l'endroit où elle se trouvait précédemment.

Activation ◆ sur ordre (guérison, mort, nécromancie) **Fréquence** une fois par minute. **Effet.** Effectuez une Frappe avec *Hache-noire* contre un arbre vivant. Si elle est réussie, l'arbre est réduit en cendre, vous récupérez 250 points de vie et bénéficiez des effets d'une *restauration* (6e) et de *restaurer les sens*.

Gargouille

Les gargouilles sont de monstrueuses prédatrices constituées de pierre élémentaire. Ils se servent de leur ressemblance avec des statues décoratives pour se cacher à la vue de tous dans les cités en plein jour avant d'attaquer des passants malchanceux la nuit. Leur forme la plus commune est celle d'un humanoïde cornu avec des ailes de chauve-souris. Cependant, chaque gargouille est très différente et certaines ont un aspect plus ou moins humanoïde tandis que d'autres ne ressemblent à aucune créature connue. L'apparence d'une gargouille n'est pas figée ; celles qui vivent en ville et qui restent au même endroit suffisamment longtemps changent lentement d'aspect, jour après jour, pour s'adapter au style de l'architecture locale. Ces monstres patients peuvent rester déguisés très longtemps en attendant patiemment l'occasion de frapper.

Ce sont généralement des chasseurs solitaires même si parfois ils se regroupent en redoutables tribus appelées des «alaires» pour leur protection mutuelle ou pour le sport. En de rares occasions, les alaires deviennent des communautés relativement stables et les gargouilles qui la composent peuvent même s'allier à d'autres créatures telles que des démons et des aberrations intelligentes ; cependant, ces alliances sont toujours très précaires. La majorité des gargouilles sont perfides, vindicatives et mesquines, des traits qui empêchent tout partenariat à long terme. Bon nombre d'entre elles ont tendance à être obsessives et compulsives. Certaines sont des collectionneuses qui se focalisent sur n'importe quel type d'objets allant des livres aux sinistres trophées ; d'autres se passionnent, parfois jusqu'à l'obsession, pour des sujets intellectuels marginaux ou certains motifs artistiques. Ces obsessions contribuent souvent à la dissolution des alaires puisque les compulsions de chaque gargouille sont sources de conflits.

Kapoacinth

Les kapoacinths ne vivent pas sur des falaises ou sur des toits mais dans les océans où elles utilisent leurs ailes pour nager. Ces gargouilles adaptées à l'eau s'installent souvent dans des régions côtières peu profondes et quittent l'élément liquide en quête de proies. Les kapoacinths sont moins individualistes et constituent des alaires beaucoup plus stables pour de plus longues périodes de temps. Elles ont les mêmes capacités que la gargouille présentée ci-après mais avec les modifications suivantes : elles ont le trait aquatique, une vitesse de Nage de 12 m au lieu d'une Vitesse de vol et leur réaction Patte griffue se déclenche quand elles nagent et non quand elles volent.

Gargouille — Créature 4

CM MOYENNE BÊTE TERRE

Perception +10 ; vision dans le noir
Langues commun, terreux
Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +9, Discrétion +12
For +3, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** –2
CA 21 ; **Réf** +10, **Vig** +13, **Vol** +10

PV 40 ; **Résistances** physique 5 (sauf adamantium)
Patte griffue ↷ (attaque) ; **Déclencheur.** La gargouille Vole et une créature se déplace dans une case adjacente sous la gargouille. **Effet.** La gargouille effectue une Frappe de griffe contre la créature ayant déclenché ce pouvoir.
Vitesse 7,5 m, vol 12 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +13, **Dégâts** 2d8+3 perforants
Corps à corps ❖ griffe, +13 (agile), **Dégâts** 2d6+3 tranchants
Statue ❖ (concentration). Jusqu'à la prochaine fois qu'elle agit, la gargouille semble être une statue. C'est un résultat automatique de 32 pour les tests de Duperie et les DD pour se faire passer pour une statue.

Trésor des gargouilles

En raison de leur nature obsessionnelle, les gargouilles peuvent avoir différents trésors et de sinistres collections de trophées qui peuvent aller de piles d'ouvrages arcaniques à des potions et des appareils alchimiques en passant par de simples babioles.

Construire un garou

La malédiction des garous se présente sous une myriade de formes et peut affecter n'importe quel humanoïde, ce qui vous offre un vaste éventail de garous à intégrer à vos aventures. Si vous avez besoin de créer un garou pour votre partie, vous avez deux options. Vous pouvez construire votre créature à partir de zéro, en utilisant les règles standard de création de monstres (c'est ainsi que nous avons procédé pour l'ours-garou, le rat-garou et le loup-garou présentés ici). Vous pouvez aussi utiliser les conseils donnés dans la section Créer un garou pour transformer une créature existante (y compris un PJ !) en garou et la personnaliser à votre guise. Dans tous les cas, les pouvoirs spécifiques aux garous comme Changement de forme, malédiction du garou et frénésie lunaire fonctionnent toujours de même.

Garou

Un garou est un humanoïde condamné à se transformer en animal ou en hybride d'humanoïde et d'animal sous les rayons de la pleine lune. Une telle créature est le fruit d'une antique malédiction primordiale qu'elle peut, à son tour, transmettre par sa morsure. Comme elle est capable de rôder sans se faire remarquer dans les étendues sauvages ou parmi les gens et que son mal est contagieux, son existence est source de soupçons paniqués.

Les garous véritables et les contaminés

Les garous se présentent en deux variétés : ceux contaminés par la malédiction et ceux nés avec (les «véritables garous»).

Un enfant peut naître garou véritable si l'un de ses parents est un garou. Un véritable garou est toujours un garou et conserve les mêmes souvenirs et la majorité de ses statistiques sous toutes ses formes. Un véritable garou contrôle parfaitement ses métamorphoses, hormis à la pleine lune où il ne peut pas résister à la transformation. Il n'existe aucun moyen connu de briser la malédiction d'un véritable garou.

Un garou contaminé a été maudit suite à la morsure d'un autre garou (véritable ou contaminé). Un garou contaminé peut ignorer qu'il est maudit car il ne conserve aucun souvenir de ses transformations, ne gagne aucun avantage lié à sa nature de garou quand il n'est pas transformé et n'exerce aucun contrôle conscient sur sa transformation. La malédiction d'un garou contaminé se dissipe comme n'importe quelle autre malédiction.

Créer un garou

Vous pouvez changer un humanoïde vivant en garou en suivant ces étapes (ces changements reflètent la créature sous forme hybride).

Augmentez le niveau de la créature de 1 et changez ses statistiques comme suit :

- Elle gagne les traits bête et garou. Son alignement change généralement pour s'accorder à celui de son type de garou.
- Augmentez sa taille d'une catégorie si l'animal est plus gros que l'humanoïde de base.
- Augmentez sa CA, ses bonus d'attaque, ses DD, ses jets de sauvegarde et ses modificateurs de compétence de 1.
- Augmentez les dégâts de ses Frappes et des autres pouvoirs offensifs de 1. Si le nombre d'utilisations d'un pouvoir de la créature est limité (comme dans le cas d'un souffle), augmentez les dégâts de 2 à la place.
- Augmentez ses PV du nombre indiqué dans le tableau. L'augmentation de PV est particulièrement importante pour compenser la faiblesse à l'argent.
- La créature gagne faiblesse à l'argent, comme indiqué dans le tableau.

Niveau de départ	Augmentation de PV	Faiblesse à l'argent
4 ou moins	+25	5
5–7	+35	7
8–14	+50	10
15+	+75	15

Pouvoirs de garou

Tous les garous obtiennent les pouvoirs suivants, dont certains correspondent à un pouvoir de l'animal en lequel ils se transforment. Vous pouvez également modifier des pouvoirs qui entrent en conflit avec le thème de votre garou (un pouvoir en conflit avec l'alignement, par exemple).

Sens. Le garou gagne tous les sens de l'animal.

Empathie animale (divination, primordial). Un garou peut communiquer avec des animaux semblables à lui.

Griffes. Le garou gagne une Frappe de griffes (une attaque agile à mains nues infligeant des dégâts tranchants). Si elle possédait déjà une attaque agile, les dégâts de ses griffes sont à peu près équivalents à ceux de cette attaque. Si elle avait seulement des attaques non agiles, ses griffes infligent trois quarts des dégâts de ces attaques.

Mâchoires. La créature gagne une Frappe de mâchoires (une attaque à mains nues infligeant des dégâts perforants) qui transmet sa malédiction. Si elle possédait déjà une attaque non agile, les dégâts

de ses mâchoires sont à peu près équivalents à ceux de cette attaque. S'il avait seulement des attaques agiles, ses mâchoires infligent un tiers de dégâts de plus.

Changement de forme ❖ (concentration, métamorphose, primordial, transmutation). Le garou revêt une forme humanoïde, hybride ou animale. Chacune a une apparence spécifique qu'il conserve à chaque fois. La forme naturelle d'un véritable garou est l'hybride. Sous forme humanoïde, le garou utilise sa taille humanoïde originelle, perd ses Frappes de mâchoires et de griffes, mais gagne une Frappe de poing au corps à corps qui inflige des dégâts contondants égaux aux dégâts tranchants de ses griffes Sous forme animale, sa Vitesse et sa taille changent pour devenir celles de l'animal. Il gagne les effets de Frappe spéciaux de cet animal s'il ne les avait pas (comme Empoignade) et perd ses Frappes avec une arme.

Frénésie lunaire (métamorphose, primordiale, transmutation). Quand la pleine lune se lève dans le ciel nocturne, le garou revêt sa forme hybride. Ensuite, il ne peut plus Changer de forme. Il grossit d'une catégorie de taille, son allonge augmente de 1,5 m et ses dégâts de mâchoires de 2. Quand la lune se couche ou que le soleil se lève, le garou reprend sa forme humanoïde et se trouve fatigué pendant 2d4 heures.

Malédiction du garou (malédiction, nécromancie, primordial). Cette malédiction affecte seulement les humanoïdes. **Jet de sauvegarde.** Le DD du jet de Vigueur correspond au DD standard pour le nouveau niveau du garou –1. À chaque pleine lune, la créature maudite doit réussir un nouveau jet de Vigueur ou se changer en garou jusqu'à l'aube. Le garou est sous le contrôle du MJ et saccage tout ce qu'il trouve pendant la moitié de la nuit, après quoi il tombe inconscient jusqu'à l'aube.

LES AUTRES GAROUS

En théorie, n'importe quel animal peut servir de base à un nouveau type de garou, à condition qu'il soit au moins omnivore : personne n'a jamais entendu parler de garous herbivores. Les garous nés d'insectes, d'arachnides et autres invertébrés sont très perturbants, mais bien plus rares que les garous issus de vertébrés.

RAT-GAROU

La malédiction du rat-garou le rend souvent opportuniste, avare et paranoïaque. Comme ces créatures résident généralement dans les métropoles où elles peuvent dissimuler leur nature en restant à la vue de tous, tous citadin pourrait être un rat-garou déguisé, du discret boutiquier au maître du crime de la ville. La foule et les innombrables nids à rat des ghettos et des bidonvilles en font des habitats privilégiés pour les rats-garous, d'autant plus que dans ces quartiers pauvres, ils peuvent tuer pour apaiser leur avidité ou leurs peurs sans craindre de représailles de la part des autorités. Dans certaines villes, les rats-garous possèdent des guildes de voleurs et de véritables organisations criminelles où le statut de membre s'acquiert en se soumettant volontairement à la morsure maudite d'un rat-garou. Sous forme hybride, un rat-garou ressemble fort à un homme-rat, mis à part une éventuelle différence de stature, mais les hommes-rats n'apprécient pas du tout ces monstres.

RAT-GAROU — CRÉATURE 2

LM MOYENNE BÊTE GAROU HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Langues commun, empathie avec les rats

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +6 (+8 pour Escalader ou Nager), Discrétion +8, Duperie +5, Société +4

For +2, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets arbalète de poing (20 carreaux), armure de cuir, épée courte

Empathie avec les rats (divination, primordial). Le rat-garou peut communiquer avec les rongeurs.

CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +6, **Vol** +8

PV 45 ; **Faiblesse** argent 5

Esquive agile ↻ **Déclencheur.** Le rat-garou est la cible d'une attaque au corps à corps ou à distance émanant d'un assaillant situé dans son champ de vision. **Effet.** Le rat-garou bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à la CA contre l'attaque qui déclenche l'effet.

Vitesse 7,5 m

CONSERVER SON HUMANITÉ

Les garous sont connus pour causer des ravages meurtriers au cœur de la nuit, une explosion de violence souvent en contradiction avec la nature profonde de la personne affligée. Un prêtre ou un garde tout à fait honorable peut très bien être un loup-garou sans le savoir, car la malédiction ne laisse aucun souvenir des orgies de meurtres nocturnes.

Corps à corps ❖ épée courte, +10 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+4 perforants
Corps à corps ❖ griffe, +10 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+2 tranchants
Corps à corps ❖ mâchoires, +10 (finesse), **Dégâts** 1d8+2 perforants plus malédiction du rat-garou
À distance ❖ arbalète de poing, +10 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6 perforants
Attaque sournoise. Le rat-garou inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.
Changement de forme ❖ (concentration, métamorphose, primordial, transmutation) Humain avec poing, +10 pour 1d4+2 dégâts contondants ou rat de Petite taille avec Vitesse 9 m, escalade 3 m.
Frénésie lunaire (métamorphose, primordial, transmutation)
Malédiction du rat-garou (malédiction, nécromancie, primordial) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 18

LOUP-GAROU

La malédiction du loup-garou (que beaucoup connaissent sous le nom de lycanthropie) génère la soif de sang et l'instinct prédateur du loup chez sa victime. Les loups-garous ont tendance à s'installer en marge de la société ou dans de petites communautés où ils travaillent en tant qu'ouvriers, chasseurs, fermiers ou trappeurs sous leur forme humanoïde. La nuit par contre, ils se changent en tueurs violents et sadiques et s'attaquent à leurs voisins. Le loup-garou est le garou par excellence et le premier à qui l'on pense lorsque l'on parle de ces créatures.

Bien que la plupart des loups-garous dissimulent leur malédiction en menant une vie solitaire, certains conservent la mentalité de meute des véritables loups. Un petit groupe de loups-garous de ce genre forme une meute familiale, le plus âgé ou le plus puissant devenant le chef. De nouveaux membres sont inclus dans la famille et soigneusement choisis lorsque son influence se développe.

LOUP-GAROU CRÉATURE 3

CM MOYENNE BÊTE GAROU HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +9 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Langues commun, empathie avec les loups
Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +9, Survie +10
For +4, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +1
Objets arc court composite (20 flèches), armure de cuir clouté, hache d'armes
Empathie avec les loups (divination, primordial). Le loup-garou peut communiquer avec les créatures lupines.

CA 19 ; **Réf** +9, **Vig** +11, **Vol** +7
PV 63 ; **Faiblesse** argent 5
Attaque d'opportunité ↷
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ hache d'armes, +11 (balayage), **Dégâts** 1d8+8 tranchants
Corps à corps ❖ griffe, +11 (agile), **Dégâts** 1d6+8 tranchants
Corps à corps ❖ mâchoires, +11 (finesse), **Dégâts** 1d8+8 perforants plus malédiction du loup-garou
À distance ❖ arc court composite, +9 (facteur de portée 18 m, mortel 1d10, rechargement 0), **Dégâts** 1d6+4 perforants
Attaque en meute. Les Frappes du loup-garou infligent 1d6 dégâts supplémentaires aux créatures à portée d'au moins deux de ses alliés.
Changement de forme ❖ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Humain avec poing, +11 pour 1d4+8 dégâts contondants ou loup avec Vitesse 12 m et mâchoires avec Renversement.
Frénésie lunaire (métamorphose, primordial, transmutation)
Malédiction du loup-garou (malédiction, nécromancie, primordial) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 19

OURS-GAROU

Contrairement aux autres garous, l'ours-garou ne devient pas maléfique lors de ses transformations involontaires, mais s'emplit d'une juste conviction. Cette indignation peut se manifester de manière violente car l'ours-garou transformé oublie temporairement ses alliances et n'exerce plus guère de contrôle sur son tempérament bestial. Les ours-garous sont donc des solitaires qui vivent rarement en groupe, pas même en famille, plus longtemps que nécessaire. Un ours-garou sait qu'en menant une existence solitaire, il peut servir de gardien et de protecteur pour une région sauvage, sans craindre de se déchaîner contre un innocent de passage ou un être cher quand la pleine lune se lève et que sa malédiction le submerge. Tant que rien alentour ne menace l'ours-garou ou la zone naturelle qu'il protège (généralement une forêt), il se contente de chercher à manger sous sa forme animale et de dormir la nuit.

OURS-GAROU — CRÉATURE 4

PEU COURANT | LB | GRANDE | BÊTE | GAROU | HUMAIN | HUMANOÏDE

Perception +11 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Langues commun, empathie avec les ours

Compétences Athlétisme +12, Discrétion +11, Médecine +9, Nature +11, Survie +11

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** –1

Objets chemise de mailles, grande hache, hachette (8)

Empathie avec les ours (divination, primordial). L'ours-garou peut communiquer avec les ursidés.

CA 23 ; **Réf** +10, **Vig** +12, **Vol** +10

PV 75 ; **Faiblesse** argent 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ griffe, +13 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+7 tranchants plus Empoignade

Corps à corps ◆ grande hache, +13 (allonge 3 m, balayage), **Dégâts** 1d12+7 tranchants

Corps à corps ◆ hachette, +13 (agile, balayage), **Dégâts** 1d6+7 tranchants

Corps à corps ◆ mâchoires, +13 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d12+7 perforants plus malédiction de l'ours-garou

À distance ◆ hachette, +10 (agile, balayage, de jet 3 m), **Dégâts** 1d6+7 tranchants

Changement de forme ◆ (concentration, métamorphose, primordial, transmutation). Humain de taille Moyenne avec poing, +13 pour 1d4+7 dégâts contondants ou grizzly avec Vitesse 10 m.

Chasser une proie ◆ (concentration) ; **Conditions.** L'ours-garou peut voir ou entendre la cible ou la Pister en mode exploration. **Effet.** L'ours-garou gagne un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception quand il Cherche sa proie et aux tests de Survie quand il la Piste. Il ignore également le malus aux attaques à distance si cette proie se trouve dans le deuxième facteur de portée de son arme. L'ours-garou ne peut désigner qu'une seule créature comme proie chassée à la fois. S'il utilise Chasser une proie contre une autre créature, celle-ci remplace la précédente en tant que proie. Cette désignation persiste jusqu'aux prochains préparatifs quotidiens de l'ours-garou.

Frénésie lunaire (métamorphose, primordial, transmutation)

Malédiction de l'ours-garou (malédiction, nécromancie, primordial) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22.

Précision avantageuse. À chacun de ses tours, l'ours-garou inflige 1d8 dégâts de précision supplémentaires lors de sa première Frappe réussie contre la cible chassée.

Écharpeur. L'ours-garou gagne un bonus de circonstances +4 aux jets de dégâts contre une créature qu'il a empoignée.

ACONIT

L'aconit (*Livre de base* p. 583) est une plante toxique capable de soigner la malédiction d'un garou. Cependant, elle fonctionne uniquement si elle est ingérée avant que la victime ne se transforme pour la première fois. Si la créature survit aux effets de l'aconit sans recourir à la magie, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde contre la malédiction du garou. En cas de succès, elle est guérie.

LES THÈMES DU GIGANTISME

Les géants sont des adversaires hors du commun. Nombre d'entre eux ont des thèmes qui les associent aux forces élémentaires ou magiques, mais tous les géants, à la base, sont des métaphores culturelles classiques, et c'est là leur thème principal. Par exemple, on peut voir les géants du feu comme de très grands forgerons et les géants des collines devraient faire penser à des brutes géantes.

GÉANT

Les géants sont des créatures humanoïdes massives qui vivent aux quatre coins du monde, dans des régions reculées. Il existe différents sous-types de géants.

GÉANT DES COLLINES

Égoïstes et grossiers, ces pillards à la peau rugueuse sont des brutes mais aussi des lâches. Soupe au lait et épris de violence, un géant des collines attaque et dévalise volontiers les créatures sans défense mais prend la fuite dès qu'il est face à un ennemi plus grand, plus fort ou mieux organisé. Un géant des collines n'hésite pas à pousser ou tromper l'un de ses comparses pour ralentir un adversaire ou pour mettre la main sur le plus beau magot.

GÉANT DES COLLINES — CRÉATURE 7

CM GRANDE GÉANT HUMANOÏDE TERRE

Perception +13 ; vision nocturne

Langues commun, jotun

Compétences Athlétisme +19, Intimidation +11

For +6, **Dex** +0, **Con** +4, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** +0

Objets armure de peau, massue, sac contenant 5 rochers

CA 24 ; **Réf** +12, **Vig** +17, **Vol** +13

PV 140

Interception de rochers ↷

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ massue, +19 (allonge 3 m, pousser, prise d'élan), **Dégâts** 1d10+14 contondants

Corps à corps ◆ poing, +19 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d6+4 contondants

À distance ◆ rocher, +19 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 1d8+14 contondants

Coup élargi ◆. Le géant des collines effectue une unique Frappe de massue et compare le résultat de son jet d'attaque à la CA d'un maximum de deux adversaires à portée. Cette frappe compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du géant des collines.

Projection de rochers ◆

GÉANT DE PIERRE

Les géants de pierre sont des gardiens de troupeaux et des artistes stoïques et solitaires, dotés d'une histoire riche et d'un ensemble de traditions. Ils vivent dans des grottes, dans les hautes montagnes escarpées, où leur peau grise leur permet de se fondre dans leur environnement et de passer inaperçus aux yeux d'aventuriers peu perceptifs. Les aimables voyageurs qui croisent par hasard une tribu de géants de pierre n'ont pas à s'inquiéter car ces géants ne cherchent pas activement la confrontation ou la dispute. Ils sont paisibles dans l'ensemble et cherchent à atteindre la sagesse par l'exploration de la nature et de longues méditations sur les éléments et le monde naturel. Les anciens sont les plus sages d'entre eux. Ils exploitent leur charisme et leur magie druidique pour mener leur tribu vers la prospérité et l'harmonie avec la nature.

Un géant de pierre typique mesure 3,60 m de haut pour un poids de 750 kg.

GÉANT DE PIERRE — CRÉATURE 8

N GRANDE GÉANT HUMANOÏDE TERRE

Perception +16 ; vision dans le noir

Langues commun, jotun

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +20, Discrétion +14 (+18 dans un environnement rocailleux), Intimidation +14

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets *massue de frappe +1*, sac contenant 5 rochers

CA 27 ; **Réf** +14, **Vig** +18, **Vol** +14

PV 150

Interception de rochers ↷

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ *massue*, +21 (allonge 3 m, magique, pousser, prise d'élan), **Dégâts** 2d10+12 contondants
Corps à corps ◆ poing, +20 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+14 contondants
À distance ◆ rocher, +18 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d6+12 contondants
Coup violent ◆◆. Le géant de pierre effectue une Frappe de massue. La cible est bousculée jusqu'à 3 m en cas de coup réussi ou jusqu'à 6 m en cas de coup critique. Si la cible percute un objet solide ou atterrit sur le sol, elle subit des dégâts contondants comme si elle avait chuté d'une hauteur égale à la distance parcourue.
Projection de rochers ◆

GÉANT DU GIVRE

Les géants du givre sont des maraudeurs implacables qui pillent et dépouillent tous ceux qui osent vivre trop près d'eux dans les régions froides et désolées. Leurs clans peuvent rassembler des chasseurs, qui défendent avec acharnement l'étendue de toundra qui forme leur territoire, ou des hordes de nomades en maraude sur les versants montagneux glacés à la recherche de communautés à conquérir. Les clans de géants du givre sont dirigés par ceux qui se montrent les plus féroces et les plus valeureux au combat : des brutes imposantes qui se proclament jarls et exigent de leurs sujets une obéissance absolue. À tout moment, si un géant du givre souhaite être jarl, il n'a qu'à défier le jarl actuel et l'affronter en combat mortel, après quoi le champion régnant continue de diriger le clan ou son opposant victorieux le remplace.

Les géants du givre vivent dans des royaumes gelés et leur apparence est similaire à celle des gens endurcis au visage buriné par les incessantes tempêtes de neige et les températures glaciales. Ils portent souvent des armures métalliques ornées des fourrures, peaux, crocs et défenses de bêtes tuées, et manient des armes aussi longues qu'une table de festin. Leur peau va du bleu pâle au gris schiste, et leurs cheveux sont généralement blanc terne ou châtain clair.

Un géant du givre typique mesure 4,5 m de haut environ pour un poids approximatif de 1 400 kg.

GÉANT DU GIVRE — CRÉATURE 9

CM GRANDE FROID GÉANT HUMANOÏDE

Perception +17 ; vision nocturne
Langues commun, jotun
Compétences Artisanat +18, Athlétisme +23, Discrétion +17 (+21 dans la neige), Intimidation +18
For +6, **Dex** +0, **Con** +5, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +0
Objets cuirasse, *grande hache de frappe +1*, sac contenant 5 rochers
CA 29 ; **Réf** +16, **Vig** +23, **Vol** +16

PV 150 ; **Immunités** froid ; **Faiblesses** feu 10
Interception de rochers ↻
Vitesse 9 m ; marche sur la glace

Corps à corps ◆ *grande hache*, +21 (allonge 3 m, balayage, magique), **Dégâts** 2d12+12 tranchants
Corps à corps ◆ poing, +21 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+12 contondants
À distance ◆ rocher, +21 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d10+9 contondants
Coup élargi ◆. Le géant du givre effectue une unique Frappe de grande hache et compare le résultat de son jet d'attaque à la CA d'un maximum de deux adversaires à portée. Cette frappe compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du géant du givre.
Marche sur la glace. Un géant du givre n'est pas ralenti par le terrain difficile dû à la neige ou la glace. Il n'a pas non plus à faire de tests d'Acrobaties pour ne pas tomber en glissant sur du verglas.

HABITATS DES GÉANTS

Étant donné leur gigantisme, les géants préfèrent s'établir dans des régions isolées où ils ont toute liberté pour s'approprier des territoires plus vastes.

LES SACS DES GÉANTS

Les géants portent souvent des sacs ou des besaces contenant des trésors divers et variés. Ils peuvent ainsi contenir une incroyable variété de trésors et d'objets précieux bizarres et inattendus.

Projection de rochers ❖

Souffle glacial ❖ (évocation, froid, primordiale). Le géant du givre souffle un cône de 4,5 m d'humidité extrêmement froide qui se transforme rapidement en glace en infligeant 4d6 dégâts de froid. Chaque créature dans le cône doit faire un jet de Réflexes basique DD 28. Une créature qui rate son jet de sauvegarde est également immobilisée et subit 2d6 dégâts de froid à la fin de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle se libère (S'échapper DD 28). Le géant doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser son Souffle glacial.

GÉANT DU FEU

Les géants du feu, les plus militaristes de tous les géants, se concentrent de manière obsessionnelle sur l'apprentissage de techniques de combat, la maîtrise de la forge des armes et armures et sur la recherche de nouvelles méthodes de domination de leurs ennemis. Par conséquent, leurs structures sociales et politiques sont fortement hiérarchisées, comme dans une armée. L'emphase est mise sur l'exécution stricte des ordres des supérieurs, qu'un géant soit responsable d'un soldat de rang inférieur ou sous la responsabilité d'un redoutable officier. Un géant du feu enfile sa première armure forgée dès ses premiers pas. Cette armure est constamment remodelée et remplacée au fur et à mesure qu'il grandit, à la fois pour veiller à ce qu'il soit à l'aise en portant cet acier contre sa peau, mais aussi pour lui apprendre le plus tôt possible qu'il doit supporter la charge de la guerre pour protéger leurs traditions et leur mode de vie. Pour un géant du feu, la mort est la flamme dans laquelle se forge le futur.

Les géants du feu se reconnaissent le plus souvent par leur puissante stature, leurs cheveux orange vif qui vacillent et dansent comme s'ils étaient en feu, et leur armure lourde en acier portée par-dessus leurs vêtements cramoisis, ambrés ou noirs. La plupart des géants du feu sont couturés et refusent de dissimuler leurs cicatrices. En effet, chaque marque de ce type est le rappel d'une leçon précieuse qu'ils ont apprise en guerroyant. Un géant du feu typique fait entre 3,60 m et 4,80 m de haut, il pèse 3 500 kg environ et a une durée de vie de 350 ans.

GÉANT DU FEU — CRÉATURE 10

LM GRANDE FEU GÉANT HUMANOÏDE

Perception +18 ; vision nocturne

Langues commun, jotun

Compétences Athlétisme +25, Artisanat +22, Intimidation +23

For +7, **Dex** +0, **Con** +5, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +0

Objets *armure de plates +1*, sac contenant 5 rochers, *épée à deux mains de frappe +1*

CA 31 ; **Réf** +16, **Vig** +23, **Vol** +18

PV 175 ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** froid 10

Attaque d'opportunité ↻

Interception de rochers ↻

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ *épée à deux mains*, +24 (allonge 3 m, magique, polyvalent P), **Dégâts** 2d12+13 tranchants

Corps à corps ❖ poing, +23 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+13 contondants

À distance ❖ rocher, +23 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d8+13 contondants plus 1d6 feu

Coup enflammé ❖❖ (évocation, feu, primordiale). Le géant de feu imprègne sa lame de flammes et effectue une Frappe d'épée à deux mains avec un malus de circonstances –2 contre chaque créature sur une ligne de 4,5 m. Il ne fait qu'un seul jet d'attaque et compare le résultat à la CA de chaque créature. Cette Frappe inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires et compte comme une attaque pour le malus d'attaques multiples du géant du feu.

Projection de rochers ❖ (feu). Un rocher lancé par un géant du feu inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires en cas de coup au but.

GÉANT DES NUAGES

Les géants des nuages, gracieux et majestueux, ont une peau allant du blanc laiteux au bleu pâle. À la différence des autres géants, les géants des nuages peuvent être assez différents d'un point de vue moral. Une poignée d'entre eux sont neutres, mais en ce qui concerne les autres, environ la moitié sont bons et l'autre moitié mauvais. Les géants des nuages bons sont souvent des bâtisseurs de routes et de communautés à l'esprit civique qui s'intéressent aussi bien au commerce de marchandises qu'aux innovations culturelles. Il n'est pas rare que ces géants engagent des négociations diplomatiques avec leurs voisins et nouent d'étroites relations avec les populations pacifiques. À l'inverse, les géants des nuages mauvais sont souvent isolationnistes et xénophobes. Ceux-ci préfèrent établir leurs communautés dans des vallées montagneuses cachées, dans des grottes ou dans des failles de pitons rocheux peu fréquentés, et attaquent selon leur bon vouloir en considérant autrui comme des insectes insignifiants. Ces philosophies opposées peuvent générer un nombre important de conflits parmi les communautés de géants des nuages limitrophes et les assaillants mettent souvent en péril les accords commerciaux de leurs paisibles cousins.

Certaines légendes persistantes évoquent l'existence de cités flottantes où règnent des reines et des rois géants des nuages doués en magie. La plupart des géants des nuages affirment sans hésiter que ces légendes ne sont que pures élucubrations, mais d'autres affichent un silence mystérieux ou restent évasifs sur ce sujet.

LES ANIMAUX DOMESTIQUES DES GÉANTS

Comme la plupart des gens, les géants aiment la compagnie d'animaux domestiques. Mais pour les géants, ce qu'ils considèrent comme des animaux de compagnie entre souvent dans la catégorie des bêtes pour les gens ordinaires. Ils apprécient les grands animaux, comme les ours et les lions, et les espèces de la mégafaune, comme les mammouths laineux et les dinosaures. Ils apprécient également les créatures magiques, telles que les molosses infernaux, les manticores et les griffons, entre autres.

GÉANT DES NUAGES — CRÉATURE 11

N | TRÈS GRANDE | AIR | GÉANT | HUMANOÏDE

Perception +22 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Langues commun, jotun

Compétences Artisanat +21, Athlétisme +26, Diplomatie +24, Intimidation +26, Représentation +21

For +7, **Dex** +0, **Con** +5, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +1

Objets *corsèque de frappe +1*, sac contenant 5 rochers

CA 30 ; **Réf** +18, **Vig** +25, **Vol** +21

PV 220

Attaque d'opportunité ↻

Interception de rochers ↻

Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ *corsèque*, +25 (allonge 6 m, désarmer, magique), **Dégâts** 2d10+13 perforants

Corps à corps ◆ poing, +24 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+13 contondants

À distance ◆ rocher, +24 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d10+13 contondants

Sorts innés primordiaux DD 30 ; **4e** *brouillard dense* ; **3e** *lévitation* (à volonté) ; **2e** *brume de dissimulation* (à volonté)

Projection de rochers ◆

Frappe venteuse ◆◆ (air, évocation, primordiale). Le géant des nuages Frappe une créature avec sa corsèque, entouré d'un tourbillon d'air rugissant. En cas de coup au but, la cible subit 4d8 dégâts contondants supplémentaires et elle est sourde pendant 1 min. Que la Frappe soit réussie ou non, chaque créature dans une émanation de 6 m, y compris la cible de la Frappe mais pas les géants des nuages, est ballottée par les vents rugissants et doit faire un jet de Vigueur DD 30.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit 2d8 dégâts de son.

Échec. La créature subit 4d8 dégâts de son et elle est sourde jusqu'à la fin de son prochain tour.

Échec critique. Comme l'échec, mais la créature subit le double des dégâts, tout en étant jetée à terre.

GÉANT DES TEMPÊTES

Les géants des tempêtes sont les agents bienveillants de la mer et du ciel et deviennent souvent les gardiens naturels d'îles tropicales, de littoraux ou d'archipels rocheux. L'humeur et le comportement de ces géants peuvent changer du tout au tout. Ils peuvent négocier pacifiquement et faire preuve d'une

D'AUTRES GÉANTS

En plus des géants décrits ici, beaucoup d'autres vivent dans les régions isolées du monde. Les géants des marais vénèrent d'étranges divinités de la mer, les géants de l'ombre ont des liens avec le plan du même nom et les géants des montagnes sont d'effroyables bouchers craints même par les autres géants.

férocité débridée contre leurs ennemis l'instant d'après. Ils incarnent donc à la fois la fureur et la rage des tempêtes, et le calme de l'œil du cyclone. Ils peuvent ainsi être des alliés précieux qui se précipitent pour aider ceux dans le besoin. Leurs alliés doivent toutefois rester vigilants sans jamais oublier leur humeur changeante, car ces géants peuvent rapidement se mettre en colère ou se montrer agressifs dès le moindre impair.

La plupart des géants des tempêtes ont une peau comparable aux eaux bleues cristallines de l'océan ou au pourpre orangé du ciel lorsque le soleil se lève. Leurs cheveux sont souvent violet foncé, bleus ou noirs, et leurs yeux argentés et luisants. Un géant des tempêtes typique fait 6,30 m de haut, il pèse 6 000 kg et a une durée de vie de 600 ans environ.

GÉANT DES TEMPÊTES — CRÉATURE 13

CB | TRÈS GRANDE | AMPHIBIE | GÉANT | HUMANOÏDE

Perception +24 ; vision nocturne

Langues aérien, commun, draconique, jotun

Compétences Acrobaties +20, Artisanat +24, Athlétisme +27, Deviner les intentions +24, Intimidation +24, Se produire +22

For +8, **Dex** +1, **Con** +6, **Int** +3, **Sag** +5, **Cha** +2

Objets *épée à deux mains de frappe +1*, sac contenant 5 rochers

CA 34 ; **Réf** +21, **Vig** +28, **Vol** +23

PV 235 ; **Immunités** électricité

Interception de rochers ↷

Vitesse 10,5 m, nage 9 m

Corps à corps ◆ *épée à deux mains*, +28 (allonge 4,5 m, magique, polyvalent P), **Dégâts** 2d12+16 tranchants plus 1d6 d'électricité

Corps à corps ◆ poing, +27 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+16 contondants plus 1d6 d'électricité

À distance ◆ rocher, +37 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d10+16 contondants

Sorts innés arcaniques DD 33 ; **6e** *éclairs multiples* (×3) ; **5e** *contrôle du climat* (à volonté) ; **3e** *lévitation* (à volonté) ; **Constant (4e)** *liberté de mouvement*

Coup élargi ◆. Le géant des tempêtes effectue une unique Frappe d'épée à deux mains et compare le résultat de son jet d'attaque à la CA d'un maximum de deux adversaires à portée. Cette frappe compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du géant.

Lame foudroyante ◆◆◆ (électricité, évocation, primordiale). Le géant des tempêtes lève une main vers le ciel pour canaliser un éclair et l'introduire dans l'arme qu'il tient dans l'autre. Le géant effectue une Frappe d'épée à deux mains avec un malus de circonstances de –2 contre chaque créature à portée. Il ne fait qu'un seul jet d'attaque et compare le résultat à la CA de chaque créature. Cette Frappe inflige 3d12 dégâts d'électricité supplémentaires et compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du géant du feu.

Projection de rochers ◆

GÉANT DES RUNES

Créés par magie et élevés par d'anciens magiciens, les géants des runes ont obtenu le pouvoir de commander et de contrôler magiquement les autres géants qui les répugnent et les considèrent comme tyranniques. Les géants des runes étaient à leur tour au service de maîtres encore plus puissants : de redoutables magiciens appelés seigneurs des runes. Ils commandaient ainsi des armées entières composées de géants au service des empires de ces seigneurs. Lors des siècles après l'effondrement de ces empires, les géants des runes ont continué à vivre par leurs propres moyens. Toutefois, pour le monde extérieur, ils ne sont guère plus que des fables effrayantes que les géants superstitieux se murmurent une fois la nuit tombée. Les géants des runes vivent dans les hautes chaînes montagneuses les plus dangereuses et reculées, mais on peut également en trouver dans d'immenses ruines sur des îles oubliées, des vallées glaciaires ou même dans des régions magiques et encore plus isolées.

Leur peau aussi noire que le charbon est ornée de dizaines de runes qui leur permettent d'utiliser leurs puissants pouvoirs mystiques. Les géants des runes sont des créatures imposantes d'une taille moyenne de 12 m pour un poids de 12 500 kg.

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
U–W
X–Z
ANNEXES

GÉANT DES RUNES

CRÉATURE 16

PEU COURANT | LM | GIGANTESQUE | GÉANT | HUMANOÏDE | MAUVAIS

Perception +28 ; vision nocturne

Langues commun, jotun, terreux

Compétences Arcanes +28, Artisanat +28, Athlétisme +32, Intimidation +28, Société +27

For +9, **Dex** +2, **Con** +7, **Int** +2, **Sag** +6, **Cha** +4

Objets *clibanion +1, épée à deux mains de frappe supérieure +2, pique de frappe +1*

CA 38 ; **Réf** +26, **Vig** +33, **Vol** +28

PV 330 ; **Immunités** feu

Attaque d'opportunité ↻. Le géant des runes obtient une réaction supplémentaire au début de chacun de ses tours qu'il ne peut utiliser que pour faire une Attaque d'opportunité.

Interception de rochers ↻

Vitesse 13,5 m ; *marche dans les airs*

Corps à corps ◆ *épée à deux mains*, +33 (allonge 6 m, magique, polyvalent P), **Dégâts** 3d12+17 tranchants

Corps à corps ◆ *pique*, +32 (allonge 7,5 m, magique), **Dégâts** 2d8+17 perforants

Corps à corps ◆ poing, +31 (agile, allonge 6 m), **Dégâts** 3d8+17 contondants

À distance ◆ rocher, +31 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d12+17 contondants

Sorts innés arcaniques DD 35 ; **8e** *charme*, *suggestion* ; **6e** *domination* (×3), *vision lucide* ; **5e** *communication à distance* ; **4e** *charme* (à volonté), *suggestion* (à volonté) ; **Constant (4e)** *marche dans les airs*

Contrôle des géants. Quand un géant des runes lance un sort mental sur un autre géant que lui, le DD est de 39 au lieu de 35.

Coup élargi ◆. Le géant des runes effectue une unique Frappe d'épée à deux mains et compare le résultat de son jet d'attaque à la CA d'un maximum de deux adversaires à portée. Cette frappe compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du géant.

Exigence ◇ (arcanique, enchantement, mental). Quand un géant des runes lance son sort inné *communication à distance*, il peut aussi lancer *suggestion* sur la cible.

Invoquer une rune ◆ (arcanique, concentration, électricité, évocation). Le géant des runes invoque l'une des runes sur son corps pour qu'elle projette un cône d'étincelles de 9 m qui inflige 6d12 dégâts d'électricité à toutes les créatures dans le cône (jet de Réflexes basique DD 37).

Une réplique luisante de la rune invoquée apparaît sur l'une des armes que tient le géant. Elle lui confère un effet choisi par le géant parmi ceux de la liste suivante. Le géant doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir de nouveau Invoquer une rune. L'effet sur l'arme dure 1 min. Si le géant place une nouvelle rune sur l'arme, toute rune précédemment placée disparaît immédiatement, ce qui met fin à son effet.

- **Rune de choc.** Quand l'arme touche, le géant peut Bousculer la cible de 3 m ou de 6 m en cas de coup critique.
- **Rune de destruction.** L'arme obtient le trait mortelle avec trois dés de dégâts d'arme du même type que ceux de l'arme de base et une créature touchée par l'arme est drainée 1 à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur DD 35.
- **Rune de flammes.** L'arme inflige 3d6 dégâts de feu supplémentaires sur toutes les attaques.

Projection de rochers ◆

Runes étincelantes ◇ (arcanique, évocation, lumière) ; **Déclencheur.** Le géant des runes utilise un pouvoir arcanique ou lance un sort arcanique. **Effet.** Les runes sur le corps du géant étincellent en produisant de l'énergie magique. Chaque créature dans une émanation de 3 m doit faire un jet de Vigueur DD 35.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est éblouie pendant 1 round.

Échec. La créature est aveugle pendant 1 round.

LES PREMIERS GÉANTS DES RUNES

Sur Golarion, ce sont les puissants dirigeants de l'antique nation du Thassilon qui ont créé les premiers géants des runes. Ces seigneurs des runes ont conféré à leurs géants le pouvoir de contrôler les autres géants et ils les utilisaient pour commander des armées de soldats et de bâtisseurs gigantesques pour construire et défendre d'imposants édifices.

LES VIZIRS DJINNS

Les vizirs préfèrent exaucer les souhaits en les manifestant de manière concrète et souvent tapageuse, quitte à rogner sur leur qualité. Par exemple, lorsqu'ils exaucent le souhait d'une personne qui veut de l'or, ils peuvent produire des pièces recouvertes d'une fine couche d'or (qui valent tout de même quelque chose) et non des pièces en or massif. Les vizirs djinns ajoutent les sorts suivants à la liste de leurs sorts innés :

5e *convocation de géant*, *don des langues*.

GÉNIE

Il existe un type particulier de génie pour chaque plan élémentaire et leur corps se compose de la matière élémentaire correspondant à leur plan d'origine : les djinns sont constitués de vent, de nuages et de tempêtes, les éfrits ont du feu en guise de chair, les marides sont des êtres d'eau et les shaitans se composent de métal, de gemmes et de pierre. Enfin, les janns, les plus faibles des génies, se composent des quatre éléments.

LES GÉNIES NOBLES

Les génies nobles, avec des titres différents selon leur type (comme décrit dans chaque marge), règnent sur la société des génies. Ils ont généralement au moins 5 niveaux de plus qu'un représentant moyen de leur type. En plus des statistiques augmentées par leur niveau supérieur, les génies nobles possèdent des sorts supplémentaires. Toutefois, le plus extraordinaire (et le plus connu) de leurs pouvoirs est leur capacité à exaucer les souhaits. N'importe quel génie noble (à l'exception des janns qui ne disposent pas de ce pouvoir) peut exaucer, dans une même année, jusqu'à trois souhaits formulés par un mortel ou un mort-vivant. Nombre de créatures sans scrupules forcent des génies nobles à les servir, en les trompant ou en usant de magie pour les piéger. Cependant, un génie noble est à jamais libéré de son engagement envers une créature dès qu'il exauce le troisième souhait formulé par celle-ci.

JANN

Les janns sont des génies composés de l'ensemble des quatre éléments, ce qui signifie qu'ils ne sont jamais vraiment chez eux, quel que soit le plan élémentaire sur lequel ils se trouvent. Au lieu de cela, les janns résident sur le plan matériel et ne font que de courtes incursions vers d'autres secteurs de la Sphère intérieure. Malgré la similitude avec les humains en termes de taille et d'aspect, les janns ne sont absolument pas apparentés aux humains et se hérissent à la moindre évocation de ce rapprochement. Ce sont des créatures orgueilleuses qui prennent grand soin de préserver leur honneur ou de le retrouver au fil de l'épée.

JANN — CRÉATURE 4

N MOYENNE ÉLÉMENTAIRE GÉNIE

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues commun, une langue élémentaire (aérien, aquatique, igné ou terreux), une langue planaire (abyssal, céleste ou infernal) ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +8, Arcanes +10, Artisanat +8, Duperie +7, Survie +11

For +4, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +1

Objets arc court composite (20 flèches), cimeterre

CA 20 ; **Réf** +10, **Vig** +12, **Vol** +11

PV 60 ; **Résistances** feu 5

Endurance élémentaire. Un jann peut survivre sur n'importe quel plan élémentaire pendant un maximum de 48 h, après quoi il subit 1 dégât par heure jusqu'à ce qu'il en sorte ou meure.

Vitesse 6 m, vol 4,5 m

Corps à corps ◆ cimeterre, +14 (balayage, percutant +1), **Dégâts** 1d6+10 tranchants

Corps à corps ◆ poing, +14 (agile, magique, non létal), **Dégâts** 1d4+10 contondants

À distance ◆ arc court composite, +12 (facteur de portée 18 m, mortelle 1d10, propulsif, rechargement 0), **Dégâts** 1d6+5 perforants

Sorts innés arcaniques DD 21 ; **7e** *changement de plan* (uniquement vers le plan astral, les plans élémentaires ou le plan matériel) ; **2e** *communication avec les animaux*, *création de nourriture*, *invisibilité* (×3) ; **1er** *création d'eau*

Changement de taille ◆◆ (arcanique, concentration, métamorphose, transmutation) ; **Fréquence** une fois par jour. **Effet.** Le jann modifie la taille d'une créature. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *agrandissement* ou *rétrécir* de niveau 4 mais peut cibler une créature non consentante (Vigueur DD 21 pour annuler).

DJINN

Génies bienveillants issus du plan de l'air, les djinns accordent de l'importance aux arts, à la culture, au savoir et au commerce. Ils apprécient également les nouvelles expériences, les plats savoureux et les vins capiteux. De tous les génies, les djinns sont certainement ceux les plus à même d'entrer en contact avec des humains et d'autres types de mortels, et d'interagir amicalement avec eux. Les djinns restent pourtant fiers de leur héritage de génie et ont tendance à prendre les mortels de haut, ce qui leur a valu la réputation de créatures arrogantes.

Les djinns s'entendent bien avec les janns et les marides, mais trouvent les shaitans trop rigides et vouent une haine éternelle aux éfrits. Même si les djinns sont de formidables combattants, ils méprisent la guerre et délaissent la violence en faveur de la magie ou des subterfuges pour maîtriser leurs adversaires (sauf s'ils rencontrent des éfrits, bien entendu).

DJINN — CRÉATURE 5

PEU COURANT | CB | GRANDE | AIR | ÉLÉMENTAIRE | GÉNIE

Perception +13 ; *détection de la magie*, vision dans le noir

Langues aérien, commun

Compétences Acrobaties +14, Arcanes +11, Artisanat +9, Athlétisme +11, Diplomatie +13, Discrétion +12, Duperie +11, Société +9

For +4, **Dex** +5, **Con** +2, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +4

Objets cimeterre

CA 22 ; **Réf** +14, **Vig** +9, **Vol** +11

PV 71 ; **Immunités** acide ; **Résistances** mental 5, son 5

Cyclone (air, arcanique, aura, évocation) 6 m. Toutes les cases dans l'aura du djinn forment un terrain difficile pour les créatures qui Volent ou qui Marchent rapidement. Les créatures avec le trait air son immunisées.

Vitesse 7,5 m, vol 12 m

Corps à corps ❖ cimeterre, +15 (allonge 3 m, balayage, percutant +1), **Dégâts** 1d6+10 tranchants

Corps à corps ❖ poing, +16 (agile, allonge 3 m, finesse, magique, non létal), **Dégâts** 1d4+10 contondants

À distance ❖ vent percutant, +15 (air, arcanique, évocation, facteur de portée 6 m), **Dégâts** 1d8+6 contondants

Sorts innés arcaniques DD 23 ; **7e** *changement de plan* (uniquement vers le plan astral, les plans élémentaires ou le plan matériel) ; **4e** *création*, *forme gazeuse* ; **3e** *créature illusoire*, *objet illusoire* ; **2e** *amélioration des victuailles* (à volonté), *invisibilité* (à volonté ; personnelle uniquement) ; **Constant (3e)** *détection de la magie*

Souffle de l'ouragan ❖ (air, arcanique, évocation) ; **Fréquence** une fois par round **Effet.** Le djinn repousse de 6 m toutes les créatures dans son cyclone ou force toutes les créatures dans l'aura à se déplacer de 6 m dans le sens horaire ou antihoraire. Chaque créature doit faire un jet de Vigueur DD 21. En cas de succès, elle n'est pas déplacée. En cas d'échec critique, elle tombe à terre en plus d'être déplacée. Les créatures avec le trait air son immunisées.

SHAITAN

Originaires du plan de la terre, les shaitans sont des génies orgueilleux et effrontés. Ils accordent de l'importance aux talents physiques et aiment les négociations, les jeux de chance et le travail des métaux et de la pierre. D'immenses gemmes et des veines de métaux précieux s'entrecroisent sur leur plan d'origine et les industrieux shaitans ont bâti un vaste empire mercantile grâce à ces abondantes ressources naturelles.

LES MALIKS ÉFRITS

Les maliks éfrits prennent plaisir à exaucer les souhaits en pinaillant de manière à provoquer souffrances, regrets ou douleurs. Une créature qui souhaite une demi-tonne de pierres précieuses peut finir écrasée sous une avalanche de gemmes. Les maliks éfrits ajoutent les sorts suivants à la liste de leurs sorts innés : **5e** *boule de feu* (à volonté) ; **7e** *éruption volcanique*.

LES ÉMIRS JANNS

Les émirs janns n'exaucent pas de souhaits. Ils ajoutent les sorts suivants à la liste de leurs sorts innés : **4e** *lire les présages* ; **Tours de magie (4e)** *détection de la magie* (à volonté).

LES SHAHZADES MARIDES

Les shahzades marides exaucent les souhaits de façon divertissante pour eux. Ils ajoutent les sorts suivants à la liste de leurs sorts innés : **5e** *cône de froid* (à volonté), *créature illusoire* (×2).

SHAITAN CRÉATURE 7

PEU COURANT | LN | GRANDE | ÉLÉMENTAIRE | GÉNIE | TERRE

Perception +15 ; *détection de la magie*, perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, terreux

Compétences Artisanat +14, Athlétisme +19, Duperie +16, Nature +15, Société +14

For +6, **Dex** +1, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +2, **Cha** +3

Objets *cimeterre à deux mains +1*

CA 25 ; **Réf** +12, **Vig** +18, **Vol** +15

PV 110 ; **Résistances** électricité 10

Vitesse 6 m, creusement 13,5 m, escalade 6 m ; glisse à travers la terre

Corps à corps ❖ *cimeterre à deux mains*, +20 (allonge 3 m, balayage, magique, percutant +1), **Dégâts** 1d10+12 tranchants

Corps à corps ❖ poing, +19 (agile, allonge 3 m, magique, non létal), **Dégâts** 1d4+12 contondants plus Bousculade 3 m et poussée dans la pierre

Sorts innés arcaniques DD 24 ; **7e** *changement de plan* (uniquement vers le plan astral, les plans élémentaires ou le plan matériel) ; **5e** *mur de pierre*, *voile* (soi uniquement) ; **4e** *façonnage de la pierre* (à volonté) ; **2e** *poussière scintillante* (×2) ; **Constant (4e)** *détection de la magie*

Glisse à travers la terre. Le shaitan peut se déplacer à sa Vitesse de creusement normale à travers la terre et la pierre, en ne laissant derrière lui aucun tunnel ni signes de son passage.

Poussée dans la pierre (arcanique, terre, transmutation). Quand le shaitan Pousse une créature dans un obstacle en pierre, celle-ci doit réussir un jet de Réflexes DD 22 ou elle fusionne dans la pierre (comme avec *fusion dans la pierre*). La victime peut tenter de S'échapper (DD 28).

ÉFRIT

Les éfrits sont des génies haineux et implacables du plan du feu où ils bâtissent des métropoles et de grands lieux voués au commerce qui attirent des voyageurs extraplanaires venus des quatre coins du multivers. Ce sont des esclavagistes cruels, des bellicistes vengeurs et des experts lorsqu'il s'agit de détourner l'intention première des souhaits qu'ils exaucent. En effet, il existe de nombreuses histoires à propos de mortels ayant pactisé avec des éfrits qui ont interprété à leur avantage leurs souhaits par caprice et malveillance.

Les éfrits interagissent rarement avec les autres génies. Eux et les djinns se vouent une haine mutuelle, ils méprisent les marides, considèrent les janns comme des génies faibles et indignes, et tolèrent à peine les alliances avec les shaitans. Haut de 3,60 m pour un poids de 1 000 kg, les éfrits sont de redoutables adversaires qui intimident d'un simple regard les victimes qu'ils souhaitent asservir.

ÉFRIT CRÉATURE 9

PEU COURANT | LM | GRANDE | ÉLÉMENTAIRE | FEU | GÉNIE

Perception +17 ; *détection de la magie*, vision dans le noir

Langues commun, igné

Compétences Arcanes +14, Artisanat +14, Athlétisme +22, Diplomatie +17, Duperie +19, Intimidation +19, Société +14

For +5, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +4

Objets *cimeterre de frappe +1*, cuirasse

CA 28 ; **Réf** +17, **Vig** +18, **Vol** +20

PV 175 ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** froid 10

Vitesse 7,5 m, vol 10,5 m

Corps à corps ❖ *cimeterre*, +21 (allonge 3 m, balayage, feu, magique, percutant +2), **Dégâts** 2d6+11 tranchants plus 2d6 feu

Corps à corps ❖ poing, +20 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 1d4+11 contondants plus 2d6 feu

Sorts innés arcaniques DD 29, attaque +19 ; **7e** *changement de plan* (à volonté ; uniquement vers le plan astral, les plans élémentaires ou le plan matériel) ; **5e** *objet illusoire* ; **4e** *forme gazeuse*, *invisibilité* (×2) ; **Tours de magie (5e)** *flammes* ; **Constant (5e)** *détection de la magie*

Changement de taille ❖❖ (arcanique, concentration, métamorphose, transmutation) ; comme les janns (DD 29).

Empoignade en combat ❖ **Conditions.** L'éfrit a une main de libre. **Effet.** L'éfrit effectue une Frappe au corps à corps en gardant une main libre. Si la Frappe touche, la cible est empoignée par la main libre de l'éfrit.

Poigne brûlante (feu). Quand l'éfrit empoigne une créature, celle-ci subit 2d6 dégâts de feu, puis 2d6 dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours tant qu'elle est empoignée.

MARIDE

Originaires du plan de l'eau, les marides sont des génies capricieux mais puissants ; de tous les génies, seuls les flamboyants éfrits rivalisent avec eux en termes de puissance. Les marides incarnent la force des vagues et des courants océaniques mais ils apprécient également les activités plus subtiles, telles que les arts et les spectacles de danse, de musique ou de contes.

Les marides considèrent les éfrits avec hostilité mais en rencontrent rarement dans leur environnement natal. Ils s'entendent bien avec les djinns, les janns et les shaitans, même si ces derniers considèrent les marides comme frivoles et ennuyeux, et n'interagissent avec eux que pour conclure rapidement des accords commerciaux. La société des marides impose des règles strictes en matière d'hospitalité et nombre de leurs cités abritent un quartier pour les étrangers scellé par magie où les shahzades marides font affaire avec les créatures qui respirent de l'air.

MARIDE — CRÉATURE 9

PEU COURANT | CN | GRANDE | EAU | ÉLÉMENTAIRE | GÉNIE

Perception +18 ; *détection de la magie*, *détection de l'alignement*, perception des ondes (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues aquatique, commun

Compétences Artisanat +16, Athlétisme +20 (+24 pour nager), Diplomatie +19, Discrétion +18, Nature +18, Représentation +16, Société +14

For +5, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +3

Objets *trident de frappe +1*

CA 28 ; **Réf** +21, **Vig** +18, **Vol** +17

PV 145 ; **Résistances** feu 10

Vortex (aura, eau) 12 m. L'eau située dans l'aura et qui est dans la même étendue liquide où se trouve le maride est considérée comme un terrain difficile pour les créatures qui Nagent. Les créatures avec le trait eau sont immunisées.

Vitesse 6 m, nage 12 m

Corps à corps ❖ *trident*, +21 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d8+11 perforants

Corps à corps ❖ poing, +20 (agile, allonge 3 m, magique, non létal), **Dégâts** 1d4+11 contondants

À distance ❖ *trident*, +21 (de jet 6 m, magique), **Dégâts** 2d8+11 perforants

Sorts innés arcaniques DD 28 ; **7e** *changement de plan* (à volonté ; uniquement vers le plan astral, les plans élémentaires ou le plan matériel) ; **5e** *contrôle de l'eau* (à volonté), *terrain hallucinatoire* ; **4e** *brouillard dense*, *poussée hydraulique* (à volonté), *torrent* ; **2e** *flou* (à volonté), *objet illusoire* ; **Constant (5e)** *détection de la magie* ; **(1er)** *détection de l'alignement* (mauvais ou bon uniquement)

Changement de forme ❖ (arcanique, concentration, métamorphose, transmutation). Le maride peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde ou élémentaire d'eau. Ce pouvoir ne change pas la Vitesse du maride ou les bonus d'attaque et de dégâts de ses Frappes.

Embrocher ❖. Le maride effectue une Frappe de trident qui inflige 2d6 dégâts de saignement persistants supplémentaires en cas d'attaque réussie (4d6 en cas de coup critique).

Jet d'eau ❖❖ (arcanique, eau, évocation). Le maride projette un jet d'eau sur une ligne de 18 m qui inflige 9d6 dégâts contondants (Réflexes basique DD 28). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont également repoussées de 3 m (6 m en cas d'échec critique). Le maride doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser ce pouvoir.

LES PACHAS SHAITANS

Les pachas shaitans exaucent les souhaits de la manière la plus efficace possible. Un vœu exaucé peut devenir une réalité temporaire : ainsi, un individu qui souhaite un dragon pour l'accompagner peut obtenir une telle créature dont l'existence durera une journée, après quoi il mourra ou disparaîtra. Les pachas shaitans ajoutent les sorts suivants à la liste de leurs sorts innés : **8e** *tremblement de terre* ; **6e** *chair en pierre*, *peau de pierre* (à volonté ; soi uniquement).

Trésor des gimmerlings

Les gimmerlings collectionnent les armes, les pièges, les innovations mécaniques et les objets magiques dangereux. Un gimmerling possède souvent des outils (des outils d'artisan, des kits de réparation et des outils de voleur, par exemple) et des objets qu'il peut utiliser pour paraître plus vulnérable, tels que des cadenas, des menottes et des nécessaires de fabrication de pièges artisanaux (pour faire semblant d'être pris au piège).

Habitats des gimmerlings

On rencontre plus souvent des gimmerlings dans le Premier Monde que sur le plan matériel. Ils apprécient les terrains de chasse à la périphérie d'endroits dangereux où ils peuvent rencontrer des créatures aux tendances protectrices et les tromper avec leurs déguisements.

Gimmerling

Les gimmerlings sont des petites fées métamorphes qui tendent des embuscades pour apaiser leur faim perpétuelle et leur avarice immature. Ces fées curieuses et cruelles sont obsédées par la fabrication de pièges bizarres et d'armes sadiques. Rien ne les amuse plus que de voir ces pièges se déclencher ou de tester ces armes. Sur le plan matériel, on les rencontre le plus souvent dans des zones urbaines, surtout dans les taudis ou dans d'autres parties de la ville où elles peuvent passer facilement inaperçues, et où le choix de victimes est plus important.

Un gimmerling typique prend l'aspect d'un enfant en danger en espérant inciter des créatures à se rapprocher suffisamment pour les dépouiller. Le gimmerling simule le danger avec un piège, une créature artificielle ou un complice allié, voire avec un monstre contraint, tel qu'un bonnet rouge (page 44).

Il arrive que les gimmerlings troquent leurs techniques de piégeur et de forgeur contre des choses qui satisfont leur curiosité, leur avarice ou leur faim. C'est pour cette raison qu'elles sont parfois adorées comme des dieux mineurs de la forge. Certains gimmerlings plus disciplinés deviennent des artisans honorés, des gardes d'élite ou des espions au service des demi-dieux appelés les Aînés qui vivent dans les tréfonds du Premier Monde.

Gimmerling — Créature 12

PEU COURANT | LM | PETITE | FÉE

Perception +21 ; perception de la faim (imprécis) 9 m, vision nocturne

Langues aklo, commun, sylvestre

Compétences Artisanat +23, Discrétion +25, Duperie +25, Nature +21, Vol +25

For +4, **Dex** +7, **Con** +4, **Int** +5, **Sag** +3, **Cha** +4

Objets *arbalète de poing de frappe +1* (20 carreaux)

Perception de la faim. Ce pouvoir permet au gimmerling de sentir la présence de créatures qui ont besoin de se nourrir pour vivre.

CA 34 ; **Réf** +25, **Vig** +22, **Vol** +19

PV 235 ; **Faiblesses** fer froid 10

Aura semée d'embûches (aura, primordiale, transmutation) 4,5 m. Des racines enchevêtrées, des petits trous aux bords déchiquetés, des cailloux acérés et d'autres obstacles apparaissent sur les surfaces au sein de l'aura et les transforment en terrain difficile.

Croche-pied ↷ Déclencheur. Une créature obtient un échec critique en faisant une attaque au corps à corps contre le gimmerling ou se déplace dans un espace au sein de son aura semée d'embûches. **Effet.** La créature qui déclenche l'effet doit effectuer un jet de Réflexes DD 32.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

Échec. La créature subit 2d10 dégâts contondants de son et elle est prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

Échec critique. Comme l'échec, et la créature est jetée à terre.

Vitesse 9 m ; démarche de filou

Corps à corps ◆ griffe, +26 (agile, finesse), **Dégâts** 2d8+7 tranchants plus Désarmer

Corps à corps ◆ mâchoires, +26 (finesse), **Dégâts** 3d8+7 perforants plus 2d6 poison

À distance ◆ *arbalète de poing*, +28 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), **Dégâts** 2d6+3 perforants plus 2d6 poison

Attaque sournoise. Le gimmerling inflige 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Changement de forme ◆ (concentration, métamorphose, primordial, transmutation). Le gimmerling revêt une forme humanoïde ou reprend sa forme naturelle. Sous forme humanoïde, il perd son aura semée d'embûches et son équipement prend l'aspect de babioles et de jouets. S'il prend la forme d'un humanoïde sans griffes ni crocs, il perd la Frappe correspondante. S'il perd sa Frappe de griffe, il obtient une Frappe de poing identique, sauf qu'elle inflige des dégâts contondants.

Démarche de filou. Le gimmerling ignore le terrain difficile et ne déclenche pas de pièges en se déplaçant.

Désarmer ◆◆ **Conditions.** La dernière action du gimmerling était une Frappe réussie qui comporte Désarmer dans l'entrée des dégâts. **Effet.** La cible lâche une arme qu'elle porte ou tient. L'arme se retrouve au sol dans l'espace que la cible occupe.

Gnoll

Les gnolls sont de petits humanoïdes avec une tête de hyène qui vivent dans des prairies chaudes, des savanes et des collines arides. Étant donné leur apparence, leur affinité avec les hyènes n'est pas surprenante ; les gnolls partagent leurs foyers, leur nourriture et bon nombre de leurs comportements avec ces animaux. À l'instar des hyènes, ils ont une réputation sulfureuse : ils sont connus pour être des goinfres sanguinaires et des esclavagistes qui vénèrent les démons ou d'autres puissances néfastes. Bien que ces rumeurs soient souvent fondées, l'attitude des clans gnolls est très variable. Certains groupes sont composés de chasseurs compétents qui se heurtent rarement aux autres humanoïdes à moins qu'il y ait un conflit pour le contrôle d'un territoire. D'autres sont plus proches des récits répugnants les concernant et préfèrent piller les communautés et asservir les innocents. Ils s'emparent ainsi du fruit du dur labeur des autres par la force et contraignent leurs victimes à accomplir le travail dur et dégradant nécessaire pour la survie du clan.

Les gnolls n'ont aucun respect particulier pour les dépouilles des morts, ce qui ne fait qu'accentuer leur réputation de charognards ou même de cannibales. Ils ont tendance à dévorer n'importe quelle créature, y compris des gnolls morts, ce qui provoque une réaction viscérale de rejet chez les gens issus de cultures ayant un fort tabou contre le cannibalisme et la profanation des morts. Pour un gnoll, c'est peut-être encore plus offensant de ne *pas* manger un cadavre, quelle que soit son origine ; les gnolls ne comprennent pas pourquoi il faudrait gâcher de la viande précieuse dans un monde difficile et brutal. Mais le pire pour eux, c'est de refuser de manger la chair d'un gnoll mort. Ils considèrent que c'est une insulte envers son sacrifice et sa mémoire et que cela implique que la chair de gnoll n'est pas digne d'être consommée. En fait, ils refusent de dévorer les corps des ennemis qu'ils haïssent ; les gnolls particulièrement belliqueux vont même jusqu'à empaler les corps et les têtes de ces adversaires méprisés sur des lances qu'ils disposent autour de leurs terres tribales pour déshonorer ces cadavres et intimider d'éventuels envahisseurs.

Les femelles gnolls sont bien plus fortes et agressives que les mâles et sont généralement considérées comme les dirigeantes des clans et des groupes de chasse. Bien que les gnolls ne soient généralement pas très doués pour les négociations et les questions pratiques, ils sont extrêmement efficaces pour travailler ensemble quand ils chassent ou tentent d'écraser un groupe d'adversaires. Tout comme les hyènes, ils préfèrent chasser en meute et sont exceptionnellement doués pour tendre des embuscades ou isoler leurs proies d'un groupe plus important.

Clans gnolls

Les clans de gnolls les plus fréquemment rencontrés sont des clans esclavagistes qui voyagent très loin pour obtenir du bétail humain et le vendre aux enchères. Bien que tous les clans ne pratiquent pas l'esclavage, la plupart se montrent tout de même violents envers les autres créatures en général. Certains clans chassent les gens pour s'en nourrir, d'autres les sacrifient à des divinités maléfiques et d'autres encore veulent tout simplement couvrir leurs lames de sang.

Chasseur gnoll

Les chasseurs gnolls servent leur clan en chassant dans les régions sauvages pour rapporter la nourriture, en rôdant le long des routes fréquentées et en traquant des esclaves en fuite.

Chasseur gnoll — Créature 2

CM MOYENNE GNOLL HUMANOÏDE

Perception +7 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +8, Discrétion +7, Intimidation +4, Survie +5

Langues gnoll

For +4, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets arc court (20 flèches), armure de cuir, hache d'armes

CA 18 ; **Réf** +7, **Vig** +8, **Vol** +7

PV 29

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ hache d'armes, +10 (balayage), **Dégâts** 1d8+4 tranchants

Corps à corps ❖ mâchoires, +10 (agile), **Dégâts** 1d8+2 perforants

À distance ❖ arc court, +10 (facteur de portée 18 m, mortelle 1d10), **Dégâts** 1d6 perforants

Attaque en meute. Un chasseur gnoll inflige 1d4 dégâts supplémentaires à toute créature à portée d'au moins deux alliés du chasseur.

Tout terrain. Un gnoll ignore la première case de terrain difficile dans laquelle il se déplace à chaque action Faire un pas ou Marcher rapidement.

TANIÈRES DES GNOLLS

Les gnolls vivent principalement dans des savanes sèches et de vastes plaines balayées par le vent. Grâce à leur robuste constitution et leur instinct de survie particulièrement développé, ils n'hésitent pas à établir leurs campements en plein air. Bon nombre d'entre eux dressent leur campement, généralement constitué d'appentis et de tentes en peau, au sommet de collines aux versants abrupts pour pouvoir surveiller les environs et y guetter des proies potentielles. Les gnolls vivent rarement dans des cavernes ou dans des lieux clos car ils savent que lorsqu'il n'y a qu'une seule sortie, il est facile de se faire acculer.

CULTISTE GNOLL

Les cultistes gnolls sont les guides spirituels des clans et les intermédiaires avec le divin. Le plus souvent, leur influence pousse les civilisations gnolls à pratiquer l'esclavage et à commettre des actes de violence atroces. Lamashtu et Rovagug sont les divinités favorites des cultistes et de nombreux gnolls pensent que leur espèce est née des entrailles de la Mère des monstres. Certains clans gnolls vénèrent des seigneurs démons moins connus ou des panthéons entiers de sinistres déités.

CULTISTE GNOLL — CRÉATURE 3

CM MOYENNE GNOLL HUMANOÏDE

Perception +8 ; vision dans le noir

Compétences Discrétion +7, Intimidation +7, Médecine +7, Religion +10, Survie +8

Langues abyssal, commun, gnoll

For +2, **Dex** +2, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +2

Objets armure de peau, cimeterre à deux mains, symbole religieux en bois

CA 19 ; **Réf** +6, **Vig** +8, **Vol** +10

PV 45

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ cimeterre à deux mains, +10 (agile, percutant), **Dégâts** 1d10+3 tranchants

Corps à corps ◆ mâchoires, +10 (agile), **Dégâts** 1d6+3 perforants

Sorts préparés divins DD 22, attaque de sort +10 ; **2e** *arme spirituelle*, *mise à mal* (×4), *ténèbres* ; **1er** *arme magique*, *injonction*, *terreur* ; **Tours de magie (2e)** *détection de la magie*, *hébétement*, *lecture de l'aura*, *lumière*, *symbole*

Attaque en meute. Comme le chasseur gnoll.

Tout terrain. Comme le chasseur gnoll.

SERGENT GNOLL

Quand les gnolls se rassemblent pour former des groupes de chasse ou de pillage, les plus forts parmi eux sont souvent désignés comme chefs ou comme sergents. Ces gnolls s'entraînent intensément dans l'art de la guerre. Leurs compétences dans le maniement des armes et le respect qu'ils imposent en font de puissants adversaires. Dans les clans les plus petits, ou au sein des familles, un sergent gnoll peut aussi jouer le rôle de chef de groupe dans d'autres domaines comme régler les disputes familiales ou négocier avec un clan gnoll rival.

SERGENT GNOLL — CRÉATURE 4

CM MOYENNE GNOLL HUMANOÏDE

Perception +10 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +13, Intimidation +9, Discrétion +11, Survie +10

Langues commun, gnoll

For +4, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets arc court composite (20 flèches), armure de peau, cimeterre

CA 21 ; **Réf** +10, **Vig** +12, **Vol** +8

PV 60

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ cimeterre, +14 (balayage, percutant), **Dégâts** 1d6+7 tranchants

Corps à corps ◆ mâchoires, +14 (agile), **Dégâts** 1d6+7 perforants

À distance ◆ arc court composite, +12 (facteur de portée 18 m, mortelle 1d10, propulsif, rechargement 0), **Dégâts** 1d6+4 perforants

Aboyer des ordres ◆ (audible, linguistique). Le sergent gnoll donne des ordres pour mettre ses alliés en position. Tout allié qui entend et comprend ces ordres peut utiliser une réaction pour Faire un pas.

Attaque en meute. Comme le chasseur gnoll.

Tout terrain. Comme le chasseur gnoll.

Gnome des profondeurs

Ces lointains cousins des gnomes sont des habitants des profondeurs de la terre particulièrement reclus. Les svirfneblins, le nom qu'ils se donnent, ont une peau de couleur grise ou marron, comme des pierres. Bien que les mâles soient chauves, les femmes ont de fins cheveux gris pâle, mais tous les svirfneblins ont les grands yeux expressifs caractéristiques des gnomes. Un gnome des profondeurs mesure 1 m et pèse environ 33 kilos. Ils interagissent rarement avec ceux qui habitent en dehors de leurs petites communautés souterraines et ils mettent beaucoup de temps à faire confiance aux étrangers. Parfois, ils les emprisonnent pendant des années simplement pour qu'ils évitent d'indiquer à d'autres la position de leur communauté.

Les premiers gnomes des profondeurs ont fait leur apparition dans le monde souterrain quelque temps après la migration de leurs ancêtres ayant quitté le Premier Monde pour Golarion. Un groupe de ces migrants a choisi de s'établir sous terre et non à la surface et ce sont ces colons qui ont donné naissance aux svirfneblins. Certains pensent que les gnomes ont choisi de s'installer à Ombreterre pour guetter et arrêter les créatures féeriques maléfiques qui pourraient s'infiltrer dans le monde souterrain. Mais tout comme la raison exacte de leur exode, cela fait bien longtemps que plus personne ne sait exactement quelle était leur motivation. Après des milliers d'années à vivre dans des cavernes avec peu ou pas de lumière, les caractéristiques physiques de ces gnomes ont changé donnant ainsi naissance aux gnomes des profondeurs d'aujourd'hui.

Bien qu'au premier abord ils peuvent paraître austères et récalcitrants, ils conservent le sang féerique de leurs ancêtres. En fait, les gnomes des profondeurs sont parfois émotionnellement plus imprévisibles que leurs cousins gnomes, réagissant très violemment à la moindre provocation. Un tel emportement est souvent suivi d'une longue période de calme réflexion. Malgré tout, les communautés de gnomes des profondeurs sont très soudées étant donné que chaque citoyen sait quand il convient de laisser les autres gérer leurs sentiments.

De nombreuses communautés de gnomes des profondeurs sont en conflit contre des colonies duergars proches pour une multitude de raisons : ressources, territoire, et même la religion et la moralité. Au fil des siècles, certaines de ces disputes ont dégénéré en guerres ouvertes avec de nombreuses victimes dans les deux camps. Ni les gnomes des profondeurs, ni les duergars ne sont particulièrement fiers de ces conflits mais tous estiment qu'ils étaient dans leur bon droit à chaque fois. La férocité avec laquelle combattent les duergars a fait forte impression sur certaines communautés de gnomes des profondeurs, ce qui les a conduits à se méfier de tous les nains et de tous leurs descendants, encore plus que les autres étrangers. Et c'est pour cette raison que les nains qui ne sont pas des duergars peuvent être chassés des cités souterraines des gnomes des profondeurs avant même qu'ils n'aient pu s'expliquer. Un nain, et même ceux qui voyagent avec lui, doit être patient et tenace quand il tente de négocier avec des gnomes des profondeurs qui ont cette mentalité.

Les svirfneblins apprécient l'artisanat et bon nombre d'entre eux décorent leurs demeures caverneuses avec des peintures sur les murs souvent intégrées à la pierre de manière ingénieuse. Ils aiment aussi les cristaux et les gemmes dont ils font des bijoux et des perles qu'ils attachent dans leurs cheveux.

Religion des gnomes des profondeurs

Bien que la plupart des gnomes des profondeurs ne soient pas particulièrement religieux, ils respectent les esprits de la nature surtout ceux de la pierre et de la terre. La plupart des druides gnomes des profondeurs, les « gardiens des roches », apprennent le terreux, la langue du plan de la terre, afin de pouvoir communiquer avec ces forces et certains peuvent même prier les élémentaires de la terre. Les quelques communautés de gnomes des profondeurs tournées vers la foi vénèrent des divinités de la nature telles que Gozreh, Néthys, Pharasma et la déesse gnome Nivi Rhomboéblouissante. Dans ces communautés, une petite église consacrée à la divinité est érigée au centre de la ville et elle est ouverte à tous en permanence permettant ainsi aux gnomes d'exprimer leur foi comme bon leur semble.

Éclaireur gnome des profondeurs

Les éclaireurs patrouillent les tunnels qui conduisent à leur communauté. Certains sont seuls pour bénéficier de leur discrétion naturelle mais d'autres forment des groupes pour plus de sécurité.

Éclaireur gnome des profondeurs — Créature 1

N PETITE GNOME HUMANOÏDE

Perception +7 ; vision dans le noir
Langues commun des profondeurs, gnomien
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +7 (+10 sous terre), Nature +5, Survie +5
For +2, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** –1
Objets fronde (20 billes), pic de guerre léger
CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +7, **Vol** +5

DE RARES AMIS DANS LES PROFONDEURS

La plupart des créatures qui vivent sous terre sont cruelles et sinistres. Bien que ce ne soit pas le cas des gnomes des profondeurs, ceux qui cherchent leur aide doivent se rappeler qu'ils n'accueillent pas les étrangers à bras ouverts. Dans l'Ombreterre brutale, une telle attitude serait exploitée par autrui et, bien qu'elle soit une force, elle serait considérée aussi comme une faiblesse.

PV 18
Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ pic de guerre léger, +7 (agile, fatale d8), **Dégâts** 1d4+2 perforants
À distance ❖ fronde, +9 (propulsif, facteur de portée 15 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6+1 contondants
Sorts innés primordiaux DD 14 ; **1er** *déguisement illusoire*
Déplacement caché. Si l'éclaireur gnome des profondeurs commence son tour caché ou sans avoir été détecté par une créature, cette dernière est prise au dépourvu contre les attaques du gnome jusqu'à la fin du tour.

GUERRIER GNOME DES PROFONDEURS

Les guerriers gnomes des profondeurs sont prompts à charger dans un combat mais quand ils ont le choix, au lieu d'avoir recours aux stratégies les plus agressives, ils privilégient la défense de leur peuple et de leurs foyers.

GUERRIER GNOME DES PROFONDEURS — CRÉATURE 2

N PETITE GNOME HUMANOÏDE

Perception +7 ; vision dans le noir
Langues commun des profondeurs, gnomien
Compétences Athlétisme +8, Discrétion +5, Intimidation +5
For +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** –1
Objets arbalète lourde (20 carreaux), armure de cuir clouté, bouclier en acier (Solidité 5, PV 20, SR 10), lance
CA 18 (20 avec le bouclier levé) ; **Réf** +8, **Vig** +9, **Vol** +5

PV 34

Attaque d'opportunité ↻
Blocage au bouclier ↻
Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ lance, +10, **Dégâts** 1d6+4 perforants
À distance ❖ arbalète lourde, +8 (facteur de portée 36 m, rechargement 2), **Dégâts** 1d10 perforants
Sorts innés primordiaux DD 15 ; **1er** *déguisement illusoire*

GARDIEN DES ROCHES GNOME DES PROFONDEURS

Les gardiens des roches suivent un enseignement druidique et communient avec les influences naturelles et les habitants d'Ombreterre. Ils savent que tout ce qui vit sous terre n'est pas nécessairement sinistre et maléfique mais ils comprennent aussi que toutes les entités et tous les esprits primordiaux doivent être respectés.

GARDIEN DES ROCHES GNOME DES PROFONDEURS — CRÉATURE 5

N PETITE GNOME HUMANOÏDE

Perception +14 ; vision dans le noir
Langues commun des profondeurs, gnomien, terreux
Compétences Artisanat +9, Diplomatie +11, Discrétion +9, Nature +14
For +1, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +5, **Cha** +2
Objets armure de peau, focalisation primordiale, fronde (10 billes), parchemin d'*antidétection*, pic de guerre
CA 22 ; **Réf** +9, **Vig** +12, **Vol** +14

PV 63
Vitesse 4,5 m

Corps à corps ❖ pic de guerre, +10 (fatale d10), **Dégâts** 1d6 perforants
À distance ❖ fronde, +11 (facteur de portée 15 m, propulsif), **Dégâts** 1d6 contondants
Sorts préparés primordiaux DD 24, attaque +14 ; **3e** *fusion dans la pierre*, *surdité* ; **2e** *flèche acide*, *pattes d'araignée*, *surdité* ; **1er** *charge de fourmi*, *décharge électrique*, *ventriloquie* ; **Tours de magie (3e)** *aspersion d'acide*, *détection de la magie*, *flammes*, *lecture de l'aura*, *prestidigitation*
Sorts innés primordiaux DD 21 ; **1er** *déguisement illusoire*

Gobelin

Ces petits humanoïdes ont une peau verte ou grise et une grosse tête avec des oreilles larges. Bien que certains gobelins soient civilisés et aient travaillé dur pour être considérés comme des membres honnêtes des communautés humanoïdes, la plupart sont des créatures vicieuses et impétueuses qui adorent semer le chaos. Ces gobelins ne pensent qu'à massacrer le bétail, voler des nouveau-nés ou brûler des bâtiments simplement pour le plaisir que cela leur procure. Ils adorent faire de mauvaises farces aux humanoïdes de plus grande taille qu'ils appellent les «longues-jambes».

Les gobelins sont superstitieux avec une crainte révérencieuse particulière pour la magie et une fascination pour le feu ; ceux qui maîtrisent la magie ou le feu sont très respectés par les membres de leur espèce. La plupart des autres humanoïdes ont le plus grand mal à comprendre la mentalité des gobelins : ils détestent les canidés mais n'hésitent pas à partager leurs tanières avec des «chiens gobelins», ils attaquent sans crainte des créatures plus grandes mais son terrifiés par les chevaux et ils détestent les légumes alors qu'ils considèrent les cornichons comme une friandise. Pour un gobelin, bien naturellement, ce sont des choix de vie parfaitement sensés.

Guerrier gobelin

Les combattants de première ligne des tribus de gobelins préfèrent se battre au sein de larges groupes, surtout quand ils peuvent attaquer à au moins trois contre un.

Guerrier gobelin — Créature -1

CM PETITE GOBELIN HUMANOÏDE

Perception +2 ; vision dans le noir
Langues gobelin
Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +2, Discrétion +5, Nature +1
For +0, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** -1, **Cha** +1
Objets arc court (10 flèches), armure de cuir, tranchechien
CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +3

PV 6

Précipitation gobeline ↷ **Déclencheur.** Un allié d'un gobelin termine une action de déplacement adjacent au guerrier. **Effet.** Le guerrier gobelin Fait un pas.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ tranchechien, +8 (agile, finesse, traître), **Dégâts** 1d6 tranchants
À distance ❖ arc court, +8 (facteur de portée 18 m, mortelle 1d10, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 perforants

Commando gobelin

Les gobelins commandos sont, en théorie, les chefs des raids perpétrés par ces créatures. Dans la pratique, il est rare qu'ils continuent à commander leurs camarades une fois que la bataille a commencé. La plupart se soustraient à leur responsabilité pour aller se jeter dans la mêlée afin de revendiquer un plus grand prestige que leurs frères tribaux.

Commando gobelin — Créature 1

CM PETITE GOBELIN HUMANOÏDE

Perception +5 ; vision dans le noir
Langues commun, gobelin
Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +6, Discrétion +6, Intimidation +5
For +3, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** -1, **Sag** +0, **Cha** +2
Objets arc court (20 flèches), armure de cuir, coupecheval
CA 17 ; **Réf** +8, **Vig** +7, **Vol** +5

PV 18

Précipitation gobeline ↷. Comme le guerrier gobelin.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ coupecheval, +8 (allonge 3 m, croc-en-jambe, polyvalent P), **Dégâts** 1d8+3 tranchants
À distance ❖ arc court, +8 (facteur de portée 18 m, mortelle 1d10, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 perforants

Trésor des gobelins

Bien que les terriers de gobelins soient généralement des décharges immondes, ils contiennent parfois des trésors volés aux longues-jambes ou à d'autres tribus gobelines. Les trésors typiques incluent des petits joyaux, des objets brillants tels que des miroirs à main et des dents en or puisqu'ils se font rarement confiance entre eux, de nombreux gobelins gardent sur eux les babioles qu'ils apprécient le plus et il peut s'agir d'armes utiles ou d'objets magiques mineurs.

Habitats de gobelins

Les gobelins creusent leurs terriers dans les forêts et les régions côtières, généralement près des communautés des autres humanoïdes pour faciliter leurs raids.

LA CHANSON DES GOBELINS

La chanson suivante est peut-être la plus tristement célèbre des chansons gobelines.

Les gobelins mordent, les gobelins mâchent,
Les gobelins coupent, les gobelins s'battent.
Plante le chien et découpe la rosse,
Les gobelins mangent et prennent de force !

Les gobelins courent, les gobelins sautent.
Les gobelins tranchent, les gobelins cognent.
Brûlent la peau et pilent les têtes,
Gobelins là et mort vous êtes !

Choppe le chiot et chasse le chiard.
Cogne la tête du braillard.
Craquent les os et chair en ragoût,
Nous être gobelins ! Vous être à notre goût !

PYRO GOBELIN

L'admiration de ces créatures pour le feu confine pour certains gobelins à l'obsession morbide. Ces pyromanes peuvent être une véritable bénédiction pour une bande de pillards gobelins appréciant de mettre le feu à leurs ennemis et de semer le chaos. Le plus souvent, cependant, leur présence est une arme à double tranchant ; dans le feu de l'action, les pyros gobelins perdent parfois de vue les objectifs de leur tribu et mettent le feu à tout ce qui brûle, y compris leurs propres alliés.

PYRO GOBELIN — CRÉATURE 1

CM PETITE GOBELIN HUMANOÏDE

Perception +4 ; vision dans le noir
Langues commun, gobelin
Compétences Acrobaties +7, Connaissance du feu +7, Discrétion +7
For +0, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** –1, **Cha** +3
Objets torche
CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +4

PV 15
Précipitation gobeline ↷. Comme le guerrier gobelin.
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ torche, +7 (feu), **Dégâts** 1d4 contondants plus 1d6 feu
Sorts spontanés arcaniques DD 16, attaque +6 ; **1er** (3 emplacements) *graisse*, *mains brûlantes* ; **Tours de magie (1er)** *entrave*, *flammes*, *lumière*, *manipulation à distance*

CHANTRE DE GUERRE GOBELIN

Bien que tous les gobelins aiment chanter, les chantres de guerre s'enorgueillissent de maîtriser l'art de la performance vocale. Leurs ballades et ritournelles sont indéniablement entraînantes mais quant à savoir si elles sont agréables, tout est une question de point de vue.

CHANTRE DE GUERRE GOBELIN — CRÉATURE 1

CM PETITE GOBELIN HUMANOÏDE

Perception +5 ; vision dans le noir
Langues commun, gobelin
Compétences Acrobaties +6, Discrétion +6, Duperie +7, Occultisme +4, Représentation +7
For +2, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** +1, **Sag** +0, **Cha** +4
Objets arc court (10 flèches), armure de cuir, tranchechien
CA 17 ; **Réf** +8, **Vig** +7, **Vol** +5

PV 16
Précipitation gobeline ↷. Comme le guerrier gobelin.
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ tranchechien, +8 (agile, finesse, traître), **Dégâts** 1d6+2 tranchants
À distance ◆ arc court, +8 (facteur de portée 18 m, mortelle 1d10, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 perforants
Sorts spontanés occultes DD 17, attaque +7 ; **1er** (2 emplacements) *apaiser*, *bénédiction* ; **Tours de magie (1er)** *inspiration vaillante*, *manipulation à distance*, *message*, *projectile télékinésique*, *son imaginaire*
Chant gobelin ◆. Le chantre de guerre interprète des chansons gobelines énervantes dont les paroles répétitives et stupides distraient les adversaires. Le chantre tente un test de Représentation contre le DD de Volonté d'un maximum de deux ennemis situés dans un rayon de 9 m. Ce test possède tous les traits et restrictions normalement associés à un test de Représentation.
Succès critique. La cible subit un malus de –1 à ses tests de Perception et à ses jets de sauvegarde de Volonté pendant 1 min.
Succès. Comme le succès critique mais la cible n'est affectée que pendant 1 round.
Échec critique. La cible est temporairement immunisée au Chant gobelin pendant 1 heure.

Gobelours

Ces créatures gobelinoïdes discrètes et cruelles aiment semer la terreur et tourmenter leurs victimes. Ce sont les monstres qui se tapissent dans les placards ou qui se cachent sous les lits. S'en prenant aux fermes isolées, les gobelours révèlent leur présence en donnant des coups sourds en pleine nuit ou en faisant craquer des planches en bois pour susciter l'effroi et la méfiance.

Brute gobelours

Les brutes gobelours les plus communes sont spécialisées dans l'art de se cacher dans les ombres.

Brute gobelours — Créature 2

NM MOYENNE GOBELIN HUMANOÏDE

Perception +7 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues commun, gobelin
Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +7, Discrétion +6, Intimidation +4
For +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +0
Objets armure en cuir, javeline (3), épée bâtarde
CA 17 ; **Réf** +8, **Vig** +9, **Vol** +5

PV 34
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ épée bâtarde, +10 (deux mains d12), **Dégâts** 1d8+4 perforants
Corps à corps ◆ poing, +10 (agile, non létal), **Dégâts** 1d4+4 contondants
À distance ◆ javeline, +8 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants
Écharpeur. La brute gobelours gagne un bonus de circonstance de +3 aux jets de dégâts contre une créature qu'il a empoignée.
Embûche ◆. La brute gobelours Marche rapidement sur une distance maximale de 3 m et tente de Saisir une créature qui ne l'a pas détectée. Si le gobelours réussit, il inflige également des dégâts d'une attaque de poing à la créature.

Tourmenteur gobelours

Le tourmenteur gobelours cherche à torturer sa proie aussi bien en l'intimidant psychologiquement qu'en la faisant souffrir. Plus le gobelours peut garder sa proie en vie et terrifiée, plus il est satisfait.

Tourmenteur gobelours — Créature 3

NM MOYENNE GOBELIN HUMANOÏDE

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues commun, gobelin
Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +9, Discrétion +8, Intimidation +7, Vol +8
For +4, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +0
Objets chemise de mailles, dague, serpe (2)
CA 20 ; **Réf** +10, **Vig** +9, **Vol** +6

PV 44
Vitesse 7,5 m

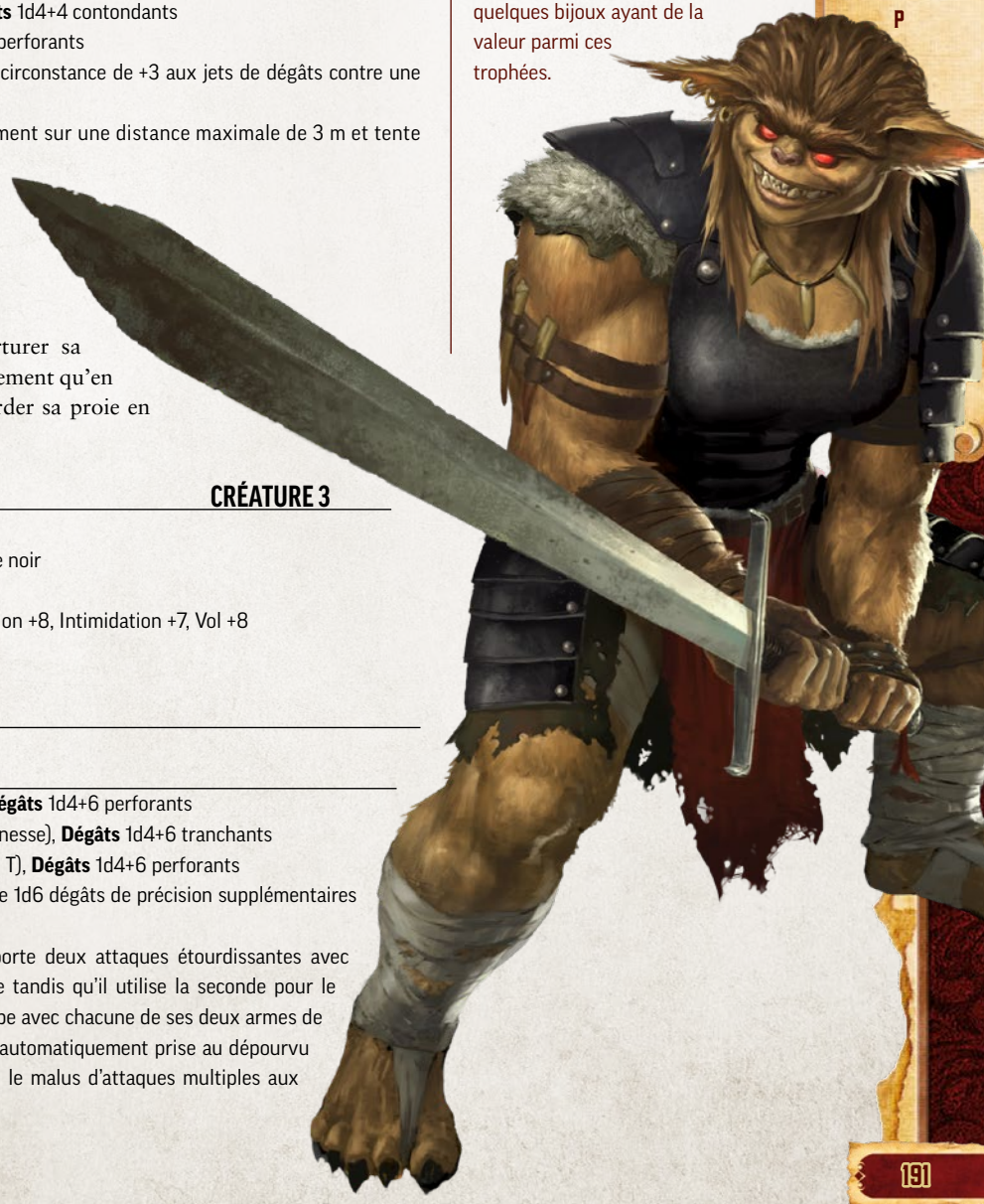
Corps à corps ◆ dague, +11 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+6 perforants
Corps à corps ◆ serpe, +11 (agile, croc-en-jambe, finesse), **Dégâts** 1d4+6 tranchants
À distance ◆ dague, +10 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+6 perforants
Attaque sournoise. Le tourmenteur gobelours inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.
Feinte jumelée ◆◆. Le tourmenteur gobelours porte deux attaques étourdissantes avec deux armes. La première distrait son adversaire tandis qu'il utilise la seconde pour le frapper sous un autre angle. Il effectue une Frappe avec chacune de ses deux armes de corps à corps contre la même cible. La cible est automatiquement prise au dépourvu par la seconde attaque. Appliquez normalement le malus d'attaques multiples aux Frappes du tourmenteur gobelours.

Tanières des gobelours

Les gobelours vivent en petits gangs qui rôdent ensemble, travaillant en groupe pour semer le trouble. Leurs tanières sont situées dans des endroits difficiles à trouver au plus profond des forêts ou des régions de collines.

Trésor des gobelours

Bien que les gobelours ne se préoccupent guère des trésors, ils sont susceptibles de conserver des trophées macabres. Certains peuvent avoir une cordelette de cuir sur laquelle sont attachées les oreilles de leurs victimes, tandis que d'autres collectionnent les doigts coupés ou les nez. On peut parfois récupérer quelques bijoux ayant de la valeur parmi ces trophées.



GOGITETHS SUPÉRIEURS

Aussi redoutables que puissent être les gogiteths, certaines rumeurs évoquent l'existence de menaces encore plus terrifiantes connues sous le nom de gogiteths supérieurs. D'une taille de presque 30 m et capables de générer leur propre horde de gogiteths si on les attaque, les gogiteths supérieurs sont aussi réputés pour être inhabituellement intelligents. La rumeur veut qu'ils aiment rôder dans leurs profondes cavernes isolées et y passer des siècles à rêver de sadisme et de violence.

GOGITETH

Un gogiteth est un cauchemar de bave, de crocs, d'yeux et de pattes d'araignées poilues et son apparence est marquée au fer rouge dans l'esprit de ceux qui le voient. Des ruches de ces monstres rampants hantent les régions inférieures d'Ombreterre, des colonies qui se heurtent aux vers des cavernes et aux autres horreurs souterraines pour le contrôle de la nourriture et des ressources. Un gogiteth est rarement seul puisque ces vermines à la taille démesurée ont compris il y a bien longtemps que le meilleur moyen de survivre était de rester à proximité des autres spécimens de leur espèce. Même les drows arrogants savent qu'il vaut mieux se mettre à l'abri quand un gogiteth est repéré car quand il y en a un, il est certain qu'il est suivi par un essaim de ces créatures.

Les gogiteths émettent des claquements en se déplaçant. Les articulations de leurs nombreuses pattes claquent et craquent à chaque mouvement bien qu'ils puissent étouffer ce bruit pour pouvoir chasser sans trahir leur présence. Ces curieuses créatures peuvent aussi émettre un sifflement aigu qui se réverbère dans les cavernes où ils vivent. Certains habitants d'Ombreterre ont signalé que, parfois, des groupes de gogiteths produisaient ensemble d'étranges chants aux sonorités inquiétantes et discordantes.

L'anatomie totalement étrange de ces créatures a inspiré bon nombre d'histoires sur leurs origines. Certains pensent qu'ils sont le résultat d'une expérience de distorsion de la chair qui a très mal tourné. D'autres estiment qu'ils pourraient être liés d'une manière ou d'une autre au Sombre Domaine, peut-être des cousins lointains ou d'étranges exilés issus de cette entité extraterrestre. Selon cette théorie, après s'être rendus sur cette planète, les gogiteths se sont réfugiés dans les profondeurs de la terre pour échapper à l'éclat du soleil.

Ces monstres sont une menace pour tous les autres habitants d'Ombreterre. Les drows et les duergars qui vivent dans les régions infestées de gogiteths de Sékamine et d'Orv organisent des groupes de chasse pour éradiquer ces terreurs et vont même jusqu'à négocier des trêves temporaires avec les alliés les plus improbables quand un problème de gogiteth doit être réglé. Puisque même une ruche de gogiteths de taille moyenne peut abriter jusqu'à deux douzaines de ces horreurs, les missions pour les exterminer quand ils s'établissent sont des quêtes extrêmement dangereuses.

GOGITETH — CRÉATURE 12

CM GRANDE ABERRATION

Perception +21 ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs (ne peut parler)

Compétences Acrobaties +19, Athlétisme +24, Discrétion +21, Survie +17 (+24 pour Pister)

For +6, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** –2, **Sag** +1, **Cha** +0

CA 31, vision à 360° ; **Réf** +22, **Vig** +25, **Vol** +20

PV 250 ; **Résistances** poison 10

Repositionnement hâtif ↷ (move) **Déclencheur.** Une créature qui commence son déplacement hors de portée du gogiteth arrive à portée de la créature. **Effet.** Le gogiteth se déplace de 3 m. Cela ne déclenche pas de réactions.

Vitesse 12 m ; escalade 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +26, **Dégâts** 3d10+12 perforants plus Empoignade améliorée

Corps à corps ◆ jambe, +26 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 3d6+12 perforants

Assaut hâtif ◆◆. Le gogiteth Marche rapidement trois fois. À chaque action Marcher rapidement, à n'importe quel moment pendant cette action, il peut tenter une Frappe avec une patte contre une créature à portée ; il doit effectuer chaque attaque contre une créature différente mais il ne tient pas compte de son malus d'attaques multiples tant qu'il n'a pas effectué toutes ses Frappes. S'il obtient un échec critique pour une des Frappes, son pouvoir d'Assaut hâtif cesse immédiatement.

Constriction ◆ 3d6+12 contondants, DD 32

Transporter une proie. Le gogiteth peut se déplacer à pleine Vitesse alors qu'il a empoigné une créature dans sa mâchoire ; il se déplace avec elle.

Golem

Fabriqué avec un matériau de base puis magiquement animé en un puissant gardien, le légendaire golem est une créature artificielle vivante qui obéit aveuglément aux ordres de son créateur, continuant à accomplir sa volonté pendant des années et même des siècles après sa mort. Il existe deux méthodes pour animer un golem. La méthode traditionnelle consiste à récolter et à implanter une âme ou une essence élémentaire dans la statue qui vient d'être fabriquée. C'est une procédure considérée comme vile et blasphématoire pour ceux qui accordent de l'importance à la sacralité de l'âme. Les fabricants de golems maléfiques ou sans moralité ont tendance à préférer cette méthode. L'autre technique, plus recommandable, consiste à siphonner de la pure énergie positive dans la statue pour reproduire artificiellement la création d'une âme. Cela ne confère pas au golem une véritable âme et c'est souvent une méthode de création plus longue et plus coûteuse. Quelle que soit la méthode utilisée, le golem fonctionne de la même manière. La force unique qui l'anime le rend sensible à certaines formes de magie mais, à part ces quelques faiblesses, il est invulnérable à la magie et il est difficile de l'endommager avec des armes.

En jeu, ces êtres fonctionnent mieux comme des adversaires à vaincre plutôt que comme des alliés qui accompagnent les joueurs en aventure. Le processus pour créer un golem est long, très coûteux et difficile et seuls les incantateurs ou les artisans les plus compétents peuvent espérer accomplir un tel exploit. Bien que certains textes magiques, les «traités de création des golems», soient censés aider les artisans, la fabrication d'un golem devrait demeurer en grande partie du domaine du maître de jeu.

Les golems ont des composants qui peuvent être récupérés comme trophées ou composants magiques ; leur valeur dépend du golem concerné. Vous trouverez en encadré quelques exemples de composants qui peuvent être récoltés.

Antimagie des golems

Un golem est immunisé contre les sorts et les pouvoirs magiques autres que les siens mais chaque type de golem est affecté d'une manière spéciale par quelques formes de magie. Ces exceptions sont indiquées en abrégé dans le bloc de statistiques du golem et sont expliquées ci-après. S'il est indiqué plusieurs types de sorts (comme «froid» et «eau»), ils affectent tous le golem.

- **Affecté par.** Toute magie de ce type qui cible le golem lui inflige les dégâts indiqués (ces dégâts n'ont aucun type) au lieu de l'effet habituel. Si le golem commence son tour dans une zone de magie de ce type ou s'il est affecté par un effet persistant du type approprié, il subit les dégâts indiqués entre parenthèses.
- **Ralenti par.** Toute magie de ce type qui cible un golem lui confère l'état ralenti 1 pendant 2d6 rounds au lieu de l'effet normal. Si le golem commence son tour dans une zone de magie de ce type, il est ralenti 1 pour ce round.
- **Soigné par.** Toute magie de ce type qui cible un golem lui fait perdre son état ralenti et lui permet de récupérer un nombre de PV égal à la moitié des dégâts qu'aurait dû infliger le sort. Si le golem commence son tour dans une zone de magie de ce type, il gagne le nombre de PV indiqué entre parenthèses.
- **Vulnérabilité à.** Chaque golem est vulnérable à un ou plusieurs sorts spécifiques avec les effets indiqués dans son bloc de statistiques.

Golem de chair

Constitué de fragments de peau et de muscles, un golem de chair est une parodie grotesque de la vie. Bien qu'il n'ait aucun esprit, il peut tout de

Golems de chair

Rares sont les acheteurs disposés à acquérir les restes d'un golem de chair détruit. La meilleure option d'un aventurier qui veut tirer profit d'un tel cadavre reste de le désassembler pièce par pièce, de récupérer les quelques éléments en acier et en cuivre servant à capter l'électricité et de les vendre à des bricoleurs qui ne posent pas trop de questions.

GOLEMS ALCHIMIQUES

Quand un golem est vaincu ou neutralisé, ses compartiments alchimiques (1-4) intacts peuvent être récupérés et utilisés comme bombes alchimiques mineures du type correspondant : fiole d'acide, fiole givrée, foudre en bouteille ou feu grégeois.

même céder à une fureur dévastatrice s'il est blessé, ce qui semble lui conférer un semblant d'émotion. Les golems de chair gardent les laboratoires et les charniers des distordeurs et des nécromanciens qui n'ont aucun scrupule à profaner les cadavres pour servir leurs intérêts. Si l'on pense que le premier golem de chair est le résultat d'une tentative malavisée de création à partir de simples éléments de base, ces monstruosités sont loin d'être humaines. Dans certains cas, les échos d'une personnalité peuvent se manifester chez un golem de chair si le cerveau utilisé lors de sa création appartenait à une personne particulièrement puissante. Cependant, ces cas tragiques sont (fort heureusement) extrêmement rares.

GOLEM DE CHAIR — CRÉATURE 8

PEU COURANT | N | GRANDE | CRÉATURE ARTIFICIELLE | DÉNUÉ D'INTELLIGENCE | GOLEM

Perception +12 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +19

For +5, **Dex** –1, **Con** +3, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

CA 26 ; **Réf** +14, **Vig** +18, **Vol** +15

PV 140 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, électricité, fatigué, guérison, inconscient, magie (voir ci-dessous), malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ; **Résistances** physique 5 (sauf adamantium)

Antimagie du golem affecté par le feu (5d8, 3d4 dans des zones ou à cause de dégâts persistants) ; soigné par l'électricité (zone 2d4 PV) ; ralenti par le froid

Berserker. Un golem de chair sévèrement endommagé peut devenir fou furieux. S'il lui reste 40 points de vie ou moins au début de son tour, le golem doit réussir un test nu DD 5 ou devenir berserk. Un golem dans cet état attaque sauvagement la créature vivante la plus proche ou l'objet le plus proche s'il n'y a aucune créature à proximité.

Vulnérabilité à chair en pierre. Incanter un sort *chair en pierre* sur un golem de chair l'affecte normalement.

Réflexes électriques ↷ **Déclencheur.** Le golem subit des dégâts d'électricité et une créature lui est adjacente. **Effet.** Le golem se déchaîne et tente d'empoigner la créature proche. Il tente un test d'Athlétisme pour Saisir une créature adjacente. La créature subit également 3d6 dégâts d'électricité en cas de succès ou 6d6 en cas de succès critique.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ poing, +20 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d10+7 contondants

Coup du berserk ❖ **Conditions.** Le golem de chair est berserk. **Effet.** Le golem de chair Frappe avec son poing avec un malus de circonstances de –1. S'il touche, il inflige 1d6 dégâts supplémentaires et sa cible est mise à terre.

GOLEM ALCHIMIQUE

Ce golem est un cauchemar alchimique ambulant capable d'infliger toutes sortes de blessures douloureuses. Sa capacité à suivre des ordres est due au cerveau humanoïde, dénué d'intelligence, qui flotte dans sa tête en forme de dôme. Dans des cas exceptionnellement rares, le cerveau utilisé pour sa création peut conserver des fragments de souvenirs, ou même une certaine intelligence, ce qui confère à cette créature une personnalité et ses propres objectifs.

GOLEM ALCHIMIQUE — CRÉATURE 9

PEU COURANT | N | GRANDE | ALCHIMIQUE | CRÉATURE ARTIFICIELLE | DÉNUÉ D'INTELLIGENCE | GOLEM

Perception +15 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +22

For +6, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

CA 27 ; **Réf** +19, **Vig** +20, **Vol** +15

PV 150 ; **Immunités** acide, attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, fatigué, guérison, inconscient, magie (voir ci-dessous), malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ; **Résistances** physique 12 (sauf adamantium ou contondants)

Antimagie du golem affecté par le son (5d8, 2d6 dans des zones ou à cause de dégâts persistants) ; soigné par l'acide (zone 2d4 PV) ; ralenti par le froid

Compartiments alchimiques. Le corps d'un golem alchimique renferme six compartiments alchimiques contenant différentes substances. Quand un pouvoir du golem nécessite de déterminer un effet alchimique aléatoire, lancez 1d6 et consultez les effets suivants (si vous obtenez un résultat pour un compartiment détruit, il n'y a aucun effet alchimique) :

1 dégâts d'acide ; **2** dégâts de froid ; **3** dégâts d'électricité ; **4** dégâts de feu ; **5** dégâts de poison ; **6** maladie : jet de Vigueur DD 26 ou malade 1 (malade 2 en cas d'échec critique)

Rupture alchimique. Quand un golem alchimique subit des dégâts physiques à cause d'un coup critique ou s'il est affecté par un sort *fracassement*, un de ses compartiments en verre dans son corps se fracasse, répandant du liquide alchimique dans une émanation de 1,5 m. Effectuez un jet sur la liste des compartiments alchimiques (voir ci-dessus) pour déterminer lequel se brise ; sur un jet de 1-5, les créatures dans la zone d'effet subissent 10d6 dégâts du type approprié (jet de réflexes basique DD 28). Sur un résultat de 6, les créatures doivent à la place effectuer un jet de sauvegarde contre l'effet de maladie.

Vulnérabilité à fracassement. Incanter un sort *fracassement* sur un golem alchimique l'affecte normalement et provoque également une rupture alchimique (voir plus haut).

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ seringue, +22 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d10+6 perforants plus injection alchimique

À distance ❖ bombe, +20 (magique, jet 6 m), **Dégâts** voir Création de bombe

Création de bombe ❖ (manipulation). Le golem remplit une fiole vide d'un de ses compartiments alchimiques pour créer une bombe puis effectue une Frappe de bombe. Déterminez le type de bombe en lançant 1d6 sur la liste des compartiments alchimiques ci-dessus. Sur un résultat de 1-4, il crée la bombe alchimique supérieure correspondante : une fiole d'acide pour le compartiment 1, une fiole givrée pour le 2, une foudre en bouteille pour le 3 et un feu grégeois pour le 4. Sur un résultat de 5, il crée une bombe toxique qui inflige 3d10 dégâts de poison et 3 dégâts d'éclaboussure de poison sans autre effet. Sur un résultat de 6, il génère une bombe de maladie qui expose la cible et toutes les créatures dans le rayon d'éclaboussure à l'effet de maladie ; les créatures qui ne sont touchées que par les éclaboussures bénéficient d'un bonus de circonstance de +2 à leurs jets de Vigueur.

Injection alchimique. Quand un golem alchimique touche une créature avec une Frappe de seringue, lancez 1d6 sur la liste des compartiments alchimiques pour déterminer l'effet supplémentaire de l'attaque. La seringue inflige 2d6 dégâts supplémentaires du type approprié (ou expose la cible à l'effet de maladie, en fonction du résultat).

GOLEM D'ARGILE

Traditionnellement, un golem d'argile est fabriqué à l'image d'une divinité et utilisé comme gardien des tombes ou des cryptes sacrées. Les golems d'argile ont le pouvoir de maudire leurs victimes pour les punir de leur intrusion, ce qui pousse certains à croire que ces créatures artificielles, souvent anciennes, ont un élément divin en elles. Bien que cette idée n'ait aucun fondement réel, les gens superstitieux se montrent prudents à proximité des statues ressemblant même vaguement à des golems d'argile.

La force qui anime un golem d'argile est anormalement instable ce qui explique qu'il est prompt à devenir fou furieux s'il est endommagé. Des trésors entiers ont été détruits à cause d'un golem d'argile devenu fou, aussi leurs créateurs feraient bien de s'assurer que leurs golems soient bien entretenus et en parfait état de marche ou de les installer de l'autre côté de la porte de la salle des trésors qu'ils protègent.

GOLEM D'ARGILE — CRÉATURE 10

PEU COURANT | N | GRANDE | CRÉATURE ARTIFICIELLE | DÉNUÉ D'INTELLIGENCE | GOLEM

Perception +16 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +24

For +6, **Dex** –1, **Con** +6, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

CA 29 ; **Réf** +16, **Vig** +23, **Vol** +17

PV 175 ; **Immunités** acide, attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, fatigué, guérison, inconscient, magie (voir ci-dessous), malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ; **Résistances** physique 10 (sauf adamantium)

Antimagie du golem affecté par le froid (5d10, 2d6 dans des zones ou à cause de dégâts persistants) ; soigné par l'acide (zone 2d6 PV) ; ralenti par la terre

GOLEMS D'ARGILE

Les restes d'un golem d'argile ont plus de valeur pour les archéologues et les érudits que pour les marchands. Les magnifiques trésors souvent gardés par ces gardiens ancestraux, cependant, sont un tout autre sujet.

GOLEMS DE PIERRE

En fonction du matériau dont il est constitué et du soin avec lequel il a été construit, un golem de pierre détruit peut valoir autant qu'un pilier sculpté en marbre immaculé ou qu'un tas de gravats.

Berserker. Un golem d'argile sévèrement endommagé peut devenir fou furieux. S'il lui reste 50 points de vie ou moins au début de son tour, le golem doit réussir un test nu DD 5 ou devenir berserk. Un golem dans cet état attaque sauvagement la créature vivante la plus proche ou l'objet le plus proche s'il n'y a aucune créature à proximité.

Vulnérabilité à désintégration. Un sort *désintégration* affecte le golem mais n'inflige que la moitié des dégâts normaux et lui inflige l'état ralenti 2 pendant 1 round.

Accélération ◆ (divine, transmutation) **Fréquence.** Une fois par jour. **Déclencheur.** Le tour du golem d'argile commence. Il ne peut déclencher son action gratuite au premier tour de combat. **Effet.** Le golem d'argile est accéléré pendant 1 minute.

Vitesse 6 m

Corps à corps ◆ poing, +24 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d10+12 contondants plus blessure maudite

Blessure maudite (divine, malédiction, nécromancie). Une créature touchée par le poing d'un golem d'argile doit réussir un jet de Vigueur DD 29 ou être maudite jusqu'à ce qu'elle ait récupéré tous ses points de vie. La créature maudite ne peut plus récupérer de points de vie sauf par magie et quiconque incante un sort pour la soigner doit réussir un test de contre DD 29 ou les soins n'ont aucun effet. Le niveau de contre du golem est égal à son niveau de créature.

Coup du berserk ◆ **Conditions**. Le golem d'argile est berserk. **Effet.** Le golem d'argile Frappe avec son poing avec un malus de circonstances de –1. S'il touche, il inflige 1d8 dégâts supplémentaires et sa cible est mise à terre.

GOLEM DE PIERRE

Les golems de pierre sont des créatures artificielles lentes et robustes taillées dans le marbre ou le granit. Ils sont souvent conçus pour être des œuvres d'art au repos, aussi certains de leurs fabricants emploient des maîtres sculpteurs pour s'assurer que leurs statues soient magnifiques. Les golems les plus anciens peuvent être usés par le temps avec des surfaces éraflées ou craquelées, un nez ou un doigt manquant, mais cette usure n'affecte que son aspect, absolument pas ses fonctionnalités.

Certains récits évoquent des golems de pierre particulièrement immenses installés dans d'anciennes ruines. Survivants d'antiques civilisations oubliées par le temps qui accomplissent encore les volontés de leurs maîtres disparus, ces immenses golems de pierre sont beaucoup plus puissants que la plupart des modèles les plus courants. Ils sont toujours au moins de niveau 15 et ils ont au minimum une Très Grande taille mais la plupart sont Gigantesques. Ils sont tellement grands et les structures dans lesquelles ils résident tellement abîmées, que le simple fait de les réveiller peut provoquer la destruction des bâtiments environnants, l'affaissement des fondations ou l'effondrement des plafonds sur leurs ennemis. En plus des caractéristiques indiquées ici, ces golems de pierre massifs effectuent de grandes attaques de balayage capables de renverser plusieurs cibles à la fois.

GOLEM DE PIERRE — CRÉATURE 11

PEU COURANT | N | GRANDE | CRÉATURE ARTIFICIELLE | DÉNUÉ D'INTELLIGENCE | GOLEM

Perception +17 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +26

For +7, **Dex** –1, **Con** +4, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

CA 30 ; **Réf** +18, **Vig** +24, **Vol** +19

PV 175 ; **Immunités** acide, attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, fatigué, guérison, inconscient, magie (voir ci-dessous), malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ; **Résistances** physique 10 (sauf adamantium)

Antimagie du golem affecté par le froid et l'eau (5d10, 2d8 dans des zones ou à cause de dégâts persistants) ; soigné par l'acide (zone 2d8 PV) ; ralenti par la terre

Vulnérabilité à pierre en chair. Un sort *pierre en chair* annule l'antimagie du golem et sa résistance aux dégâts physiques pendant 1 round. Un sort *chair en pierre* inverse cet effet immédiatement.

Vitesse 6 m

Corps à corps ◆ poing, +24 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d10+13 contondants

Marche inexorable ◆. Le golem de pierre Marche rapidement jusqu'à sa Vitesse maximale en repoussant toute créature dans l'espace de laquelle il pénètre et en leur infligeant des dégâts si

elles tentent de l'arrêter. Une créature peut tenter de lui bloquer le chemin en réussissant un jet de Vigueur DD 34. Sur un succès critique, la créature qui résiste ne subit aucun dégât ; sinon, elle subit des dégâts comme si elle avait été frappée par le poing du golem.

Paralysie imposée ↻ (mise hors de combat) **Déclencheur.** Le golem de pierre touche une créature ralentie. **Effet.** La créature doit réussir un jet de Vigueur DD 30 ou être paralysée pendant 1 round.

Pulsation de lenteur ◆ (arcanique, concentration, transmutation). Chaque créature dans une émanation de 3 m doit réussir un jet de Vigueur DD 30 ou être ralentie 1 pendant 1 minute. Le golem ne peut utiliser une nouvelle fois Pulsation de lenteur avant 1d4 rounds.

GOLEM DE FER

Traditionnellement fabriqués pour avoir l'apparence d'une armure gigantesque ou d'un puissant animal, les golems de fer exigent un talent confirmé et un véritable sens artistique. Leurs jointures articulées et leur robuste corps blindé nécessitent un très grand soin et une précision mathématique pour être fabriqués. Une lubrification et un nettoyage réguliers permettent d'éviter qu'ils rouillent au fil des siècles. Si on en prend soin, un golem de fer peut demeurer en bon état pendant des milliers d'années en étant transmis de génération en génération et tant qu'il n'est pas détruit par des aventuriers. En plus de leur force incroyable, ils sont dotés d'un puissant souffle toxique qui suffit bien souvent à neutraliser tout un groupe d'adversaires.

GOLEM DE FER — CRÉATURE 13

PEU COURANT | N | GRANDE | CRÉATURE ARTIFICIELLE | DÉNUÉ D'INTELLIGENCE | GOLEM

Perception +21 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +30

For +8, **Dex** –1, **Con** +4, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

CA 34 ; **Réf** +21, **Vig** +26, **Vol** +22

PV 190 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, fatigué, feu, guérison, inconscient, magie (voir ci-dessous), malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ; **Résistances** physique 15 (sauf adamantium)

Antimagie du golem affecté par l'acide (6d10, 2d8 dans des zones ou à cause de dégâts persistants) ; soigné par le feu (zone 2d8 PV) ; ralenti par l'électricité

Vulnérabilité à neutralisation du poison. Incanter un sort *neutralisation du poison* sur un golem neutralise son Souffle pendant 1 minute.

Vulnérabilité à la rouille. Les effets magiques de rouille, comme celui produit par les antennes d'un oxydeur, affectent normalement le golem de fer.

Vitesse 6 m

Corps à corps ◆ poing, +28 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d10+12 contondants

Marche inexorable ◆. Le golem de fer Marche rapidement jusqu'à sa Vitesse maximale en repoussant toute créature dans l'espace de laquelle il pénètre et en leur infligeant des dégâts si elles tentent de l'arrêter. Une créature peut tenter de lui bloquer le chemin en réussissant un jet de Vigueur DD 37. Sur un succès critique, la créature qui résiste ne subit aucun dégât ; sinon, elle subit des dégâts comme si elle avait été frappée par le poing du golem.

Poison du golem de fer (poison). L'intensité de l'état drainé de ce poison est réduite de 1 à chaque heure. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 33 ; **Durée maximale** 4 rounds ; **Stade 1** 2d6 poison et drainé 1 (1 round) ; **Stade 2** 4d6 poison et drainé 2 (1 round) ; **Stade 3** 8d6 poison et drainé 3 (1 round).

Souffle ◆◆ (arcanique, nécromancie, poison). Le golem de fer exhale un gaz empoisonné dans un rayon de 3 m centré sur l'un des angles d'une des cases qu'il occupe. Le gaz persiste pendant 1 round. Toute créature dans la zone d'effet (ou qui y pénètre) est exposée au poison du golem de fer. Le golem ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

GOLEMS DE FER

Un golem de fer peut être fondu pour récupérer la matière première ou vendu à des géants pour qu'ils en fassent une armure pour une créature de Grande taille.

GOLEMS D'ADAMANTIUM

L'incroyable quantité d'adamantium nécessaire à la fabrication d'un seul de ces golems vaut plus que tous les trésors de nombreuses nations. Le puissant cœur d'un tel golem peut être transformé en forge légendaire.

GOLEM D'ADAMANTIUM

Fabriqués avec un métal presque indestructible et extrêmement rare, les golems d'adamantium ne peuvent être détruits que par les plus puissants des adversaires. En fabriquer un requiert une quantité d'adamantium tellement massive que pour se procurer la matière première il faut généralement organiser une expédition d'extraction sur une lointaine planète, le plan de la terre ou un plan extérieur.

GOLEM D'ADAMANTIUM — CRÉATURE 18

RARE N TRÈS GRANDE CRÉATURE ARTIFICIELLE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE GOLEM

Perception +26 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +38

For +9, **Dex** –1, **Con** +9, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

CA 42 ; **Réf** +27, **Vig** +33, **Vol** +29

PV 255 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, fatigué, feu, guérison, inconscient, magie (voir ci-dessous), malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ; **Résistances** physique 20 (sauf adamantium *vorpale*)

Antimagie du golem affecté par l'acide (9d10, 2d10 dans des zones ou à cause de dégâts persistants) ; soigné par le feu (zone 2d10 PV) ; ralenti par l'électricité

Mode réparation. Quand le golem d'adamantium tombe à 0 PV, il n'est pas détruit. Au lieu de cela, il passe en mode réparation. Pendant ce temps, il est ralenti 1, ne peut effectuer de réactions et ne peut choisir que l'action Auto-réparation. Une fois qu'il a plus de 30 PV, il peut utiliser n'importe quel type d'action et utiliser des réactions bien qu'il reste ralenti 1 et ne puisse effectuer de réaction avant le début de son prochain tour. Si un coup critique avec une arme *vorpale* en adamantium réduit le golem à 0 PV, ou si une telle arme le touche alors qu'il est déjà à 0 PV, alors le golem et détruit.

Vulnérabilité à la dissipation. Le golem peut être ciblé par *disjonction* et *dissipation de la magie*. S'il est ciblé par un de ces sorts de niveau 9 ou supérieur, le golem voit sa résistance aux dégâts physiques réduite à 15 et il est ralenti 1 (ou ralenti 2 s'il est en mode réparation) pendant 1d4 rounds. Pendant ce temps, si le golem tombe à 0 PV alors qu'il est déjà en mode réparation, il est détruit.

Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ poing, +35 (allonge 4,5 m, magique, mortelle 3d12), **Dégâts** 3d10+17 contondants plus frappe destructrice

Auto-réparation ❖ (manipulation). Le golem se répare et récupère 30 points de vie.

Frappe destructrice. Sur un coup critique, la Frappe de poing du golem d'adamantium brise l'armure de la cible, si elle en a une, en plus de lui infliger des dégâts. Si la cible a Levé un bouclier, le golem brise le bouclier à la place.

Marche inexorable ❖. Le golem d'adamantium Marche rapidement jusqu'à sa Vitesse maximale en repoussant les créatures dans les espaces desquelles il pénètre et en leur infligeant des dégâts si elles tentent de l'arrêter. Une créature peut tenter de lui bloquer le chemin en réussissant un jet de Vigueur DD 45.

Succès critique. Ni la créature, ni son armure ne subissent de dégâts.

Succès. Le golem s'arrête et ne peut pénétrer dans la case de la créature.

Échec. La créature qui résiste et son armure subissent des dégâts comme si elles avaient été frappées par le poing du golem d'adamantium.

Ventilation ❖ (feu). Le golem ventile de la vapeur surchauffée de sa forge interne dans un cône de 9 m. Cela inflige 15d6 dégâts de feu à toutes les créatures dans le cône (jet de réflexes basique DD 40). Le golem ne peut utiliser une nouvelle fois Ventilation avant 1d4 rounds.

Goule

Peu de créatures sont aussi attachées aux endroits lugubres, tels que les cimetières désolés et les cryptes en ruine, que les morts-vivants mangeurs de chair que l'on appelle des goules.

Création de goules

Vous pouvez transformer une créature vivante en goule en suivant les étapes suivantes : lors de la création d'un blême, doublez ces ajustements numériques. Les monstres de cette section sont créés de toutes pièces et leurs valeurs ne correspondent donc pas exactement à ces indications. Il vaut mieux créer des goules sur mesure si vous avez du temps, en utilisant les pouvoirs spéciaux indiqués ici mais en créant les autres statistiques pour qu'elles correspondent au type de goule que vous souhaitez créer.

Premièrement, augmentez de 1 le niveau de la créature et changez comme suit ses statistiques :

- Augmentez sa CA, ses bonus d'attaque, ses DD, ses jets de sauvegarde et ses modificateurs de compétence de 1.
- Augmentez les dégâts de ses Frappes et des autres pouvoirs offensifs de 1. Si le nombre d'utilisations d'un pouvoir de la créature est limité (comme dans le cas d'un souffle), augmentez les dégâts de 2 à la place.

Les pouvoirs des goules

Une goule gagne les traits mort-vivant et goule, et elle devient généralement mauvaise. Si la créature de base possède des pouvoirs liés à sa nature d'être vivant, elle les perd. Elle perd aussi les traits liés à sa nature de créature vivante, comme humain et humanoïde. Il est aussi possible que vous ayez à modifier certains pouvoirs inadaptés au thème d'une goule. Toutes les goules obtiennent les pouvoirs suivants : Le DD des jets de sauvegarde contre tous ces pouvoirs est égal au DD du niveau de la goule (*Livre de base* p. 503).

Vision dans le noir

Soins négatifs

Immunités effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison

Griffes. Si la créature avait des mains, elle obtient une Frappe de griffe (une attaque à mains nues agile qui inflige des dégâts tranchants plus la paralysie). Si elle possédait déjà une attaque agile, les dégâts de ses griffes sont à peu près équivalents à ceux de cette attaque. Si elle avait seulement des attaques non agiles, ses griffes infligent trois quarts des dégâts de ces attaques.

Mâchoires. Si la créature avait une bouche, elle obtient une Frappe de mâchoires (une attaque à mains nues qui inflige des dégâts tranchants plus la fièvre des goules et la paralysie). Le montant de dégâts devrait être le même que celui des attaques non agiles de la créature.

Bond rapide ❖ (déplacement). La goule se déplace d'une distance égale ou inférieure à la moitié de sa Vitesse en bondissant. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

Dévorer la chair ❖ (manipulation) **Conditions.** La goule est adjacente au cadavre d'une créature morte il y a moins d'une heure. **Effet.** La goule dévore un morceau de chair du cadavre et récupère 1d6 points de vie plus 1d6 tous les 2 niveaux qu'elle possède. Elle ne peut récupérer des points de vie qu'une seule fois par cadavre.

Fièvre des goules (maladie) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur ; **Stade 1** pas d'effet sur le porteur (1 jour) ; **Stade 2** 2d6 dégâts négatifs et le malade récupère seulement la moitié des points de vie conférés par les soins (1 jour) ; **Stade 3** comme le stade 2 (1 jour) ; **Stade 4** 2d6 dégâts d'énergie négative et les soins ne fonctionnent plus sur le malade (1 jour) ; **Stade 5** comme stade 4 (1 jour) ; **Stade 6** la créature meurt et se relève sous forme de goule aux prochains coups de minuit.

Paralysie (mise hors de combat, occulte, nécromancie). Toute créature vivante autre qu'un elfe touchée par l'attaque d'une goule doit réussir un jet de Vigueur ou devenir paralysée. Elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et le DD diminue cumulativement de 1 à chaque tentative.

Les premières goules

La légende prétend que le premier humanoïde (un elfe, en l'occurrence) qui a dévoré la chair de son frère s'est relevé sous forme de goule après la mort. Au bout d'un certain temps, il a accepté sa nouvelle vie et a acquis suffisamment de puissance pour devenir le seigneur démon des goules, des tombes et des secrets gardés par les morts. Le physique des goules humanoïdes se déforme pour prendre vaguement celui des elfes et les elfes eux-mêmes sont immunisés contre la paralysie des goules. Ces deux constatations sont des effets collatéraux inhabituels de cette source ancienne. Toutefois, aujourd'hui, les goules sont tout aussi promptes à vénérer des dieux infâmes, voire à simplement ignorer toutes les religions, qu'à honorer la première des leurs.

LA SOCIÉTÉ DES GOULES

Les goules sont plutôt intelligentes. Comparées aux autres morts-vivants, elles peuvent former des sociétés et des cultures (certes, effroyables et répugnantes car centrées autour de la dévoration de la chair et d'activités dégradantes) dans des terriers aux tunnels tortueux creusés sous les cimetières, ou même dans des cités entières dissimulées dans les tréfonds de l'Ombreterre.

Les pouvoirs des blêmes

Un blême possède tous les pouvoirs décrits plus haut, ainsi que ceux qui suivent.

Dévorer la chair ❖. Comme une goule, mais il récupère 1d6 points de vie de plus.

Fièvre des blêmes (maladie) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur ; **Stade 1** pas d'effet sur le porteur (1 jour) ; **Stade 2** 3d8 dégâts négatifs et le malade récupère seulement la moitié des points de vie conférés par les soins (1 jour) ; **Stade 3** comme le stade 2 (1 jour) ; **Stade 4** 3d8 dégâts négatifs et les soins ne fonctionnent plus sur le malade (1 jour) ; **Stade 5** comme stade 4 (1 jour) ; **Stade 6** la créature meurt et se relève sous forme de blême aux prochains coups de minuit.

Griffes et mâchoires. Comme une goule, mais en remplaçant la fièvre des goules par celles des blêmes.

Paralysie (mise hors de combat, nécromancie, occulte). Comme une goule, mais les elfes ne sont pas immunisés.

Puanteur (aura, olfactif) 3 m. Une créature qui entre ou commence son tour dans l'aura doit réussir un jet de Vigueur (utilisez le DD prenant pour base le niveau du monstre ; *Livre de base* p. 503) ou devenir malade 1 (plus ralentie 1 tant qu'elle est malade en cas d'échec critique). Tant qu'elle reste dans l'aura, la créature subit un malus de circonstances de –2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et aux tentatives pour se débarrasser de l'état malade. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est temporairement immunisée pendant 1 min.

GOULE

Les goules sont des morts-vivants voraces qui hantent les cimetières et dévorent des cadavres.

GOULE — CRÉATURE 1

CM MOYENNE GOULE MORT-VIVANT

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4, Discrétion +7, Survie +5

For +1, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +2

CA 16 ; **Réf** +9, **Vig** +4, **Vol** +5

PV 20, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison

Vitesse 9 m, creusement 1,5 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +9 (finesse), **Dégâts** 1d6+1 perforants plus fièvre des goules et paralysie

Corps à corps ❖ griffe, +9 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+1 tranchants plus paralysie

Bond rapide ❖ (déplacement). Voir Les pouvoirs des goules.

Dévorer la chair ❖ (manipulation). Voir Les pouvoirs des goules. La goule récupère 1d6 points de vie.

Fièvre des goules (maladie). Voir Les pouvoirs des goules ; DD 15.

Paralysie (mise hors de combat, occulte, nécromancie). Voir Les pouvoirs des goules ; DD 15.

BLÊME

Les blêmes sauvages, puants et toujours affamés, sont les plus redoutables des goules. Ils se montrent implacables dans la poursuite de leurs proies.

BLÊME — CRÉATURE 2

CM MOYENNE GOULE MORT-VIVANT

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +7, Discrétion +10, Survie +8

For +3, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +3

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +6, **Vol** +8

PV 30, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison

Puanteur (aura, olfactif) 3 m. Voir Les pouvoirs des blêmes ; DD 16.

Vitesse 9 m, creusement 1,5 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +11 (finesse), **Dégâts** 1d6+5 perforants plus fièvre des blêmes et paralysie

Corps à corps ❖ griffe, +11 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+5 tranchants plus paralysie

Bond rapide ❖ (déplacement). Voir Les pouvoirs des blêmes.

Dévorer la chair ❖ (manipulation). Voir Les pouvoirs des blêmes. Le blême récupère 3d6 points de vie.

Fièvre des blêmes (maladie). Voir Les pouvoirs des blêmes ; DD 16.

Paralysie (mise hors de combat, occulte, nécromancie). Voir Les pouvoirs des blêmes ; DD 16.

Grand tertre

Les grands tertres sont des plantes carnivores rusées qui ressemblent à des monticules de végétation humide en putréfaction. Même quand il se dresse sur ses pattes courtaudes, il est difficile d'identifier l'anatomie d'un grand tertre. Il s'agit essentiellement d'un amas de lierres parasites qui projette ses plus longues lianes, enroulées en boule, en direction de ses proies afin de leur infliger des coups puissants. Parfois surnommés les «tertres errants», ces prédateurs sont des experts de l'embuscade qui apprécient particulièrement le goût de la chair. Ils sont notamment réputés pour leur capacité à se tapir en pleine vue. Un grand tertre peut subsister à partir de végétaux ou de terre, mais il ne le fera pas s'il y a des chances que de la viande passe à proximité de lui dans un futur proche, et il sera capable d'attendre plusieurs jours qu'un tel repas se présente.

Les grands tertres sont généralement des créatures solitaires. Seuls quelques événements, comme de violents orages, sont à l'origine de rassemblements importants de grands tertres. En ces occasions, ces plantes se réunissent autour de tertres de terre sacrés situés au fin fond de lointaines jungles ou de marais et dansent et gambadent avec enthousiasme, les lianes tendues vers le ciel dans l'espoir que tombe la foudre (ou peut-être pour l'invoquer). Ces plantes semblent en effet non seulement immunisées contre les plus puissantes frappes électriques, mais elles semblent également puiser une puissance surnaturelle de ces éclats d'énergie à l'état pur. Les grands tertres croient qu'être frappé par la foudre est un signe de faveur divine. Ainsi, ceux qui sont fréquemment foudroyés deviennent des sages respectés (et puissants) aux yeux de leurs pairs. Ces sages, peu nombreux et généralement isolés, sont susceptibles de posséder de nombreux pouvoirs. Certains d'entre eux peuvent lancer des sorts primordiaux, certains sont capables d'invoquer empathiquement l'aide d'autres grands tertres de leur région, et d'autres encore possèdent des pouvoirs électriques époustouflants.

Il existe d'autres types de grands tertres, dont certains ne sont pas composés de matière végétale, mais de champignons. Ces créatures, appelées des «tertres de spores», projettent des nuages de spores toxiques quand elles sont frappées au combat. Dans les déserts semi-arides, au milieu des buissons d'armoise et des formations rocheuses, se trouvent d'autres plantes proches des grands tertres appelées les tadépines. Ces créatures ressemblent à un croisement entre des virevoltants et des cactus et leurs attaques causent de profondes lacérations.

Trésors des grands tertres

Les grands tertres collectionnent des bibelots en souvenir de leurs précédentes victimes et les emmagasinent dans de petites cavités qui se trouvent dans leur corps. Ils apprécient particulièrement les gemmes, mais également les objets alchimiques ou magiques qui produisent des effets électriques, comme la foudre en bouteille ou les runes de *foudre*.

Grand tertre — Créature 6

N GRANDE PLANTE

Perception +12 ; vision dans le noir

Langues commun, elfique, sylvestre (ne peut parler aucun langage)

Compétences Athlétisme +16, Discrétion +12 (+18 dans les forêts ou les marais)

For +6, **Dex** +1, **Con** +5, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** –1

Monticule. Quand il n'est pas en danger, un grand tertre peut passer 1 min à prendre l'apparence d'un monticule de plantes sauvages. Quand il est sous cette forme, une créature doit activement Chercher et réussir un test de Perception DD 22 (DD 28 dans les forêts et les marais) afin de discerner la véritable nature du grand tertre.

CA 22 ; **Réf** +11, **Vig** +17, **Vol** +14

PV 120 ; **Immunités** électricité ; **Résistances** feu 5

Pic d'électricité. À chaque fois que le grand tertre subit des dégâts d'électricité ou est ciblé par un effet d'électricité, il gagne à la place 12 PV temporaires et est accéléré jusqu'à la fin de son prochain tour. Il peut utiliser son action supplémentaire pour Marcher rapidement, Frapper ou Nager.

Titubement. ↻ **Conditions.** Le grand tertre est sous sa forme de monticule. **Déclencheur.** Une créature qui n'a pas conscience de la nature du grand tertre se déplace à 3 m ou moins de lui. **Effet.** Le grand tertre porte une Frappe de liane contre la créature. Il lance ensuite son jet d'initiative.

Vitesse 6 m, nage 6 m

Corps à corps ◆ liane, +17 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+8 contondants plus Empoignade

Cinglement de liane ◆◆. Le grand tertre porte une Frappe de liane contre chaque créature qui se trouve à portée. Son malus d'attaques multiples augmente seulement après qu'il a porté toutes ses attaques.

Clochettes à gremlins

Dans les sociétés superstitieuses, les gens suspendent parfois de petites clochettes en métaux semi-précieux en croyant qu'elles vont dissuader les gremlins de détruire l'objet auquel elles sont accrochées ou d'infester un foyer. Curieusement, la plupart des gremlins croient également en cette superstition et même quand une de ces clochettes à gremlins n'a pas été amplifiée par magie, un gremlin ne va généralement pas prendre le risque de bricoler l'objet auquel elle est attachée.

Gremlin

Les gremlins sont des créatures féeriques cruelles et farceuses qui se sont totalement adaptées à la vie sur le plan matériel où ils peuvent s'adonner à leur inventivité destructrice. Tous les gremlins adorent détruire ou casser des choses, qu'il s'agisse d'un élément physique comme un appareil ou un véhicule, ou d'un élément intangible comme une alliance ou une relation. La plus grande joie d'un gremlin est de voir des œuvres complexes tomber en morceaux, de préférence après un petit coup de pouce soigneusement ciblé de la créature. Les gremlins dénigrent, tyrannisent et massacrent même leurs cousins inférieurs, particulièrement les mitflits qu'ils qualifient (et ils ne sont pas les seuls) de «parasites».

Mitflit

Les mitflits, aussi connus sous le nom de parasites, sont de pitoyables couards qui ne se supportent pas eux-mêmes et qui sont facilement asservis par les autres créatures ou par des chefs miflits légèrement plus puissants. Ils dressent des insectes, des araignées ou d'autres créatures de ce type qui leur servent d'alliés fidèles. Ils ont perdu la majeure partie de leur magie ancestrale de gremlin et ces êtres incomplets sont assaillis par le doute et l'insécurité. Les mitflits se tournent vers les autres créatures les plus simples du monde pour trouver des compagnons et ils forgent d'étroits liens d'amitié avec la vermine, les seuls autres êtres qui semblent disposés à les accepter. Une structure sociale, même s'ils y sont tyrannisés, comble partiellement le vide dans leur personnalité, et ils se rebellent rarement sauf quand leur colère atteint un point de rupture.

Mitflit **Créature -1**

LM PETITE FÉE GREMLIN

Perception +4 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun des profondeurs

Compétences Acrobaties +23, Diplomatie +1 (+7 contre les arthropodes), Discrétion +5, Nature +3, Vol +5

For –1, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** –1

Autodénigrement (émotion, mental). L'autodénigrement d'un mitflit fait qu'il est facile de l'influencer. Il subit un malus de –4 à son DD de Volonté contre les tests de Contraindre, Démoraliser, Faire bonne impression et Solliciter.

Empathie avec la vermine. Les mitflits peuvent utiliser Diplomatie pour utiliser Faire bonne impression et Solliciter pour demander quelque chose à des arthropodes (insectes, araignées, scorpions, crabes et d'autres créatures invertébrées similaires). La plupart des arthropodes ont une attitude de départ indifférente envers les mitflits.

Objets épée courte, fléchette (10)

CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +2, **Vol** +4

PV 10 ; **Faiblesses** fer froid 2

Vitesse 6 m ; escalade 6 m

Corps à corps ❖ épée courte, +8 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6–1 perforants

À distance ❖ fléchette, +8 (agile, facteur de portée 6 m, jet), **Dégâts** 1d4-1 perforants

Sorts innés primordiaux DD 16 ; **2e** *communication avec les animaux* (à volonté ; arthropodes uniquement) ; **1er** *imprécation* ; **Tours de magie (1er)** *prestidigitation*

Colère vengeresse (émotion, mental). Tant qu'il n'est pas effrayé, un mitflit gagne un bonus de statut de +2 à ses jets de dégâts contre une créature qui l'a blessé ou tourmenté.

Pugwampi

Méchants et lâches, les pugwampis au visage de chien prennent un plaisir malsain quand les autres créatures ont des accidents ou font un faux pas, ce qui se produit souvent à cause de l'aura de malchance que projettent ces gremlins. Ils adorent préparer des farces avec des pointes, des excréments, des fosses pleines d'araignées et ainsi de suite. Les pugwampis sont un peu sourds et, quand ils ne se cachent pas, ils se parlent entre eux en beuglant. Bon nombre de ces gremlins vénèrent les gnolls comme des dieux et aspirent à devenir comme eux ; cependant, les gnolls les haïssent encore plus que la plupart des autres créatures à cause de leurs flagorneries obséquieuses.

PUGWAMPI CRÉATURE 0

NM TRÈS PETITE FÉE GREMLIN

Perception +6 (–2 pour entendre) ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs, gnoll

Compétences Artisanat +2, Discrétion +5, Duperie +2, Nature +4, Vol +5

For –3, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** –2

Objets arc court (60 flèches), épée courte

CA 16 ; **Réf** +5, **Vig** +8, **Vol** +6

PV 17 ; **Faiblesses** fer froid 2

Aura de malchance (aura, divination, infortune, mental, primordiale) 6 m. Les créatures autres que des animaux, des gremlins et des gnolls situées dans l'aura deviennent extrêmement malchanceuses (jet de Volonté DD 16 ; une créature doit effectuer ce jet de Volonté deux fois et prendre le moins bon résultat). Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature est temporairement immunisée contre l'aura de malchance du pugwampi pendant 24 heures. Si le jet de sauvegarde échoue, la créature lance deux fois tous ses tests et prend le moins bon résultat tant qu'elle reste dans l'aura.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ épée courte, +8 (agile, finesse, magique, polyvalent T), **Dégâts** 1d6–3 perforants

À distance ❖ arc court, +8 (facteur de portée 18 m, magique, mortelle 1d10, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 perforants

Sorts innés primordiaux DD 16 ; **2e** *communication avec les animaux* (à volonté) ; **Tours de magie (1er)** *prestidigitation*

JINKIN

Les jinkins sont des bricoleurs sadiques qui volent et sabotent les objets et qui sont particulièrement fiers de leur pouvoir de maudire les objets précieux. Ils sont extrêmement rancuniers et imaginent des plans alambiqués pour se venger quand ils se sentent offensés, comme lorsqu'une créature ose retirer une de leurs malédictions. Se contentant rarement de semer la pagaille, les jinkins prennent un plaisir immense à torturer et à assassiner même s'ils préfèrent mener leurs victimes vers des pièges prévus pour les capturer ou les neutraliser et non les tuer d'un coup. Ils apprécient particulièrement les fosses profondes puisque les victimes qui survivent à la chute risquent de mourir lentement de faim et de soif. Les jinkins aiment se réunir au bord d'une fosse pour se moquer de la victime, la provoquer et la tourmenter.

JINKIN CRÉATURE 1

CM TRÈS PETITE FÉE GREMLIN

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs

Compétences Acrobaties +7, Artisanat +5 (+7 pour les pièges), Discrétion +7, Duperie +5, Nature +5, Vol +7

For –2, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +2

Objets épée courte

CA 17 ; **Réf** +10, **Vig** +6, **Vol** +7

PV 19 ; **Faiblesses** fer froid 2

Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ épée courte, +9 (agile, finesse, magique, polyvalent T), **Dégâts** 1d6–2 perforants

Sorts innés primordiaux DD 17 ; **Tours de magie (1er)** *prestidigitation*

Attaque sournoise. Le jinkin inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Bricoler. (malédiction, primordiale, transmutation). Six jinkins peuvent travailler ensemble pendant une heure pour insuffler à un objet une malédiction à une portée de 18 m. Bien que ce processus soit long, il est également discret et peut être accompli alors qu'ils Se cachent. Les jinkins préfèrent utiliser ce pouvoir sur les objets magiques. La malédiction rend l'objet peu fiable (test nu DD 5 ou toute action pour Interagir avec l'objet ou l'Activer est perdue), ajoute une condition bizarre pour l'utiliser ou octroie une autre malédiction du même genre.

«TRÉSORS» DES GREMLINS

Tous les gremlins accumulent des trésors et leur nid est rempli d'objets aussi bien précieux que sans valeur. Fouiller un nid de gremlin peut permettre de découvrir des trésors inattendus comme des joyaux ou des objets magiques mineurs. Cependant, il faut se montrer prudent pour éviter de se couper sur des éclats de métaux rouillés, de prendre un objet maudit ou de troubler un nid caché de vermine venimeuse.

Les premiers griffons

La combinaison de deux prédateurs symboliques et facilement identifiables, l'un terrestre et l'autre aérien (le lion et l'aigle), est le résultat des ferventes prières des peuples d'anciennes civilisations à une divinité tout aussi ancienne, un dieu disparu depuis longtemps nommé Curchanus dont le domaine s'étendait sur toutes les bêtes du monde. Il semble que les premiers griffons étaient beaucoup plus intelligents et qu'ils étaient les gardiens de cette foi, mais quand Curchanus a été tué par Lamashtu, ceux qui ont survécu ont régressé et sont devenus à peine plus que des bêtes.

Griffon

Les griffons sont des animaux majestueux, symboles de liberté et de force dans de nombreuses cultures. Ils sont physiquement remarquables avec l'arrière-train d'un lion et la tête, les ailes et les pattes antérieures d'un grand oiseau de proie, généralement un aigle mais certains ont les caractéristiques d'un épervier, d'un faucon ou même d'un balbuzard ou d'un vautour. Dans de rares cas, l'arrière-train d'un griffon peut ressembler à celui d'un autre grand félin comme le léopard ou le tigre. Ces variations semblent dépendre de l'environnement dans lequel il vit. Par exemple, les griffons particulièrement rares du nord de l'Avistan ont l'arrière-train d'un lynx grungir et le buste d'un harfang (mais ce n'est pas toujours le cas). Certains griffons sont dépourvus d'ailes. Ces griffons aptères, appelés des alces, sont le résultat d'une mutation très rare. Au sein d'une couvée d'autres griffons, l'alce est généralement considéré comme l'avorton, aussi, peu de ces rejetons survivent après leur naissance. Les alces qui atteignent l'âge adulte ont tendance à être plus robustes, plus violents et plus réservés que les autres griffons.

Les griffons sauvages comptent sur leurs puissantes ailes pour les maintenir en l'air et sur leur regard perçant pour repérer des proies. La vitesse à laquelle ils plongent vers le sol, et attrapent leurs victimes, est stupéfiante. Ils sont capables de déchirer la chair d'une victime avec leur bec tranchant comme un rasoir mais généralement ils se contentent de porter leur proie jusqu'à un lieu isolé en altitude où ils peuvent profiter de leur repas en toute tranquillité. Au sol, ils s'abritent et jaillissent pour surprendre leur proie puis s'envolent avec leur prise. La seule exception, c'est lorsqu'ils chassent pour nourrir leurs petits, auquel cas un griffon ne transportera presque jamais une créature encore vivante jusqu'à son nid de crainte de mettre en danger ses petits.

Les dresseurs compétents ont appris il y a bien longtemps à élever les griffons pour qu'ils servent de montures à des soldats ou à de puissants individus. Ces montures sont réputées pour leur force, leur bravoure et leur loyauté indéfectible. Les griffons font partie des animaux les plus intelligents et ils sont dotés d'une sagesse que l'on retrouve rarement chez les autres animaux : on pense que c'est autant le griffon qui choisit son cavalier que l'inverse. Le processus pour entraîner un griffon afin qu'il accepte de transporter un cavalier en vol est long et très onéreux. Les dresseurs demandent une somme importante en échange de leurs services et un seigneur qui peut se permettre de posséder une écurie de griffons est particulièrement respecté et envié.

Griffon — Créature 4

N Grande Animal

Perception +11 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +12, Survie +9

For +4, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –1

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +13, **Vol** +7

PV 60

Vitesse 7,5 m ; vol 18 m

Corps à corps ◆ bec, +14 (mortelle 1d10), **Dégâts** 2d8+4 perforants

Corps à corps ◆ serre, +14 (agile), **Dégâts** 2d6+4 perforants

Corps à corps ◆ aile, +14 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+4 contondants

Bond ◆. Le griffon Marche rapidement et effectue une Frappe de serre à la fin de son déplacement. S'il commence son action caché, il le reste jusqu'après l'attaque.

Frappes en vol ◆◆. Le griffon Vole jusqu'à sa Vitesse maximale et effectue deux Frappes de serre à n'importe quel moment durant son déplacement. Chaque Frappe doit cibler une créature différente. Les attaques subissent le malus normal d'attaques multiples.

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–W
X–Z
ANNEXES

Grikkitog

Les grikkitogs, également connus sous le nom de « terre affamée », sont d'étranges parasites du plan de la terre qui infectent et possèdent la terre, la roche et la pierre afin de satisfaire leur faim incessante. Un jeune grikkitog est une apparition difforme jusqu'à ce qu'il corrompt un élémentaire de terre qui lui sert d'hôte et qui constitue le cœur de la créature. Un grikkitog peut alors infester la terre et la pierre à proximité avec son essence vorace formant des gueules et des yeux tout autour. Ces êtres sont particulièrement dangereux pour les petites créatures qui font leur tanière dans les espaces et les trous des rochers ainsi que pour les grimpeurs en montagne qui cherchent les prises parfaites.

GRIKKITOG — CRÉATURE 14

NM | TRÈS GRANDE | ABERRATION | TERRE

Perception +29 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m , vision dans le noir, vision multiple

Langues terreux

Compétences Athlétisme +28, Duperie +27 (+31 pour imiter la pierre), Survie +25

For +8, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +2, **Sag** +5, **Cha** +5

Implantation du cœur ◆◆◆ (manipulation). Le grikkitog implante son cœur dans une section adjacente de terre ou de pierre, s'y mêlant parfaitement et modifiant son apparence pour se confondre avec la roche environnante. Il est immobilisé mais réussit automatiquement ses tests de Duperie pour Se déguiser et prendre l'apparence de la pierre autour de lui. Les créatures le cherchant activement peuvent toujours tenter des tests normaux de Perception contre son DD de Duperie. Un grikkitog peut renoncer à cette implantation avec une action gratuite qui a le trait manipulation. L'aura d'infestation du grikkitog et sa vision multiple ne sont actives que quand il est implanté.

Vision multiple. Tant que son cœur est implanté, le grikkitog peut voir à travers les yeux qu'il crée dans toute la zone de son aura d'infestation et il gagne l'avantage d'une vision 360°.

CA 36 ; **Réf** +23, **Vig** +28, **Vol** +24

PV 200, **Résistances** 10 (sauf adamantium)

Aura d'infestation (aura, terre, occulte) 36 m. Tant que son cœur est implanté, un grikkitog infecte toute la terre et toutes les pierres situées dans un rayon de 36 m tant qu'il a un lien physique direct avec ces substances, y compris les objets en pierre en contact avec le sol. Cet effet se propage même si le grikkitog n'a pas de ligne d'effet. Il ne peut cependant affecter la terre et la pierre à la surface et exposées à l'air que si au moins une partie de son cœur est également exposée. Dans son aura, il peut générer des gueules et des yeux partout où il veut. Il peut effectuer des attaques avec ses mâchoires contre n'importe quelle créature, attaques provenant d'une zone de pierre ou de terre comprise dans l'aura et adjacente à cette créature. Déterminez l'abri en fonction du point d'origine de l'attaque et non du cœur du grikkitog.

Vitesse 6 m ; creusement 6 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +29 (magique), **Dégâts** 3d12+14 perforants plus gueule barbelée

Glisse à travers la terre. Le grikkitog peut se déplacer à sa Vitesse de creusement normale en Creusant à travers la terre et la pierre en ne laissant derrière lui aucun tunnel ou signe de son passage.

Gueule barbelée. Quand il Frappe une créature avec ses mâchoires, le grikkitog peut déployer ses dents barbelées et immobiliser la cible à moins que cette dernière ne réussisse un jet de Réflexes DD 34. Tant qu'elle est immobilisée, la victime subit 3d8 dégâts de saignement persistants et le grikkitog se nourrit de sa chair. La créature est immobilisée jusqu'à ce que le grikkitog mette un terme à cet effet avec une action gratuite ou jusqu'à ce que la cible réussisse un test DD 38 pour S'échapper. Le grikkitog peut immobiliser n'importe quel nombre de créatures avec ses gueules.

ORIGINE DES GRIKKITOGS

Les grikkitogs font l'objet d'innombrables histoires effrayantes que se racontent les habitants du plan de la terre et dont la plupart sont des spéculations sur leurs origines. Certains qui se rappellent la guerre entre les seigneurs élémentaires pensent que le premier grikkitog était le fruit d'une expérience visant à créer une arme pour Ayrzul, le Roi fossilisé et maléfique du plan élémentaire de la terre. Mais sa faim et sa puissance étaient telles que la créature s'est échappée, a infecté un élémentaire de terre gardien et a commencé à se répandre à travers ce plan.

ADVERSAIRES DE L'HUMANITÉ

Les guenaudes détestent toutes les races humanoïdes mais pas au même niveau, l'essentiel de leur fureur est dirigé contre les humains. Ce sont donc aux communautés humaines qu'elles s'en prennent le plus, ajoutant de la chair humaine à leur chaudron et enlevant des nouveau-nés avant de les remplacer par leur propre progéniture, les changelins (page 53).

Guenaude

Mégères malveillantes qui vivent en marge des civilisations, les guenaudes utilisent leurs pouvoirs magiques pour s'en prendre aux humanoïdes en les manipulant et en les corrompant. Certains disent que les guenaudes étaient autrefois des fées qui se sont laissé corrompre par leur propre égoïsme. Les guenaudes se rassemblent au sein de cercles très puissants, fabriquent des objets magiques uniques connus sous le nom d'*Œils de sorcière* et sont connues pour remplacer des bébés humanoïdes par leurs propres rejetons. Ces derniers sont appelés des changelins (page 53) et peuvent potentiellement devenir eux-mêmes des guenaudes.

GUENAUDE MARINE

Les guenaudes marines tuent et dévorent les pêcheurs et les marins qui s'approchent de leur tanière, tourmentent les habitants des régions côtières avec de sombres promesses et de vagues menaces et aiment semer la détresse et la discorde dans les petites villes. Cependant, elles évitent généralement d'établir leur tanière trop près de la civilisation, pour éviter d'attirer leurs ennemis chez elles. Les guenaudes marines sont connues pour pousser des victimes désespérées à accepter des pactes tragiques et inexorables, des contrats que la guenaude a secrètement modifiés pour qu'ils lui soient favorables. Malgré leur appétit vorace, ces guenaudes ont une apparence extrêmement décharnée et contrairement aux guenaudes plus puissantes, elles n'ont pas le pouvoir de dissimuler magiquement leur véritable aspect. Les guenaudes marines peuvent appartenir à un cercle mais leur nature aquatique les empêche souvent de se joindre à des Cercles mixtes avec d'autres types de guenaudes.

GUENAUDE MARINE — CRÉATURE 3

CM MOYENNE AMPHIBIE GUENAUDE HUMANOÏDE

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun, jotun

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +11, Discrétion +8, Duperie +10, Occultisme +8

For +4, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +3

Cercle. Une guenaude marine ajoute *flèche acide*, *malédiction du marin* et *marche sur l'eau* à ses sorts de cercle.

Contrat de la guenaude marine (nécromancie, occulte). La guenaude marine peut proposer un contrat à une créature consentante qui doit être saine d'esprit. La créature renonce à une qualité spéciale et à laquelle elle tient, comme son courage, sa beauté ou sa voix, en échange d'un bienfait ou d'une promesse de la guenaude. Tant que la guenaude respecte sa part du contrat, le seul moyen de récupérer la qualité perdue est de vaincre la guenaude ou de passer un autre contrat en échange.

CA 19 ; **Réf** +8, **Vig** +11, **Vol** +10 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie

PV 45 ; **Faiblesses** fer froid 3

Vitesse 7,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ◆ griffe, +12 (agile, magique), **Dégâts** 1d10+4 tranchants

Regard de terreur ◆◆ (émotion, malédiction, mental, occulte, terreur). La guenaude dévisage une créature et lui fait ressentir une détresse intense et une impression dévorante de malheur avec un résultat qui dépend de son jet de Volonté (DD 20). Il n'est pas nécessaire que la cible puisse voir la guenaude.

Succès critique. Aucun effet.

Succès. Effrayé 1.

Échec. Effrayé 1 et ralenti 1 pendant 1 round. Si la cible était mourante, elle reste inconsciente pendant 1 jour. À la fin de la journée, elle doit tenter un jet de Vigueur contre le même DD ; si elle échoue, elle meurt.

Échec critique. Effrayé 2 et ralenti 2 pendant 1 minute. Si la cible était mourante, elle reste inconsciente pendant 1 jour. À la fin de la journée, elle doit tenter un jet de Vigueur contre le même DD ; si elle échoue, elle meurt.

GUENAUDE VERTE

Les guenaudes vertes haïssent la beauté et la pureté, aussi elles se déguisent et usent de perfidies pour attirer et assassiner des innocents, corrompre les cœurs purs et briser l'esprit et le moral de leurs victimes. Elles élaborent des stratégies ingénieuses pour anéantir quiconque les contrarie, ainsi que les gens honnêtes et vertueux dont la seule existence est une insulte envers la sensibilité perverse de la guenaude. Les scandales complexes imaginés par les guenaudes vertes reposent sur des usurpations d'identité, des erreurs sur la personne, la séduction et la trahison d'êtres chers ou une combinaison de tous ces éléments.

GUENAUDE VERTE — CRÉATURE 4

CM MOYENNE GUENAUDE HUMANOÏDE

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun, jotun ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +11, Discrétion +9, Duperie +10, Nature +8, Occultisme +8

For +5, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +4

Cercle. Une guenaude verte ajoute *enchevêtrement*, *malédiction du paria* et *mur d'épines* à ses sorts de cercle.

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +11, **Vol** +12 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie

PV 70 ; **Faiblesses** fer froid 5

Imitation du son. Une guenaude verte qui réussit un test de Duperie pour Mentir peut imiter les bruits produits par n'importe quel animal que l'on trouve à proximité de sa tanière. Elle bénéficie d'un bonus de circonstances de + 4 à ce test.

Vitesse 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ❖ griffe, +14 (agile, magique), **Dégâts** 1d10+5 tranchants plus humeurs affaiblissantes

Sorts innés occultes DD 20, attaque +14 ; **2e** *invisibilité* (à volonté), *morphologie d'arbre* (à volonté) ; **Tours de magie (2e)** *aspersion d'acide*, *lumières dansantes*, *message*, *son imaginaire* ; **Constant (5e)** *don des langues* ; **(2e)** *respiration aquatique* ; **(1er)** *passage sans trace*

Changement de forme ❖ (concentration, métamorphose, occulte, transmutation). La guenaude verte peut prendre l'apparence de n'importe quelle femme humanoïde de taille Moyenne. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de sa Frappe mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (généralement contondants).

Contact perfide ❖. La guenaude verte touche une créature qui n'a pas réalisé qu'elle était son ennemi. La créature trahie est affectée par les humeurs affaiblissantes de la guenaude et subit un malus de circonstances de –4 à ses jets de sauvegarde contre cet effet.

Exhalaison de miasmes ❖❖ (nécromancie, occulte). La guenaude verte exhale des miasmes sous forme d'une vapeur verte. Toute créature vivante dans un cône de 4,5 m est affectée par ses humeurs affaiblissantes (avec le jet de sauvegarde normal). Elle ne peut utiliser une nouvelle fois Exhalaison de miasmes avant 1d4 rounds.

Humeurs affaiblissantes (nécromancie, occulte). Une créature blessée par les griffes de la guenaude doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou être affaiblie 1 pendant 1 jour. En cas d'échec critique, ou si elle est de nouveau touchée et rate son jet de sauvegarde une seconde fois, elle est affaiblie 2 pendant 1 jour.

GUENAUDE ANNIS

Les guenaudes annis sont des meurtrières et des tortionnaires brutales qui se délectent de la musique des hurlements et de la chair goûteuse des jeunes créatures mais aussi de celles qui ont un cœur pur. Ce sont les plus directes des guenaudes, n'hésitant pas à engager un combat physique et à utiliser leur pouvoir de changement de forme pour chasser au lieu d'infiltrer et de trahir des humanoïdes. Mais une guenaude annis s'empare d'un sinistre trophée sur chaque proie qu'elle tue et s'en sert pour semer la discorde en envoyant ce trophée aux proches de la victime en leur faisant croire que ce meurtre est imputable à un autre membre de

CERCLES DES GUENAUDES

Les guenaudes sont déjà très dangereuses seules mais quand elles se réunissent à trois pour former des cercles, elles sont encore plus puissantes. Les règles concernant les cercles apparaissent à la page 342.

LA NATURE DES GUENAUDES

Certains pensent que les guenaudes n'ont pas de véritable forme ni de véritable corps mais qu'elles sont la manifestation de la crainte de vieillir des gens. Le fait qu'il n'y ait aucune guenaude de sexe masculin intrigue également les érudits mais c'est peut-être une autre manière pour les guenaudes de narguer la société, en se présentant comme d'épouvantables stéréotypes de femmes âgées.

cette famille. Aussi connues sous le nom de guenaudes de fer, les guenaudes annis ont une chair à la fois souple et aussi résistante que le fer, capable de résister à des armes tranchantes. Leur contact est le même fer froid qui brûle la chair des autres guenaudes. Cela leur permet de s'imposer par la force à la tête des cercles de guenaudes.

GUENAUDE ANNIS — CRÉATURE 6

CM GRANDE GUENAUDE HUMANOÏDE

Perception +15 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun, jotun

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +14 (+16 pour Saisir), Diplomatie +9, Discrétion +14, Duperie +11, Intimidation +11

For +6, **Dex** +4, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +4, **Cha** +3

Cercle. Une guenaude annis ajoute *cloué à terre*, *passe-muraille* et *ravages magiques* à ses sorts de cercle.

CA 24 ; **Réf** +12, **Vig** +16, **Vol** +14 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie

PV 85 ; **Résistances** physique 5 (sauf contondants)

Vitesse 12 m

Corps à corps ❖ griffe, +16 (agile, allonge 3 m, fer froid, magique), **Dégâts** 2d8+6 tranchants plus Empoignade

Changement de forme ❖ (concentration, occulte, métamorphose, transmutation). La guenaude verte peut prendre l'apparence de n'importe quelle femme humanoïde de taille Moyenne. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de sa Frappe mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (généralement contondants).

Éventration ❖ griffe

Liens de fer ❖❖ (attaque, invocation, occulte). Une fois par jour, une guenaude annis peut créer à partir du néant une cage, constituée d'ongles en fer froid, qui apparaît dans un rayon de 9 m, et tenter un test d'Athlétisme pour Saisir contre le DD de Vigueur de la cible. Si cette dernière a une vulnérabilité au fer froid, la guenaude annis bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 pour ce test. Contrairement à une Saisie normale, l'annis n'a pas besoin d'être à portée, peut se déplacer comme elle le souhaite et une tentative réussie dure jusqu'à ce que la cible S'échappe (DD 24), auquel cas la cage se désagrège en fragments de rouille. Une créature peut tenter de détruire la cage en l'attaquant. Elle a CA 19, Solidité 10 et 40 PV.

GUENAUDE NOIRE

Les guenaudes noires sont des voleuses et des marchandes d'âmes des mortels. Ces immondes créatures collectent les âmes dans des gemmes sombres ou des jarres cristallines pour les vendre sur les marchés fiélons et elles tirent une partie de leur puissance de joyaux magiques puissants appelés des *cardiolines*. Elles hantent le plan éthéré où elles chassent les mortels dans leurs rêves en les affaiblissant pendant leur repos avec de terribles cauchemars. Une guenaude noire se focalise sur une cible précise et la hante continuellement pendant des semaines, brisant lentement et cruellement sa volonté et sa capacité à lui résister jusqu'à ce qu'elle renonce à son âme.

Une guenaude noire est une briseuse d'âme réfléchie et astucieuse, prête à envisager n'importe quel accord tant qu'elle est convaincue d'avoir le dessus. Bien qu'il lui soit facile de se rendre dans le plan éthéré et d'y traquer des âmes impuissantes qui ne peuvent se défendre, ces âmes sont également celles que recherchent le moins les extérieurs maléfiques avec lesquels elle négocie ; aussi, la guenaude noire rassemble des alliés et des séides qui lui permettent de s'attaquer à des âmes plus puissantes sans prendre de risques. Leurs sbires préférés sont les destriers noirs avec lesquels elles partagent un lien particulier. Par-dessus tout, une guenaude noire évite d'affronter des adversaires qui peuvent la harceler sur le plan éthéré et ne combat que quand elle est certaine de pouvoir fuir.

GUENAUDE NOIRE

CRÉATURE 9

NM MOYENNE FIÉLON GUENAUDE HUMANOÏDE

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues abyssal, aklo, céleste, commun, infernal

Compétences Arcanes +18, Diplomatie +18, Duperie +18, Intimidation +14, Occultisme +20, Religion +20

For +5, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** +4, **Sag** +5, **Cha** +3

Objets *cardioline*

Cercle. Une guenaude noire ajoute *domination*, *cauchemar*, *scrutation* et *ravages magiques* à ses sorts de cercle.

Cavalière de destrier noir. Quand une guenaude noire chevauche un destrier noir (page 83), ce dernier bénéficie également du bonus de statut de la guenaude à ses jets de sauvegarde contre la magie et aussi bien le destrier que sa cavalière bénéficient des effets du sort inné *forme éthérée* de sa *cardioline* quand elle l'utilise.

CA 28 ; **Réf** +17, **Vig** +19, **Vol** +18 ; bonus de statut de +2 aux jets de sauvegarde contre la magie, –2 à tous les jets de sauvegarde si la guenaude n'a pas sa *cardioline*

PV 170 ; **Immunités** sommeil ; **Faiblesses** fer froid 10 ; **Résistances** mental 10

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +20 (magique), **Dégâts** 2d8+8 perforants plus 1d6 mauvais et peste abyssale

Corps à corps ◆ griffe, +20 (agile, magique), **Dégâts** 2d10+8 tranchants plus 1d6 mauvais

Sorts innés occultes DD 28 ; **9e** *âme prisonnière* (à volonté ; à partir de la *cardioline*), *forme éthérée* (à volonté ; à partir de la *cardioline*) ; **8e** *conseil onirique* ; **5e** *cauchemar*, *explosion d'ombre* (×2, à partir de la *cardioline*) ; **3e** *message onirique* (à volonté), *projectile magique* (à volonté) ; **2e** *invisibilité* (à volonté) ; **1er** *rayon affaiblissant* (à volonté), *sommeil* (à volonté) ; **Constant (3e)** *détection de la magie* ; **(2e)** *détection de l'alignement* (tous les alignements simultanément)

Changement de forme ◆ (concentration, occulte, métamorphose, transmutation). La guenaude noire peut prendre l'apparence de n'importe quelle femme humanoïde de taille Moyenne. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de sa Frappe mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (généralement contondants).

Embûche magique. Une créature prise au dépourvu par rapport à la guenaude noire subit un malus de circonstances de –2 à ses tests et à ses DD pour se défendre contre ses sorts.

Hanter les rêves (enchantement, occulte, mental). Si une guenaude noire est éthérée et qu'elle plane au-dessus d'une créature endormie d'alignement chaotique ou mauvais, elle peut la «chevaucher» jusqu'à l'aube. La créature subit des rêves tourmentés, tandis que la guenaude lui lance *cauchemar*, et elle est exposée à la peste abyssale. Tout état drainé provoqué par hanter les rêves est cumulatif. Seul un être éthéré peut affronter la guenaude noire et l'empêcher d'utiliser hanter les rêves.

Peste abyssale (maladie). Une créature ne peut se remettre de l'état drainé jusqu'à ce que la peste abyssale soit soignée. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 28 ; **Stade 1** drainé 1 (1 jour) ; **Stade 2** drainé augmente de 2 (1 jour)

CARDIOLINE

OBJET 9

ABJURATION INVESTI OCCULTE

Prix 600 po (200 po si non magique)

Utilisation porté ; **Encombrement** –

Cette gemme octroie au porteur un bonus d'objet de +2 aux jets de sauvegarde.

Chaque *cardioline* est alimentée par l'esprit d'une guenaude noire spécifique. Si elle en est séparée pendant 24 h (ou si la guenaude est morte depuis 24 h), la cardioline devient une pierre précieuse non magique. Une *cardioline* permet à la guenaude d'utiliser des sorts innés occultes supplémentaires : *forme éthérée* (niveau 9) et *âme prisonnière* à volonté et *explosion d'ombre* deux fois par jour.

Activer ◆ sur ordre ; **Conditions.** Vous devez toucher la *cardioline*. **Effet.** La *cardioline* tente de contrer une maladie qui vous affecte (niveau de contre 5, modificateur de contre +18).

Conditions de fabrication. Vous devez être une guenaude noire.

AUTRES GUENAUDES

Les quatre types de guenaudes présentés ici sont les plus communs de leur espèce. D'autres, comme la guenaude de sang, la guenaude lunaire, la guenaude des tempêtes ou la guenaude arctique, tourmentent la société dans d'autres régions du monde.

Piqueurs sacrés

Les guêpes sont sacrées pour le clergé de la déesse elfique de la vengeance, Calistria. Certains de ses prêtres convoquent des guêpes géantes ou des nuées de guêpes comme serviteurs tandis que de rares individus en élèvent comme animaux de compagnie, gardiennes de temple ou compagnes. Les fidèles de Calistria, laïques ou non, cherchent à imiter la guêpe qui laisse les victimes qu'elle pique en vie, afin qu'elles souffrent longtemps : un excellent modèle de vengeance.

Poison paralysant

Le poison de la guêpe géante perd son efficacité peu de temps après avoir été récolté, mais les alchimistes ont appris à le préserver en lui ajoutant des additifs, ce qui le rend encore plus dangereux.

Guêpe

La guêpe commune ne représente guère de problème pour un robuste aventurier, hormis l'inconfort d'une piqûre, mais quand ces insectes territoriaux se regroupent en nuées agressives, ils peuvent venir à bout de tout un groupe de héros (et c'est sans parler de leurs cousins hypertrophiés). Les guêpes représentées ici appartiennent à la variété ordinaire, appelée guêpe commune, mais il en existe bien d'autres espèces plus dangereuses, comme une variante garundie qui se rassemble en essaims si importants qu'ils peuvent décimer des villages entiers ou comme la redoutable guêpe des enfers extraplanaire qui construit son nid dans les cadavres de ses victimes.

Guêpe géante

Les guêpes géantes sont bien plus dangereuses, mais bien plus rares que leurs cousines de taille normale et (au grand soulagement de ceux qui les rencontrent) elles ont tendance à être solitaires.

Guêpe géante — Créature 3

N Grande Animal

Perception +8 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +9

For +4, **Dex** +4, **Con** +4, **Int** –5, **Sag** +1, **Cha** +1

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +11, **Vol** +6

PV 45

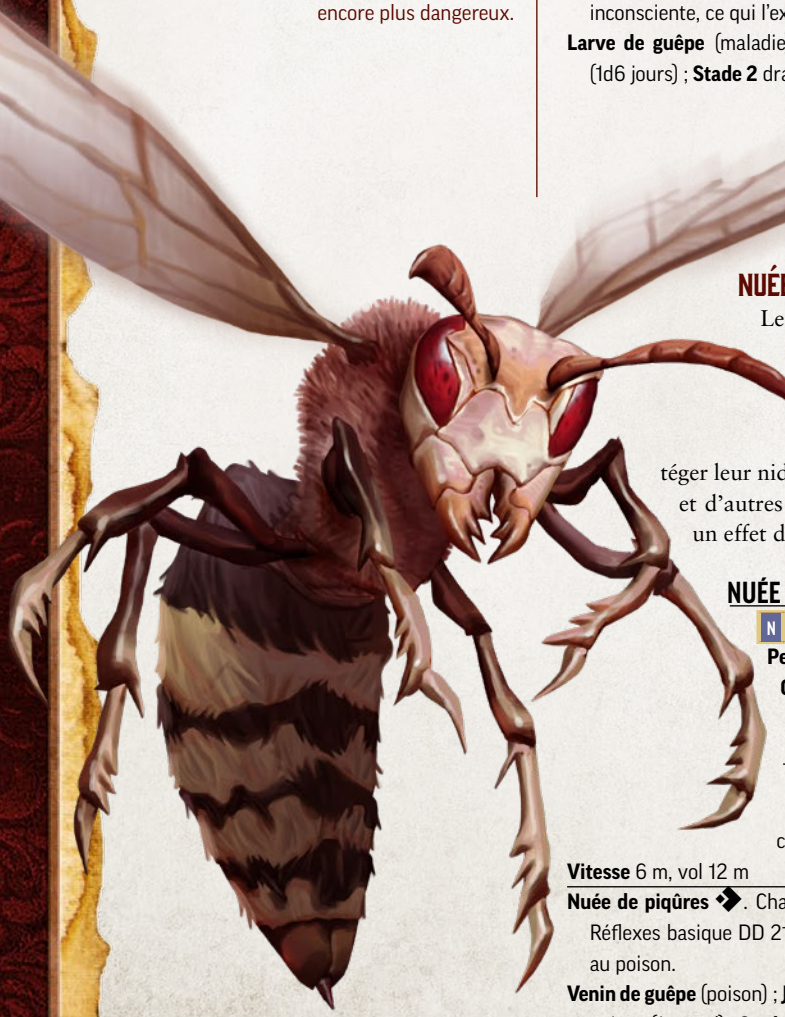
Vitesse 6 m, vol 12 m

Corps à corps ❖ dard, +12 (poison), **Dégâts** 1d12+4 perforants plus venin de guêpe géante

Implantation d'œufs ❖. La guêpe géante pond ses œufs dans une créature adjacente paralysée ou inconsciente, ce qui l'expose à la maladie de la larve de guêpe.

Larve de guêpe (maladie) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 21 ; **Stade 1** porteur sans effet néfaste (1d6 jours) ; **Stade 2** drainé 1 (1d3 jours) ; **Stade 3** 5d6 dégâts, la larve émerge (fin de la maladie)

Venin de guêpe géante (mise hors de combat, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 19 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** aucun effet (1 round) ; **Stade 2** maladroit 2 (1 round) ; **Stade 3** paralysé (1 round)



Nuée de guêpes

Les nids de guêpes sont faits de fibres de bois mâchées récupérées dans la flore alentour que les guêpes transforment en une matière similaire à du papier. Un unique nid de guêpes peut abriter des milliers d'individus susceptibles d'en sortir en un énorme essaim. La plupart des essaims attaquent seulement pour protéger leur nid ou si les guêpes sont particulièrement agitées, bien que les druides et d'autres enchanteurs primordiaux puissent les plier à leur volonté… avec un effet dévastateur.

Nuée de guêpes — Créature 4

N Grande Animal Nuée

Perception +10 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +12

For –4, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** –5, **Sag** +2, **Cha** –1

CA 18 ; **Réf** +12, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 45 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts de zone 5, dégâts d'éclaboussure 5 ; **Résistances** contondants 7, perforants 7, tranchants 3

Vitesse 6 m, vol 12 m

Nuée de piqûres ❖. Chaque ennemi dans l'espace de la nuée subit 2d8 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 21) plus le venin de la guêpe. Un jet de sauvegarde réussi annule l'exposition au poison.

Venin de guêpe (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 21 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 de poison (1 round) ; **Stade 2** 2d6 de poison et maladroit 2 (2 rounds)

Guerrlier

Un guerrlier est une masse de cadavres animée composée de dizaines, voire de centaines de victimes d'une bataille. Il naît par la volonté d'une divinité de la non-mort ou de la guerre ou, très rarement, spontanément suite à la dévastation causée par une bataille particulièrement affreuse.

GUERRLIER — CRÉATURE 16

PEU COURANT | NM | GIGANTESQUE | MORT-VIVANT

Perception +27 ; vision dans le noir

Langues commun (incapable de parler)

Compétences Athlétisme +33

For +9, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** –1, **Sag** +5, **Cha** +5

CA 37 ; **Réf** +25, **Vig** +29, **Vol** +27 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre le positif

PV 350, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysie, poison

Attaque d'opportunité ↷

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 30 m, DD 35

Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ vague de cadavres, +32 (magique), **Dégâts** 4d12+9 contondants plus absorption d'énergie

Corps à corps ◆ arme animée, +30 (agile, allonge 30 m, magique, polyvalente C, polyvalente P), **Dégâts** quatre dés de dégâts de l'arme +9 du type de dégâts de l'arme

À distance ◆ boule de ferraille, +28 (magique, portée 30 m), **Dégâts** 4d12+9 contondant plus chute

Absorption ◈ (divin, mort, nécromancie) ; **Déclencheur.** Le guerrlier avance dans l'emplacement occupé par une créature mourante. **Effet.** Le guerrlier absorbe la créature mourante au sein de sa propre masse, ce qui la tue instantanément et soigne le guerrlier d'un montant de PV égal au niveau de la créature. Tant que le guerrlier existe, il est impossible de ressusciter une créature absorbée, à moins d'user d'un *souhait* ou d'un effet tout aussi puissant.

Absorption d'énergie (divin, nécromancie). Quand le guerrlier touche avec une Frappe de vague de cadavres ou inflige des dégâts à une créature avec Piétinement, la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 35, sinon elle est drainée 2 et condamnée 1. Sur un succès critique, la cible est immunisée contre l'absorption d'énergie du guerrlier pendant 24 h.

Armes animées (divin, évocation). Le guerrlier prend le contrôle des armes non portées dans un rayon de 30 m et les oblige à léviter autour de lui. Le guerrlier peut manier ces armes par télékinésie pour Frapper au corps à corps avec une allonge de 30 m.

Chute. Une créature touchée par la Frappe de boule de ferraille du guerrlier doit faire un jet de Réflexes DD 37. Sur un échec, elle tombe à terre. Si elle volait, elle tombe de 36 m. Elle subit des dégâts de chute et se retrouve à terre si cela lui fait atteindre le sol. Sur un échec critique, la cible est coincée sous un monticule de débris (S'échapper DD 37).

Piétinement ◆◆◆ Très Grande ou plus petite, vague de cadavres, DD 37

VARIANTES DE GUERRLIER

Bien que la guerre soit unique dans sa manière de survenir, ce n'est pas la seule tragédie susceptible de mener à un très grand nombre de morts. D'autres morts-vivants agglomérés, similaires au guerrlier, naissent parfois d'une autre cause, comme une famine ou un désastre. Les flambeliers se forment quand une grande foule succombe dans un incendie tandis que les pestiliers se lèvent quand une bourgade ou une grande ville entière périt suite à une maladie.

DIVINITÉS ÉTRANGES

Généralement, la religion et la foi n'ont pas une place prépondérante dans la société des gugs mais dans leurs cités on trouve toujours de grands temples consacrés à des divinités obscures oubliées sur la majorité des mondes des mortels. La plupart des gugs connaissent des entités telles qu'Azathoth, Nyarlathotep et Yog-Sothoth, mais ils craignent plus ces dieux extérieurs qu'ils ne les prient.

GUG

La caractéristique la plus affreuse d'un gug est sa tête en forme de fût qui se scinde en deux verticalement pour révéler plusieurs rangées de dents jaunes et pointues et une gorge béante. Ses yeux de chaque côté de cette tête-mâchoire sont petits mais perçants. Des arêtes osseuses protègent les yeux des gesticulations de ses proies puisqu'il préfère la viande crue et frémissante aux champignons et moisissures. Il attrape ses proies avec ses puissants bras qui se séparent au niveau du coude en deux avant-bras lui octroyant ainsi quatre mains griffues. Ces brutes monstrueuses sont couvertes d'un pelage noir hirsute souvent couvert de croûtes de sang et d'autres substances organiques.

Bien qu'ils puissent sembler bestiaux, les gugs ont une intelligence vive et maléfique. Ils vivent dans les profondeurs de la terre mais se rendent parfois à la surface pour chasser pendant les nuits noires soit seuls, soit en groupe. Puisqu'ils sont dotés d'un vorace appétit, la plupart des gugs dévorent les créatures qu'ils attrapent mais certains kidnappent leurs victimes avant de retourner sous terre ne laissant derrière eux qu'une puanteur persistante et d'étranges empreintes de pattes griffues. Les victimes sont conduites dans des tanières rances aux parois gravées de runes étranges avant d'être sacrifiées aux divinités cruelles du sang, des ténèbres et des cauchemars des gugs. De sinistres rumeurs évoquent l'existence de cités gugs sans lumière constituées de blocs de pierre titanesques et situées au plus profond de la terre. De puissants chefs y prêcheraient leurs viles doctrines à des foules de gugs hurlants. Ces créatures ont une étrange relation avec les goules, relation qui semble remonter à leurs origines communes dans un lointain monde souterrain. Même s'ils sont plus grands qu'elles, les gugs craignent les goules ; cependant, cette étrange peur ne s'applique pas aux blêmes dont les gugs se nourrissent avec autant de voracité que les autres créatures.

Un gug mesure 4,8 m de haut et pèse une tonne bien qu'il ait une allure gracieuse et mystérieuse qui jure avec sa taille. Leur démarche légère et leur capacité à se faufiler dans d'étroits recoins font des gugs de parfaits croque-mitaines dans les récits d'étranges disparitions ou de massacres.

Certains gugs particulièrement assoiffés de sang gagnent d'horribles pouvoirs accordés par leurs protecteurs surnaturels. Ces monstres, connus sous le nom de savants, sont au moins de niveau 12 et gagnent plusieurs sorts innés occultes. Bien que leurs sorts varient, normalement ils leur octroient l'invisibilité, le pouvoir de manipuler et de modifier la roche ou la capacité d'invoquer des énergies terribles et destructrices sur la chair vivante.

GUG — CRÉATURE 10

CM GRANDE ABERRATION

Perception +19 ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs

Compétences Acrobaties +19 (+23 pour Se faufiler), Athlétisme +23, Discrétion +19, Survie +17

For +7, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 30 ; **Réf** +17, **Vig** +22, **Vol** +19

PV 175

Attaque d'opportunité ↻

Vitesse 12 m, escalade 6 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +23 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+13 perforants

Corps à corps ◆ griffe, +23 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+13 tranchants

Éventration ◆ griffe

Furie de griffes ◆◆. Le gug effectue jusqu'à quatre Frappes de griffe, chaque attaque sur une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du gug mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Souplesse surnaturelle. Malgré sa taille, les multiples articulations du gug lui permettent de se faufiler dans des espaces étroits comme s'il était une créature de taille Moyenne. Quand il Se faufile il peut se déplacer à sa Vitesse maximale.

Guthallath

Un guthallath est une énorme créature artificielle créée il y a fort longtemps par un empire inconnu, probablement en tant que machine de guerre. Avec une hauteur de presque 30 m, cette statue de pierre massive ressemble généralement à un vigoureux guerrier uniquement vêtu d'un pagne et d'une calotte. Cependant, rares sont ceux à avoir vu dans sa totalité le corps d'un guthallath ; la plupart du temps, ces reliques sont enterrées jusqu'au cou, couvertes de mousses et perdues dans des endroits oubliés. Toutefois, de temps en temps, un de ces hérauts de la destruction se réactive en réponse à un stimulus inconnu ou à un appel, et, quand cela se produit, malheur à ceux qui se dressent sur sa route.

Bien que les anciens adversaires des guthallaths aient disparu, c'est un être de pure destruction conçu pour tout ravager pendant des semaines et même des mois. Même s'il n'est pas assez intelligent pour se réjouir de ses actes ou les regretter, le guthallath ne peut être raisonné. Il est en grande partie immunisé contre la magie et rien ne permet de savoir comment il choisit ses cibles (et les créatures qu'il épargne).

GUTHALLATH — CRÉATURE 19

RARE N GIGANTESQUE CRÉATURE ARTIFICIELLE

Perception +30 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Compétences Acrobaties +25, Athlétisme +40

For +10, **Dex** +2, **Con** +8, **Int** –4, **Sag** +0, **Cha** –1

CA 43 ; **Réf** +32, **Vig** +38, **Vol** +30

PV 325 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, magie (voir ci-dessous), malade, maladie, nécromancie, paralysé, poison, saignement ; **Résistances** physique 15 (sauf l'adamantium)

Aura d'érosion (aura, primordiale) 36 m. Le guthallath érode l'intégrité physique de tout ce qui se trouve autour de lui. Les créatures et les objets autres que le guthallath qui se trouvent dans l'émanation voient leur Solidité et leurs résistances réduites de 10. Au début de son tour, une créature dans l'aura d'érosion subit 6d6 dégâts contondants (jet de Vigueur basique DD 39).

Immunité contre la magie. Le guthallath est immunisé contre les sorts inférieurs au niveau 7 et aux effets activés des objets magiques inférieurs au niveau 14.

Vitesse 12 m, creusement 15 m

Corps à corps ◆ poing, +38 (allonge 6 m, magique, mortelle 3d12), **Dégâts** 4d12+18 contondants plus Empoignade améliorée ou Bousculade améliorée 6 m

Corps à corps ◆ pied, +38 (allonge 6 m, magique, mortelle 3d12), **Dégâts** 4d8+18 contondants plus Renversement amélioré

Sorts innés primordiaux DD 37 ; **Constant (8e)** *vision lucide* ; **(3e)** *rapidité*

Coups puissants. Si un guthallath touche avec une attaque et obtient un résultat naturel de19 au d20, c'est un coup critique. Cela n'a aucun effet si le 19 était un échec.

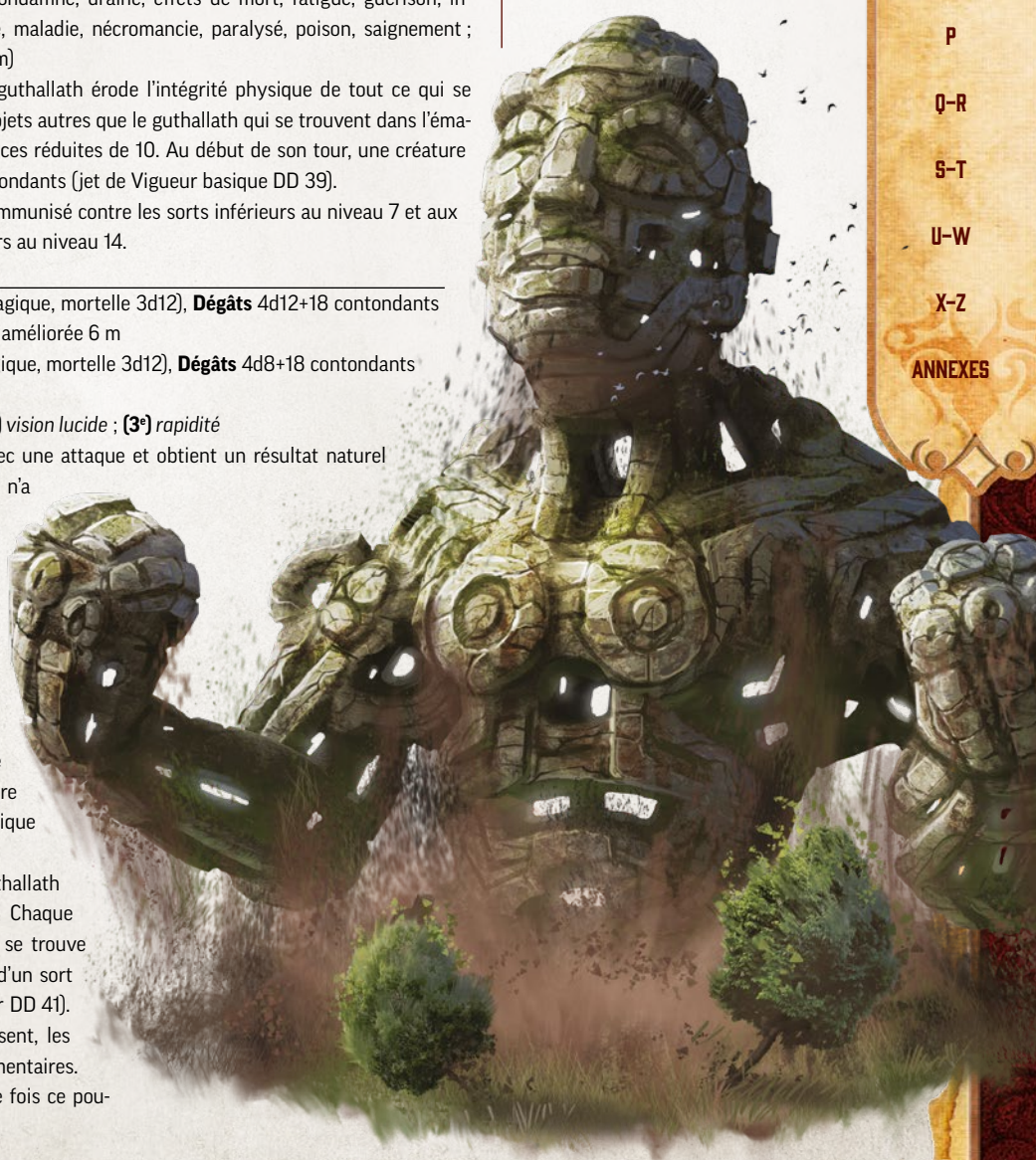
Piétinement ◆◆◆ Très Grande ou plus petite, patte, DD 45

Projection mortelle ◆ **Conditions.** Le guthallath a empoigné une créature. **Effet.** Le guthallath projette cette créature dans les airs à 30 m de hauteur et à 15 m de lui. Si la créature projetée tombe sur une autre créature, cette dernière subit la même quantité de dégâts contondants. La créature percutée peut tenter un jet de Réflexes basique DD 41.

Rayons d'annihilation ◆◆. Les yeux du guthallath projettent deux rayons de destruction. Chaque rayon est une ligne de 36 m. Tout ce qui se trouve dans l'une ou l'autre ligne subit les effets d'un sort *désintégration* de niveau 10 (jet de Vigueur DD 41). Dans les zones ou les rayons se superposent, les créatures ne subissent pas d'effets supplémentaires. Le guthallath ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

TORPEUR DES GUTHALLATHS

Des civilisations entières ont été balayées sur Golarion à cause de la fureur dévastatrice d'un guthallath. Mais il y a une lueur d'espoir car après un certain temps, le guthallath cesse ses massacres assez rapidement même si cela semble parfaitement aléatoire. Puis le colosse se trouve un endroit isolé dans une région reculée où il s'enterre avant de s'endormir pendant des années, si ce n'est des siècles, avant de s'éveiller et d'entamer un nouveau cycle de destructions.



Harpies exilées

La plupart des harpies sont cruelles et sadiques mais, de temps en temps, une de ces créatures parvient à fuir sa famille et à être exposée au monde extérieur. Découvrant le monde tel qu'il est, ces harpies exilées sont presque toujours plus modérées, plus propres et ouvertes à des interactions plus pacifiques.

Harpie

Les harpies sont des amalgames répugnants entre des humains et des oiseaux et ressemblent à des humains sauvages avec des ailes, des serres et une bouche pleine de dents pointues. Elles ont recours à des chants envoûtants pour attirer les créatures avant de les assassiner pendant qu'elles sont captivées. Elles aiment semer la confusion et la peur chez leur proie avant de frapper car elles croient que cela donne meilleur goût à la chair. Les harpies peuvent manger la plupart des créatures mais elles préfèrent nettement celles qui sont intelligentes, les humains et les elfes étant leurs mets favoris. Bien que les harpies pourront dévorer un gobelin si elles sont affamées, elles n'aiment pas leur goût et évitent de le faire si elles peuvent l'éviter. Cela n'apporte aucun réconfort aux gobelins, naturellement, qui sont terrifiés par les harpies.

Comme ces créatures ailées sont souvent souillées du sang de leurs victimes et de guano, elles dégagent une odeur immonde caractéristique qui est signe de danger pour les voyageurs bien informés. Les harpies qui nichent à proximité de la civilisation font plus d'efforts pour rester propres mais les résultats sont mitigés.

Ces créatures vivent en groupes familiaux ou au sein de clans plus importants. Elles sont assez légères malgré leur stature avec une taille de 1,5 m pour un poids d'environ 45 kilos. Bien que la plupart utilisent des armes relativement simples, certaines s'enorgueillissent d'apprendre à utiliser des outils de guerre bien plus complexes comme les frondes ou les épées. Celles qui apprennent à se servir d'un arc, en particulier, sont souvent considérées comme des héroïnes par leurs sœurs et des terreurs par leurs victimes.

Harpie — Créature 5

CM Moyenne Humanoïde

Perception +12 ; vision dans le noir

Langues commun

Compétences Acrobaties +13, Duperie +13, Intimidation +11, Représentation +14 (+16 en chantant)

For +1, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +4

Objets gourdin

CA 22 ; **Réf** +15, **Vig** +9, **Vol** +12

PV 68

Vitesse 6 m, vol 18 m

Corps à corps ◆ gourdin, +12, **Dégâts** 1d6+4 contondants

Corps à corps ◆ serre, +15 (agile, finesse), **Dégâts** 2d6+4 tranchants

À distance ◆ gourdin, +15 (jet 3 m), **Dégâts** 1d6+4 contondants

Chant envoûtant ◆ (audible, concentration, enchantement, mental, mise hors de combat, primordiale). La harpie chante une mélodie surnaturelle et captivante. Toute créature qui n'est pas une harpie située dans une aura de 90 m doit tenter un jet de Volonté DD 21 pour éviter d'être envoûtée par le chant de la harpie. L'effet dure 1 round mais si la harpie utilise de nouveau ce pouvoir sans s'interrompre au cours des rounds suivants, la durée est prolongée à chaque fois de 1 round pour les créatures affectées. Quand une créature réussit un jet de sauvegarde contre ce pouvoir, elle est temporairement immunisée contre les Chants envoûtants pendant 24 h.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est fascinée et elle doit utiliser chacune de ses actions pour se rapprocher de la harpie aussi rapidement que possible tout en évitant tout danger évident. Si une créature envoûtée est adjacente à la harpie, elle reste immobile et n'agit pas. Si elle est attaquée par la harpie, la créature est libérée de l'envoûtement à la fin du tour de la harpie.

Échec critique. Comme pour un échec mais si elle est attaquée par la harpie, la créature peut tenter un nouveau jet de sauvegarde au début de son prochain tour au lieu d'être libérée de l'envoûtement à la fin du tour de la harpie.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T

Héritier des plans

De nombreux immortels habitent les autres plans du Grand Au-Delà. Certains sont bienveillants et généreux, comme les anges. D'autres sont cruels et destructeurs, comme les démons. Et certains occupent une place en dehors de toute moralité, à l'instar des psychopompes. Les histoires d'amour entre les mortels et les immortels ne sont pas rares et les enfants nés de ces unions ont en eux une puissance surnaturelle qui se transmet à travers les générations. Après la première génération, cette influence surnaturelle est généralement dormante mais, de temps en temps, elle se manifeste fortement chez certains descendants des années plus tard. Ces héritiers des puissances extraplanaires sont connus collectivement sous le nom d'héritier des plans.

Tieffelin

Les tieffelins sont des héritiers des plans avec du sang de fiélon. L'espèce la plus commune est celle des nés de la fosse, dont la lignée est infestée par la corruption démoniaque. Certains tentent de rejeter l'influence démoniaque de leurs ancêtres tandis que beaucoup, dont l'adepte tieffelin, l'acceptent et embrassent totalement le mal.

Adepte tieffelin — **Créature 3**

CM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE TIEFFELIN

Perception +6 ; vision dans le noir
Langues abyssal, commun
Compétences Acrobaties +7, Arcanes +9, Connaissance des Abysses +9, Discrétion +7, Duperie +9, Intimidation +7, Occultisme +9, Religion +6, Société +9
For +0, **Dex** +2, **Con** +0, **Int** +4, **Sag** +1, **Cha** + 2
Objets bâton, dague, grimoire, vêtements d'explorateur
CA 17 ; **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +8

PV 29
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ bâton, +6 (deux mains 1d8), **Dégâts** 1d6 contondants
Corps à corps ◆ dague, +7 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4 perforants
À distance ◆ dague, +7 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+1 perforants
Sorts préparés arcaniques DD 21, attaque +11 ; **2e** *invisibilité*, *sphère de feu* ; **1er** *charme*, *projectile magique*, *rayon affaiblissant* ; **Tours de magie (2e)** *bouclier*, *contact glacial*, *détection de la magie*, *entrave*, *manipulation à distance*
Sorts innés divins DD 17 ; **2e** *ténèbres*
Drain d'objet lié ◆ **Fréquence** une fois par jour ; **Conditions.** L'adepte n'a pas encore agi au cours de ce tour. **Effet.** L'adepte utilise le pouvoir stocké dans son bâton. Il peut alors lancer un sort préparé déjà lancé dans la journée (en choisissant un niveau de sort différent à chaque fois), sans avoir à dépenser un emplacement de sort. Il doit tout de même Lancer le sort et remplir ses autres conditions.

Crépusculaire

Les crépusculaires sont imprégnés des mêmes énergies que les psychopompes. Ces héritiers des cendres renaissent sur le plan matériel pour servir de gardiens du cycle de la vie et de la mort.

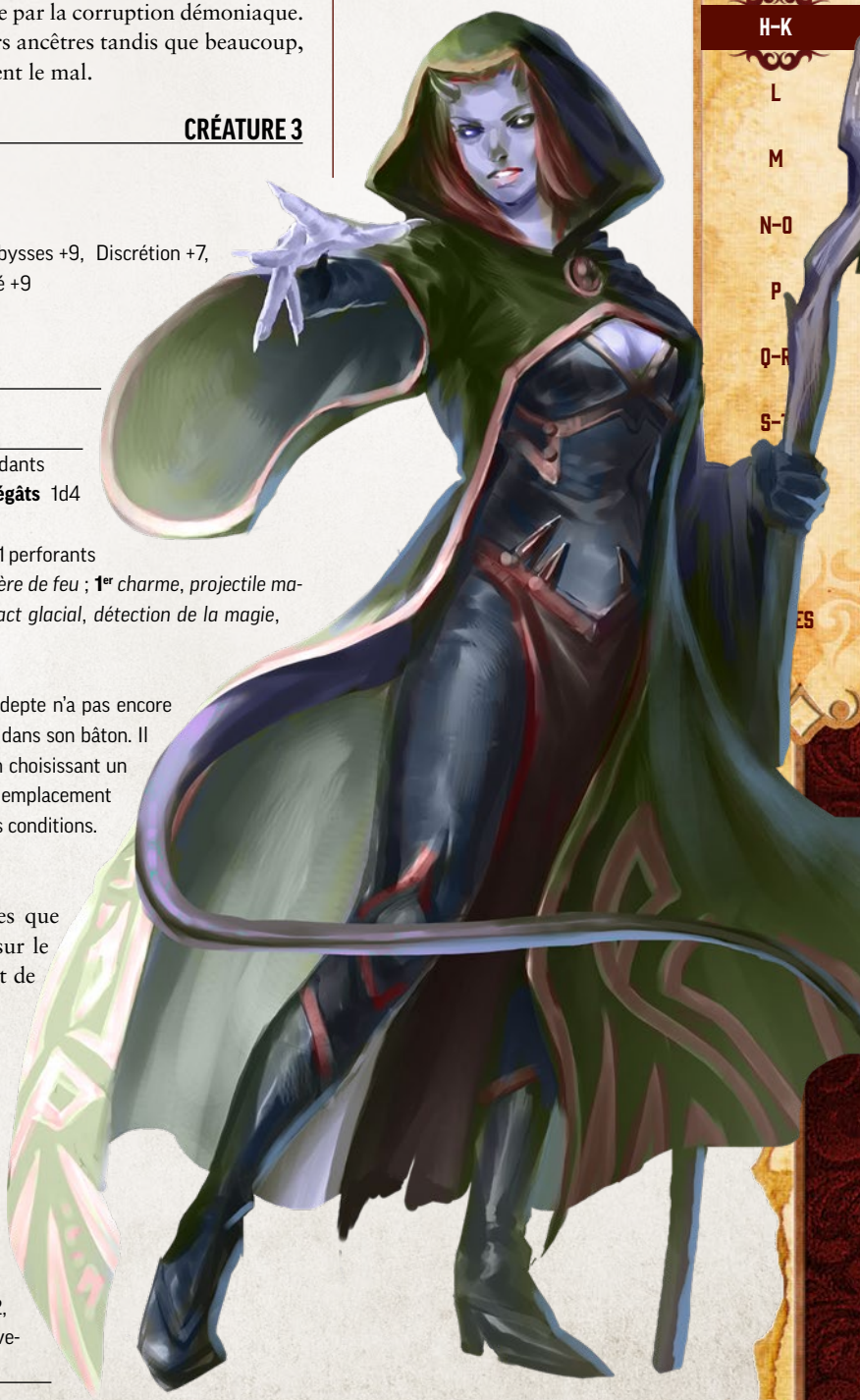
Chasseur de fantômes crépusculaire — **Créature 4**

N MOYENNE CRÉPUSCULAIRE HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +10 ; vision dans le noir
Langues commun, nécril
Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +8, Discrétion +12, Duperie +6, Intimidation +6, Nature +8, Survie +8
For +2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +0
Objets arc long composite (20 flèches), armure de cuir, hachette (2)
CA 21 (22 contre les proies ; voir Chasser une proie) ; **Réf** +12, **Vig** +9, **Vol** +10 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les effets de mort

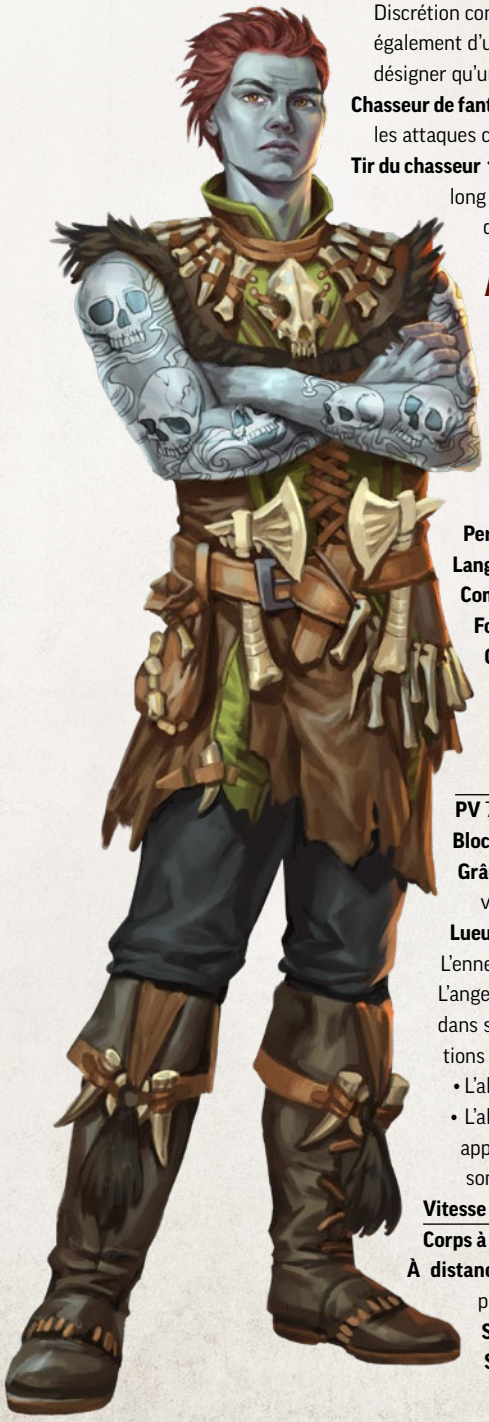
Autres héritiers des plans

Il existe autant d'héritiers des plans que de plans d'existence et ils sont très différents en fonction de la nature exacte de leurs ancêtres extraplanaires. Les héritiers angéliques sont connus sous le nom d'aasimars, les héritiers fiélons sous celui de tieffelins et les héritiers veilleurs sous celui d'urobians.



ORIGINES PLANAIRES

La plupart des héritiers des plans sont les lointains descendants d'un quelconque géniteur immortel. D'autres, cependant, peuvent avoir été engendrés par de puissantes énergies planaires, des malédictions magiques ou même l'intervention d'une divinité ou d'un demi-dieu.



PV 56 ; **Immunités** effets qui transformeraient son corps ou son âme en mort-vivant ; **Résistances** énergie négative 2

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ hachette, +12 (agile, balayage), **Dégâts** 1d6+5 tranchants

À distance ◆ arc long composite, +14 (facteur de portée 30 m, mortelle 1d10, propulsif, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 1d8+4 perforants

À distance ◆ hachette, +8 (agile, balayage, jet 3 m), **Dégâts** 1d6+5 tranchants

Chasser une proie ◆. Le crépusculaire désigne comme sa proie une créature qu'il peut voir et entendre ou qu'il Piste. Il gagne un bonus de circonstances de +2 aux tests de Perception quand il Cherche sa proie et un bonus de circonstances de +2 aux tests de Survie quand il la Piste. Il ignore également le malus aux attaques à distance si cette proie se trouve dans le deuxième facteur de portée de son arme.

Enfin, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Duperie, d'Intimidation, de Discrétion contre sa proie et à tous les tests pour Se souvenir d'informations à son sujet. Il bénéficie également d'un bonus de circonstances de +1 à la CA contre ses attaques. Le crépusculaire ne peut désigner qu'une seule proie à la fois.

Chasseur de fantôme. Les armes du crépusculaire bénéficient de la propriété d'une rune *spectrale* pour les attaques contre des morts-vivants intangibles.

Tir du chasseur ◆ **Fréquence** une fois par round ; **Effet.** Le crépusculaire effectue deux Frappes à l'arc long contre la proie qu'il chasse. Si les deux touchent, faites la somme de leurs dégâts avant d'appliquer les résistances et les faiblesses.

AASIMAR

Les mortels dont la lignée a été influencée par les célestes sont connus sous le nom d'aasimars, et les angelins, qui ont du sang d'ange dans les veines, sont les plus fréquents. De nombreux angelins partent à l'aventure pour pouvoir faire le bien dans le monde.

RÉDEMPTEUR AASIMAR — CRÉATURE 5

NB MOYENNE AASIMAR HUMAIN HUMANOÏDE

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues céleste, commun

Compétences Athlétisme +11, Diplomatie +12, Médecine +9, Religion +11, Société +7

For +4, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +3

Objets arbalète (10 carreaux), armure de plates, bouclier en acier (Solidité 5, 20 PV, SR 10), épée longue

CA 23 (25 avec le bouclier levé) ; **Réf** +8, **Vig** +12, **Vol** +11 bonus de statut de +1 contre les maladies (contre les maladies, un échec critique devient un échec simple)

PV 73

Blocage au bouclier ↷

Grâce divine ↷ **Déclencheur.** L'angelin est ciblé par un sort qui autorise un jet de sauvegarde. **Effet.** L'héritier gagne un bonus de circonstances de +2 au jet de sauvegarde.

Lueur de rédemption ↷ **Déclencheur.** Un ennemi blesse un des alliés de l'angelin. L'ennemi et l'allié doivent se situer tous les deux dans un rayon de 4,5 m de l'angelin. **Effet.** L'angelin confronte son ennemi à tous ses péchés et le pousse à hésiter en faisant défiler dans son esprit une vision d'une possible rédemption. L'adversaire choisit une des deux options suivantes :

- L'allié n'est absolument pas affecté par les dégâts ayant déclenché ce pouvoir.
- L'allié gagne résistance 7 contre tous les dégâts ayant déclenché ce pouvoir. Après application de l'effet infligeant des dégâts, l'ennemi devient affaibli 2 jusqu'à la fin de son prochain tour.

Vitesse 6 m

Corps à corps ◆ épée longue, +15 (polyvalent P), **Dégâts** 1d8+7 tranchants

À distance ◆ arbalète, +12 (facteur de portée 36 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d8+3 perforants

Sorts innés divins DD 20 ; **Tours de magie (3e)** *lumière*

Sorts de dévotion de champion DD 20 ; **3e** (1 point de focalisation) *imposition des mains* (*Livre de base* p. 387)

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Hibours

Avec le corps d'un puissant ours brun et les sens aiguisés d'un hibou, un hibours est un dangereux prédateur territorial qui ne craint pas d'attaquer toute créature qui s'aventure sur son domaine. Ceux qui ont maille à partir avec un hibours entendent son terrifiant cri strident quelques secondes avant que la créature massive ne s'abatte sur eux pour les écharper avec ses redoutables serres et son puissant bec.

Bien que leur origine soit perdue dans la nuit des temps, on estime que les hibours sont le produit d'une expérience magique visant à engendrer un prédateur plus rusé. Selon la légende, le magicien a trop bien réussi et est devenu la première victime de la bête. De nos jours, on peut trouver des hibours un peu partout dans le monde avec différentes caractéristiques. Tandis que les sous-espèces les plus communes ressemblent à un ours brun avec les traits d'un Grand-duc, les hibours des terres gelées du nord peuvent ressembler à un ours blanc mélangé à un harfang des neiges et dans les forêts humides tempérées, ils peuvent ressembler à un ours noir avec la tête d'une chouette effraie.

La plupart des hibours sont solitaires. Ils ne se rassemblent que pour se reproduire et élever leurs petits qui éclosent dans des œufs. Le territoire d'un hibours s'étend généralement dans un rayon de 8 km autour de sa tanière avec des signes évidents de sa présence dans un rayon de 2 km (des traces de griffes sur les arbres, des plumes gigantesques et des carcasses déchiquetées). La tanière d'un hibours contient rarement quoi que ce soit ayant une quelconque valeur mais certains aventuriers ont pu y trouver des babioles, des pièces et même des bijoux dans les régurgitations massives d'ossements non digérés que ces monstres laissent derrière eux.

Variantes de hibours

Les hibours des neiges sacrifient leur terrifiant hurlement contre une incroyable discrétion et la capacité de jaillir de la neige pour prendre leurs proies par surprise. Bien qu'incroyablement rares, certains hibours ont conservé une capacité rudimentaire de voler ce qui leur permet de planer sur presque 6 m à chaque fois qu'ils réduisent leur altitude de 30 cm. Terrifiants, ces hibours planants sont totalement silencieux pendant qu'ils fondent sur leur proie.

Hibours — Créature 4

N GRANDE ANIMAL

Perception +13 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +14, Intimidation +10
For +6, **Dex** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sag** +3, **Cha** +0
CA 21 ; **Réf** +7, **Vig** +13, **Vol** +11

PV 70
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ serre, +14 (agile), **Dégâts** 1d10+6 perforants plus Empoignade
Corps à corps ◆ bec, +14, **Dégâts** 1d12+6 perforants
Hurlement à glacer le sang ◆ (audible, émotion, mental, terreur). Le hibours pousse un puissant cri strident qui terrifie sa proie. Chaque créature dans une émanation de 24 m doit faire un jet de Volonté DD 20. Quel que soit le résultat, les créatures sont temporairement immunisées pendant 1 min.
Succès critique. La créature n'est pas affectée.
Succès. La créature est effrayée 1.
Échec. La créature est effrayée 2.
Échec critique. La créature fuit pendant 1 round et elle est effrayée 3.
Progression hurlante ◆◆ (audible, émotion, mental, terreur). Le hibours pousse un Hurlement à glacer le sang et Marche rapidement deux fois. Toutes les créatures situées dans un rayon de 24 m du hibours à n'importe moment de son déplacement sont sujettes aux effets du Hurlement à glacer le sang.
Ronger ◆ **Conditions.** Le hibours a empoigné une créature avec ses serres. **Effet.** Le hibours tente d'éviscérer sa proie avec une Frappe de bec. Si la Frappe touche, la cible doit tenter un jet de Volonté DD 22.
Succès critique. La cible n'est pas affectée.
Succès. La cible est malade 1.
Échec. La cible est malade 1 et ralentie 1 tant qu'elle est malade.

HOBGOBELIN ET MAGIE

Généralement, les hobgobelins se méfient de la magie, surtout la magie arcanique qu'ils appellent moqueusement la «magie des elfes». En absence de magie, ils se consacrent volontiers à l'alchimie qu'ils combinent avec leur aptitude naturelle à produire d'importants effets destructeurs. Ils tolèrent à contrecœur la magie divine à cause de leur respect pour la magie des soins en temps de guerre.

Hobgobelin

Pour les étrangers, les hobgobelins peuvent paraître comme étant les plus civilisés des gobelinoïdes mais leur civilisation n'a rien de bienveillante ni d'égalitaire. Ils se délectent de tout ce qui est militaire, tyrannique, cruel et destructeur. Les hobgobelins se consacrent entièrement à la guerre et toute leur culture est centrée sur l'incitation et la prolongation des conflits tout en cherchant à démontrer leur supériorité au combat. Ils sont extrêmement organisés et ils travaillent efficacement en groupes qu'il s'agisse d'une petite escouade de pillage, d'un groupe de combat nomade ou d'une véritable armée. Il en faut peu pour qu'un seigneur hobgobelin se sente provoqué et déclare la guerre ; le plus souvent, ces guerres sont livrées pour gagner des territoires ou se procurer des esclaves. Physiquement, les hobgobelins sont à peu près aussi grands que des humains et ils ont une peau gris cendre.

Leur société est organisée comme une structure militaire et, dans les faits, tous les hobgobelins forment une armée. Chacun membre de la communauté a un grade au sein de cette hiérarchie militaire et les individus sont naturellement ambitieux et obsédés par l'avancement. On attend de tous les hobgobelins qu'ils fassent constamment la preuve de leur témérité, de leur férocité, de leur ruse et de leur force. Prouver qu'il possède de telles aptitudes est le meilleur espoir pour un hobgobelin d'être promu et, s'il n'y parvient pas, cela lui vaut d'être cruellement exploité par ses supérieurs. Bien que brutale, la société des hobgobelins est une véritable méritocratie et tous, quels que soient leur âge, leur sexe ou leur naissance, gagnent le respect de leurs pairs et leur autorité en fonction de leurs prouesses au combat. Même les individus qui n'ont pas des rôles de combattants dans la société hobgobeline, comme les forgerons, les constructeurs, les messagers, les quartiers-maîtres, etc., savent qu'ils accomplissent un travail vital pour soutenir la grande armée hobgobeline, même s'il est rare qu'ils s'élèvent au-dessus d'un statut de simple soldat. Tous contribuent à l'ensemble afin de s'assurer que la société hobgobeline soit la plus forte et la plus efficace possible. Et tout individu qui échoue dans sa tâche est un poids mort rapidement éliminé de l'armée et de cette société. Généralement, les hobgobelins ne commercent pas avec les autres races ou même avec les autres tribus hobgobelines ; ils préfèrent prendre ce qu'ils veulent de force.

SOLDAT HOBGOBELIN

Les soldats constituent l'essentiel de la société hobgobeline qu'il s'agisse d'un village ou d'une unité militaire.

SOLDAT HOBGOBELIN **CRÉATURE 1**

LM MOYENNE GOBELIN HUMANOÏDE

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues commun, gobelin

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +6

For +3, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** –1

Objets arc court (10 flèches), armure de peau, bouclier en bois (Solidité 3, PV 12, SR 6), épée longue

CA 18 (20 avec le bouclier levé) ; **Réf** +6, **Vig** +5, **Vol** +5

PV 20

Attaque d'opportunité ↷

Blocage au bouclier ↷

Formation. Quand il est adjacent à au moins deux autres alliés, le soldat hobgobelin gagne un bonus de circonstance de +1 à sa CA et à ses jets de sauvegarde. Ce bonus est de +2 aux jets de Réflexes contre les effets de zone.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ épée longue, +8 (polyvalent P), **Dégâts** 1d8+3 tranchants

À distance ❖ arc court, +8 (facteur de portée 18 m, mortelle 1d10, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 perforants

ARBALÉTRIER HOBGOBELIN

Les groupes de soldats hobgobelins comptent généralement au moins un arbalétrier dans leurs rangs. Dans les groupes les plus petits, l'arbalétrier est aussi le capitaine de l'unité.

ARBALÉTRIER HOBGOBELIN — CRÉATURE 4

LM MOYENNE GOBELIN HUMANOÏDE

Perception +10 ; vision dans le noir
Langues commun, gobelin
Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +8, Discrétion +10
For +2, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** –1
Items arbalète (20 carreaux), armure d'écailles, épée courte
CA 23 ; **Réf** +12, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 50
Formation. Comme le soldat gobelin.
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ épée courte, +12 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+4 perforants
À distance ❖ arbalète, +14 (facteur de portée 36 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d8+2 perforants plus précision à l'arbalète
Précision à l'arbalète. [La première fois dans un round que l'arbalétrier touche avec une attaque d'arbalète, il inflige 1d8 dégâts de précision supplémentaires.
Rechargement en courant ❖. L'arbalétrier Marche rapidement, Fait un pas ou Est furtif puis Interagit pour recharger.
Visée parfaite. L'arbalétrier hobgobelin ignore l'état masqué. Leurs cibles ne bénéficient pas des abris partiels et réduisent de 2 points le bonus de CA d'un abri standard contre les attaques d'un arbalétrier hobgobelin.

GÉNÉRAL HOBGOBELIN

Les généraux hobgobelins sont les chefs d'armées entières et les seigneurs de leurs communautés. Ils ne peuvent se permettre que le luxe accompagnant leur fonction les adoucisse. Ils mènent leurs forces sur les champs de bataille et considèrent cette occasion qui leur est donnée d'exceller au combat à la tête de leurs troupes comme la véritable récompense d'une vie passée à maîtriser leurs compétences martiales.

GÉNÉRAL HOBGOBELIN — CRÉATURE 6

LM MOYENNE GOBELIN HUMANOÏDE

Perception +13 ; vision dans le noir
Langues commun, gobelin
Compétences Acrobaties +12, Athlétisme +15, Discrétion +12, Intimidation +14
For +4, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +2
Objets arc court composite (20 flèches), armure de plates, *coutille +1*
Cri du général. Quand un général hobgobelin lance son dé d'initiative, tant qu'il peut percevoir au moins un adversaire, il peut pousser un cri de guerre. Le général hobgobelin tente un test d'Intimidation en tant qu'action gratuite pour Démoraliser un seul adversaire situé à une distance maximale de 18 m. S'il réussit, tout allié avec le trait gobelin peut, pour sa première action de son premier tour de combat, Marcher rapidement jusqu'au double de sa vitesse en une seule action.
CA 25 ; **Réf** +15, **Vig** +12, **Vol** +13

PV 90
Formation. Comme le soldat gobelin.
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ *coutille*, +17 (allonge, mortelle 1d8, percutant), **Dégâts** 1d8+10 tranchants
À distance ❖ arc court composite, +15 (brutal, facteur de portée 18 m, mortelle 1d10, propulsif, rechargement 0), **Dégâts** 1d6+8 perforants
Critique spécialisé à l'arme d'hast. Sur un coup critique, la cible qui le subit est déplacée de 1,5 m dans une direction au choix du général hobgobelin.

VIVE AVEC LES HOBGOBELINS

À quelques rares exceptions, les seuls non gobelinoïdes que l'on trouve dans une communauté ou une armée hobgobeline sont des esclaves (ou en-tout-cas, considérés comme tels). Parfois, les hobgobelins utilisent les gobelours comme assassins ou espions et dans la plupart des tribus on trouve un petit groupe de gobelins

Les relations des hommes-lézards

Bien que la plupart des iruxis soient d'alignement neutre, ils sont si fiers de leurs traditions, soupçonneux à l'égard des étrangers et désireux de protéger les leurs qu'ils semblent distants ou agressifs quand on les rencontre pour la première fois. Cependant, la plupart sont ravis d'apprendre quelque chose auprès des visiteurs, d'échanger des histoires et de l'équipement et de forger des alliances.

Homme-lézard

Lorsque les érudits humains parlent de civilisations antiques, ils pensent généralement aux leurs et concentrent leurs recherches et leurs conférences sur les premiers empires humains. Quand ils se tournent vers d'autres peuples, il s'agit invariablement de cultures étant entrées en conflit avec l'humanité de l'antiquité ou ayant forgé une alliance avec elle. Il n'est donc pas surprenant que même les chercheurs bien intentionnés ignorent ou oublient la culture de ceux que l'on appelle les hommes-lézards, mais ces derniers s'en moquent. Ils connaissent bien leur histoire et ils accordent beaucoup de valeur à son intégrité et son caractère privé. Si les ascendances plus jeunes comme l'humanité ne cherchent pas à tirer des enseignements des empires des hommes-lézards qui existaient avant que le premier humain ne frotte deux cailloux l'un contre l'autre pour allumer son premier feu de camp, grand bien leur en fasse.

Le mot «homme-lézard» est un excellent exemple de l'étroitesse d'esprit des humains vis-à-vis de leur culture. Ces humanoïdes reptiliens se nomment en réalité «iruxis», mais patients et aimables, ils ont accepté le terme «homme-lézard» comme variante et résistent généralement à l'envie de donner un nom dérivé similaire aux humains et autres mammifères.

Les iruxis résident et prospèrent dans tous les biomes tropicaux et tempérés, mais ils se sentent plus particulièrement chez eux dans les marais, les régions côtières et en bord de rivière, car ce sont d'excellents nageurs et que les poissons et les plantes aquatiques font partie de leurs plats préférés.

Défenseur homme-lézard

Le défenseur homme-lézard est le protecteur des jeunes, le gardien de la communauté et, quand il n'y a pas d'autre option, un soldat en temps de guerre. Il défend son peuple, mais ne tire aucun plaisir des batailles. Un défenseur iruxi préfère repousser les intrus et les laisser s'enfuir une fois qu'ils ont compris qu'ils étaient vaincus en espérant qu'ils raconteront leur histoire et que cela dissuadera de futurs envahisseurs, mais il n'est pas naïf. Les iruxis comprennent la soif de vengeance et ne l'oublient pas quand ils laissent un ennemi s'échapper.

Défenseur homme-lézard **Créature 1**

N Moyenne Homme-lézard Humanoïde

Perception +7

Langues draconique, iruxi

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +6, Survie +5

For +3, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** −1, **Sag** +2, **Cha** +0

Objets bouclier en bois (Solidité 3, PV 12, SR 6), fléau d'armes léger, javelines (3)

CA 16 (18 avec le bouclier levé) ; **Réf** +7, **Vig** +8, **Vol** +5

PV 21

Attaque d'opportunité ↷

Blocage au bouclier ↷

Vitesse 7,5 m, nage 4,5 m

Corps à corps ❖ fléau d'armes léger, +8 (balayage, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d6+3 contondants

Corps à corps ❖ mâchoires, +8, **Dégâts** 1d6+3 perforants

Corps à corps ❖ queue +8 (agile), **Dégâts** 1d4+3 contondants

À distance ❖ javeline, +7 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+3 perforants

Avantage du terrain. Les créatures autres que les hommes-lézards situées sur un terrain difficile ou situées dans l'eau et dépourvues d'une Vitesse de nage sont prises au dépourvu face au défenseur homme-lézard.

Inspiration profonde. Un défenseur homme-lézard peut retenir son souffle 175 rounds (17,5 min).

ÉCLAIREUR HOMME-LÉZARD

Les éclaireurs iruxis font partie des hommes-lézards que les aventuriers ont le plus de chances de rencontrer, car ces chasseurs et explorateurs passent la majeure partie de leur vie en déplacement, patrouillant constamment sur le territoire de leur enclave. Si leur communauté chasse des intrus, c'est à eux de les suivre, de les observer et de découvrir leurs habitudes et leurs faiblesses afin d'en informer les leurs pour faciliter la défense en cas de représailles.

ÉCLAIREUR HOMME-LÉZARD — CRÉATURE 1

N MOYENNE HOMME-LÉZARD HUMANOÏDE

Perception +8

Langues commun, draconique, iruxi

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +5, Diplomatie +4, Discrétion +6, Nature +6, Survie +8

For +2, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –1, **Sag** +3, **Cha** +1

Objets sarbacane (10 fléchettes, dont une enduite de venin de mille-pattes géant)

CA 17 ; **Réf** +8, **Vig** +6, **Vol** +6

PV 17

Vitesse 7,5 m, nage 6 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +7, **Dégâts** 1d6+2 perforants

Corps à corps ❖ queue, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+2 contondants

À distance ❖ sarbacane, +8 (agile, facteur de portée 6 m, non létal, rechargement 1), **Dégâts** 1 perforant plus poison de mille-pattes géant

Attaque sournoise. L'éclaireur homme-lézard inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Avantage du terrain. Comme le défenseur homme-lézard.

Déplacement caché. Si un éclaireur homme-lézard commence son tour en étant non détecté ou caché aux yeux d'une créature, celle-ci se trouve prise au dépourvu face aux attaques de l'éclaireur jusqu'à la fin du tour de ce dernier.

Inspiration profonde. Comme le défenseur homme-lézard, mais pendant 150 rounds (15 min).

Venin de mille-pattes géant (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d8 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 1d12 dégâts de poison, maladroit 1 et pris au dépourvu (1 round)

HOMME-LÉZARD ASTROBSERVATEUR

L'astrologie et l'observation des astres pour s'orienter et faire des prédictions est une tradition très ancrée dans la société iruxie où les sages et perspicaces astrobservateurs sont particulièrement respectés. Même l'astrobservateur le plus humble, comme celui présenté ici, dispose de sorts primordiaux bien utiles à son peuple, mais dans les grandes communautés, les astrobservateurs disposent de pouvoirs bien supérieurs.

HOMME-LÉZARD ASTROBSERVATEUR — CRÉATURE 2

N MOYENNE HOMME-LÉZARD HUMANOÏDE

Perception +8

Langues draconique, iruxi

Compétences Connaissance iruxie +6, Diplomatie +4, Discrétion +6, Nature +8, Survie +8

For +2, **Dex** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +0

Objets bâton

CA 17 ; **Réf** +6, **Vig** +7, **Vol** +10

PV 30

Vitesse 7,5 m, nage 6 m

Corps à corps ❖ bâton, +8 (deux mains d8), **Dégâts** 1d6+2 contondants

Corps à corps ❖ mâchoires, +8, **Dégâts** 1d6+2 perforants

Corps à corps ❖ queue, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+2 contondants

Sorts primordiaux préparés DD 20, attaque +10 ; **1er** *charme*, *convocation d'animaux*, *gourdin magique*, *guérison*, *morsure magique* ; **Tours de magie (1er)** *assistance divine*, *flammes*, *repérage*, *stabilisation*

Inspiration profonde. Comme le défenseur homme-lézard, mais pendant 200 rounds (20 min).

LA SOCIÉTÉ DES HOMMES-LÉZARDS

En règle générale, les iruxis sont très pieux. Parmi ceux qui vénèrent une divinité, la plupart adorent Gozreh, bien que quelques-uns suivent les enseignements de Desna. Cependant, la majorité des iruxis optent pour les traditions druidiques, le culte des ancêtres et les philosophies astrologiques.

LE SECRET DES HOMMES-POISSONS

Certains marins affirment que les hommes-poissons font face à une grave menace, une sinistre puissance capable de transformer même le plus beau d'entre eux en misérable mutant dégénéré. Ces histoires se terminent souvent en affirmant qu'aussi fiers et nobles que sont les hommes-poissons, ils ne sont que les marionnettes involontaires d'une entité inconnue rôdant au fond des mers. Les hommes-poissons gardent généralement le silence sur ce sujet.

Homme-poisson

Élégants, mystérieux, gracieux… autant d'adjectifs décrivant les hommes-poissons. Au-dessus de la taille, ces êtres énigmatiques ressemblent à des humanoïdes aux traits délicats, mais en dessous, ils ont des ailerons et une queue d'énorme poisson. On les trouve dans presque tous les océans de Golarion, sous des apparences aussi diverses que les humains. Leur peau va du pâle au foncé en passant par toutes les teintes intermédiaires tandis que leurs écailles luisent de toute la majesté des mers.

COMBATTANT HOMME-POISSON

Les combattants hommes-poissons forment le gros des armées de leurs vastes royaumes sous-marins et affrontent les agresseurs potentiels avec une puissance inflexible.

COMBATTANT HOMME-POISSON — CRÉATURE 1

N MOYENNE AQUATIQUE HOMME-POISSON HUMANOÏDE

Perception +6 ; vision nocturne

Langues aquatique, commun

Compétences Athlétisme +5 (+7 pour Nager), Médecine +4

For +2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +1

Objets trident (2)

CA 18 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +4

PV 19

Vitesse 1,5 m, nage 9 m

Corps à corps ◆ trident, +7, **Dégâts** 1d8+2 perforants

À distance ◆ trident, +9 (jet 6 m), **Dégâts** 1d8+2 perforants

Course aquatique ◆◆. Le combattant homme-poisson nage et attaque selon l'un des deux schémas suivants. Soit il Nage deux fois et Frappe un adversaire à la fin de son déplacement, soit il Nage une fois et Frappe à n'importe quel moment de son déplacement.

IMPLORATEUR DES VAGUES HOMME-POISSON

Les implorateurs des vagues hommes-poissons utilisent leur puissance primordiale pour appeler des alliés et défendre leur peuple à l'aide d'une redoutable magie.

IMPLORATEUR DES VAGUES HOMME-POISSON — CRÉATURE 2

N MOYENNE AQUATIQUE HOMME-POISSON HUMANOÏDE

Perception +8 ; vision nocturne

Langues aquatique, commun

Compétences Athlétisme +7 (+9 pour Nager), Duperie +6, Nature +8, Religion +8

For +3, **Dex** +2, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +2

Objets dague

CA 17 ; **Réf** +6, **Vig** +7, **Vol** +10

PV 30

Vitesse 1,5 m, nage 9 m

Corps à corps ◆ dague, +9 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants

À distance ◆ dague, +9 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants

Sorts primordiaux préparés DD 18, attaque +10 ; **1er** *charme*, *guérison*, *poussée hydraulique* ; **Tours de magie (1er)** *arc électrique*, *détection de la magie*, *lumières dansantes*, *rayon de givre*, *stabilisation*

Asphyxie hydraulique ◆ (divine, eau, évocation) ; **Conditions.** La cible est entièrement submergée dans l'eau, dans un rayon de 9 m autour de l'homme-poisson et retient son souffle. **Effet.** L'implorateur des vagues ordonne aux courants de broyer la gorge de son ennemi, le clouant sur place et lui faisant perdre un peu de son précieux air. La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 18 ou être immobilisée pendant 1 round et perdre immédiatement l'équivalent en air de ce qu'elle dépenserait pour 1d4 actions (le double sur un échec critique).

Homme-rat

Comme leur nom l'indique, les hommes-rats sont des humanoïdes qui partagent des caractéristiques avec ces rongeurs et sont adaptés à la vie en marge de la société. Malgré l'image qu'ils ont souvent d'être sales ou malades, les ysokis, ainsi qu'ils se désignent, sont d'une propreté exemplaire. On confond souvent les hommes-rats avec les rats-garous, c'est pourquoi ils inspirent d'abord la crainte, jusqu'à ce qu'ils puissent corriger cette méprise… pour peu qu'ils en aient l'opportunité.

En général, les hommes-rats ont une compréhension poussée des sciences liées à l'alchimie et aux pathologies et ils exploitent ces savoirs à la fois pour gagner leur vie et se défendre. Ainsi, ils sont souvent des alchimistes et des bricoleurs accomplis, qui protègent leur repaire à l'aide de pièges, de bombes et d'autres créations. Les marchands hommes-rats commissionnent régulièrement de grandes caravanes qui voyagent pendant un an ou plus avant de rentrer dans leur communauté d'origine. Ils mettent ces voyages à profit pour apprendre de nouvelles choses auprès des individus dont ils croisent la route et pour collectionner de nouveaux matériaux et produits intéressants qu'ils pourront rapporter dans leur terrier.

Que ce soit dans ces terriers, sur les routes ou dans les villes, les hommes-rats font preuve d'un sens de la communauté développé et ils s'épanouissent à proximité et au contact les uns des autres, même dans des espaces relativement restreints. En outre, ils excellent au combat dans les espaces exigus, notamment aux côtés de leurs congénères. Menacer un homme-rat ou ses alliés est le plus sûr moyen de s'attirer les foudres de l'ensemble de la communauté.

Grenadier homme-rat

Les grenadiers hommes-rats utilisent l'alchimie et la discrétion au service de la défense de leur communauté.

Habitats des hommes-rats

Sur Golarion, c'est dans la région de l'Ombreterre qui se trouve sous le Tian Xia que l'on rencontre le plus grand nombre d'ysokis. Ils y possèdent en effet un vaste empire. On peut cependant en rencontrer également dans la région de la mer Intérieure, particulièrement dans les terres gastes et les collines de Numérie, où ils cherchent et collectionnent d'étranges merveilles et armes technologiques.

Grenadier homme-rat — Créature 4

LN PETITE HOMME-RAT HUMANOÏDE

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues commun

Compétences Acrobaties +9, Artisanat +12, Discrétion +12, Duperie +7, Société +10, Vol +9

For +0, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +4, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets arbalète de poing (20 carreaux), armure de cuir clouté, outils d'alchimiste

Objets imprégnés. Un grenadier homme-rat transporte 2 fioles d'acide moyennes imprégnées, 2 feux grégeois moyens imprégnés, et 2 fioles givrées moyennes imprégnées. Ces objets ont une validité de 24 h, ou jusqu'aux prochains préparatifs quotidiens du grenadier.

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +11, **Vol** +9

PV 60

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ crocs, +12 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4 perforants

À distance ◆ arbalète de poing, +12 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6 perforants

À distance ◆ bombe alchimique, +13 (facteur de portée 6 m, éclaboussure), **Dégâts** en fonction de la bombe

Abajoues. Un grenadier homme-rat possède des abajoues élastiques qu'il peut utiliser pour entreposer un volume d'objets égal à un cube de 30 cm de côté (mais pas plus de 4 objets légers). L'homme-rat peut récupérer ou entreposer un objet en accomplissant l'action Interagir. Quand au moins un objet se trouve dans ses abajoues, l'élocution d'un homme-rat se trouve notablement gênée.

Artificier rapide ◆. Par une action d'Interaction, le grenadier homme-rat prend une bombe alchimique et la lance comme une Frappe à distance.

Pullulement. Un grenadier homme-rat peut terminer son déplacement dans la case d'un allié qui possède également ce pouvoir. Un même espace ne peut être partagé que par deux créatures possédant ce pouvoir.

Rangement rapide ◇ **Fréquence** une fois par round. **Effet.** Le grenadier homme-rat entrepose un objet tenu d'Encombrement léger ou négligeable dans ses abajoues.

Homoncule

Un homoncule est une toute petite créature artificielle, un serviteur fabriqué pour servir d'espion, d'éclaireur, de messager ou d'assistant. Quand un artisan commence à étudier l'art de la fabrication des créatures artificielles, l'homoncule est souvent la première qu'il construit. En effet, son processus de création est simple et peu coûteux grâce à un raccourci magique : l'utilisation du propre sang du créateur. Cela forge un lien entre le maître et son homoncule qui gagne une fraction de l'intelligence de son créateur ainsi que les mêmes principes moraux et certains de ses traits de personnalité basiques. Les homoncules livrés à eux-mêmes ne s'éloignent jamais trop de leur créateur.

Dans la plupart des cas, ils ne survivent pas longtemps à la mort de leur maître. Sans créateur, un homoncule n'a plus de raison de vivre et devient de plus en plus autodestructeur ; certains finissent même par se mutiler jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il est rare qu'un homoncule dont le maître a été tué survive à ce traumatisme en conservant son esprit intact. Il se considère souvent comme l'enfant ou le successeur de son créateur décédé et tente de poursuivre son œuvre du mieux qu'il le peut. Dans de tels cas, et si l'homoncule était proche de son créateur au moment de sa mort, une partie de l'âme de son maître «infecte» la créature artificielle au moment du passage de l'âme dans l'après-vie. Cela ne donne pas naissance à un véritable homoncule des âmes (voir encadré) puisque seul un fragment d'âme a été transféré. Cependant, c'est suffisant pour octroyer à l'homoncule une personnalité plus développée, sa propre volonté et, c'est peut-être le plus important, le don de la parole. Avec le temps, quelques-uns de ces homoncules éveillés vont même jusqu'à être convaincus qu'ils sont la réincarnation de leur ancien maître. Cependant, leur personnalité n'atteint pas la profondeur et la complexité d'une véritable créature vivante. Ils sont, au mieux, des caricatures de leur maître, et au pire ils deviennent d'odieuses parodies aigries de la vie. Néanmoins, un homoncule ayant son libre arbitre peut continuer à étudier la classe de son maître, devenant une créature unique avec les capacités de cette classe si le temps et le hasard le lui permettent.

Les homoncules sont créés à partir d'une mixture d'argile, de cendres, de racine de mandragore, d'eau de source et d'un demi-litre de sang de leur créateur. Il est possible d'utiliser le sang d'un autre donneur mais le processus est plus difficile.

HOMONCULE **CRÉATURE 0**

N TRÈS PETITE CRÉATURE ARTIFICIELLE

Perception +3 ; vision dans le noir

Langues commun (ne peut parler aucune langue) ; lien du maître

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5

For –1, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** –2

Lien du maître (arcanique, divination, mental). Un homoncule ne peut pas parler mais il est lié télépathiquement à son maître. Ils peuvent s'échanger des informations y compris les connaissances du maître et tout ce que l'homoncule entend. La portée de ce lien est de 450 m. L'homoncule a le même alignement que son créateur et il lui est totalement loyal. Si l'homoncule est détruit, son maître subit 2d10 dégâts mentaux. Si le maître est tué, l'homoncule devient dénué d'intelligence, revendique l'endroit où il se trouve comme sa tanière et, instinctivement, attaque quiconque s'en approche.

CA 17 ; **Réf** +7, **Vig** +2, **Vol** +3

PV 17 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, nécromancie, paralysé, poison, saignement

Vitesse 4,5 m, vol 12 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +7 (finesse, magique), **Dégâts** 1d4 perforants plus poison d'homoncule

Poison de l'homoncule (poison). Un homoncule a une dose de poison dans un réservoir dans sa tête. Il peut renouveler ce poison à partir de sa réserve avec une action Interagir **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 15 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 de poison et affaibli 1 (1 round)

Homoncule des âmes

L'étincelle de vie de la plupart des homoncules provient du sang de leur créateur mais il est possible d'utiliser une technique similaire à celle qui est employée pour créer une poupée des âmes (page 283) pour conférer à l'homoncule une personnalité et un semblant de vie. Cet homoncule gagne le trait âme, peut parler et n'a pas de lien spécial avec un créateur. Cependant, le processus a tendance à déformer l'âme utilisée et, le plus souvent, ce qui s'éveille dans le nouveau corps de l'homoncule est une parodie de sa précédente vie. Aussi, les homoncules des âmes sont généralement créés par des incantateurs cruels afin d'humilier et de tourmenter leurs ennemis vaincus.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Hydre

Les hydres sont des créatures serpentines à plusieurs têtes avec un très mauvais caractère. Elles ont un appétit vorace et sont redoutées à cause de leur pouvoir de régénération.

HYDRE — CRÉATURE 6

N | TRÈS GRANDE | BÊTE

Perception +17 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétence Athlétisme +17, Discrétion +12 (+15 dans l'eau)
For +7, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** –3, **Sag** +2, **Cha** –1
CA 23 ; vision à 360° ; **Réf** +12, **Vig** +15, **Vol** +10

PV (corps) 90, Régénération de l'hydre
PV (tête) 15, repousse de la tête ; **Immunités** dégâts de zone ; **Faiblesses** tranchant 5
Attaque d'opportunité ↷

Opportunités multiples. Une hydre gagne une réaction supplémentaire par round pour chacune de ses têtes en plus de la première mais uniquement pour des Attaques d'opportunité. Elle ne peut utiliser plus d'une réaction pour la même action de déclenchement même si une créature quitte plusieurs cases à portée ; de plus, l'hydre doit utiliser une tête différente pour chaque Attaque d'opportunité. À chaque fois qu'une de ses têtes est tranchée, l'hydre perd 1 de ses réactions supplémentaires par round.

Repousse de la tête. Une hydre a d'ordinaire cinq têtes. Une créature peut tenter d'en trancher une en la ciblant et en infligeant des dégâts égaux aux points de vie de cette tête. Une tête qui n'est pas complètement tranchée regagne tous ses points de vie à la fin du tour de la créature.

Une hydre peut faire repousser une de ses têtes en utilisant Régénération de l'hydre. Une créature peut empêcher que cette tête repousse en infligeant des dégâts d'acide ou de feu au moignon afin de le cautériser. Les effets d'acide ou de feu n'affectant qu'une seule cible doivent viser un moignon spécifique, mais les effets qui infligent des dégâts d'éclaboussure de ce type ou affectent des zones couvrant tout l'espace occupé par l'hydre cautérisent tous les moignons. Si l'attaque qui a tranché la tête inflige des dégâts de feu ou d'acide, le moignon est instantanément cautérisé.

Si ses cinq têtes sont tranchées, l'hydre meurt.

Régénération de l'hydre. L'hydre a une régénération égale à 3 × son nombre de têtes. S'il lui manque des têtes et que des moignons n'ont pas été cautérisés, l'hydre tente un jet de Vigueur DD 25 après avoir récupéré des points de vie grâce à sa régénération. Si elle réussit, deux têtes repoussent à partir d'un moignon non cautérisé. En cas de succès critique, deux têtes repoussent à partir de deux moignons non cautérisés. L'hydre ne peut jamais faire repousser plus du double de son nombre de têtes d'origine. La régénération de l'hydre ne se désactive complètement que si toutes ses têtes sont tranchées et tous ses moignons cautérisés ; dans ce cas, elle meurt.

Vitesse 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ◆ crocs, +16 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+7 perforants

Assaut focalisé ◆◆. L'hydre attaque une seule cible avec ses têtes, submergeant son adversaire avec des assauts multiples sans lui donner la possibilité d'esquiver. L'hydre frappe avec ses crocs. Si l'attaque réussit, l'hydre inflige à la cible les dégâts de sa Frappe de crocs plus 1d6 dégâts supplémentaires pour chacune de ses têtes en plus de la première. Même en cas d'attaque ratée, l'hydre inflige les dégâts d'une Frappe de crocs à la cible ; cependant, elle rate complètement en cas d'échec critique. Cela compte pour le malus d'attaques multiples de l'hydre avec un nombre d'attaques égal au nombre de têtes de l'hydre.

Tempête de mâchoires ◆◆. L'hydre effectue un nombre de Frappes au maximum égal à son nombre de têtes, chacune contre une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples de l'hydre mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

VARIANTES D'HYDRES

Les érudits en connaissance des bêtes peuvent décrire plusieurs variantes de l'hydre. Bien que rares, des hydres avec plus de cinq têtes vivent dans des lieux très isolés, gardant parfois des artefacts incroyablement puissants. Les explorateurs qui se sont rendus dans des marais froids et des glaciers gelés parlent d'hydres avec des écailles bleutées qui sont immunisées contre le froid et peuvent souffler un nuage de mort glacée. Des récits similaires décrivent des hydres ardentes qui projettent des langues de feu et nagent dans la lave des volcans actifs.

LÉGENDES DE HYÈNES

En raison de leur ruse et de leur rire exaspérant, les hyènes sont souvent associées à toutes sortes de comportements maléfiques ; on les a accusées de profaner des tombes, d'enlever des enfants et d'être dotées de sinistres pouvoirs surnaturels. Bien que les hyènes normales ne soient pas plus malveillantes que les autres prédateurs naturels, leur réputation imméritée pousse souvent les sorcières, les seigneurs de la guerre et toutes les créatures maléfiques à en faire leurs animaux domestiques ou leurs gardes. Le fait que les gnolls en particulier aient une affinité particulière pour les hyènes, considérant ces animaux comme des cousins proches, n'arrange en rien la réputation déjà ternie de ces créatures.

Hyène

Les hyènes sont des charognards qui chassent en meute et qui sont réputés pour leur cri ressemblant à un insupportable rire. Si elles se nourrissent principalement de charognes, elles peuvent aussi s'attaquer à des proies plus fraîches.

HYÈNE

Les hyènes sont de puissants et rusés carnivores qui ressemblent aux chiens et à d'autres canidés même si ce ne sont pas des canidés. Bien que les hyènes soient souvent considérées comme des charognards plutôt couards, leurs tactiques dépendent de leur espèce : les hyènes tachetées chassent en meutes et tuent elles-mêmes leurs proies ; quant aux hyènes rayées et aux hyènes brunes, elles se comportent le plus souvent comme des charognards. Leurs mâchoires sont exceptionnellement puissantes ce qui permet à une hyène d'attraper sa cible et de l'entraîner vers le reste de la meute.

HYÈNE — CRÉATURE 1

N MOYENNE ANIMAL

Perception +6 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétence Acrobaties +6, Athlétisme +7, Discrétion +6
For +3, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –2
CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +7, **Vol** +4

PV 20

Vitesse 12 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +8, **Dégâts** 1d8+3 perforants plus Renversement

Attaque en meute. La hyène inflige 1d4 dégâts supplémentaires à toute créature à portée d'au moins deux alliés de la hyène.

Traîner ❖. La hyène effectue une Frappe de mâchoires contre un ennemi à terre. Si elle touche, en plus d'infliger des dégâts, elle Marche rapidement de 3 m en traînant sa cible.

HYAENODON

Les hyaenodons sont de féroces cousins primitifs des hyènes plus petites. Créatures menaçantes aux poils hirsutes et presque aussi grandes qu'un cheval, les hyaenodons sont des prédateurs véritablement formidables qu'il ne faut pas sous-estimer en raison de leur taille et de leurs mâchoires capables de broyer des os. Les clans gnolls trouvent ces créatures particulièrement utiles comme montures et gardiennes.

HYAENODON — CRÉATURE 3

N GRANDE ANIMAL

Perception +9 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétence Acrobaties +8, Athlétisme +12, Discrétion +8
For +5, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –2
CA 19 ; **Réf** +8, **Vig** +10, **Vol** +7

PV 45

Vitesse 12 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +12, **Dégâts** 1d10+5 perforants plus Renversement et broyage d'os

Attaque en meute. Le hyaenodon inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute créature à portée d'au moins deux alliés du hyaenodon.

Broyage d'os. Une créature qui subit un coup critique à cause d'un hyaenodon doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou être blessée 1 à cause de ses os broyés par les mâchoires de la bête.

Traîner ❖. Comme la hyène.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Kobold

Les kobolds sont de petits humanoïdes reptiliens qui ont des similitudes physiques avec les vrais dragons. Ils se tapissent dans des lieux sombres, généralement des tunnels et des mines dans les profondeurs de la terre, soit dans des terriers qu'ils ont eux-mêmes aménagés, soit dans des complexes qu'ils ont découverts et colonisés après le départ de ceux qui les ont bâtis. Bien que les kobolds soient beaucoup plus pragmatiques que courageux, ils mettent à profit leur ruse pour équilibrer leurs chances contre les autres créatures plus fortes. Ils attaquent à distance à partir des ténèbres et leurs artificiers et leurs ingénieurs maîtrisent l'art des pièges simples mais efficaces qu'ils utilisent pour protéger leurs tanières. Par nécessité, les kobolds ont appris à travailler ensemble et ils dressent souvent des embuscades ou organisent des attaques éclairs qui leur permettent d'infliger le plus de dégâts possible sans être blessés en retour.

Ce sont des créatures appliquées et travaillant dur, bien qu'elles mettent souvent ces qualités au service de leurs propres objectifs égoïstes. Bien que certains kobolds vivent au sein de collectifs communautaires qui entretiennent des relations neutres avec les créatures qui les entourent, ils peuvent facilement être influencés pour servir des puissances malveillantes ou des chefs mégalomanes. C'est en partie dû au pragmatisme inné des kobolds puisqu'ils préfèrent accepter la servitude plutôt que courir le risque d'être tués ; mais c'est aussi dû à une sorte de vénération pour le pouvoir qui leur fait tant défaut. Les dragons en particulier sont considérés avec une admiration et une crainte respectueuse et, quand ils le peuvent, les kobolds proposent volontiers leurs services à de telles créatures aussi puissantes et glorieuses. Bien que les kobolds puissent conspirer contre des chefs, particulièrement ceux qui les ont assujettis, les dragons sont généralement vénérés quelle que soit la brutalité dont ils peuvent faire preuve envers leurs sbires kobolds.

«NOUS SOMMES DES DRAGONS !»

Les kobolds se considèrent comme des rejetons des espèces draconiques et ils sont extrêmement fiers de ce prétendu héritage, même si les autres créatures trouvent cette affirmation ridicule. Malgré ce scepticisme, les kobolds partagent plus qu'une vague ressemblance avec les vrais dragons, dont des couleurs d'écailles assez proches de celles que l'on retrouve chez les dragons chromatiques. Certains kobolds développent une forte propension vers la puissante magie draconique et manifestent ces traits chromatiques avec plus d'intensité. Ces mages draconiques sont très respectés par les autres kobolds et ont souvent un statut de leaders au sein des tribus.

Guerrier kobold

Les kobolds s'entraînent avec des armes agiles préférant le pic de guerre léger qu'ils peuvent utiliser pour creuser de nouveaux tunnels afin d'étendre leur domaine souterrain. Ils sont capables de frappes sournoises contre des adversaires qui ne se méfient pas mais, quand ils ne sont pas au moins à deux contre un, les kobolds sont prompts à décamper afin de se mettre à l'abri.

GUERRIER KOBOLD — CRÉATURE -1

LM PETITE HUMANOÏDE KOBOLD

Perception +3 ; vision dans le noir

Langues draconique

Compétence Acrobaties +5, Discrétion +5, Fabriquer +2 (+4 pour les pièges)

For+1, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** -1

Objets armure de cuir, fronde (20 billes), lance

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +4, **Vol** +3

PV 8

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ lance, +3, **Dégâts** 1d6+1 perforants

À distance ❖ fronde, +5 (facteur de portée 15 m, propulsif, rechargement 1), **Dégâts** 1d4 contondants

À distance ❖ lance, +5 (jet 6 m), **Dégâts** 1d6+1 perforants

Attaque sournoise. Le guerrier kobold inflige 1d4 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Retraite précipitée ❖ **Conditions.** Le guerrier kobold est adjacent à au moins un ennemi. **Effet.** Le guerrier kobold Marche rapidement jusqu'à sa Vitesse plus 1,5 m et gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre les réactions déclenchées par ce déplacement. Il doit terminer son déplacement dans un espace qui n'est pas adjacent à celui d'un ennemi.

KOBOLDS DIABOLIQUES

Certaines tribus de kobolds rejettent toute idée d'une quelconque descendance draconique et, au lieu de cela, orientent leur foi vers les archidiables des Enfers. Ces kobolds diaboliques considèrent ceux de leur espèce qui minaudent entre les pattes des dragons comme des misérables pathétiques. Qu'ils aient la même vénération craintive pour leurs diables ne choque absolument pas ces kobolds à l'esprit infernal.

ÉCLAIREUR KOBOLD

La plupart des kobolds rencontrés à l'extérieur de leurs terriers ou de leurs tanières bien défendus sont des éclaireurs entraînés à la traque et à la chasse.

ÉCLAIREUR KOBOLD — CRÉATURE 1

LM PETITE HUMANOÏDE KOBOLD

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues commun, draconique

Compétence Acrobaties +7, Discrétion +7, Fabriquer +3 (+5 pour les pièges), Nature +6, Survie +6

For +0, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +1

Objets arbalète (20 carreaux), armure de cuir, épée courte, nécessaire de fabrication de pièges artisanaux

CA 18 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +6

PV 16

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ épée courte, +9 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6 perforants

À distance ◆ arbalète, +9 (facteur de portée 36 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d8 perforants

Attaque sournoise. L'éclaireur kobold inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Retraite précipitée ◆. Comme le guerrier kobold.

MAGE DRACONIQUE KOBOLD

Les mages draconiques kobolds usent de magie pour réaliser leurs mystérieux projets. La présence d'un mage draconique dans un terrier de kobolds est un des principaux éléments de preuve soutenant l'affirmation selon laquelle les kobolds ont un héritage draconique.

MAGE DRACONIQUE KOBOLD — CRÉATURE 2

LM PETITE HUMANOÏDE KOBOLD

Perception +5 ; vision dans le noir

Langues commun, draconique

Compétence Arcanes +6, Connaissance des dragons +10, Diplomatie +8, Discrétion +7, Duperie +8, Intimidation +8

For –1, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +2, **Sag** +1, **Cha** +4

Objets bâton

CA 17 ; **Réf** +7, **Vig** +4, **Vol** +7

PV 25 ; **Résistances** poison 5 (voir écailles de dragon)

Écailles de dragon. La résistance d'un mage draconique kobold dépend de la couleur de ses écailles : **Blanches** froid 5, **Bleues** électricité 5, **Noires** acide 5, **Rouges** feu 5, **Vertes** poison 5.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ griffe, +7 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6–1 tranchants

Corps à corps ◆ bâton, +3 (deux mains d8), **Dégâts** 1d4–1 contondants

Sorts spontanés arcaniques DD 20 ; **1er** (4 emplacements) *objet illusoire*, *projectile magique*, *terreur* ; **Tours de magie (1er)** *arc électrique*, *détection de la magie*, *entrave*, *manipulation à distance*, *son imaginaire*

Attaque sournoise. Le mage draconique kobold inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Retraite illusoire ◆◆◆ (arcanique, déplacement, illusion, manipulation) ; **Fréquence** une fois par heure ; **Conditions.** Le mage draconique kobold est adjacent à au moins un ennemi. **Effet.** Le mage draconique crée une illusion de lui-même dans sa case puis devient invisible (avec les effets d'un sort *invisibilité* de niveau 2) pendant 1d4 rounds. Le mage draconique peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa Vitesse mais il doit terminer son déplacement dans un espace qui n'est pas adjacent à un ennemi. C'est un sort de niveau 1 qui nécessite un composant somatique.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Kraken

Un kraken est un énorme léviathan semblable à un calmar avec une intelligence cruelle. Il chasse les navires, les baleines et les héros. La haine et la jalousie que les krakens éprouvent envers leurs rivaux, les alghollthus, ont poussé bon nombre d'entre eux à établir leurs tanières dans des cités englouties où ils peuvent compulser d'anciennes connaissances pour y découvrir des secrets arcaniques perdus.

KRAKEN — CRÉATURE 18

PEU COURANT | NM | GIGANTESQUE | AQUATIQUE | BÊTE

Perception +34 ; vision dans le noir

Langues aquatique, commun

Compétence Athlétisme +38, Discrétion +33, Intimidation +32, Nature +35

For +9, **Dex** +4, **Con** +9, **Int** +5, **Sag** +6, **Cha** +5

CA 42 ; **Réf** +28, **Vig** +35, **Vol** +32

PV 360 ; **Immunités** contrôlé, émotion ; **Résistances** froid 10, poison 20

Climat altéré (aura, évocation, primordiale). Un kraken peut modifier le climat dans un rayon de 3 km autour de lui avec les effets d'un rituel de *contrôle du climat* centré sur lui et basé sur son état émotionnel, à la discrétion du MJ. Si le kraken meurt, le climat redevient immédiatement normal.

Vitesse 3 m, nage 12 m

Corps à corps ◆ bras, +37 (allonge 12 m, magique), **Dégâts** 4d10+17 contondants plus Empoignade

Corps à corps ◆ tentacule, +37 (allonge 18 m, magique), **Dégâts** 3d10+17 contondants plus Empoignade

Corps à corps ◆ bec, +37 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d10+17 perforants

Sorts innés primordiaux DD 40 ; **10e** *domination* (animaux uniquement) ; **8e** *vents punitifs* ; **7e** *résistance à l'énergie*

Constriction ◆ 2d10+17 contondants, DD 40. En cas de jet de sauvegarde raté, une créature qui retient sa respiration perd 1d4 rounds d'air.

Double attaque ◆. Le kraken effectue deux Frappes avec deux bras ou tentacules différents, chaque Frappe prenant pour cible une créature différente. Double attaque compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du kraken s'appliquant à ses autres actions mais le malus n'augmente qu'une fois les deux attaques effectuées. Si le kraken enchaîne en utilisant l'action Empoignade, il Empoigne le nombre de créatures de son choix parmi celles qui ont été touchées par sa Double attaque.

Encre du kraken (poison). Les krakens sont immunisés contre ce poison. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 39 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 3d6 dégâts de poison et malade (1 round) ; **Stade 2** 4d6 dégâts de poison et malade 2 (1 round).

Nuage d'encre ◆. Le kraken libère un nuage d'encre noire et empoisonnée dans une émanation de 24 m. Ce nuage n'a aucun effet en dehors de l'eau. Les créatures prises dans le nuage d'encre sont exposées au poison de l'encre du kraken et sont non détectées tant qu'elles se trouvent dedans. Le kraken ne peut utiliser une nouvelle fois son Nuage d'encre avant 2d6 rounds et le nuage se dissipe après 1 minute.

Propulsion ◆ (déplacement). Le kraken se déplace dans l'eau à une vitesse maximale de 84 m en ligne droite sans déclencher de réactions.

TRÉSOR DES KRAKENS

Le trésor d'un kraken inclut le butin de navires disparus en mer et les richesses des cités englouties. On peut trouver pratiquement n'importe quoi dans la tanière d'un kraken mais ils convoitent particulièrement les parchemins, les grimoires et les autres livres renfermant des connaissances ainsi que les pierres précieuses et les rares matériaux bruts qu'on ne trouve qu'au fond des océans.

HABITATS DES KRAKENS

Un kraken vit au plus profond des fosses océaniques, dans des cités englouties ou dans des cavernes et des récifs près des sources hydrothermales. Cependant, il cherche sa nourriture près de la surface où il peut s'attaquer aux navires de haute mer.

ORGANES DES KROOTHS

Même si la tanière d'un krooth peut contenir des biens précieux sous la forme des équipements ou des objets magiques d'aventuriers morts, les étranges enzymes et autres substances chimiques que l'on trouve dans les organes internes des mâles, particulièrement le foie, le pancréas et les reins, sont extrêmement précieux pour les alchimistes qui cherchent à concocter des élixirs et des potions ayant des effets de transmutation. Les organes d'un unique mâle, correctement récupérés et préservés, peuvent être vendus à un alchimiste intéressé.

Krooth

Les krooths, parfois appelés les dévoreurs de crocodiles, sont des chasseurs rapides et féroces des tourbières et des régions humides. Bien qu'ils soient connus pour chasser et manger des crocodiles, des alligators et absolument toutes les créatures de chair et de sang, leurs proies favorites sont les hommes-lézards, les bourbiérins et les dinosaures.

Les krooths peuvent être solitaires ou vivre en meute. Les mâles sont des créatures solitaires et territoriales, des êtres féroces, audacieux et assoiffés de sang. Les femelles, d'un autre côté, ont toutes les chances d'éviter les prédateurs potentiels mais se montrent rapidement violentes si leur progéniture est menacée. Puisque leurs rejetons sont si vulnérables, les femelles krooths forment des meutes pour élever leurs jeunes et envoient des petits groupes chasser pendant que les autres surveillent les plus jeunes. Les mâles ne se reproduisent qu'une fois tous les 4 ou 5 ans et le processus d'accouplement est un spectacle particulièrement horrible. Toute une meute de femelles chasse en groupe afin de dénicher un mâle isolé avant de revendiquer leur prise au cours d'une frénésie orgiaque qui peut durer toute une journée et toute une nuit. Une fois cette période d'accouplement terminée, les femelles tuent le mâle et dévorent sa chair riche en nutriments notamment ses organes. Ces organes contiennent un composé chimique unique vital à la gestation. De nombreux naturalistes sont prêts à offrir une somme généreuse pour les restes frais d'un mâle krooth afin de pouvoir étudier les étranges propriétés du sang et des organes de cette créature. De plus, les krooths ont des dents creuses infectieuses. Quand ces créatures mordent une proie, une de ces dents se casse et provoque une importante hémorragie chez la victime dont le sang s'écoule à travers la dent creuse.

Que ce soient les mâles ou les femelles, les krooths semblent être repoussés par la chair gobelinoïde, notamment celle des gobelours. Cela ne signifie pas qu'ils ne tueront pas des gobelinoïdes, surtout s'ils menacent leurs jeunes, mais ils le feront en n'utilisant que leurs griffes et leur queue avant de se nettoyer avec soin après avoir tué une telle proie.

KROOTH — CRÉATURE 8

N GRANDE AMPHIBIE ANIMAL

Perception +16 ; odorat (imprécis) 18 m, vision nocturne

Compétence Acrobaties +18, Discrétion +18 (+20 dans l'eau), Survie +17 (+20 pour Pister une créature qui saigne)

For +6, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 26 ; **Réf** +17, **Vig** +20, **Vol** +14 ; bonus de statut de +4 pour tous les jets de sauvegarde contre la terreur

PV 150

Attaque d'opportunité ↻. Queue uniquement.

Frénésie de la douleur. Quand un krooth est blessé par un coup critique, il gagne un bonus de statut de +2 à ses jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de son prochain tour. Tant qu'il est en état de frénésie, il ne peut pas utiliser de réactions.

Vitesse 12 m, nage 9 m

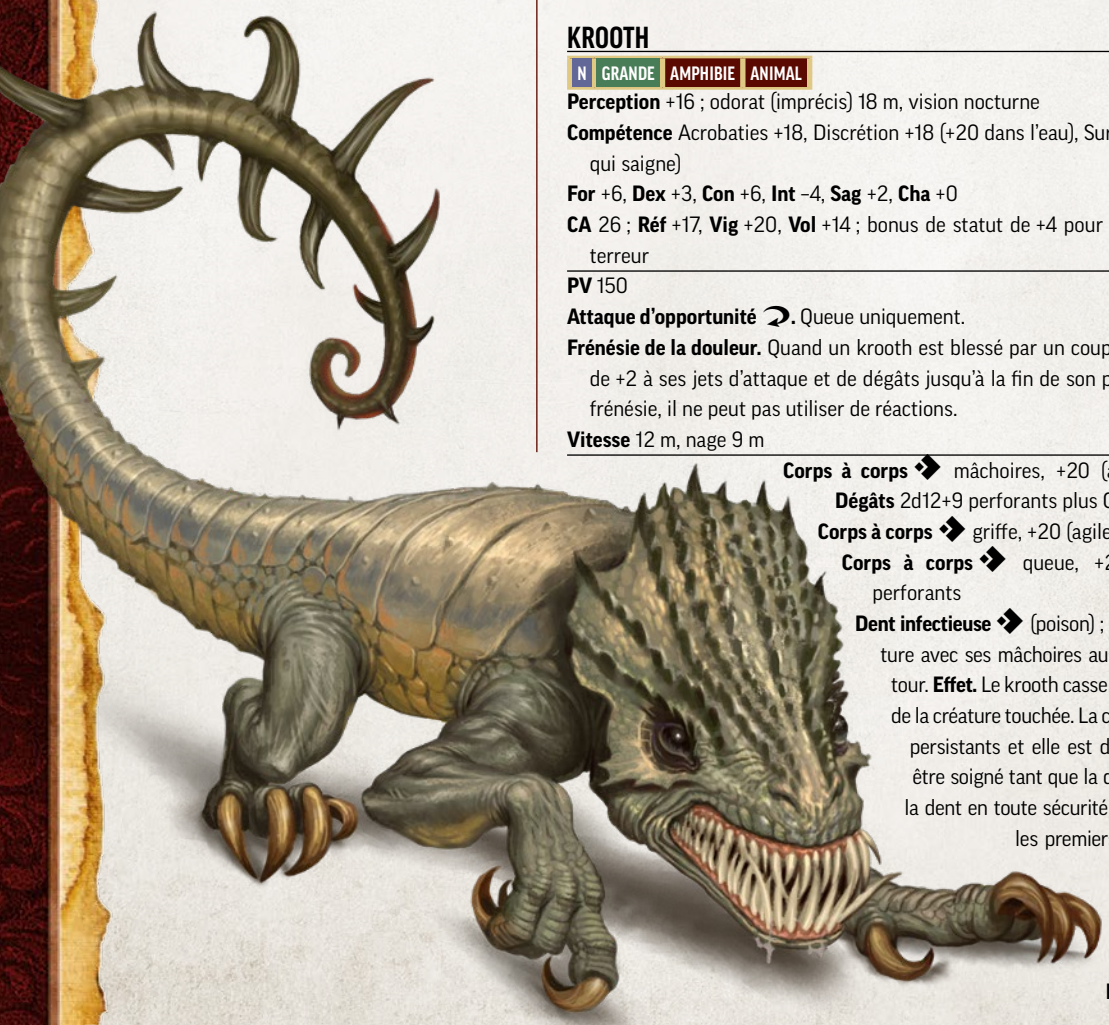
Corps à corps ❖ mâchoires, +20 (allonge 3 m, mortelle 1d10, poison), **Dégâts** 2d12+9 perforants plus Croc toxique

Corps à corps ❖ griffe, +20 (agile), **Dégâts** 2d8+9 tranchants

Corps à corps ❖ queue, +20 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+9 perforants

Dent infectieuse ❖ (poison) ; **Conditions.** Le krooth blesse une créature avec ses mâchoires au cours de sa plus récente action de ce tour. **Effet.** Le krooth casse une de ses dents qui reste dans la chair de la créature touchée. La créature subit 1d6 dégâts de saignement persistants et elle est drainée 1. Aucun de ces effets ne peut être soigné tant que la dent est enfoncée dans sa chair. Retirer la dent en toute sécurité nécessite de réussir un test Prodiguer les premiers soins DD 26. Au lieu d'arrêter le saignement ou de stabiliser la plaie, cela neutralise l'état drainé mais cela ne met pas automatiquement fin aux dégâts de saignement.

Embuscade aquatique ❖



Lamie

Les lamies sont les victimes assoiffées de sang d'une ancienne malédiction qu'elles reprochent aux divinités. La plupart des lamies sont humanoïdes à partir de la taille mais la partie inférieure de leur corps est celle d'une bête ou d'un monstre. La magie la plus sinistre est naturelle pour une lamie et ces créatures préfèrent utiliser les illusions et les enchantements pour tromper leurs proies afin de s'en repaître ou de les torturer.

LAMIE

Tout comme elles ont été maudites il y a bien longtemps, les lamies peuvent maudire ceux qu'elles touchent, obscurcissant leur esprit et faisant régresser leur conscience jusqu'à ce qu'ils n'aient plus qu'un instinct purement animal. Les créatures affectées par cette malédiction ne sont plus capables de réfléchir et, ne pouvant raisonner clairement, sont inconscientes des conséquences de leurs actions. Cela rend ces infortunées victimes encore plus vulnérables aux astucieuses illusions et charmes insidieux des lamies. La nature animale de la lamie et l'effet de leur contact maudit ont conduit certains érudits à émettre la théorie selon laquelle les premières lamies avaient dû, il y a des millénaires, renoncer à toute raison et à leur intellect pour se comporter comme de simples bêtes. Que ce changement ait été un don monstrueux de Lamashtu ou qu'il ait été provoqué par une malédiction de Pharasma pour les punir d'avoir renoncé à leurs responsabilités fait encore débat aujourd'hui.

Quelle que soit la source de cette ancienne transformation, les lamies ont fini par apprécier la puissance que cela leur conférait. Quoi qu'il en soit, elles continuent à s'accrocher à leur haine des divinités qu'elles considèrent comme les responsables de leur forme monstrueuse et donc de leur exil des sociétés. Des sociétés qu'elles observent avec jalousie à partir de leurs tanières dans les ruines des civilisations perdues. Puisque les lamies blâment les puissances divines pour leur malédiction, elles prennent un plaisir particulier à voir s'effondrer les temples, à assister à la mort et aux souffrances des champions et des prêtres et à la propagation de la dissension au sein des religions organisées.

Bien qu'elles puissent prendre brièvement une forme humanoïde grâce à la magie, les lamies sont généralement forcées de se cacher de la civilisation et s'installent donc dans les régions désolées. Là, elles constituent leurs propres cultes en rassemblant des humanoïdes chaotiques et mauvais. Avec l'aide de ces fanatiques, les lamies cherchent à abattre les cultes les plus populaires, à provoquer des schismes au sein des églises prospères et à humilier ou diffamer les chefs religieux de premier plan. La plupart des lamies n'ont aucune véritable foi religieuse mais entendent une sorte d'appel mystique qui se manifeste comme des soupirs dans le vent du désert ou des murmures dans les ténèbres entre les étoiles.

Les lamies sont traditionnellement matriarcales, se soumettant à la femelle la plus âgée qui est leur meneuse, leur mère et leur chamane.

TRÉSORS DES LAMIES

Les lamies récupèrent l'or, les bijoux et les objets magiques des temples abandonnés et des cités en ruine où elles établissent leur tanière. Elles s'arment parfois de dagues enchantées.

HABITATS DES LAMIES

Les lamies vivent en marge de la civilisation dans des forteresses croulantes, des cités abandonnées ou des temples délaissés consacrés à des divinités oubliées.

LAMIE — CRÉATURE 6

CM GRANDE BÊTE

Perception +13 ; vision dans le noir

Langues abyssal, commun

Compétence Connaissance des cultes +11, Diplomatie +11, Discrétion +15, Duperie +15, Intimidation +13, Survie +11

For +5, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +3

objets javeline (2), *lance +1*

CA 24 ; **Réf** +15, **Vig** +12, **Vol** +15

PV 95

Vitesse 12 m

Corps à corps ❖ lance, +17, **Dégâts** 1d6+8 perforants

Corps à corps ❖ griffe, +17 (agile), **Dégâts** 1d6+8 tranchants plus Empoignade

À distance ❖ lance, +14 (jet 6 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+8 perforants

À distance ❖ javeline, +15 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+8 perforants

AUTRES LAMIES

Des aventuriers ont signalé des rencontres avec d'autres variétés de lamies y compris des spécimens immenses avec le torse supérieur de géants, des monstruosités animées par une faim insatiable ou des bêtes semblables à des buses avec à peine quelques traits humanoïdes. Cependant, tous ces autres spécimens se plient à la volonté des matriarches lamies.

Sorts innés occultes DD 25 ; **4e** *charme* (×3), *suggestion* ; **3e** *sommeil* ; **2e** *forme humanoïde* (à volonté), *image miroir* ; **1er** *déguisement illusoire* (à volonté), *objet illusoire* (à volonté), *ventriloquie* (à volonté)

Caresse de la lamie ◆◆ (enchantement, malédiction, mental, occulte). La lamie touche une créature qui doit réussir un jet de Volonté DD 23 ou être stupéfiée 1. Si la cible rate d'autres jets de sauvegarde contre le même pouvoir, l'intensité de l'état augmente de 1 (jusqu'à un maximum de stupéfiée 4). L'intensité de cet état est réduite de 1 toutes les 24 h.

MATRIARCHE LAMIE

Les puissantes et brillantes matriarches lamies sont dotées d'une ambition sans limite et cherchent constamment à s'assurer que leur peuple contrôle encore plus de gens et de territoires. Elles s'imposent ainsi naturellement comme les dirigeantes des autres lamies. Malgré toute leur cruauté envers les autres créatures, ce sont de féroces protectrices des autres lamies et, en conséquence, elles prennent rapidement le contrôle des cultes ou des groupes de guerre. Quel que soit leur sexe, ces lamies sont toujours connues sous le nom de matriarches. Au lieu d'être celle d'un lion, la partie inférieure du corps d'une lamie matriarche est constituée des anneaux d'un serpent géant. Elles se distinguent aussi par les pouvoirs occultes qu'elles apprennent et certaines œuvrent même pour briser la malédiction qui les a transformées. Cependant, jusqu'à présent, toutes leurs tentatives ont échoué.

MATRIARCHE LAMIE — CRÉATURE 8

CM GRANDE BÊTE

Perception +15 ; vision dans le noir

Langues abyssal, commun, draconique

Compétence Athlétisme +18, Connaissance des cultes +15, Diplomatie +20, Discrétion +16, Duperie +20, Intimidation +18, Occultisme +17, Survie +13

For +6, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +3, **Sag** +3, **Cha** +6

Objets *cimeterre de frappe +1*

CA 27 ; **Réf** +18, **Vig** +13, **Vol** +17 ; bonus de statut de +1 pour tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 135 ; **Immunités** contrôlé ; **Résistances** mental 10

Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 9 m

Corps à corps ◆ cimeterre, +19 (balayage, percutant +2), **Dégâts** 2d6+10 tranchants

Sorts spontanés occultes DD 28 ; **3e** (4 emplacements) *discours captivant*, *dissipation de la magie*, *lecture des pensées*, *rapidité* ; **2e** (4 emplacements) *créature illusoire*, *flou*, *invisibilité*, *mise à mort* ; **1er** (4 emplacements) *apaiser*, *bénédiction*, *douleur fantôme*, *projectile magique* ; **Tours de magie (3e)** *détection de la magie*, *hébétement*, *lecture de l'aura*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*

Sorts innés occultes DD 28 ; **4e** *charme* (×3), *suggestion* (×3), **3e** *sommeil* ; **2e** *déguisement illusoire* (à volonté), *image miroir*, *objet illusoire* (à volonté) ; **1er** *ventriloquie* (à volonté)

Caresse de la matriarche ◆◆ (malédiction, enchantement, mental, occulte). Comme la Caresse de la Lamie mais DD 28 et la créature est stupéfiée 2 (ou l'intensité de son état stupéfié augmente de 2) si elle obtient un échec critique à son jet de sauvegarde.

Changement de forme ◆ (concentration, occulte, métamorphose, transmutation). La matriarche lamie peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de taille Moyenne. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le modificateur à l'attaque et aux dégâts de leurs Frappes mais cela les empêche d'utiliser leur contact maudit. Chaque lamie matriarche a une forme humanoïde définie. Elles ne peuvent adopter une apparence différente quand elles utilisent ce pouvoir et cette apparence ressemble à celle qu'elles ont à partir de la taille quand elles sont sous leur véritable forme.

Frappe du derviche ◆◆◆. La lamie matriarche effectue une attaque au cimeterre contre chaque ennemi à portée. Chaque attaque compte pour leur malus d'attaques multiples mais ce malus n'augmente pas avant qu'elles aient effectué toutes leurs attaques. Le premier ennemi qu'elle frappe est soumis à la caresse de la matriarche.

Léchi

Les léchis sont des créatures végétales intelligentes qui protègent des sites de nature sauvage primitive ou habités de la puissance terrestre. Créés à l'origine par de puissantes fées, ils se manifestent quand un incantateur compétent dans le domaine de la magie primordiale, généralement un druide, combine un esprit de la nature avec un corps cultivé avec soin parmi la végétation locale. Les rites et les matériaux requis pour les créer dépendent du type de léchi. On leur donne généralement la vie dans des régions ayant une grande importance pour la nature comme les bosquets arboréens, les cercles de druides, les anneaux féeriques ou les grandes merveilles naturelles.

Léchi de feuilles

Les léchis de feuilles sont des petits protecteurs des forêts vêtus d'une armure en pommes de pin et d'un chapeau de fruits, de fleurs ou de feuilles. Ils aiment les simulacres de combats mais agissent avec prudence en cas de véritable conflit.

Léchi de feuilles — Créature 0

N Petite Léchi Plante

Perception +4 ; vision nocturne

Langues commun, druidique, sylvestre ; *communication avec les plantes* (arbres uniquement)

Compétence Acrobaties +4, Discrétion +4, Nature +4

For –1, **Dex** +2, **Con** +2, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets pique

CA 18 ; **Réf** +6, **Vig** +6, **Vol** +4

PV 15, **Faiblesses** feu 2

Explosion verdoyante (guérison). Quand un léchi de feuilles meurt, une explosion d'énergie primordiale jaillit de son corps et toutes les créatures végétales dans une émanation de 9 m récupèrent 1d4 points de vie. La zone est couverte de jeunes pins et devient un terrain difficile. Si le terrain n'est pas un environnement viable pour ces arbres, ils se flétrissent au bout de 24 h.

Vitesse 7,5 m ; planer

Corps à corps ❖ pique, +3 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8–1 perforants

À distance ❖ cosse de graine, +6 (facteur de portée 9 m), **Dégâts** 1d6+1 contondants plus coup assourdissant

Sorts innés primordiaux DD 14 ; **4e** *communication avec les plantes*

Changement de forme ❖ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Le léchi de feuilles se transforme en Petit arbre. Pour le reste, ce pouvoir utilise les effets de *morphologie d'arbre*.

Coup assourdissant. Quand un léchi des feuilles touche avec sa Frappe de cosse de graine, la cible doit tenter un jet de Vigueur DD 16.

- **Succès critique.** La cible ne subit aucun effet et elle est temporairement immunisée pendant 24 h.
- **Succès.** La cible n'est pas affectée.
- **Échec.** La cible est sourde pendant 1 round.
- **Échec critique.** La cible est sourde pendant 1 min.

Planer ❖ (déplacement). Le léchi plane dans les airs se déplaçant horizontalement de 7,5 m et de 1,5 m vers le sol. Tant que le léchi utilise au moins 1 action à planer au cours de chaque round, il reste dans les airs à la fin de chaque tour. Pour déterminer les dégâts d'une chute, le léchi de feuilles réduit toujours la hauteur de chute de 6 m.

Léchi calebasse

Les léchis calebasses sont les gardiens des champs, des jardins et des fermes. De nombreux villages bénéficient de la protection d'un léchi calebasse même si ses habitants l'ignorent.

Monstres associés

En raison de leur relative fragilité, les léchis de feuilles font appel à des gardiens des forêts plus puissants quand leur domaine est menacé. Nymphes, esprits follets et d'autres créatures féeriques bienveillantes peuvent répondre à leur appel ainsi que des arboréens et d'autres créatures végétales.

LÉCHIS MORTS

Quand un léchi meurt, son corps explose en une vague de végétation tandis que son esprit retourne au monde naturel. Bien que les esprits des léchis appelés dans un nouveau corps après leur mort conservent généralement un vague souvenir de leur passé, ils gardent bon nombre des valeurs et des habitudes qu'ils avaient dans leurs anciennes existences.

LÉCHI CALEBASSE — CRÉATURE 1

N PETITE LÉCHI PLANTE

Perception +5 ; vision dans le noir

Langues commun, druidique, sylvestre ; *communication avec les plantes* (calebasse uniquement)

Compétence Discrétion +7, Nature +5

For +2, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +0

Souvenir (abjuration, primal). Le léchi peut entreposer dans sa tête un objet, avec un Encombrement léger ou inférieur, qui est masqué comme avec *antidétection*. S'il est entreposé pendant 24 h, l'objet bénéficie des effets de *réparation*.

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +7

PV 20

Explosion verdoyante (guérison). Comme le léchi de feuilles mais les créatures végétales récupèrent 1d8 points de vie et se sont des calebasses qui poussent et non des jeunes pins.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ poing, +7 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+2 contondants plus prise au piège

À distance ❖ graine, +9 (facteur de portée 9 m), **Dégâts** 1d6+2 contondants plus prise au piège

Sorts innés primordiaux DD 15 ; **4e** *communication avec les plantes*

Changement de forme ❖ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Comme le léchi de feuilles mais la créature se transforme en calebassier.

Prise au piège. Quand le léchi calebasse blesse une créature avec une Frappe du poing ou de graine, des vignes jaillissent du léchi (ou de la graine) et s'enroulent autour des membres de la cible. La cible doit faire un jet de Réflexes DD 17. Sur un échec, la cible subit un malus de statut de –3 m à sa Vitesse pendant 1 round ; avec un échec critique, la cible est immobilisée pendant 1 round et le malus à sa Vitesse dure 1 minute.

LÉCHI FONGIQUE

Les léchis fongiques protègent les cavernes, les tourbières et les lieux sombres et humides. Leurs jardins de champignons sont extrêmement étranges mais ils sont toujours fiers de leur ouvrage.

LÉCHI FONGIQUE — CRÉATURE 2

N PETITE CHAMPIGNON LÉCHI

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues commun, druidique, sylvestre ; *communication avec les plantes* (champignons uniquement)

Compétence Athlétisme +6, Discrétion +8, Nature +6

For +2, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +8, **Vol** +6

PV 30

Explosion verdoyante (guérison). Comme le léchi de feuilles mais seuls les champignons sont soignés, ils récupèrent 2d8 points de vie et se sont des champignons qui poussent dans la zone.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ poing, +10 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+2 contondants

À distance ❖ cosse de spore, +10 (facteur de portée 9 m), **Dégâts** 1d6+2 contondants plus spores

Sorts innés primordiaux DD 16 ; **4e** *communication avec les plantes*

Changement de forme ❖ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Comme le léchi de feuilles mais la créature se transforme en champignon géant ou en une parcelle de champignons.

Nuage de spores ❖❖ (poison). Un léchi fongique peut projeter un nuage de spores qui irritent les yeux et la gorge de toutes les créatures qui ne sont pas des champignons situées dans une émanation de 4,5 m. Chaque créature doit réussir un jet de Vigueur DD 16 ou subir 1 point de dégâts de poison persistants. Une créature a sa vision réduite tant que les dégâts persistants continuent et ne peut voir qu'à une distance de 6 m (ou 3 m en cas d'échec critique).

Spores. Une créature qui subits des dégâts à cause de la Frappe de cosse de spore du léchi doit tenter un jet de sauvegarde avec le même DD et les mêmes effets que le pouvoir de Nuage de spores.

Lézard

Les lézards se présentent sous maints aspects et possèdent bien des capacités, mais ils partagent presque tous une forme reptilienne avec une longue queue, une large gueule pleine de crocs acérés et quatre pattes. Quelques espèces sont capables de se déplacer sur deux pattes pendant un court instant, mais la plupart sont strictement quadrupèdes. Les trois espèces présentées ici font partie des plus connues et des plus répandues parmi celles de grande taille.

Gecko géant

Ces reptiles de taille humaine ont des pattes incroyables, capables de s'accrocher à n'importe quelle surface. Ils sont d'ordinaire dociles et peureux, mais peuvent se montrer agressifs s'ils sont acculés ou défendent leur territoire. On les trouve dans nombre d'habitats, depuis les forêts pluviales aux déserts en passant par les montagnes et les cavernes souterraines. Ils passent le plus clair de leur temps sur le tronc d'un arbre ou sur une falaise rocheuse, à chasser de petits animaux ou se cacher aux yeux des prédateurs. Les écailles du gecko géant sont souvent de couleurs vives ou ornées de dessins complexes. Un gecko géant fait près de 2,5 m du museau à la queue et pèse dans les 60 kg.

Les humanoïdes plus petits que les geckos géants les utilisent parfois comme gardiens ou montures, car leur nature docile les rend assez faciles à domestiquer et dresser. Les talents de ces lézards en matière d'escalade les rendent très populaires dans les sociétés qui résident sous terre ou près de falaises, comme les gobelins et les kobolds. Leurs couleurs vives en font des animaux de compagnie exotiques très appréciés dans la haute société.

Gecko géant — Créature 1

N MOYENNE ANIMAL

Perception +7 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +5 (+9 pour Escalader), Discrétion +6

For +2, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –2

Extraordinaire grimpeur. Les pattes du gecko géant lui permettent de grimper sur n'importe quelle surface, aussi lisse ou abrupte soit-elle. Si un gecko géant fait un échec critique sur un test d'Athlétisme pour grimper, il le remplace par un simple échec.

CA 16 ; **Réf** +10, **Vig** +6, **Vol** +5

PV 20

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +8, **Dégâts** 1d8+2 perforants

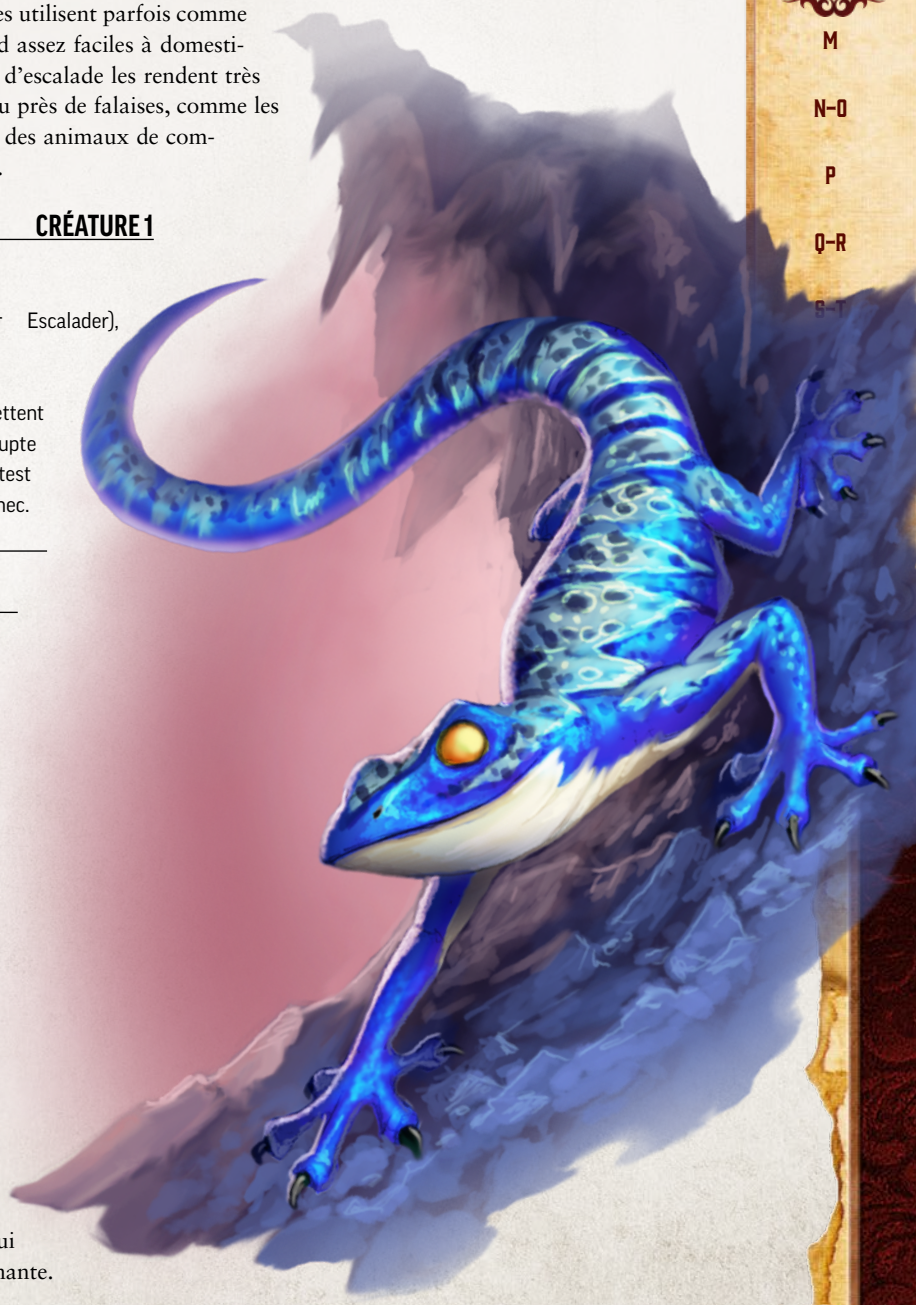
Varan géant

Sous ses airs imposants et lourds, le varan géant est un prédateur impitoyable d'une vivacité surprenante. Il tend une embuscade à sa proie et jaillit de sa cachette pour refermer ses puissantes mâchoires sur elle. Sa salive est venimeuse, ce qui lui permet d'abattre des proies plus grandes que ce qu'il peut facilement traîner à l'aide de ses mâchoires. Un varan géant dépasse les 4 m de long, queue comprise, et pèse dans les 175 kg. Son corps est normalement d'un brun sombre avec des taches jaunes et vertes.

En guise de nid, il creuse un trou profond où se cacher. Ce terrier sert de refuge et de zone d'embuscade d'où attaquer des proies plus grandes comme un daim, un sanglier ou un même un humanoïde. Un varan géant peut absorber l'équivalent de son propre poids en un seul repas, ses mâchoires aux articulations très laxes lui permettant d'engloutir des proies d'une taille surprenante.

Les lézards et les hommes-lézards

Les lézards géants servent souvent de montures, de gardiens ou d'animaux de compagnie, mais ce rapport n'est jamais aussi présent ou ancré dans les traditions que chez les hommes-lézards. Il est impossible de se méprendre sur les liens unissant ces gens avec les lézards géants, dont ils apprécient la compagnie encore plus que les autres sociétés apprécient celles des animaux les plus populaires comme les chiens ou les chevaux.



LES AUTRES LÉZARDS GÉANTS

Les trois espèces de lézards géants présentées ici ne sont que les plus courantes dans la nature. Des histoires parlent de lézards bien plus grands, dont un immense monstre de plus de 6 m appelé le megalania, une version gigantesque du varan géant capable d'avaler des créatures entières. Le caméléon géant est moins dangereux, mais sa capacité à se fondre dans son environnement en fait un danger plus insidieux que le puissant, mais pesant megalania.

VARAN GÉANT CRÉATURE 2

N MOYENNE ANIMAL

Perception +7 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +9, Discrétion +6

For +3, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –2

CA 18 ; **Réf** +8, **Vig** +9, **Vol** +5

PV 30

Serrer entre les dents ↷ **Déclencheur.** Une créature empoignée entre les mâchoires du varan géant rate son test pour S'échapper. **Effet.** Les mâchoires du varan géant infligent 1d6 dégâts perforants et la créature mordue est exposée au venin de varan.

Vitesse 9 m, nage 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d10+3 perforants plus Empoignade et venin de varan

Charge soudaine ◆◆. Le varan Marche rapidement deux fois puis effectue une Frappe de mâchoires. Si le varan se déplace à au moins 6 m de sa position de départ, il gagne un bonus de circonstances de +2 sur ce jet d'attaque.

Venin de varan (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 de poison et affaibli 2 (1 round)

LÉZARD À COLLERETTE GÉANT

Ces immenses lézards originaires des savanes et forêts tropicales représentent un danger mortel pour les voyageurs sans méfiance. Quand ils ne sont pas en train de dormir ou de traquer une proie, ils passent des heures à se dorer au soleil. Les explorateurs les confondent parfois avec des dragons à cause de leur grande taille, de leur collerette élaborée (que l'on peut confondre avec des ailes quand ils la déploient en signe d'agressivité ou de domination) et des féroces sifflements qu'ils émettent pour effrayer les créatures trop grosses pour qu'ils les mangent.

Un lézard à collerette géant se nourrit principalement d'arthropodes et autres invertébrés hypertrophiés, mais ils n'hésitent pas à diversifier leur menu avec des vertébrés, y compris d'autres lézards, des singes et à peu près tout ce qui tient dans leur gueule, même des humanoïdes. Bien que le lézard à collerette géant soit capable de brèves pointes de vitesse, il reste normalement parfaitement immobile lorsqu'il chasse, attendant qu'une proie passe à portée.

LÉZARD À COLLERETTE GÉANT CRÉATURE 5

N GRANDE ANIMAL

Perception +11 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +14, Discrétion +10

For +5, **Dex** +1, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 22 ; **Réf** +12, **Vig** +13, **Vol** +9

PV 75

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +16 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+7 perforants

Corps à corps ◆ queue, +16 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+7 contondants

Démonstration d'intimidation ◆◆ (audible, émotion, mental, terreur, visuel). Le lézard à collerette géant Marche rapidement. S'il termine ce mouvement adjacent à au moins une autre créature, il déploie soudain sa collerette colorée et pousse un sifflement effrayant. Chaque créature adjacente doit réussir un jet de Volonté DD 21 ou être effrayée 2 (ou effrayée 3 sur un échec critique). Ensuite, la créature est temporairement immunisée contre la Démonstration d'intimidation pendant 1 min.

Liche

Pour gagner plus de temps afin d'atteindre leurs objectifs, certains incantateurs désespérés se lancent en quête de l'immortalité à travers la non-mort. Après de longues années de recherche et la création d'un réceptacle spécial appelé un phylactère, un incantateur passe à l'étape finale en absorbant une infusion mortelle ou en lançant de terribles incantations qui le transforment en liche. Bien que la plupart aient recours à ce plan drastique pour continuer à travailler ou concrétiser un plan à long terme, d'autres deviennent des liches car ils ont peur de la mort ou pour atteindre un but malveillant comme une vengeance. Quoi qu'il en soit, le résultat est permanent et peut potentiellement altérer l'histoire, aussi bien celle de ceux qui se transforment que celle des innombrables mortels qui souffriront inévitablement des nouveaux pouvoirs de ces liches.

Après sa métamorphose, une liche trouve souvent un endroit calme où résider, un lieu généralement protégé par différents gardiens et pièges pour deux raisons principales. Premièrement, la liche a besoin de solitude pour planifier ses stratagèmes complexes et, deuxièmement, rares sont les mortels (peut-être même aucun) qui daignent interagir avec ces nécromanciens corrompus. Une raison en entraînant une autre, puisque cette isolation que s'impose la liche la rend souvent folle ce qui ne fait qu'élargir le gouffre qui la sépare de la civilisation. Plus une liche vit longtemps, plus elle devient une planificatrice méticuleuse, cachée dans un labyrinthe plein d'énigmes mortelles, de fausses pistes et de monstres. Les serviteurs et les gardiens d'une liche lui sont absolument loyaux, soit en raison de leur nature (comme des créatures artificielles ou d'autres morts-vivants), soit en raison d'une puissante magie de coercition. Avec le temps, de nombreuses liches deviennent folles et la nature de leur tanière est une bonne indication de leur état mental actuel.

En plus de toutes les protections dont elle s'entoure, une liche redoublera d'effort pour protéger son phylactère car il est bien connu que la destruction de ce réceptacle magique lui est fatale. Il est notoirement difficile de négocier avec une liche, bien que la menace d'endommager son phylactère est le plus sûr moyen d'avoir le dessus lors d'un marchandage.

Créer une liche

N'importe quel type d'incantateur peut devenir une liche tant qu'il a la possibilité d'effectuer un rituel de non-mort en tant qu'incantateur principal (ce qui ne peut généralement être accompli que par un incantateur capable de lancer des sorts de niveau 6). Pour créer une liche, suivez les étapes suivantes.

Augmentez de 1 le niveau de l'incantateur et changez ses statistiques comme suit :

- Augmentez le DD des sorts et des jets d'attaque de sort de 2.

Pouvoirs des liches

Toutes les liches gagnent le trait mort-vivant et deviennent mauvaises. Elles perdent tous les pouvoirs et capacités liés au fait d'être une créature vivante.

Une liche gagne les pouvoirs suivants.

Vision dans le noir

Jets de sauvegarde bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre l'énergie positive

Soins négatifs

Reconstruction (arcanique, nécromancie). Quand une liche est détruite, son âme est immédiatement transférée dans son phylactère. Une liche peut être détruite de manière permanente uniquement si son phylactère est découvert et détruit.

Immunités effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison

Résistances froid 20, physique 15 (sauf contondants magiques)

Canaliser le phylactère ◈ **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** La liche puise dans l'énergie du phylactère pour lancer n'importe quel sort arcanique qu'elle est capable de lancer, même si ce n'est pas un de ses sorts préparés. Le phylactère n'a pas besoin d'être présent pour que la liche utilise ce pouvoir.

Main de la liche. Toutes les liches ont une attaque à mains nues qui inflige 1d8 dégâts négatifs tous les 3 niveaux avec un toucher paralysant. Cette attaque a le trait finesse.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 18 m, DD 30

Toucher paralysant (arcanique, malédiction, mise hors de combat, nécromancie). Une créature qui subit des dégâts à cause de la Frappe de main de la liche doit réussir un jet de Vigueur contre le DD des sorts de la liche –4. En cas d'échec, la créature est paralysée pendant 1 round. En cas d'échec critique, la créature est paralysée de manière permanente, tombe à terre et semble morte. Un test de Médecine DD 25 permet de déterminer qu'elle est vivante.

Artisanat des liches

Les liches passent beaucoup de leur temps libre à fabriquer des objets magiques. En particulier, elles vont fabriquer des objets qui leur permettent de résoudre ou de surmonter des problèmes connus. Cela peut s'avérer particulièrement dangereux si les PJ rencontrent une liche sans parvenir à détruire son phylactère car la prochaine fois qu'ils y seront confrontés, elle aura probablement les bons outils pour surpasser leurs défenses.

Pouvoirs alternatifs des liches

Bien que les pouvoirs de la page 237 soient des pouvoirs standards d'une liche, vous pouvez en créer une moins habituelle en substituant n'importe lequel des pouvoirs suivants à présence terrifiante, main de la liche, Canaliser le phylactère ou toucher paralysant.

Au-delà du froid. La Frappe de main de la liche inflige des dégâts de froid au lieu de dégâts négatifs et au lieu d'être paralysée, la cible est ralentie 2. Un jet de Vigueur réussi permet de réduire cet état à ralenti 1 (ou annuler cet état en cas de succès critique).

Linceul de néant (aura, mort, nécromancie) 9 m. La liche est enveloppée par une aura de mort qui attire les âmes dont la liche se nourrit pour apaiser sa faim constante. Les créatures vivantes dans l'émanation subissent un malus de statut de –2 à leurs jets de sauvegarde contre la terreur et les effets de mort. De plus, toute créature qui commence son tour dans la zone subit l'état condamné 1 à moins de réussir un jet de Volonté contre le DD des sorts de la liche –4.

Paroles blasphématoires (arcanique, aura, enchantement, mental) 3 m. La liche est enveloppée d'un écho constant de murmures blasphématoires et de chuchotements impies. Une créature dans l'aura subit un malus de circonstances de –2 à ses jets de sauvegarde contre les effets mentaux et ne peut utiliser d'actions avec le trait concentration à moins de réussir un test nu DD 10. Si le test rate, l'action est perdue.

Siphonner la vie ↻ **Déclencheur.** La liche inflige des dégâts avec sa Frappe de main. **Effet.** La liche récupère un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés.

Sombre salut. La liche a une résistance à l'énergie positive égale à son niveau.

LICHE

Magicien dont la soif insatiable de puissance arcanique a éclipsé la vie, la liche est une incantatrice véritablement polyvalente et sournoise.

LICHE **CRÉATURE 12**

RARE NM MOYENNE MORT-VIVANT

Perception +20 ; vision dans le noir

Langues abyssal, aklo, commun, commun des profondeurs, draconique, elfe, infernal, nécril

Compétence Arcanes +28, Artisanat +24 (peut fabriquer des objets magiques), Diplomatie 19, Discrétion +20, Duperie +17, Religion +22

For +0, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +6, **Sag** +4, **Cha** +3

Objets *bâton de feu supérieur*, *parchemin de téléportation*, *potion d'invisibilité*

CA 31 ; **Réf** +21, **Vig** +17, **Vol** +23 ; bonus de statut de +1 pour tous les jets de sauvegarde contre l'énergie positive

PV 190, reconstruction, soins négatifs ; **Immunités** effet de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison ; **Résistances** froid 10, physique 10 (sauf contondants magiques)

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 18 m, DD 29

Contresort ↻ **Déclencheur.** Une créature lance un sort que la liche a préparé. **Effet.** La liche dépense un sort préparé pour contrer l'incantation du même sort lancé par la créature déclencheur. Elle perd son emplacement de sort comme si elle avait lancé le sort déclencheur. Puis la liche tente de contrer le sort déclencheur.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ main, +24 (finesse, magique), **Dégâts** 4d8 négatifs plus toucher paralysant

Sorts préparés arcaniques DD 36, attaque +26 ; **6e** *domination*, *éclairs multiples*, *saignée du vampire* ; **5e** *cône de froid* (×2), *mur de glace*, *nuage mortel* ; **4e** *bouclier de feu*, *dissipation de la magie*, *porte dimensionnelle*, *vol* ; **3e** *contact vampirique*, *cécité*, *localisation*, *projectile magique* ; **2e** *détection de l'invisibilité*, *image miroir*, *résistance à l'énergie*, *simulacre de vie* ; **1er** *coup au but*, *pas rapide*, *rayon affaiblissant* (×2) ; **Tours de magie (6e)** *bouclier*, *détection de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *rayon de givre*

Canaliser le phylactère ◆ niveau 6

Incantation fiable. Si la réaction d'une créature devait interrompre l'action d'incantation de la liche, cette dernière tente un test nu DD 15. Si elle réussit, l'action n'est pas interrompue.

Toucher paralysant (arcanique, malédiction, mise hors de combat, nécromancie) DD 32

PHYLACTÈRE DE LA LICHE OBJET 12

RARE ARCANIQUE NÉCROMANCIE NÉGATIF

Prix 1 600 po

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Cet objet est fabriqué par un incantateur qui souhaite devenir une liche. Quand une liche est détruite, son âme se réfugie dans le phylactère. Puis le phylactère reconstitue le corps mort-vivant de la liche en 1d10 jours. Enfin, la liche se manifeste à côté du phylactère, entièrement guérie et dans un nouveau corps (elle n'a donc plus aucun des équipements dont elle était équipée avec son ancien corps). Le phylactère doit être détruit pour empêcher le retour d'une liche.

Un phylactère standard est une boîte métallique scellée renfermant des bandes de parchemins sur lesquelles sont inscrites des phrases magiques. Cette boîte a une Solidité de 9 et 36 PV mais certaines liches fabriquent des phylactères plus résistants et plus difficiles à obtenir. Un phylactère peut avoir la forme d'un anneau, d'une amulette ou de tout autre objet similaire ; c'est à son créateur d'en définir les détails.

DEMI-LICHE

Une demi-liche est créée quand une liche, par négligence ou par accident, perd son phylactère. Tandis que les années passent, le corps de la liche tombe en poussière jusqu'à ce qu'il ne reste plus que son crâne pour abriter ses pouvoirs nécromantiques. La liche entre dans une sorte de torpeur, son esprit errant à travers les plans à la recherche de mystères encore plus grands. Elle perd graduellement la faculté de pouvoir lancer des sorts et ses objets magiques sont lentement absorbés dans sa nouvelle forme. L'énergie négative se concentre autour du crâne, provoquant la pétrification de certains de ses os et de ses dents qui se transforment en une sorte de matière cristalline. Le crâne de liche qui en résulte, imprégné de gemmes arcaniques et infusé d'une puissante magie presque palpable, constitue la créature appelée demi-liche.

Malgré son état presque constant d'inactivité, la demi-liche s'éveille de temps en temps, notamment quand des créatures vivantes sont proches. C'est alors que sa soif de vie la taraude à nouveau et qu'elle libère de terribles irruptions de pouvoir pour tenter de consumer de l'énergie vitale. Contrairement à une liche ordinaire, si le crâne d'une demi-liche devait être détruit, son lien avec le monde serait tranché définitivement bien que, selon certains, cela ne suffirait pas à la détruire définitivement. Au lieu de cela, des érudits pensent qu'une fois la demi-liche détruite, son esprit corrompu et tourmenté est enfin libre d'errer parmi les plans afin de trouver de nouvelles manières d'imposer sa volonté. Pour les gens normaux à l'espérance de vie limitée, c'est bien suffisant, même si des millénaires plus tard une demi-liche peut réapparaître dans la région qu'elle habitait autrefois avec un nouvel objectif encore plus insidieux.

DEMI-LICHE CRÉATURE 15

RARE NM TRÈS PETITE MORT-VIVANT

Perception +19 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Langues abyssal, aklo, commun, commun des profondeurs, draconique, elfe, infernal, nécril

Compétence Acrobaties +25, Arcanes +32, Discrétion +25, Duperie +26, Occultisme +30, Religion +21

For –3, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +7, **Sag** –2, **Cha** +5

Objets *gemme oculaire de la demi-liche* (2)

Torpeur. Généralement, une demi-liche est inerte quand on la rencontre et n'utilise aucune action jusqu'à sa ce que sa réaction *contingence* soit déclenchée (voir ci-dessous).

CA 38 ; **Réf** +27, **Vig** +23, **Vol** +23 ; bonus de statut de +1 pour tous les jets de sauvegarde contre l'énergie positive

PV 220, soins négatifs ; **Immunités** inconscient, maladie, métamorphose, paralysé, poison ; **Résistances** électricité 5, feu 5, froid 5, physique 5 (sauf contondant)

Contingence ↻ Une demi-liche a un sort de niveau 8 de *contingence* actif en permanence associé à un de ses sorts innés arcaniques de niveau 5 ou inférieur, généralement *porte dimensionnelle*. **Déclencheur.** Alors que la demi-liche est plongée dans sa torpeur, une créature dérange ses restes, touche ses trésors ou lance un sort qui l'affecterait. **Effet.** La demi-liche sort de sa torpeur, lance son initiative et bénéficie de l'effet du sort associé à *contingence*. Le sort *contingence* se réactive au bout de 24 h.

Contre-mesures ◈ **Déclencheur.** Le tour de la demi-liche commence. **Effet.** La demi-liche lance sur elle-même *clignotement, vol, renvoi de sorts,* ou *vision lucide*. Elle choisit généralement *renvoi de*

LICHÉFACTION UNIQUE

Le rituel exact, les ingrédients pour les infusions mortelles et les conditions magiques requises pour devenir une liche sont uniques et différents pour chaque créature. Comprendre le cheminement d'un incantateur vers la lichéfaction peut aider mais cela n'est en rien une garantie de réussir.

TRÉSOR DES LICHES

Le repaie d'une liche contient généralement plusieurs trésors magiques, particulièrement des objets que le mort-vivant peut utiliser en fonction de ses pouvoirs d'incantation. Les parchemins, les baguettes et les bâtons sont assez fréquents ainsi que les livres renfermant des connaissances et des grimoires contenant des nouveaux sorts.

MONSTRES ASSOCIÉS

Les sbires morts-vivants sont fréquemment les compagnons des liches et des demi-liches. Elles préfèrent les créatures dénuées d'intelligence qui font ce qu'on leur dit et ne les dérangent pas dans leur travail avec des propos inutiles. Les liches particulièrement douées pour l'artisanat aiment aussi s'entourer de créatures artificielles et de gardiens comme les golems.

sorts à moins que ce sort soit déjà actif.

Tourbillon télékinésique (arcanique, aura, évocation) 6 m. Le tourbillon télékinésique s'active dès que la demi-liche sort de sa torpeur. Tous les débris dans la zone sont charriés par une tempête tourbillonnante. Cela obscurcit la vision. Toutes les créatures dans la zone sont masquées et, à l'exception de la demi-liche, considèrent toutes les autres créatures comme masquées. Toute créature autre que la demi-liche qui entre dans l'aura, ou qui y commence son tour, subit 2d12 dégâts contondants.

Vitesse vol 9 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +27 (allonge 0 m, finesse, magique), **Dégâts** 1d4–3 perforants plus 6d6 négatifs

Sorts innés arcaniques DD 40, attaque +30 ; **9e** *plainte d'outre-tombe* ; **7e** *renvoi de sorts* (à volonté) ; **4e** *clignotement* (à volonté), *manœuvre télékinésique* (à volonté), *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **Tours de magie (8e)** *manipulation à distance, projectile télékinésique* ; **Constant (6e)** *vision lucide*

Engloutissement d'âmes ❖ (arcanique, nécromancie, négatif) **Conditions.** Une âme est emprisonnée dans l'un des quartz corrompus de la demi-liche (voir Piéger l'âme) depuis 24 h. **Effet.** La demi-liche consume cette âme. L'âme est totalement anéantie et la demi-liche récupère un nombre de points de vie égal au double du niveau de la créature.

Gemmes du bâton. Il y a fort longtemps, une demi-liche a absorbé les sorts d'un bâton dans des nodules, des sortes de gemmes, incrustés dans son crâne, et plus le nodule est gros, plus le sort est puissant. Elle peut lancer n'importe lequel de ces sorts comme si elle Activait le bâton et elle regagne 1 charge toutes les 4 h de torpeur jusqu'à un maximum de 8 charges. Une demi-liche typique a les sorts d'un *bâton de nécromancie supérieur* mais elle peut avoir à la place les sorts d'un autre bâton de niveau 8 ou inférieur.

Gemmes oculaires de la demi-liche (arcanique). Une demi-liche a des gemmes à la place des yeux qui brillent quand elle est active. Chaque gemme contient un sort de niveau 8 qui cible une créature (généralement un des yeux a *dédale* et l'autre *rayon polaire*). La demi-liche peut Activer un œil. Cela utilise le nombre d'actions d'incantation requis par le sort et nécessite également des composants sur ordre et imaginer. Quand une demi-liche lance un sort avec une gemme oculaire, cette dernière cesse de briller pendant 1d4 rounds, durée pendant laquelle le sort de cet œil ne peut plus être utilisé. Parfois, une des deux *gemmes oculaires de la demi-liche*, ou même les deux, peut être récupérée en tant qu'objet magique une fois la créature détruite.

Magie mentale. Une demi-liche peut remplacer tous les composants matériels et somatiques pour incanter des sorts par des composants verbaux et elle peut remplacer tous les composants Interagir pour activer des objets magiques par des composants imaginer.

Piéger l'âme ❖ (sur ordre) **Fréquence** une fois par jour par quartz ; **Effet.** Dix quartz corrompus incrustés au crâne de la demi-liche peuvent piéger les âmes des vivants. Le quartz activé lance *âme prisonnière*. Ce sort d'*âme prisonnière* peut cibler et affecter une créature mourante au lieu d'un cadavre. La créature mourante peut tenter un jet de Vigueur DD 38 ; si elle réussit, elle ne meurt pas et son âme n'est pas piégée mais elle est affaiblie 2 (ou elle n'est pas affectée en cas de succès critique). Quand l'âme d'une créature se retrouve piégée, son corps tombe rapidement en poussière.

Les pierres précieuses agissent comme les saphirs noirs d'*âme prisonnière* sauf qu'elles peuvent contenir des créatures de niveau 17 au maximum et ont une valeur de 200 po chacune. La demi-liche peut Engloutir une âme qu'elle a piégée.

GEMME OCULAIRE DE LA DEMI-LICHE — OBJET 15

RARE ARCANIQUE

Prix 3 000 po (ne peut être fabriqué)

Utilisation tenu à 1 main ; **Encombrement** –

Cette gemme brillante est récupérée sur une demi-liche et contient un sort de niveau 8 qui lui est magiquement lié. Cet objet a les traits du sort qu'il contient.

Activer sur ordre, Interagir **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** La gemme lance le sort de niveau 8 qu'elle contient. L'activation utilise le même nombre d'actions que pour Incanter le sort. Une fois le sort lancé, la gemme cesse de briller mais se réactive 24 h plus tard au moment où le sort peut de nouveau être lancé.

Conditions de fabrication. *Gemme oculaire de la demi-liche* ne peut être fabriquée.

Licorne

Symbole de grâce et de pureté, les licornes ressemblent à des chevaux au port noble et fier. Leur robe est le plus souvent blanche immaculée et elles sont surtout connues pour leur unique corne située au milieu de leur front. Les licornes sont souvent les protectrices d'étendues sauvages préservées et de sites sacrés mais elles sont également très recherchées pour leur corne qui, dit-on, possède des propriétés magiques puissantes. Pour beaucoup, la simple idée de chasser une créature si resplendissante dans l'espoir de trancher sa corne est hautement répréhensible. En fait, une licorne décornée est désolante à voir et rares sont celles qui parviennent à survivre longtemps dans la nature.

On trouve des licornes presque exclusivement dans des contrées sauvages isolées et vierges. Parfois associées aux divinités d'alignement bon, d'autres fois à la nature et aux fées, les licornes sont surtout connues pour leur vertu et leur noblesse. Elles se méfient, au mieux, de la plupart des humanoïdes, surtout à cause des braconniers qui ont tendance à les chasser pour leur corne, mais nombre de rumeurs affirment qu'elles ont un faible envers les individus à l'esprit et au cœur purs. Malgré certaines histoires, les licornes peuvent reconnaître la pureté tout aussi bien chez les jeunes hommes que chez les jeunes femmes.

LICORNE — CRÉATURE 3

CB GRANDE BÊTE FÉE

Perception +13 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +10, Diplomatie +11, Discrétion +8, Survie +9

For +4, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +4

Empathie sauvage. La licorne entretient un lien avec les créatures du monde naturel qui lui permet de communiquer avec elles. Elle peut utiliser Diplomatie pour Faire bonne impression sur des animaux et pour les Solliciter en leur demandant des choses très simples.

CA 20 ; **Réf** +8, **Vig** +10, **Vol** +11 (+2 contre mental)

PV 45 ; **Immunités** poison

Vitesse 13,5 m

Corps à corps ❖ corne, +12 (bon, magique), **Dégâts** 1d10+4 perforants plus 1d6 bons et spectrale

Corps à corps ❖ sabot, +12 (agile, magique), **Dégâts** 1d8+4 contondants et spectrale

Sorts innés primordiaux DD 21 ; **5e** *voyage par les arbres* ; **3e** *guérison* (×2), *neutralisation du poison* ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté, bon uniquement) ; **Tours de magie (2e)** *lumière*

Charge puissante ❖❖. La licorne Marche rapidement jusqu'au double de sa Vitesse en ligne droite puis effectue une Frappe de corne. Si la licorne se déplace d'au moins 6 m, elle inflige 2d6 dégâts supplémentaires en cas d'attaque réussie.

Spectrale. Les Frappes d'une licorne ont les effets d'une rune de propriété *spectrale*.

L'ALICORNE

Dans les cercles d'alchimistes et d'occultistes, l'alicorne est le terme utilisé pour désigner le matériau dont est faite la corne de licorne. Il est également utilisé pour désigner tout objet fait avec une telle corne. Remarquez que la vente d'alicorne est illégale sur de nombreux marchés et que les éventuels vendeurs sont considérés avec répugnance, ou pire.

Les rois des linnorms

Dans les célèbres Terres des Rois des Linnorms, la tradition exige que celui qui désire ceindre la couronne d'un pays tue un linnorm. Pourtant, il y a peu, la reine des linnorms Estrid la Blanche a gagné sa couronne non pas en tuant un linnorm, mais en le soumettant, obtenant un redoutable allié pour appuyer son autorité.

Linnorm

Immenses dragons primitifs des étendues septentrionales, les linnorms détestent tous ceux qu'ils considèrent comme des créatures inférieures et cherchent à infliger autant de souffrances que possible à leurs malheureuses victimes. Ces monstruosités ophidiennes diffèrent des puissants dragons ailés auxquels les gens pensent d'ordinaire, mais elles possèdent néanmoins une force incroyable et des capacités mortelles qui rivalisent avec la brutalité des véritables dragons.

Linnorm des falaises

Bien que le linnorm des falaises soit un des plus faibles de son espèce, il reste un prédateur dévastateur, capable de rôtir ses ennemis de son souffle magmatique.

Linnorm des falaises — Créature 14

PEU COURANT | CM | GIGANTESQUE | DRAGON | FEU

Perception +26 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues aklo, draconique, sylvestre

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +28

For +8, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** –3, **Sag** +4, **Cha** +5

CA 37 ; **Réf** +24, **Vig** +28, **Vol** +22 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 270, régénération 10 (désactivée par le fer froid) ; **Immunités** feu, malédiction, paralysé, sommeil ; **Faiblesses** fer froid 10

Malédiction du feu (feu, malédiction, primordial). Quand une créature tue un linnorm des falaises, elle doit réussir un jet de Vigueur DD 35 ou acquérir définitivement une faiblesse au feu 15.

Attaque d'opportunité ↷. Queue uniquement.

Vitesse 10,5 m, vol 30 m, nage 18 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ◆ mâchoires, +30 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d12+14 perforants plus venin de linnorm des falaises

Corps à corps ◆ griffe, +30 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d8+14 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +30 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d6+14 contondants plus Empoignade améliorée

Sorts primordiaux innés DD 33 ; **Constant (6e)** *liberté de mouvement* ; **(5e)** *vision lucide*

Constriction ◆ 2d6+14 contondants, DD 34

Souffle ◆◆ (évocation, feu, primordial). Le linnorm des falaises projette un jet de magma sur une ligne de 36 m qui inflige 12d6 dégâts de feu à toutes les créatures dans la zone (jet de Réflexes basique DD 34). Chaque créature qui rate son jet de sauvegarde subit 4d6 dégâts de feu persistants. Le linnorm ne peut pas réutiliser son Souffle pendant 1d4 rounds. Le magma persiste jusqu'au début du prochain tour du linnorm. Si le linnorm était au sol, le magma persiste sous forme de ligne à terre directement sous la trajectoire du Souffle, si le linnorm était dans les airs, le magma tombe comme un rideau de pluie de 18 m de haut. Toute créature qui traverse le magma subit 6d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 34). Au début du prochain tour du linnorm, le magma refroidit et forme une mince couche de roche friable au sol ou le rideau de pluie magmatique arrête de tomber et se change en graviers inoffensifs. Le magma refroidi se désagrège en sable et en poudre en quelques heures.

Venin de linnorm des falaises (blessure, feu, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 34 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 4d6 dégâts de feu et drainé 1 ; **Stade 2** 6d6 dégâts de feu et drainé 2.

LINNORM DES GLACES

Le linnorm des glaces réside dans les crevasses des glaciers, les pics battus par les vents et les cavernes scintillantes creusées au cœur de gigantesques icebergs.

LINNORM DES GLACES — CRÉATURE 17

PEU COURANT | CM | GIGANTESQUE | DRAGON | FROID

Perception +29 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues aklo, draconique, sylvestre

Compétences Acrobaties +28, Athlétisme +32

For +9, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** –3, **Sag** +6, **Cha** +7

CA 41 ; **Réf** +28, **Vig** +32, **Vol** +27 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 330, régénération 10 (désactivée par le fer froid) ; **Immunités** froid, malédiction, paralysé, sommeil ; **Faiblesses** fer froid 15, feu 10

Malédiction du givre (froid, malédiction, primordial). Quand une créature tue un linnorm des glaces, elle doit réussir un jet de Vigueur DD 40 ou acquérir définitivement une faiblesse au froid 15.

Attaque d'opportunité ↷. Queue uniquement.

Vitesse 10,5 m, vol 30 m, nage 12 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ◆ mâchoires, +34 (allonge 7,5 m, magique), **Dégâts** 3d12+17 perforants plus venin de linnorm des glaces

Corps à corps ◆ griffe, +34 (allonge 6 m, agile, magique), **Dégâts** 3d8+17 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +34 (allonge 7,5 m, agile, magique), **Dégâts** 3d6+17 contondants plus Empoignade améliorée

Sorts primordiaux innés DD 38 ; **Constant (8e)** *liberté de mouvement* ; **(7e)** *vision lucide*

Constriction ◆ 2d6+18 contondants, DD 38

Souffle ◆◆ (évocation, froid, primordial). Le linnorm des glaces projette un jet de mucus glacial dans un cône de 18 m qui inflige 15d6 dégâts de froid à toutes les créatures dans la zone (jet de Réflexes basique DD 38). Ce mucus colle sur tout ce qu'il touche et se solidifie en une épaisse couche de glace. Si une créature rate son jet de sauvegarde, la glace l'immobilise jusqu'à ce qu'elle réussisse un test pour S'échapper ou qu'un allié Ouvre de force la gangue de glace (DD 34 dans les deux cas). Au début de son tour, une créature encore immobilisée par la glace subit 4d6 dégâts de froid. Un tiers peut libérer la cible gelée en lui infligeant 20 dégâts de feu. Si rien n'interfère avec la glace, elle s'effrite au bout d'une minute. Une créature dotée du trait feu ne peut pas être gelée sur place à cause du souffle. Si une créature est gelée en plein vol, elle tombe, tandis que si elle nageait, elle remonte à la surface à une vitesse de 18 m par round. Le linnorm ne peut pas réutiliser son Souffle pendant 1d4 rounds.

Venin de linnorm des glaces (blessure, froid, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 38 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 5d6 dégâts de froid et drainé 1 ; **Stade 2** 7d6 dégâts de froid et drainé 2.

LES MALÉDICTIONS MORTELLES

Les malédictions mortelles des linnorms servent souvent de sujet à des sagas tragiques et ceux qui se prennent pour des héros triomphants parce qu'ils ont tué un linnorm périssent souvent peu après, victimes de la malédiction bien après la mort du linnorm qui l'a lancée.

Les autres linnorms

Il existe toutes sortes de linnorms en plus des quatre décris ici. Le linnorm des cairns efflanqué, le linnorm de la taïga épineux et le linnorm des fjords aquatique terrorisent chacun une zone donnée du plan matériel.

Linnorm des lacs

Bien qu'il existe des linnorms plus puissants que lui, le linnorm des lacs aux multiples têtes est capable de semer une dévastation d'une ampleur terrifiante.

Linnorm des lacs — Créature 20

PEU COURANT | CM | GIGANTESQUE | ACIDE | AMPHIBIE | DRAGON

Perception +35 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues aklo, draconique, sylvestre

Compétences Acrobaties +32, Athlétisme +38, Discrétion +34

For +10, **Dex** +6, **Con** +8, **Int** –1, **Sag** +7, **Cha** +8

CA 46 ; vision à 360° ; **Réf** +32, **Vig** +36, **Vol** +31 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 400, régénération 15 (désactivée par le fer froid) ; **Immunités** acide, malédiction, paralysé, sommeil ; **Faiblesses** fer froid 15

Malédiction mortelle (malédiction, mort, primordial). Quand une créature tue un linnorm des lacs, elle doit réussir un jet de Volonté DD 46, sinon elle ne peut plus récupérer de points de vie, par aucun moyen (par exemple, les sorts de soins, la compétence Médecine et la guérison naturelle suite à un repos ne fonctionnent pas).

Attaque d'opportunité ↻. Queue uniquement.

Vitesse 10,5 m, vol 30 m, nage 24 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ◆ mâchoires, +38 (allonge 9 m, magique), **Dégâts** 4d12+18 perforants plus venin de linnorm des lacs

Corps à corps ◆ griffe, +38 (agile, allonge 9 m, magique), **Dégâts** 4d8+18 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +38 (agile, allonge 9 m, magique), **Dégâts** 4d6+18 contondants plus Empoignade améliorée

Sorts primordiaux innés DD 42 ; **Constant (9e)** *liberté de mouvement* ; **(8e** *vision lucide***)**

Constriction ◆ 3d6+18 contondants, DD 44

Double morsure ◆. Le linnorm des lacs Marche rapidement et fait une Frappe de mâchoires avec chacune de ses têtes, chacune contre une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du linnorm mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Souffle ◆◆ (acide, évocation, poison, primordial). Le linnorm des lacs peut cracher de l'acide sur une ligne de 36 m ou dans un cône de 18 m, infligeant 20d6 dégâts d'acide aux créatures de la zone (jet de Réflexes basique DD 44). L'acide ainsi créé dégage des vapeurs toxiques. Au début du prochain tour du linnorm, les créatures ayant raté leur jet de Réflexes contre le souffle doivent réussir un jet de Vigueur DD 42, sinon les vapeurs toxiques les rendent malades 4. Le linnorm ne peut pas réutiliser son Souffle ni son Souffle prodigieux pendant 1d4 rounds.

Souffle prodigieux ◆◆◆. Un linnorm des lacs peut utiliser son Souffle à deux reprises. Une victime effectue un seul jet de sauvegarde et ne peut subir les dégâts qu'une seule fois. Le linnorm ne peut pas réutiliser son Souffle ni son Souffle prodigieux pendant 2d4 rounds.

Venin de linnorm des lacs (acide, blessure, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 44 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 7d6 dégâts d'acide et drainé 1 ; **Stade 2** 11d6 dégâts d'acide et drainé 2.

LINNORM DES ROCHES

Les linnorms des roches résident dans les plus hautes montagnes volcaniques, dans des cavernes naturelles ou dans un cratère en fusion. Leur caractère est aussi chaud et explosif que le magma qui semble les constituer.

LINNORM DES ROCHES — CRÉATURE 21

PEU COURANT | CM | GIGANTESQUE | DRAGON | FEU

Perception +37 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues aklo, draconique, sylvestre

Compétences Acrobaties +35, Athlétisme +40, Discrétion +37

For +11, **Dex** +8, **Con** +9, **Int** –1, **Sag** +8, **Cha** +9

CA 47 ; **Réf** +35, **Vig** +38, **Vol** +33 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 440, régénération 20 (désactivée par le fer froid) ; **Immunités** feu, malédiction, paralysé, sommeil ; **Faiblesses** fer froid 15

Affinité avec la lave. Un linnorm des roches peut respirer et nager alors qu'il est submergé dans le magma et la lave.

Malédiction du sang bouillonnant (feu, malédiction, primordial). Quand une créature tue un linnorm des roches, elle doit réussir un jet de Volonté DD 48, sinon elle obtient définitivement une faiblesse au feu 20 et elle est ralentie 1 à cause de la douleur qu'elle endure à présent en permanence. Tant qu'une créature souffre de cette malédiction, l'état ralenti ne peut pas descendre en dessous de 1.

Attaque d'opportunité ↻. Queue uniquement.

Vitesse 10,5 m, escalade 10,5 m, vol 30 m, nage 18 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ◆ mâchoires, +40 (allonge 9 m, magique), **Dégâts** 4d12+19 perforants plus venin de linnorm des roches

Corps à corps ◆ griffe, +40 (agile, allonge 9 m, magique), **Dégâts** 4d8+19 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +40 (agile, allonge 9 m, magique), **Dégâts** 4d6+19 contondants plus Empoignade améliorée

Sorts primordiaux innés DD 44 ; **Constant (9e)** *liberté de mouvement* ; **(8e)** *vision lucide*

Constriction ◆ 3d6+21 contondants, DD 46

Griffes tranchantes ◆. Un linnorm des roches peut faire quatre Frappes avec ses griffes, chacune contre une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du linnorm, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Souffle ◆◆ (évocation, feu, primordial). Le linnorm des roches souffle un cône de flammes et de cendres de 18 m qui inflige 20d6 dégâts de feu à toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet (jet de Réflexes basique DD 46). Au début du prochain tour du linnorm, la zone affectée par son souffle se couvre d'une épaisse fumée ardente qui brûle les poumons et les yeux, infligeant 10d6 dégâts de feu supplémentaires à toutes les créatures de la zone (jet de Réflexes basique DD 46). Une créature qui passe un round entier dans la fumée avec les yeux ouverts doit réussir un jet de Vigueur DD 44 ou être aveugle pendant 1 min. La fumée se dissipe au bout d'une minute. Si le vent souffle fort, elle se dissipe au bout de 5 rounds ou avant s'il est plus violent que cela. Le linnorm ne peut pas réutiliser son Souffle pendant 1d4 rounds.

Venin de linnorm des roches (feu, blessure, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 44 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 8d6 dégâts de feu et drainé 1 ; **Stade 2** 12d6 dégâts de feu et drainé 2.

LE TRÉSOR DU LINNORM

Comme les véritables dragons, les linnorms ont tendance à accumuler des montagnes de trésors dans leur antre. Ils se composent d'armes, d'équipement et des possessions des vaincus aussi bien que de pièces de monnaie ou d'œuvres d'art.

Les meutes de loups

Les meutes de loups s'approprient un vaste territoire et le défendent, patrouillant dans tout leur domaine à l'affût de proies et de rivaux. Il faut une dizaine de jours à la meute pour couvrir tout son territoire qui s'étend sur des kilomètres dans toutes les directions, mais suit généralement les frontières naturelles de l'environnement. Les loups affirment leur domination sur leur territoire en marquant les arbres de leur odeur et en hurlant pour tenir les autres meutes à distance. Si ces avertissements ne suffisent pas à tenir un rival à l'écart, la meute attaque directement les intrus.

Loup

Les loups parcourent les forêts, les collines et autres étendues sauvages où ils chassent en meute pour harceler et encercler leur proie avant de la tuer. Comme nombre de prédateurs, ils préfèrent s'attaquer à l'individu le plus faible ou le plus vulnérable du troupeau.

Loup

Les loups vivent et chassent en meute qui, contrairement à la croyance populaire, n'est pas sous l'autorité du plus fort et se compose généralement d'un couple, de ses louveteaux et des jeunes nés les saisons précédentes. Les jeunes quittent souvent leurs parents une fois adultes et cherchent un partenaire pour fonder leur propre meute ailleurs.

Les loups ne considèrent normalement pas les humanoïdes comme des proies, mais ils peuvent s'attaquer à eux dans des circonstances exceptionnelles, en particulier en hiver et dans les autres situations où leurs proies habituelles (surtout les daims et les élans) se font rares. Certaines créatures, comme de puissants vampires, peuvent appeler des loups à leur aide lors d'un combat.

Loup **Créature 1**

N Moyenne Animal

Perception +7 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +5, Discrétion +7, Survie +7

For +2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –2

CA 15 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +5

PV 24

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +9, **Dégâts** 1d6+2 perforants plus Renversement

Attaque en meute. Les Frappes du loup infligent 1d4 dégâts supplémentaires aux créatures à portée d'au moins deux de ses alliés.

Loup sanguinaire

Plus grands et plus agressifs que leurs cousins ordinaires, les loups sanguinaires rôdent dans les étendues vierges capables de fournir un terrain de chasse adapté à leur appétit et leur grande taille. Les orcs aiment s'en servir comme monture et trouvent leur tempérament vicieux idéal pour la chasse et la guerre.

Loup sanguinaire **Créature 3**

N Grande Animal

Perception +10 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +12, Discrétion +8, Survie +10

For +5, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +3, **Cha** –2

CA 18 ; **Réf** +8, **Vig** +11, **Vol** +8

PV 50

Désarçonner ↷ DD 20

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +12 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+5 perforants plus Renversement ou Empoignade

Attaque en meute. Les Frappes du loup sanguinaire infligent 1d6 dégâts supplémentaires aux créatures à portée d'au moins deux de ses alliés.

Malmener ❖ (attaque) ; **Conditions.** Le loup sanguinaire a une créature empoignée entre ses mâchoires. **Effet.** Le loup sanguinaire secoue violemment la créature empoignée entre ses crocs, lui infligeant 1d10+2 dégâts (jet de Vigueur basique DD 20).

Mante géante

Ces insectes d'une taille monstrueuse sont des prédateurs silencieux dotés de pattes avant rapides comme l'éclair et de mandibules capables de briser les os.

Mante géante

Ces énormes cousines des mantes religieuses ordinaires sont plus grandes que la moyenne des humains. Elles rôdent dans les forêts denses et frappent leurs proies depuis les arbres.

Mante géante — Créature 3

N GRANDE ANIMAL

Perception +9 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +12, Discrétion +12

For +5, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** –5, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 20 ; **Réf** +12, **Vig** +10, **Vol** +7

PV 40

Vitesse 7,5 m, escalade 7,5 m, vol 6 m

Corps à corps ◆ patte, +12 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+5 perforant plus Empoignade

Corps à corps ◆ mandibules, +12, **Dégâts** 1d12+5 perforants

Frappe soudaine. Au premier round de combat, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu face à la mante géante.

Mandibules redoutables ↻ **Déclencheur.** La mante géante Empoigne une créature entre ses pattes. **Effet.** La mante attire sa proie pour la placer adjacente à elle et fait une Frappe de mandibules contre elle.

Se fendre et frapper ◆◆. La mante géante plonge en avant et fait une Frappe de patte avec une allonge étendue de 6 m.

Mante meurtrière

Ces mantes gigantesques résident dans les immenses jungles ou les forêts préhistoriques où elles se nourrissent de proies adaptées à leur taille.

Mante meurtrière — Créature 11

N GIGANTESQUE ANIMAL

Perception +20 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +18, Athlétisme +25, Discrétion +22

For +8, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** –5, **Sag** +3, **Cha** –2

CA 31 ; **Réf** +20, **Vig** +24, **Vol** +18

PV 220

Vitesse 15 m, escalade 15 m

Corps à corps ◆ mandibules, +25 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+14 perforants

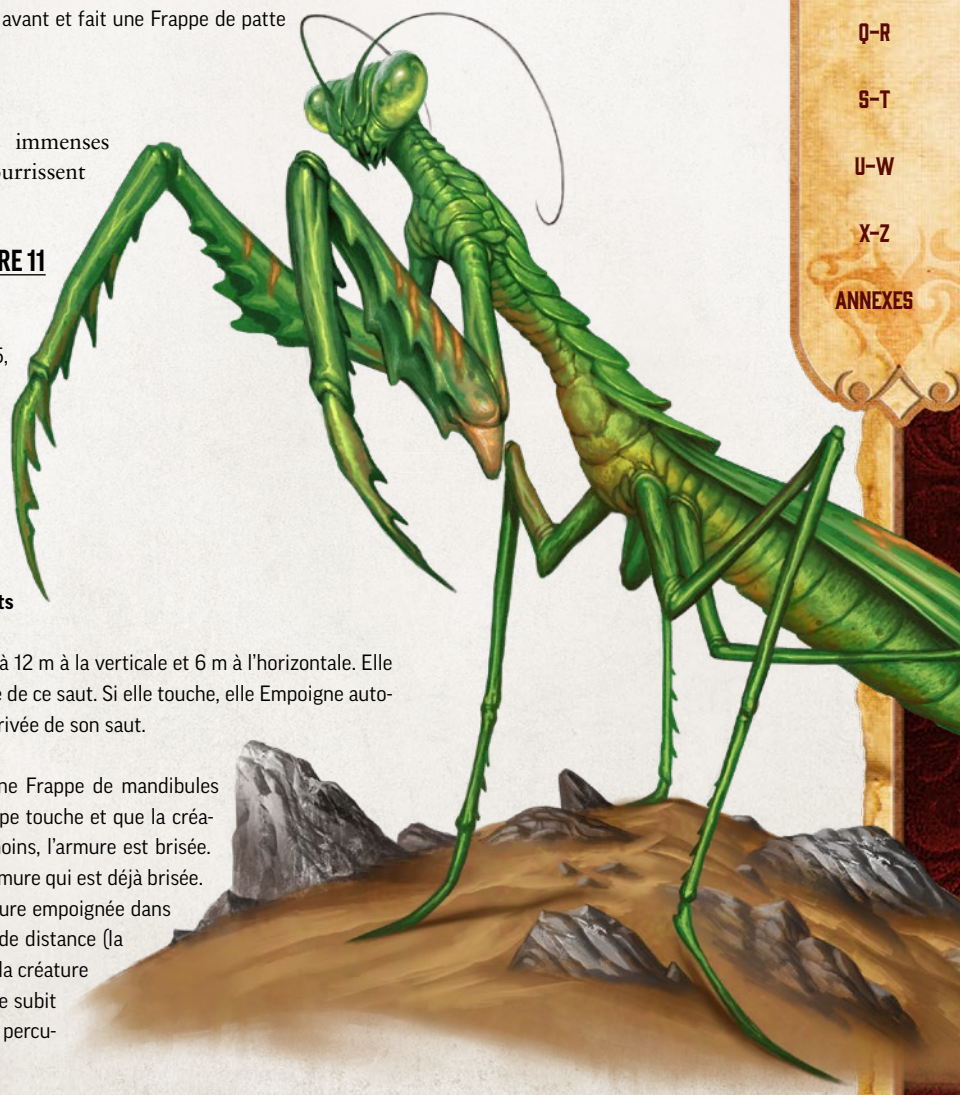
Corps à corps ◆ patte, +24 (agile, allonge 6 m), **Dégâts** 2d10+14 perforant plus Empoignade

Empoignade bondissante ◆◆. La mante Bondit jusqu'à 12 m à la verticale et 6 m à l'horizontale. Elle peut faire une Frappe de patte à n'importe quel stade de ce saut. Si elle touche, elle Empoigne automatiquement la cible et l'emporte jusqu'au point d'arrivée de son saut.

Frappe soudaine. Comme la mante géante.

Mandibules déchiqueteuses ◆. La mante effectue une Frappe de mandibules contre une créature qu'il a empoignée. Si cette Frappe touche et que la créature porte une armure avec une Solidité de 12 ou moins, l'armure est brisée. Cette Frappe ne peut endommager davantage une armure qui est déjà brisée.

Projection ◆. La mante meurtrière projette une créature empoignée dans les airs, jusqu'à 9 m au-dessus d'elle et jusqu'à 9 m de distance (la créature subit des dégâts de chute normalement). Si la créature projetée tombe sur une autre créature, cette dernière subit la même quantité de dégâts contondants. La créature percutée peut tenter un jet de Réflexes basique DD 31.



Insectes sacrés

Les mantes meurtrières sont sacrées aux yeux des fidèles d'Achaekek, le dieu mante. Ses adorateurs (y compris les célèbres assassins des Mantes rouges) invitent ou attirent ces immenses créatures près de leur communauté et les considèrent comme un signe des faveurs de leur dieu. Ils leur offrent du bétail ou des ennemis capturés en offrande et veillent à ce qu'elles soient toujours rassasiées. Les prêtres d'Achaekek défendent le territoire d'une mante meurtrière comme si c'était le leur, car ils le considèrent comme une terre sacrée.

Alliés des manteleurs

Les rares fois au cours desquelles des manteleurs s'allient à d'autres créatures, ils le font avec des ulat-kinis (page 13) qui ne sont plus inféodés aux alghollthus et, plus rarement, avec des deros (page 81-82) même s'ils considèrent ces derniers comme irrationnels et indignes de confiance. Les manteleurs ne s'allient jamais volontairement avec des alghollthus.

Habitats des manteleurs

Les manteleurs s'isolent dans les régions les plus profondes d'Ombreterre et se concentrent à Sékamine et Orv. Ils ont tendance à éviter le Nar-Voth à cause de sa proximité avec la surface.

Manteleur

Créatures étranges et paranoïaques vivant dans l'Ombreterre, les manteleurs ressemblent à d'hideuses raies mantas volantes. Chasseurs prudents et rusés, leurs motivations, leurs techniques d'attaque et même leur société et leur histoire sont souvent des mélis-mélos incompréhensibles de rapports contradictoires, de vagues rumeurs et de terrifiants récits.

Comme bon nombre des créatures les plus étranges de Golarion, les manteleurs ont été engendrés par les alghollthus qui les ont créés pour espionner leurs esclaves azlants. Après la chute de l'empire azlant, les alghollthus ont chassé les manteleurs qui ont fui dans les profondeurs les plus reculées d'Ombreterre. Parmi les voûtes et les tunnels tortueux de leur nouvelle demeure, leur attitude, particulièrement leur appréhension vis-à-vis de leurs anciens maîtres, a radicalement changé. La suspicion est devenue de la paranoïa, de l'égotisme, du sadisme et pire encore. Aujourd'hui, la plupart des manteleurs vivent une existence solitaire, errant dans l'Ombreterre en quête de proies faciles. Ils sont tellement paranoïaques qu'ils évitent toute interaction même avec les membres de leur propre espèce se limitant à de brèves rencontres pour se reproduire.

Mais il y a des exceptions. De temps à autre, un prêtre manteleur charismatique peut convoquer une cabale sombre réunissant ces créatures et d'autres habitants d'Ombreterre afin de vénérer des divinités incroyablement anciennes. Ces rares manteleurs poussent leurs acolytes à une frénésie de sombres rituels et à des actes haineux. Bien que ces cultes soient dépravés et destructeurs, ils survivent rarement à leur fondateur.

MANTELEUR — CRÉATURE 5

CN GRANDE ABERRATION

Perception +12 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun des profondeurs

Compétences Discrétion +14, Duperie +14 (+16 pour se faire passer pour un manteau, Religion +12, un drap ou une raie)

For +5, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +1

Manipulation des ombres. Les manteleurs sont masqués dans la lumière faible même pour des créatures dotées de vision nocturne et de vision dans le noir.

CA 22 ; **Réf** +12, **Vig** +13, **Vol** +12

PV 80

Vitesse 3 m, vol 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +14, **Dégâts** 1d10+7 perforants

Corps à corps ◆ queue, +14 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+7 tranchants

Envelopper ◆ (attaque, mise hors de combat). Le manteleur effectue un jet d'attaque avec un bonus de +14 contre le DD de Réflexes d'une créature adjacente. S'il réussit, il enveloppe cette cible qui est entravée. Les attaques qui touchent un manteleur enveloppant une proie infligent la moitié de leurs dégâts au manteleur et la moitié à la victime enveloppée. Le manteleur ne peut Voler et quand il se déplace en utilisant sa Vitesse au sol, il le fait avec la créature qu'il enveloppe. Le manteleur ne peut effectuer que des Frappes de mâchoires contre la victime entravée mais elle peut faire des Frappes de queue contre les autres créatures.

Une créature qui se vêt volontairement du manteleur est automatiquement enveloppée. Un manteleur ne peut envelopper que des créatures de Grande taille ou plus petites et pas plus d'une seule à la fois.

Gémissement infrasonique ◆◆ (audible, émotion, mental). Le manteleur émet un gémissement infrasonique qui a un des effets suivants. Une créature qui réussit un jet de Volonté DD 22 n'est pas affectée. Toute créature qui tente ce jet de sauvegarde est temporairement immunisée pendant 1 heure. Puisque le gémissement est infrasonique, la plupart des humanoïdes ne détectent pas la source de cette plainte s'ils ignorent la présence du manteleur.

- **Nausée.** Chaque créature dans une émanation de 9 m tombe à terre et est malade 2.
- **Stupeur.** Le manteleur cible une seule créature à 9 m ou moins. Cette créature est maladroite 1 et stupéfiée 1 pendant 1 min.
- **Terreur** (terreur, mise hors de combat). Chaque créature dans une émanation de 9 m est effrayée 1 (ou, en cas d'échec critique, effrayée 2 et fuit jusqu'à la fin de son prochain tour).

Manticore

La manticore est un amalgame monstrueux de lion, de dragon et d'humain avec un goût prononcé pour la chair humaine. Sa queue distinctive est hérissée de larges piquants semblables à ceux d'un porc-épic qu'elle projette sur sa proie en utilisant sa queue comme une fronde. Ces piquants redoutables permettent à la manticore de massacrer des combattants bien armés en restant en sécurité dans les airs.

Le visage anthropomorphe de la manticore laisse à penser qu'elle possède un intellect développé, mais ces créatures sont des tueuses simples d'esprit. En revanche, ce sont d'habiles menteuses dont la voix étrangement musicale a attiré de nombreux voyageurs dans une embuscade. Quand des humanoïdes sans éducation découvrent une manticore, ils peuvent en faire un sujet d'adoration et même de vénération (surtout s'ils sont loyaux mauvais). La manticore cède alors rapidement à sa fainéantise et laisse ses fidèles lui apporter des tributs sous forme de nourriture et de trésors, dévorant ses adorateurs si les offrandes se raréfient. Les humanoïdes puissants qui trouvent une manticore peuvent la soumettre par l'intimidation et la violence et parfois même l'obliger à leur servir de monture. Tant qu'elle est bien nourrie à base de chair humaine et que son maître la mène de victoire en victoire, elle peut se montrer étonnamment loyale.

Manticore — Créature 6

LM GRANDE BÊTE

Perception +14 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues commun
Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +15, Intimidation +11, Survie +12
For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** –1
CA 23 ; **Réf** +12, **Vig** +16, **Vol** +12

PV 90
Vitesse 7,5 m, vol 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +17, **Dégâts** 2d8+8 perforants
Corps à corps ◆ griffes, +17 (agile), **Dégâts** 2d6+8 tranchants
À distance ◆ piquant, +14 (facteur de portée 12 m), **Dégâts** 1d10+5 perforants
Volée de piquants ◆. La manticore envoie jusqu'à deux piquants avec sa queue, visant deux créatures différentes ou la même. Si la manticore vise deux créatures différentes, ces dernières doivent se trouver à 6 m ou moins l'une de l'autre. La manticore effectue une Frappe séparée pour chacune, mais les deux comptent comme une seule au regard du malus d'attaques multiples et ce malus augmente seulement une fois les deux attaques effectuées. Si la manticore projette ses piquants sur une même créature, elle fait une seule Frappe. Si l'attaque touche, elle inflige les dégâts relatifs à un seul piquant, mais elle cloue la cible sur place, la rendant immobilisée. Une créature qui réussit un test d'Athlétisme DD 23 (effectué par une action unique) retire le piquant.

Une manticore ne peut pas lancer plus de 12 piquants en 24 h.

Le trésor de la manticore

Une manticore aime récupérer du butin sur les cadavres de ses proies et les garde comme trophées pour flatter sa vanité et prouver sa force. Elle ne s'intéresse pas à l'argent, mais accepte parfois de l'or et des gemmes comme tribut.

Habitats des manticores

Les manticores privilégient les lieux sauvages isolés, loin des humanoïdes, mais s'adaptent facilement à tout type d'environnement. On sait qu'elles vivent dans les jungles, les forêts, les déserts et les montagnes.

Les méduses infiltrées

Les rumeurs persistent à dire que des méduses déguisées sont devenues des membres éminents d'organisations criminelles, comme les Sczarni de Port-Énigme et du Consortium de l'Aspis à Port Péril. On dit aussi qu'elles prospèrent dans les métropoles telles qu'Absalom et Katapesh. Grâce à leur large répartition géographique, on trouve en Avistan et au Garund des méduses ressemblant à des humains de toutes les ethnies majeures.

Méduse

Les méduses sont des humanoïdes monstrueux qui ressemblent à des humains avec des serpents en guise de chevelure. Elles sont surtout connues pour leur regard pétrifiant capable de changer définitivement un mortel en pierre s'il le soutient trop longtemps. Les méduses sont des adversaires rusées et manipulatrices qui convoitent et collectionnent les secrets et usent de menaces et de duplicité pour exploiter les peurs des faibles. Une méduse peut chercher de puissants objets magiques, recourir à la divination pour découvrir des secrets et obtenir un pouvoir interdit ou s'infiltrer dans une société pour séduire des politiciens influents. Sa capacité à se frayer une place au sein de puissantes organisations en fait un chef naturel pour les organisations criminelles et les guildes de voleur, tandis que son intérêt pour les phénomènes magiques en pousse certaines à embrasser une carrière d'oracle et proposer leur aide aux aventuriers… moyennant paiement. Évidemment, si l'astuce et la supercherie ne suffisent pas, la méduse peut toujours changer ses rivaux en décorations de pierre d'un simple regard.

D'une agilité et d'une résistance exceptionnelles, la méduse recule rarement devant un combat, même une fois acculée. Bien des aventuriers qui se pensaient prêts à résister au regard d'une méduse ont tout de même succombé sous ses coups car c'est une archère de talent, capable de cribler ses ennemis de flèches empoisonnées de loin. Cependant, si la méduse n'a pas d'autre alternative, elle négociera pour avoir la vie sauve et les secrets qu'elle possède compenseront largement sa survie.

MÉDUSE — CRÉATURE 7

LM MOYENNE HUMANOÏDE

Perception +16 ; vision dans le noir

Langues commun

Compétences Diplomatie +14, Discrétion +16, Duperie +16

For +2, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** +2, **Sag** +1, **Cha** +2

Objets *arc court composite +1* (60 flèches), épée courte

CA 25, vision à 360° ; **Réf** +16, **Vig** +15, **Vol** +14

PV 105

Regard pétrifiant (arcanique, aura, transmutation, visuel) 9 m. Toute créature qui termine son tour dans l'aura doit faire un jet de Vigueur DD 25. Si elle échoue, elle est ralentie 1 pendant 1 min. La méduse peut activer ou désactiver l'aura en utilisant une seule action unique dotée du trait concentration.

Serpents mordeurs ↻ **Déclencheur.** Une créature termine son tour adjacente à la méduse. **Effet.** La méduse fait une Frappe de crochets de serpents contre la créature.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ épée courte, +18 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+8 perforants plus venin de serpent

Corps à corps ◆ crochets de serpent, +16 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+8 perforants plus venin de serpent

À distance ◆ *arc court composite +1*, +19 (facteur de portée 18 m, magique, mortel 1d10, propulsif, rechargement 0), **Dégâts** 1d6+7 perforants

Focaliser le regard ◆◆ (arcane, concentration, mise hors de combat, transmutation, visuel). La méduse fixe son regard sur une créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 m. Cette créature doit faire immédiatement un jet de Vigueur contre le regard pétrifiant de la méduse. Si la créature était déjà ralentie par ce pouvoir avant de faire son jet, elle est pétrifiée de manière permanente si elle le rate. Une fois qu'elle a fait son jet de sauvegarde, elle est temporairement immunisée jusqu'au début du prochain tour de la méduse.

Venin de serpent (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 25 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d6 de poison et affaibli 2 (1 round)

Mille-pattes

Chasseurs et charognards qui vivent dans le fumier et les détritus, les mille-pattes sont relativement communs et souvent une menace redoutée par les aventuriers. Se déplaçant à une vitesse surprenante sur leurs dizaines de pattes attachées à leur long corps segmenté, les mille-pattes attaquent avec leurs mandibules venimeuses pour ralentir et faire souffrir leurs proies avec une toxine vicieuse avant de les dévorer lentement avec un plaisir écœurant.

Mille-pattes géant

La plupart des mille-pattes géants (connus sous le nom de mille-pattes des égouts en ville) nichent en petits groupes mais chassent seuls quand ils sont en quête de nourriture. Les tentatives de dressage des mille-pattes pour en faire des gardiens ou des animaux de compagnie ne donnent généralement pas de bons résultats mais certaines tribus de gobelins, de kobolds et de mitflits ont mis au point des méthodes efficaces pour en faire des gardiens. D'autres tribus et d'autres sociétés humanoïdes font griller et mangent les mille-pattes, en les accommodant souvent avec un poivre très fort ; cependant, il faut faire attention quand on prépare un tel repas pour ne pas contaminer la chair avec le venin de la créature.

Mille-pattes géant — Créature -1

N MOYENNE ANIMAL

Perception +6 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +2, Discrétion +6

For –1, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –5, **Sag** +1, **Cha** –4

CA 15 ; **Réf** +6, **Vig** +7, **Vol** +2

PV 8

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ❖ mandibules, +6 (finesse), **Dégâts** 1d4–1 perforants plus venin de mille-pattes géant

Venin de mille-pattes géant (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 14 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade1** 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d8 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 1d12 dégâts de poison, maladroit 1 et pris au dépourvu (1 round)

Nuée de mille-pattes

Les nuées de mille-pattes sont dangereuses, de véritables tapis voraces capables de dévorer un individu en quelques minutes. Certains alchimistes plongent des mille-pattes entiers récupérés dans une nuée dans leurs élixirs et dans certains mutagènes affirmant que ces infusions augmentent leur puissance. Cependant, d'autres affirment que ce sont des foutaises. Les kobolds et les mitflits sont connus pour incorporer des nuées de mille-pattes dans leurs pièges allant de simples fosses remplies de vermines à des dispositifs plus complexes avec des mécanismes versant les insectes sur la tête des intrus.

Nuée de mille-pattes — Créature 3

N GRANDE ANIMAL NUÉE

Perception +9 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +7, Discrétion +9

For +2, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –4

CA 18 ; **Réf** +11, **Vig** +8, **Vol** +5

PV 30 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts de zone 5, dégâts d'éclaboussure 5 ; **Résistances** contondants 5, perforants 5, tranchants 2

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Nuée de morsures ❖. Chaque ennemi dans l'espace de la nuée subit 1d8 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 20) plus le venin de la nuée de mille-pattes.

Venin de nuée de mille-pattes géant (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 20 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade1** 1d6 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 2** 1d8 dégâts de poison, maladroit 1 et pris au dépourvu (1 round)

Espèces de mille-pattes

Les mille-pattes peuvent avoir une multitude de formes sous n'importe quel climat et leurs traits et pouvoirs spécifiques varient grandement d'une espèce à l'autre. Forêts touffues, déserts arides, égouts immondes, profondes cavernes et bâtiments abandonnés sont quelques-uns des lieux communément hantés par ces bêtes, des spécimens géants capables de s'attaquer à des proies de bonne taille jusqu'à de véritables tapis de nuisibles déchaînés qui constituent des essaims dangereux. Il existe des mille-pattes plus grands et plus spécialisés que ceux présentés ci-après tels que le mille-pattes à queue fouettante ou l'immense mille-pattes titan.

LES MIMIQUES CRÉATIVES

Plus la mimique est vieille, plus son déguisement devient créatif, dans les limites du réalisable. Par exemple, elle peut passer pour une bibliothèque bien rangée, avec un unique livre posé au hasard, pour une citerne vide au fond de laquelle brille quelque chose ou pour une porte en bois ordinaire dotée d'un judas bien pratique.

Mimique

On dit que les mimiques sont le fruit d'une expérience d'animation d'objet ratée ou une sinistre création des alghollthus. Ce sont des monstres rusés capables de prendre la forme d'objets ordinaires manufacturés. Ce sont des prédateurs voraces qui chassent à l'affût et surprennent leurs proies grâce à leur capacité surnaturelle à prendre la forme de meubles ou d'objets ordinaires. La mimique conserve son déguisement jusqu'à ce que des aventuriers sans méfiance passent près d'elle et se jette alors sur eux.

Les mimiques possèdent un esprit complexe étranger et, bien qu'elles soient cruelles et égoïstes, elles aiment discuter avec leurs proies de temps à autre. Pour des raisons inconnues, elles s'intéressent tout particulièrement aux humanoïdes. Elles n'apprécient pas du tout les autres membres de leur espèce et préfèrent vivre seules. Une mimique peut rester sous une forme alternative pendant très longtemps et reste parfois déguisée dans une pièce pendant des dizaines d'années. Quelle que soit la durée de son affût, elle reste alerte et vigilante, prête à frapper à tout moment.

MIMIQUE — CRÉATURE 4

N MOYENNE ABERRATION

Perception +9 ; vision dans le noir

Langues commun

Compétences Athlétisme +12, Connaissance de l'habitat +10 (s'applique uniquement au donjon où réside la mimique), Duperie +8

For +4, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +0

CA 20 ; **Réf** +9, **Vig** +11, **Vol** +9

PV 75

Adhésif. La mimique est enduite d'un mucus adhésif. Toute créature qui touche la mimique, que touche la mimique ou qui entre en contact avec elle d'une manière ou d'une autre doit réussir un jet de Réflexes DD 23 ou être empoignée (S'échapper DD 23). Une arme qui touche la mimique est collée sur elle. Il faut réussir un test d'Athlétisme DD 23 (par une action unique) pour la décoller. Il n'y a pas de limite au nombre d'objets ou de créatures collés en même temps sur une mimique. La mimique peut libérer une créature ou un objet collé par une action unique. L'adhésif se dissout au bout d'une minute après la mort de la mimique et libère tout ce qui était collé sur elle.

Démonstration pratique ↻ **Déclencheur.** Une créature touche ou interagit physiquement avec la mimique alors qu'elle est transformée grâce à Imitation d'objet. **Effet.** La créature qui a déclenché ce pouvoir est automatiquement collée par l'adhésif de la mimique (sans jet de sauvegarde). La mimique fait ensuite une Frappe de pseudopode contre toute créature adjacente à elle. La mimique ne peut plus utiliser Démonstration pratique tant qu'elle ne s'est pas échappée et n'a pas revêtu un nouveau déguisement.

Vitesse 3 m

Corps à corps ◆ pseudopode, +14, **Dégâts** 2d6+4 contondants plus adhésif

Imitation d'objet ◆ (concentration, métamorphose). La mimique prend la forme d'un objet de taille Moyenne. Cela ne change pas sa texture ni sa taille globale, mais cela modifie sa coloration et son apparence visuelle. Elle obtient automatiquement 28 aux tests de Duperie et aux DD pour se faire passer pour l'objet qu'elle imite.

Minotaure

Les minotaures sont des maîtres de la chasse qui résident dans des labyrinthes ou des complexes cavernicoles déroutants, afin de désorienter et démoraliser leurs proies. Ces tortionnaires monstrueux se délectent de la chasse, de la terreur qu'éprouve la proie lorsqu'ils s'en rapprochent et de l'instant où elle comprend qu'elle a perdu. Ce n'est qu'alors que le minotaure charge pour la mise à mort, tranchant l'adversaire d'un coup puissant ou l'empalant sur ses cornes acérées.

Les minotaures sont connus pour vivre dans des labyrinthes, mais ils se cachent aussi dans de vieilles ruines et d'autres lieux oubliés de ce monde. Ce sont des solitaires, mais il leur arrive parfois de partager leur territoire avec d'autres membres de leur espèce ou avec des êtres plus puissants qui les ont pliés à leurs ordres. Toutes les autres créatures ne sont que des proies à chasser.

MINOTAURE — CRÉATURE 4

CM GRANDE HUMANOÏDE

Perception +12 ; vision dans le noir

Langues jotun

Compétences Athlétisme +14, Intimidation +9, Survie +12 (ruse naturelle)

For +6, **Dex** +0, **Con** +3, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** –1

Objets grande hache

Ruse naturelle. Un minotaure remporte automatiquement un succès critique lorsqu'il fait un test de Survie pour éviter de se perdre ou pour trouver son chemin, y compris suite au sort *dédale*.

CA 20 ; **Réf** +8, **Vig** +13, **Vol** +10

PV 70

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ grande hache, +14 (allonge 3 m, balayage), **Dégâts** 1d12+8 tranchants

Corps à corps ◆ cornes, +14, **Dégâts** 1d8+8 perforants

Charge puissante ◆◆. Le minotaure Marche rapidement deux fois puis effectue une Frappe de corne. S'il s'est déplacé d'au moins 6 m à partir de sa position de départ, les dommages de la Frappe passent à 2d8+10.

Chasse terrifiante ◆. Le minotaure grogne et avance à pas bruyants alors qu'il traque sa proie pour la terroriser. Il fait un test d'Intimidation pour Démoraliser toutes les créatures vivantes dans un rayon de 18 m capables de l'entendre, mais pas de le voir. Lancez le dé une seule fois et appliquez le résultat à toutes. Si les cibles se trouvent dans un labyrinthe ou un autre lieu où il est difficile de s'orienter, le minotaure gagne un bonus de circonstances de +4 au test. Les créatures effrayées suite à ce test subissent aussi un malus de circonstances de –2 aux tests de Survie pour éviter de se perdre pendant 1 min. Cette utilisation de Démoraliser ne possède pas le trait visuel. Chaque cible est temporairement immunisée pendant 1 min.

Coup de hache ◆◆. Le minotaure abat sa hache en un large arc de cercle, effectuant des Frappes avec sa grande hache contre deux adversaires adjacents l'un à l'autre et à sa portée. Le malus d'attaques multiples n'augmente qu'après la résolution des deux attaques.

LES VARIANTES DE MINOTAURES

La plupart des minotaures sont un simple mélange entre un humanoïde musculeux et un taureau enragé, mais quelques variantes inhabituelles et des minotaures uniques présentent des caractéristiques et des pouvoirs différents. Les grands cornus peuvent empaler leurs ennemis s'ils remportent un succès critique lors d'une charge, mais ils ne possèdent pas le pouvoir Chasse terrifiante. Les minotaures hirsutes sont couverts d'une épaisse fourrure de la tête aux pieds, ce qui leur permet de vivre confortablement dans un environnement glacé et leur octroie une résistance aux dégâts de froid, mais leurs sabots sont larges et pesants, ce qui les empêche de charger.

Sbire molosse infernal

Sur le plan matériel, ces fiélons sont parfois au service de monstres appréciant le feu tels que les géants du feu et les éfrits ou de mortels qui cherchent à dompter une partie de la force brute des Enfers. Dans le Chéliax, les Chevaliers infernaux en appellent parfois à ces molosses pour traquer des fugitifs et des traîtres.

Molosse infernal

Les molosses infernaux sont des canidés fiélons extraplanaires issus des fosses des Enfers qui peuvent traquer leurs proies et souffler un feu surnaturel. Ils sont imprévisibles et extrêmement agressifs.

Molosse infernal

L'apparence d'un molosse infernal ne laisse aucun doute sur ses origines infernales. Ils sont caractérisés par une peau ayant la couleur de la poix brûlante, des crocs aussi pointus que les fourches des fiélons et par leur aura constante de feu infernal.

Molosse infernal — Créature 3

LM MOYENNE BÊTE FEU FIÉLON

Perception +9 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir
Langues infernal (ne peut parler aucune langue)
Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +9, Discrétion +8, Survie +9 (+11 pour Pister)
For +4, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** –2
CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +9, **Vol** +7

PV **40 ;** Immunités **feu ;** Faiblesses **froid 5**

Vitesse 12 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +13 (magique), **Dégâts** 1d8+4 perforants plus 1d6 mauvais et 1d6 de feu

Souffle ❖ (divine, évocation, feu). Le molosse infernal souffle des flammes qui infligent 4d6 dégâts de feu à tout ce qui se trouve dans un cône de 4,5 m (jet de Réflexes basique DD 19). Le molosse infernal ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds. Si le molosse devait subir des dégâts de feu ou être ciblé par un effet de feu, cela recharge son Souffle.

Molosse nessien

Censés être élevés par le Prince des ténèbres en personne dans de vastes chenils du royaume infernal de Nessus, les molosses nessiens sont les gardes et les chiens de chasse préférés des puissants fiélons et, plus rarement, des mortels qui les vénèrent et qui ont gagné leurs faveurs.

Molosse nessien — Créature 9

LM GRANDE BÊTE FEU FIÉLON

Perception +19 ; odorat (imprécis) 36 m, vision dans le noir
Langues infernal (ne peut parler aucune langue)
Compétences Acrobaties +18, Athlétisme +19, Discrétion +18, Survie +20 (+22 pour Pister)
For +6, **Dex** +5, **Con** +5, **Int** –2, **Sag** +4, **Cha** –2
CA 28 ; **Réf** +19, **Vig** +21, **Vol** +16

PV 150 ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** froid 10

Vengeance infernale ↻ **Déclencheur.** Une Frappe inflige un coup critique au molosse nessien. **Effet.** Le Souffle du molosse est rechargé. Il peut l'utiliser immédiatement pour sa réaction.

Vitesse 12 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +21 (magique), **Dégâts** 2d8+6 perforants plus 1d6 mauvais et 2d6 feu

Souffle ❖ (divine, évocation, feu). Le molosse nessien souffle des flammes qui infligent 10d6 dégâts de feu à tout ce qui se trouve dans un cône de 4,5 m (jet de Réflexes basique DD 28). Il ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds. Si le molosse devait subir des dégâts de feu ou être ciblé par un effet de feu, cela recharge son Souffle.

Momie

Bien que la momification des morts soit pratiquée dans de nombreuses cultures, les momies mortes-vivantes sont créées grâce à d'immondes rituels, généralement pour engendrer des gardiens éternellement vigilants.

Momie gardienne

La majorité des momies ont été créées par des maîtres égoïstes et cruels afin de servir de gardiennes pour protéger leurs tombeaux des intrus. La méthode traditionnelle pour créer une momie gardienne est un processus long et douloureux qui débute bien avant la mort du pauvre malheureux qui doit être transformé. Au cours de ce processus, la victime est rituellement privée d'aliments nourrissants et gavée d'étranges épices, d'agents conservateurs et de toxines ayant pour but d'accélérer le dessèchement de la peau. La victime reste immobile mais parfaitement consciente de sa souffrance et des étapes finales de sa transformation au cours desquelles ses entrailles inutiles sont retirées. Puis elle est enveloppée de bandelettes funéraires avant d'être inhumée dans un sarcophage ensorcelé par nécromancie où elle guettera de potentielles intrusions dans un lointain futur. Bien qu'il soit certainement possible d'utiliser d'autres méthodes pour créer une momie gardienne à partir d'un corps déjà décédé, ceux qui cherchent à animer ces épouvantables morts-vivants afin qu'ils leurs servent de gardiens dans l'après vie estiment souvent que ces autres méthodes génèrent des créatures inférieures. La souffrance et l'agonie de la mort par momification étant pour eux un élément essentiel du processus.

Quelle que soit la méthode utilisée, les momies gardiennes sont bien plus que de simples enveloppes de chair et d'os. Elles conservent une version déformée et fragmentée de leur esprit avec juste assez de souvenirs de leur personnalité dans leur ancienne vie pour alimenter leur jalousie et leur colère envers les vivants. Cette rage dévorante ne fait que s'intensifier au fil des siècles passés dans une crypte à attendre de pouvoir agir. Aussi, quand la plupart des momies sont réveillées par des pilleurs de tombe ou des aventuriers, rien ne peut les détourner de leur envie de massacre.

Momie gardienne — Créature 6

LM MOYENNE MOMIE MORT-VIVANT

Perception +16 ; vision dans le noir

Langues nécril, plus n'importe quelle langue ancienne

Compétences Athlétisme +15, Discrétion +11

For +4, **Dex** +0, **Con** +2, **Int** –2, **Sag** +4, **Cha** +2

CA 23 ; **Réf** +10, **Vig** +14, **Vol** +16

PV 110, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison ; **Faiblesses** feu 5

Désespoir (aura, divine, émotion, enchantement, mental, mise hors de combat, terreur) 9 m. Les créatures vivantes sont effrayées 1 tant qu'elles se trouvent dans l'aura de désespoir de la momie gardienne. Elles ne peuvent se remettre naturellement de cette terreur tant qu'elles restent dans l'aura et cet effet disparaît immédiatement si elles la quittent. Quand une créature entre dans la zone d'effet pour la première fois, elle doit réussir un jet de Volonté DD 22 (après avoir subi le malus pour être terrifiée) ou être paralysée pendant 1 round. Ensuite, la créature est temporairement immunisée pendant 24 h.

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ poing, +16, **Dégâts** 2d6+7 contondants plus putréfaction de momie

Putréfaction de la momie (divine, maladie, malédiction, nécromancie, négatif). Cette maladie et les dégâts qu'elle inflige ne peuvent être soignés tant que la malédiction n'a pas été neutralisée. Une créature tuée par putréfaction de momie tombe en poussière et ne peut être ressuscitée sauf par un rituel *résurrection* de niveau 7 ou une magie similaire. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22 ; **Stade 1** porteur sans effet néfaste (1 min) ; **Stade 2** 4d6 dégâts négatifs et stupéfié 1 (1 jour)

Momie pharaon

Tandis que les momies gardiennes sont des morts-vivants fabriqués à partir des corps de suppliciés, généralement des victimes non consentantes qui ne

Monstres associés

Une momie gardienne peut servir aux côtés d'une momie pharaon ou avec des zombis, des squelettes, des objets animés ou tout autre mort-vivant ou créature artificielle que l'on peut trouver dans leur tombeau.

MONSTRES ASSOCIÉS

Une momie pharaon commande souvent à des morts-vivants inférieurs, généralement des momies gardiennes et toutes autres créatures de son ancien royaume qu'il peut soumettre de force.

conservent que des fragments épars de leur mémoire, une momie pharaon est le résultat de la volonté d'un tyran sadique et cruel d'embrasser la non-mort. La transition entre la vie et la non-mort n'en est pas moins épouvantable et douloureuse, mais puisque c'est la volonté d'échapper à la mort d'une puissante personnalité qui accepte entièrement les répercutions blasphématoires de son choix, la momie pharaon conserve sa personnalité et ses souvenirs. Bien que la plupart du temps une momie pharaon soit créée à partir d'un seigneur particulièrement dépravé ayant ordonné à ses prêtres d'accomplir le rituel complexe qui lui confère une non-vie éternelle, un dirigeant qui était plein de fureur au cours de sa vie peut spontanément se relever d'entre les morts en tant que momie pharaon sans avoir à subir le rituel. En fonction de la nature du seigneur, une momie pharaon peut utiliser des sorts ou avoir d'autres capacités de classe au lieu de ses pouvoirs d'Attaque d'opportunité et de perturbation. La nature exacte des capacités dont ce seigneur disposait de son vivant peut renforcer ou modifier significativement la momie pharaon présentée ici (qui est le moins puissant de ces funestes adversaires morts-vivants).

MOMIE PHARAON CRÉATURE 9

RARE LM MOYENNE MOMIE MORT-VIVANT

Perception +20 ; vision dans le noir

Langues nécril, plus deux langues anciennes au choix

Compétences Discrétion +13, Duperie +18, Intimidation +20, Occultisme +15, Religion +20

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +5, **Cha** +5

Objets *pique de frappe +1*

CA 27 ; **Réf** +15, **Vig** +19, **Vol** +20 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre l'énergie positive

PV 165, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison ; **Faiblesses** feu 10

Domination des morts-vivants (aura, divine, nécromancie) 30 m. Les créatures commandées ou alliées dans l'aura qui ont un niveau inférieur à celui de la momie pharaon gagnent un bonus de circonstances de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts, à leur CA, à leurs jets de sauvegarde et à leurs tests de compétence.

Grand désespoir (aura, divine, émotion, enchantement, mental, mise hors de combat, terreur) 9 m. Comme désespoir de la momie gardienne mais avec un DD 26 et la paralysie dure 1d4 rounds.

Reconstruction (divine, nécromancie). Quand une momie pharaon est détruite, des énergies nécromantiques reconstruisent son corps dans sa tombe en 1d10 jours. Si le corps en train de se reconstituer est détruit pendant ce temps, le processus recommence. Une momie pharaon tuée ne peut être détruite pour de bon qu'avec un rituel *consécration*.

Attaque d'opportunité ↷. En plus du déclencheur normal, la momie pharaon peut utiliser Attaque d'opportunité quand une créature à portée utilise une action concentration. Elle peut interrompre des actions de concentration qui déclenchent cette capacité et interrompt des actions en cas de réussite, pas uniquement en cas de coup critique.

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ poing, +20 (agile), **Dégâts** 1d10+11 contondants plus putréfaction insidieuse de momie

Corps à corps ❖ *pique*, +21 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d8+11 perforants plus putréfaction insidieuse de momie

Canalisation de la putréfaction (divine, nécromancie). La momie pharaon peut transmettre une putréfaction insidieuse de momie avec les armes de corps à corps qu'elle utilise.

Fureur du sable ❖❖ (concentration, divine, évocation, feu). La momie pharaon exhale un cône de 18 m de sable surchauffé qui inflige 5d6 dégâts de feu et 5d6 dégâts tranchants (jet de Réflexes basique DD 28). La momie pharaon ne peut pas réutiliser Fureur du sable pendant 1d4 rounds.

Putréfaction insidieuse de la momie (malédiction, maladie, divine, nécromancie). Cette maladie et les dégâts qu'elle inflige ne peuvent être soignés tant que la malédiction n'a pas été neutralisée. Une créature tuée par putréfaction insidieuse de momie tombe en poussière et ne peut être ressuscitée sauf par un rituel *résurrection* de niveau 7 ou une magie similaire. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 26 ; **Stade 1** porteur sans effet néfaste (1 min) ; **Stade 2** 8d6 dégâts négatifs et stupéfié 2 (1 jour)

Mukradi

Le mukradi est un prédateur tricéphale effrayant aux allures de mille-pattes qui possède un arsenal de souffles dévastateurs. On dit qu'il existe une variante en Ombreterre et qu'elle possède des écailles noires et crache un mucus noir acide par toutes ses gueules qui s'anime avant d'être réabsorbé par la bête.

MUKRADI — CRÉATURE 15

N GIGANTESQUE BÊTE

Perception +24 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +32

For +9, **Dex** +0, **Con** +7, **Int** −3, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 37, vision à 360° ; **Réf** +23, **Vig** +32, **Vol** +26

PV 300 ; **Résistances** acide 20, électricité 20, feu 20

Anatomie partitionnée ◆ **Déclencheur.** Le mukradi devrait être confus, paralysé, ralenti ou étourdi. **Effet.** Le mukradi confine l'effet débilitant à une certaine portion de son système nerveux. Il ignore l'effet, mais l'une de ses gueules (à lui de choisir) est dormante pendant la durée de l'effet. Il ne peut plus utiliser cette gueule pour Frapper ou Souffler pendant tout ce temps. Ce pouvoir ne peut plus servir une fois toutes les têtes endormies.

Crachat enragé ↷ **Déclencheur.** Une créature réussit un coup critique contre le mukradi. **Effet.** Le Souffle du mukradi est rechargé. Il peut utiliser son Souffle immédiatement lors de cette réaction. Ensuite, il ne peut plus utiliser cette réaction tant qu'il n'a pas rechargé naturellement son Souffle.

Vitesse 18 m, creusement 18 m, escalade 18 m

Corps à corps ◆ gueule acide, +32 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 2d12+17 perforants plus 3d6 acide

Corps à corps ◆ gueule enflammée, +32 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 2d12+17 perforants plus 3d6 de feu

Corps à corps ◆ gueule électrique, +32 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 2d12+17 perforants plus 3d6 électricité

Corps à corps ◆ patte, +32 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d10+17 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +32 (allonge 9 m, magique), **Dégâts** 3d10+17 tranchants plus Renversement

Mettre en pièces ◆◆. Le mukradi fait deux Frappes avec différentes gueules contre une même cible. Si les deux touchent, la cible subit 2d12+3 dégâts tranchants supplémentaires, avec un jet de Vigueur basique DD 36. Sur un échec critique, la créature est mise en pièces et meurt. Le malus d'attaques multiples du mukradi augmente seulement après qu'il a porté toutes ses attaques.

Piétinement ◆◆◆ Très Grande ou plus petite, patte, DD 36

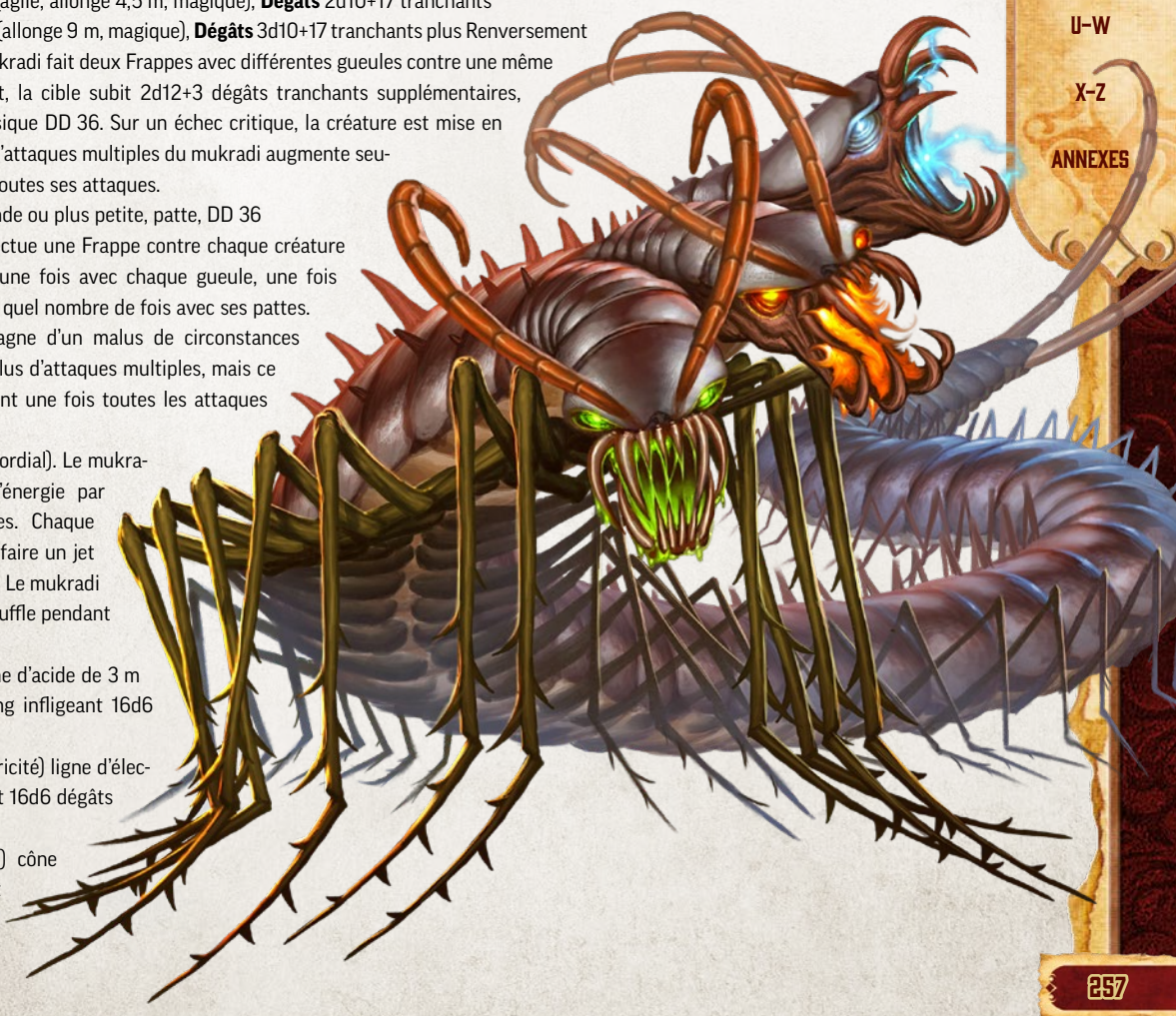
Rosser ◆◆. Le mukradi effectue une Frappe contre chaque créature à portée. Il peut Frapper une fois avec chaque gueule, une fois avec sa queue et n'importe quel nombre de fois avec ses pattes. Chaque attaque s'accompagne d'un malus de circonstances de −2 et augmente son malus d'attaques multiples, mais ce dernier augmente seulement une fois toutes les attaques effectuées.

Souffle ◆◆ (évocation, primordial). Le mukradi souffle une bouffée d'énergie par l'une de ses trois gueules. Chaque créature dans la zone doit faire un jet de Réflexes basique DD 36. Le mukradi ne peut plus utiliser son Souffle pendant 1d4 rounds.

- **Gueule acide** (acide) ligne d'acide de 3 m de large pour 18 de long infligeant 16d6 dégâts d'acide.
- **Gueule électrique** (électricité) ligne d'électricité de 36 m infligeant 16d6 dégâts d'électricité.
- **Gueule enflammée** (feu) cône de feu de 18 m infligeant 16d6 dégâts de feu.

ISSU DES CAUCHEMARS D'UN DIEU

On dit que les premiers mukradis sont apparus dans les cauchemars enfiévrés d'un demi-dieu endormi résidant dans une dimension au-delà des rêves et que cette divinité a péri lorsqu'ils se sont frayé un chemin hors de son inconscient et ont utilisé son corps pour passer dans le royaume des mortels. Cette légende n'est sûrement que pure invention, mais elle atteste de la dangerosité de ces immenses monstres.



NAGAS ET AUTRES CRÉATURES

Les nagas ténébreux peuvent régner sur des gobelins (page 189), des orcs (page 272), des xulgaths (page 336) ou des individus décadents, particulièrement des aristocrates corrompus. Les nagas gardiens peuvent être trouvés en compagnie d'autres créatures bienveillantes de toutes sortes, des fées dans les sites naturels jusqu'aux créatures artificielles dans d'anciens caveaux.

Naga

Les nagas sont des êtres au corps serpentin dotés de pouvoirs magiques et d'un intellect vif et presque insondable. Physiquement, ils ressemblent à de grands serpents avec un visage inquiétant qui évoque celui d'un humain. Les nagas utilisent leur magie innée et leurs crocs venimeux pour tenir à distance tous leurs ennemis sauf les plus coriaces. Mis à part les armes naturelles qu'ils utilisent pour se prémunir contre leurs adversaires, on ne connaît pas grand-chose de la déconcertante physiologie des nagas.

Ce sont des créatures intelligentes avec d'ambitieux objectifs, que ce soit d'accumuler des connaissances, de collectionner des œuvres d'art rares ou de régner sur toute une nation. Sur Golarion, la nation de Nagajor est l'une de ces sociétés ; tout un empire dirigé par des nagas et peuplé d'humanoïdes reptiliens qui servent leurs seigneurs avec une fierté patriotique à la limite de la vénération.

Pourtant, la plupart des aventuriers n'interagissent avec les nagas qu'à une échelle bien plus réduite, ne les rencontrant qu'en tant que dangereux gardiens d'endroits isolés ou de ruines pas si abandonnées que ça. Dans de nombreux cas, ces nagas ont entendu parler du lointain Nagajor mais, en règle générale, ils ne sont pas disposés à renoncer à leurs propres quêtes même pour se rendre dans une région où ils pourraient être vénérés comme des dieux.

NAGA TÉNÉBREUX

Les nagas ténébreux sont des créatures envieuses et maléfiques avides de pouvoir et de richesses. En effet, ils considèrent de tels idéaux comme l'expression spirituelle d'une vérité fondamentale : s'ils peuvent s'emparer de quelque chose, c'est que ce quelque chose est à eux. Les nagas ténébreux considèrent les autres créatures comme des êtres inférieurs méritant d'être asservis ou comme des rivales qui doivent être éliminées.

Ils vivent dans des régions isolées oubliées des autres créatures, fouillant les ruines abandonnées en quête de richesses et de puissants objets magiques. Les malchanceux intrus qui pénètrent dans la tanière d'un naga ténébreux finissent généralement comme ses esclaves ou comme des jouets qu'il endort avec son poison ou qu'il incinère avec sa magie mortelle. Certaines nagas ténébreux sont plus attirés que d'autres par la socialisation ; dans ce cas, ils peuvent devenir des tyrans cruels qui règnent sur des enclaves de captifs ou de citoyens ignorants. Les plus subtils, surtout ceux qui sont attirés par le luxe le plus raffiné, vivent dans ou sous de riches communautés et utilisent leurs artifices pour se constituer une cour décadente, formant ainsi une sorte de culte dans lequel le naga paré de bijoux est vénéré.

NAGA TÉNÉBREUX — CRÉATURE 7

PEU COURANT | LM | GRANDE | ABERRATION

Perception +15 ; *lecture des pensées* 9 m, vision dans le noir

Langues aklo, commun

Compétences Acrobaties +17, Arcanes +16, Athlétisme +13, Discrétion +19, Duperie +16, Intimidation +16

For +2, **Dex** +6, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +2, **Cha** +3

CA 27 ; **Réf** +17, **Vig** +15, **Vol** +15 ; pensées préservées

PV 115

Pensées préservées (abjuration, occulte). Les nagas ténébreux sont immunisés contre toutes formes de lecture des pensées.

Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ crocs, +19 (agile, finesse), **Dégâts** 2d8+5 perforants plus venin du naga ténébreux

Sorts spontanés arcaniques DD 26, attaque +18 ; **4e** (3 emplacements) *clignotement*, *mur de feu* ; **3e** (4 emplacements) *dissipation de la magie*, *éclair*, *rapidité* ; **2e** (4 emplacements) *créature illusoire*, *invisibilité*, *projectile magique* ; **1er** (4 emplacements) *feuille morte*, *grande foulée*, *objet illusoire* ; **Tours de magie (4e)** *bouclier*, *détection de la magie*, *hébétement*, *lecture de l'aura*, *manipulation à distance*

Sorts innés occultes DD 25 ; **Constant (3e)** *lecture des pensées*

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Venin de naga ténébreux (mise hors de combat, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 25 ; **Durée maximale** 5 min ; **Stade 1** ralenti 1 (1 round) ; **Stade 2** ralenti 2 (1 round) ; **Stade 3** inconscient sans test de Perception pour se réveiller (1d4+1 min)

NAGA GARDIEN

Opposés des naga ténébreux dans bien des domaines, les nagas gardiens sont des protecteurs bienveillants et sages de sites d'une grande beauté naturelle ou ayant une importance surnaturelle : d'anciennes forêts de chênes, des temples sanctifiés oubliés et des cryptes renfermant un pouvoir sacré ne sont que quelques exemples des lieux que protègent ces nagas. Ces créatures pensent que ce qui est magnifique dans l'univers doit être protégé et que se dévouer à cette grande œuvre est une récompense en soi. Un naga gardien peut se joindre à un groupe qui partage ses valeurs, comme une secte de prêtres ou de moines, pour aider ses membres dans leur quête sainte et pour échanger avec eux des connaissances sur les paradis.

Les nagas gardiens encouragent généralement leurs jeunes, quand ils atteignent l'âge adulte, à quitter le nid et à chercher leur propre merveille naturelle ou ruine ancienne à protéger. Parfois des générations de nagas gardiens peuvent protéger le même lieu, se transmettant l'honneur d'une telle mission de parent à enfant. Dans de tels cas, les parents tentent de faire en sorte qu'au moins un de leurs enfants reste afin de devenir le gardien de leur charge ancestrale ; ainsi, ils peuvent être rassurés en se disant que le site qu'ils ont protégé continuera à l'être par leurs descendants.

Il est difficile pour les populations des sociétés qui vilipendent les serpents, ou qui les considèrent comme un des symboles du mal, d'accepter le fait que les nagas gardiens sont bienveillants et cléments. Heureusement pour ces gens, ce sont également des créatures patientes et compréhensives qui considèrent tout contact avec de telles sociétés comme une occasion d'éduquer et d'élargir l'esprit de ces populations.

AUTRES NAGAS

Hormis les sinistres nagas ténébreux et les bienveillants nagas gardiens, il existe bien d'autres types de nagas y compris l'envoûtant naga corrupteur, le naga royal aux multiples têtes et le mystérieux et introspectif naga lunaire.

NAGA GARDIEN — CRÉATURE 10

PEU COURANT | LB | GRANDE | ABERRATION

Perception +22 ; vision dans le noir

Langues céleste, commun

Compétences Acrobaties +22, Connaissance du Paradis +21, Diplomatie +21, Discrétion +20, Duperie +18

For +5, **Dex** +6, **Con** +5, **Int** +3, **Sag** +5, **Cha** +4

CA 31 ; **Réf** +21, **Vig** +20, **Vol** +22

PV 175

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ crocs, +19 (agile, finesse), **Dégâts** 2d8+8 perforants plus venin du naga gardien

À distance ❖ crachat, +22 (agile, facteur de portée 9 m, poison), **Effet** venin de naga gardien

Sorts spontanés divins DD 29, attaque +21 ; **5e** (4 emplacements) *colonne de feu*, *guérison*, *protection contre la mort*, *souffle de vie* ; **4e** (4 emplacements) *délivrance des malédictions*, *liberté de mouvement*, *marche dans les airs*, *restauration* ; **3e** (4 emplacements) *dissipation de la magie*, *délivrance des maladies*, *lumière brûlante*, *neutralisation du poison* ; **2e** (4 emplacements) *apaisement des émotions*, *cacophonie*, *détection de l'invisibilité*, *restauration* ; **1er** (4 emplacements) *bénédiction*, *guérison*, *lien spirituel*, *protection* ; **Tours de magie (5e)** *détection de la magie*, *hébétement*, *lecture de l'aura*, *lumière*, *manipulation à distance*, *rayon de givre*, *stabilisation*

Venin de naga gardien (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 29 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 3d6 de poison (1 round) ; **Stade 2** 3d6 de poison et drainé 1 (1 round)

LES AUTRES NÉCROPHAGES

Il existe bien d'autres variétés en plus du nécrophage présenté ici. Par exemple, le cupide nécrophage des tertres (créé lors d'un rituel afin de garder éternellement ses propres richesses ou celles de son maître) hante les tumulus, les ossuaires et les mausolées. Contrairement à d'autres, il est capable de canaliser le drain de vie de son toucher à travers ses armes de corps à corps.

Nécrophage

Le nécrophage est un humanoïde mort-vivant qui, comme les âmes-en-peine, draine la vie des vivants d'un simple contact. Il naît d'un rituel nécromantique, d'une mort violente ou de la seule malveillance du défunt.

Il existe autant de types de nécrophages que de gens à partir de qui les créer. Les brutes épaisses, les fourbes discrets et les rétameurs rusés donnent naissance à différents nécrophages, occupant chacun une niche différente. L'environnement joue aussi un rôle déterminant dans les pouvoirs spéciaux et les défenses du nécrophage. Un nécrophage du givre se trouve par exemple dans les régions où il est courant de mourir de froid. Dans tous les cas, les nécrophages rôdent généralement dans les sites funéraires, les catacombes et autres lieux consacrés aux défunts. En revanche, leur appétit est tourné vers les vivants, des individus qui leur rappellent les chaînes de la mortalité et qu'ils se sentent obligés de «libérer» en les menant à la non-mort.

Un seul nécrophage suffit à causer beaucoup de dégâts si quelque chose le pousse à sortir de sa tombe. Comme une créature tuée par un nécrophage devient un nécrophage à son tour, il suffit d'une seule de ces créatures et d'une poignée de malchanceux se rendant dans un cimetière pour créer une véritable horde de ces morts-vivants. Les prêtres et les aventuriers rusés savent que la meilleure solution aux problèmes que posent les nécrophages consiste à les éradiquer rapidement. Il faut cependant faire bien attention à détruire les rejetons d'un nécrophage avant de détruire leur parent, car une fois privés de maître, ils sont en mesure de créer leurs propres rejetons.

Robuste et animé par l'énergie négative, le nécrophage résiste aux environnements rudes sans se décomposer comme le font certains morts-vivants plus fragiles. Il peut vivre dans une passe montagneuse de haute altitude, dans un passage scellé ou submergé dans un marais ou un lac pendant des décennies ou même des siècles avant que le passage d'un voyageur sans méfiance ne le réveille.

NÉCROPHAGE — CRÉATURE 3

LM MOYENNE MORT-VIVANT NÉCROPHAGE

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Athlétisme +11, Discrétion +6, Intimidation +9

For +4, **Dex** +1, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +2

CA 18 ; **Réf** +6, **Vig** +11, **Vol** +10

PV 50, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysie, poison, inconscient

Ultime méchanceté ↷ **Déclencheur.** Le nécrophage est réduit à 0 point de vie. **Effet.** Le nécrophage fait une Frappe avant d'être détruit. Il ne gagne pas de points de vie temporaires liés au drain de vie sur cette Frappe.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ griffes, +12, **Dégâts** 1d6+4 dégâts tranchants plus drain de vie

Drain de vie (divin, nécromancie). Quand un nécrophage blesse une créature vivante avec sa Frappe de griffes, le nécrophage gagne 3 PV temporaires et sa victime doit réussir un jet de Vigueur DD 17 ou être drainé 1. Les dégâts que le nécrophage inflige ensuite augmentent l'état drainé de 1 en cas de jet de sauvegarde raté, jusqu'à atteindre au maximum drainé 4.

Rejeton de nécrophage (divin, nécromancie). Un humanoïde vivant tué par la Frappe de griffe d'un nécrophage se relève sous forme de nécrophage au bout de 1d4 rounds. Ce rejeton est aux ordres du nécrophage qui l'a tué. Il ne possède pas les pouvoirs Drain de vie ni Rejeton de nécrophage et subit l'état maladroit 2 tant qu'il conserve son statut de rejeton. Si son créateur est détruit, le rejeton devient un véritable nécrophage autonome. Il récupère son libre arbitre, obtient les pouvoirs Drain de vie et Rejeton de nécrophage et n'est plus maladroit.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Nilith

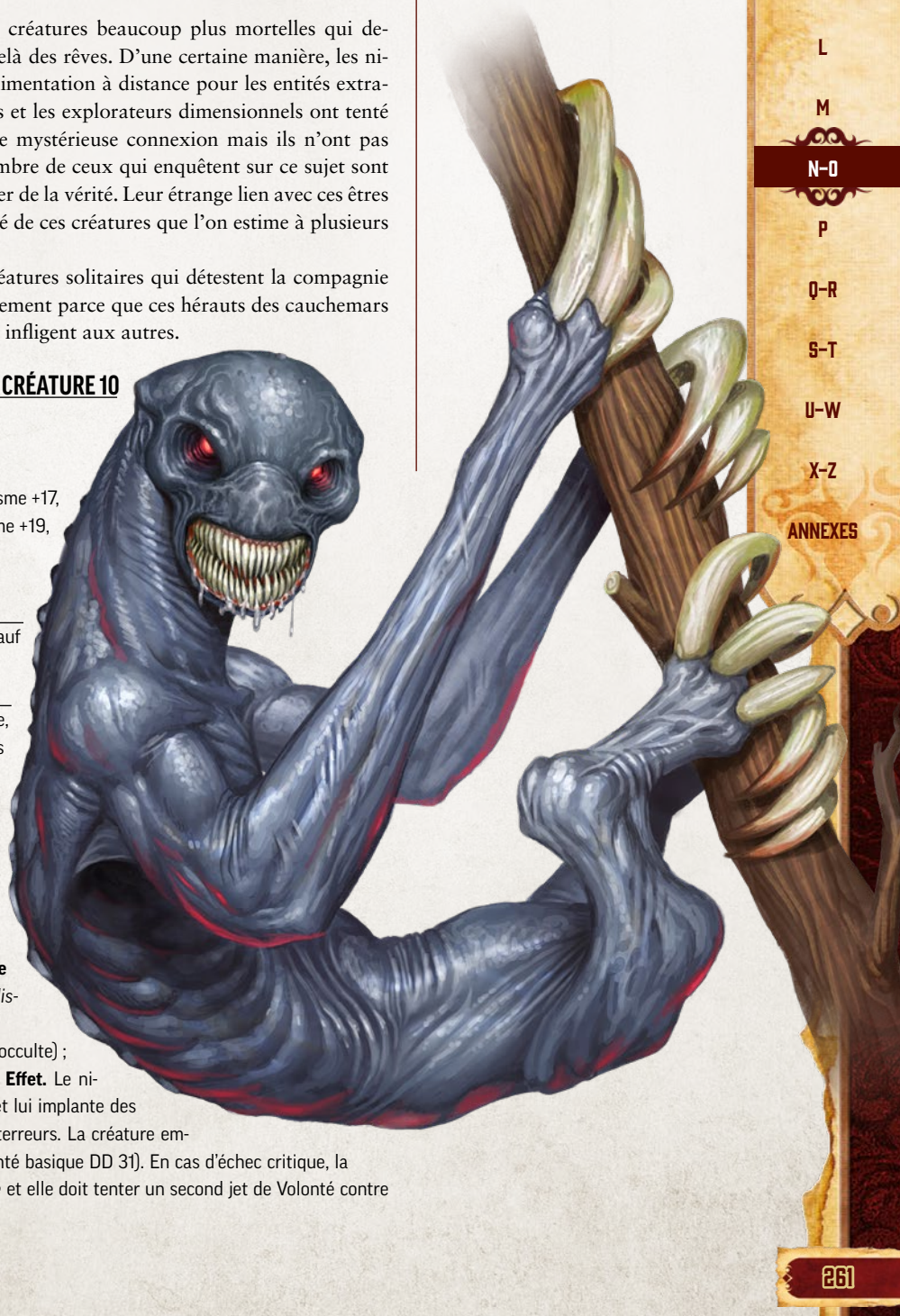
Les élégants et sombres niliths ressemblent à des paresseux émaciés et sans poil. Ces créatures sont extrêmement dangereuses et terrifiantes avec leurs yeux brillants d'une lumière rouge, leurs griffes redoutables et leur gueule garnie de dents comme des aiguilles. Les niliths se nourrissent d'émotions, de la peur et de la chair des vivants. Dans les légendes populaires, on dit que ceux qui font des cauchemars avec des niliths sont destinés à être dévorés par ces créatures. Les niliths éprouvent un plaisir immense à tourmenter les créatures intelligentes. Ils se focalisent souvent sur les dévots et les gens justes dont ils suscitent les peurs fondamentales et les pires pensées avant de se régaler de la terreur que cela leur inflige. Le plus souvent, ces ignobles manipulateurs veulent pousser leurs victimes jusqu'à la folie et même jusqu'au suicide. La plupart des niliths n'ont pas la patience de passer trop de temps à détruire entièrement un individu. Quand ils se lassent de leur jouet et que les pensées et les peurs de ce dernier les ennuient, ils l'assassinent avant de se repaître de sa chair et de passer à une autre victime.

Les niliths sont en fait les extensions de créatures beaucoup plus mortelles qui demeurent dans une dimension lointaine au-delà des rêves. D'une certaine manière, les niliths ne sont rien de plus qu'un système d'alimentation à distance pour les entités extra-terrestres auxquelles ils sont liés. Les érudits et les explorateurs dimensionnels ont tenté de comprendre le mécanisme exact de cette mystérieuse connexion mais ils n'ont pas encore découvert la vérité. En effet, bon nombre de ceux qui enquêtent sur ce sujet sont poussés à la folie avant d'avoir pu s'approcher de la vérité. Leur étrange lien avec ces êtres d'un autre monde peut expliquer la longévité de ces créatures que l'on estime à plusieurs milliers d'années.

Fort heureusement, les niliths sont des créatures solitaires qui détestent la compagnie des membres de leur propre espèce, probablement parce que ces hérauts des cauchemars n'ont pas envie de goûter aux terreurs qu'ils infligent aux autres.

Des Terres du Rêve

Le lien entre les niliths et les mystérieuses Terres du rêve, également connues sous le nom de dimension des Rêves, est inhabituel. Ils tirent leur puissance d'une connexion onirique latente avec ce royaume mais ils sont natifs du plan matériel.



NILITH — CRÉATURE 10

NM MOYENNE ABERRATION

Perception +19 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun ; télépathie 9 m

Compétences Acrobaties +21, Athlétisme +17, Discrétion +21, Intimidation +23, Occultisme +19, Survie +17

For +3, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +3, **Cha** +5

CA 32 ; **Réf** +20, **Vig** +17, **Vol** +20

PV 150 ; **Résistances** mental 10, physique 5 (sauf l'argent)

Vitesse 7,5 m, escalade 9 m

Corps à corps ❖ griffe, +23 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 2d10+9 tranchants plus Empoignade

Corps à corps ❖ crocs, +23 (finesse, magique), **Dégâts** 2d12+9 perforants

Sorts innés occultes DD 29 ; **5e** *hallucination*, *sonde mentale* ; **4e** *cauchemar*, *clignotement*, *confusion*, *désespoir foudroyant*, *invisibilité* (à volonté, soi uniquement), *message onirique* ; **3e** *lecture des pensées* (à volonté) ; **Tours de magie (5e)** *bouclier*, *lecture de l'aura*, *manipulation à distance*, *message*

Broyage mental ❖ (enchantement, mental, occulte) ; **Conditions.** Le nilith a empoigné une créature. **Effet.** Le nilith accède à l'esprit de la créature empoignée et lui implante des images décousues de ses pires cauchemars et terreurs. La créature empoignée subit 6d6 dégâts mentaux (jet de Volonté basique DD 31). En cas d'échec critique, la cible est affectée par un effet similaire à *débilité* et elle doit tenter un second jet de Volonté contre cet effet.

INSPIRATIONS ARTISTIQUES

Les nymphes sont les incarnations vivantes de la beauté et de la grâce. C'est pour cette raison qu'elles sont souvent prises comme modèles pour des œuvres d'art, notamment dans le domaine de la peinture et de la sculpture. Promettre à une nymphe de l'immortaliser dans une œuvre d'art peut être un excellent moyen de gagner ses faveurs. Cependant, il faut s'assurer que la créature admire et soit fière du résultat de crainte qu'elle ne se sente insultée et qu'elle libère sa puissante magie.

Nymphe

Les nymphes appartiennent à une famille de créatures féeriques qui prennent la forme de magnifiques humanoïdes avec des traits elfiques et qui ont un profond lien avec le monde naturel. Les plus communes sont les dryades, des esprits incarnant les grands arbres, mais il existe de nombreuses espèces de nymphes y compris les naïades qui veillent sur les étendues d'eau. Toutes les nymphes sont les gardiennes d'un élément de la nature, généralement un arbre ou un étang spécifique ou même, dans le cas des nymphes souveraines, de forêts entières ou d'immenses étendues d'eau.

NAÏADE

Les naïades protègent les voies d'eau, les bassins, les sources et d'autres étendues d'eau douce. Bien que la plupart vivent seules à proximité du site qu'elles protègent, il arrive que ces nymphes se rassemblent en sortes d'assemblées là où les affluents d'un fleuve se rejoignent afin d'accomplir de grands rituels magiques et de bénir les eaux de la région. Puisque le lien des naïades avec l'eau autorise une plus grande souplesse, ce sont les nymphes qui ont le plus de chances d'interagir avec des humanoïdes et même, à l'occasion, de leur rendre visite dans leurs communautés. Contrairement aux autres nymphes, les naïades, parfois, deviennent des aventurières, surtout quand des forces des ténèbres cherchent à souiller la nature ou menacent leurs terres. Elles se joignent alors à ceux qui veulent s'opposer à la corruption de la nature.

NAÏADE — CRÉATURE 1

CB MOYENNE AMPHIBIE EAU FÉE NYMPHE

Perception +6 ; vision nocturne

Langues commun, elfique, sylvestre ; *communication avec les animaux*

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +3, Diplomatie +7, Discrétion +6, Nature + 6, Survie +4

For +0, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +1, **Sag** +1, **Cha** +4

Empathie sauvage. La naïade peut utiliser Diplomatie pour Faire bonne impression sur des animaux et pour les Solliciter en leur demandant des choses très simples.

CA 16 ; **Réf** +6, **Vig** +3, **Vol** +8

PV 20 ; **Faiblesses** fer froid 3 ; **Résistances** feu 3

Tributaire de l'eau. Une naïade est liée à une source, à un étang, à un bassin ou à toute autre étendue d'eau similaire. Tant qu'elle se trouve moins de 90 m de l'étendue à laquelle elle est liée, elle peut utiliser son *raz-de-marée* inné à volonté. Si elle se retrouve au-delà de cette distance, elle ne peut récupérer de points de vie ou réduire son état drainé quand elle se repose. Contrairement à d'autres types de nymphes, elle ne subit pas de malus si elle est séparée de son étendue d'eau. Une naïade peut effectuer un rituel de 24 h pour se lier à une nouvelle étendue d'eau.

Vitesse 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ◆ poing aqueux, +8 (agile, eau, finesse, magique), **Dégâts** 1d6 contondants

Sorts innés primordiaux DD 17 ; **1er** *charme*, *création d'eau*, *raz-de-marée* (*Livre de base* p. 405) ; **Constant (2e)** *communication avec les animaux*

Soins des eaux ◆◆ (concentration, guérison, nécromancie, primordiale). Tant qu'elle se trouve dans l'étendue d'eau à laquelle elle est liée (voir tributaire de l'eau, ci-dessus), la naïade récupère 1 point de vie toutes les 10 min.

DRYADE

Les dryades sont les fées gardiennes des arbres et des créatures qui vivent dans des régions boisées. Elles préfèrent utiliser des méthodes indirectes pour dissuader ceux qui voudraient nuire à leurs bosquets sacrés et leurs bien-aimées forêts, mais elles n'hésitent pas à utiliser des enchantements pour s'assurer de l'aide d'alliés quand une menace maléfique ne peut être dissuadée par le simple dialogue. En temps de paix, les dryades mènent une existence heureuse et recluse à l'intérieur de leurs arbres et une communauté en harmonie avec la nature peut ne jamais se rendre compte que des dryades vivent à proximité.

Bien qu'elles veillent sur l'ensemble de la forêt qui les entoure, les dyades sont intimement liées à un arbre précis, généralement un chêne. Les dryades liées à un autre type d'arbre sont fondamentalement les mêmes mais elles peuvent avoir une apparence et un tempérament différents en rapport avec leur charge. Par exemple, les kranéiaïs, des dryades des cerisiers, ont une magnifique teinte rosée et se préoccupent de la beauté fragile de la vie.

DRYADE

CRÉATURE 3

CB MOYENNE FÉE NYMPHE PLANTE

Perception +10 ; vision nocturne

Langues commun, elfique, sylvestre ; *communication avec les plantes*

Compétences Acrobaties +9, Artisanat +7 (ébénisterie +9), Athlétisme +5, Diplomatie +9, Discrétion +9, Nature +13, Survie +12

For +0, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +4

Empathie avec la nature. La dryade peut utiliser Diplomatie pour Faire bonne impression sur des animaux et des plantes et pour les Solliciter en leur demandant des choses très simples.

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +6, **Vol** +10

PV 55 ; **Faiblesses** fer froid 5, feu 5

Tributaire de l'arbre. Une dryade est liée mystiquement à un unique grand arbre et doit rester dans un rayon de 90 m de ce dernier. Si elle s'éloigne au-delà de cette distance, elle devient malade 1 et incapable de récupérer. Elle doit tenter un jet de Vigueur DD 18 à chaque heure ou augmenter l'intensité de son état malade de 1 (jusqu'à un maximum de 4). Après 24 h, elle est drainée 1 et l'intensité de cet état augmente de 1 toutes les 24 h. Une dryade peut effectuer un rituel de 24 h pour se lier à un nouvel arbre.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ branche, +12 (finesse, magique), **Dégâts** 1d12+2 contondants

Sorts innés primordiaux DD 21, attaque +11 ; **5e** *voyage dans les arbres* (×2) ; **4e** *charme* (×3), *suggestion* ; **3e** *sommeil* ; **2e** *enchevêtrement* (à volonté), *morphologie d'arbre* (à volonté) ; **Tours de magie (2e)** *entrave* ; **Constant (4e)** *communication avec les plantes*

Fusion avec les arbres ❖❖ (primordiale, transmutation). La dryade touche un arbre ayant un volume suffisant pour la contenir et se fond avec lui pour autant de temps qu'elle le souhaite. Elle peut Lancer un sort quand elle est à l'intérieur tant que ce sort ne nécessite pas une de ligne d'effet hors de l'arbre. Elle peut entendre, mais pas voir, ce qui se passe à l'extérieur autour de l'arbre. Elle peut Révoquer cet effet.

Infliger des dégâts significatifs à l'arbre expulse la dryade de son abri et lui inflige 3d6 dégâts. *Passe-muraille* expulse la dryade sans lui infliger de dégâts.

Si une dryade utilise ce pouvoir sur l'arbre avec lequel elle est liée, elle accède à un espace privé extradimensionnel au sein de l'arbre ; Fusion avec les arbres gagne le trait extradimensionnel. Une dryade peut amener avec elle jusqu'à deux autres créatures quand elle entre dans son foyer au sein de l'arbre auquel elle est liée. La dryade peut également être expulsée de cet espace comme indiqué ci-dessus.

NYMPHES SOUVERAINES

Les nymphes souveraines sont de puissantes nymphes qui règnent sur des régions sauvages entières et pas uniquement sur un seul arbre ou une seule étendue d'eau. Chaque variété de nymphes peut avoir une souveraine. Les naïades souveraines font partie des plus connues et le plus souvent interagissent avec les mortels proches. Aussi, certains érudits se réfèrent aux naïades souveraines tout simplement sous le nom de «nymphes».

Pouvoirs des nymphes souveraines

Une nymphe souveraine a 6 à 10 niveaux de plus qu'une nymphe ordinaire du même type avec les caractéristiques et les Frappes augmentées appropriées. La charge de ces créatures s'étend sur une région de taille significative ; leur présence renforce et vivifie ce territoire. Les souveraines ne sont pas dépendantes de ce dont elles ont la charge et perdent donc la capacité qui s'y rapporte (comme la capacité tributaire de l'arbre de la dryade) ; à la place, elles gagnent la capacité liée à la région qui est décrite ci-dessous. Une souveraine gagne également l'aura de beauté de la nymphe et l'action Focaliser la beauté qui ont différents effets en fonction du type d'origine de la souveraine. Elle gagne le pouvoir d'Inspiration qui lui permet d'accorder un don d'inspiration à ceux qui attirent son attention et le pouvoir de Changement de forme pour modifier son apparence. Enfin, elle gagne des sorts préparés primordiaux comme un druide de son niveau.

Beauté de la nymphe (aura, émotion, enchantement, mental, primordiale, visuel) 9 m. Les créatures qui commencent leur tour dans l'aura doivent réussir un jet de Volonté ou subir un effet décrit dans la description des caractéristiques des nymphes souveraines.

HABITATS DES NYMPHES

Les nymphes sont généralement étroitement liées à des zones précises de grande splendeur et de beauté naturelle, des forêts pour les dryades, des rivières pour les naïades. Les zones où elles vivent ont toujours l'air plus immaculées, plus magnifiques et plus saisissantes qu'elles ne le seraient autrement.

AUTRES NYMPHES

Les naïades et les dryades sont les deux espèces de nymphes les plus connues mais il en existe d'autres. Les hespérides, par exemple, sont les filles du soleil levant et de la lumière dorée et on peut les rencontrer sur les falaises des régions côtières ou sur des îles isolées. Les lampades sont de sombres et taciturnes nymphes que l'on trouve dans d'extraordinaires cavernes de cristal dans les profondeurs de la terre.

Changement de forme ❖ (métamorphose, primordiale, transmutation). Les nymphes souveraines peuvent altérer entre leur forme d'origine, qui ressemble beaucoup à celle d'une nymphe de leur espèce, et entre n'importe quelle forme humanoïde Petite ou Moyenne, choisissant généralement une version plus humanoïde de leur forme naturelle.

Focaliser la beauté ❖ (émotion, enchantement, mental, primordiale, visuel). La nymphe souveraine focalise sa beauté sur une cible située dans son aura. La créature doit tenter un jet de Volonté. En cas d'échec, elle est affectée comme par l'aura de beauté de la nymphe de la souveraine ; si elle était déjà affectée par cette aura, elle subit un effet supérieur décrit avec les caractéristiques des souveraines. Une nymphe souveraine ne peut Focaliser la beauté sur une créature donnée qu'une seule fois par tour.

Inspiration ❖❖❖ (émotion, enchantement, mental, primordiale). Une nymphe souveraine peut inspirer une unique créature intelligente en lui donnant un témoignage de ses faveurs, généralement une boucle de ses cheveux. Tant que cette créature porte ce don sur elle, et reste en bon terme avec la souveraine, elle gagne un bonus de statut de +1 à tous ses tests d'Artisanat et de Représentation ainsi qu'à ses jets de Volonté.

Si une nymphe souveraine accorde Inspiration à un barde et qu'elle est sa muse, il gagne un avantage supplémentaire en fonction du thème de sa muse : pour une muse de connaissance, le barde gagne aussi un bonus de statut de +1 à tous ses tests de Connaissance ; pour une muse de virtuose, le bonus de statut aux tests de Représentation est de +2 pour déterminer les effets des compositions ; pour une muse touche-à-tout, le barde gagne un bonus de statut de +4 pour ses tests de compétence inexpérimentée ; et pour toutes les autres muses, le bonus du jet de Volonté est de +2 contre les fées.

Liée à la région. Une nymphe souveraine est intimement liée à une région spécifique telle qu'une forêt pour une dryade souveraine. Tant que la souveraine est en bonne santé, l'environnement est exceptionnellement vigoureux ce qui permet à la nymphe souveraine de tenter automatiquement de contrer des sorts et des rituels tels que *flétrissement végétal* qui nuiraient à l'environnement. Elle utilise son DD des sorts avec un niveau de contre égal au plus haut niveau de sort de druide qu'elle peut lancer. Quand la nymphe souveraine est malade physiquement ou psychologiquement, cependant, la région qu'elle protège finit elle aussi par devenir malade et pervertie. Dans ce cas, guérir la souveraine permet de soigner rapidement toute la région.

NAÏADE SOUVERAINE

Les naïades souveraines règnent sur des régions sauvages immaculées à partir de lacs préservés ou d'autres grandes étendues d'eau. Les chants des bardes et les œuvres des peintres dépeignent généralement les naïades souveraines sous la forme plus humanoïde qu'elles adoptent les rares fois où elles se rendent sur les terres civilisées pour réunir des alliés ou évaluer des menaces.

La plupart d'entre elles traitent avec bonté ceux qui respectent leurs domaines, mais elles n'hésitent pas à éliminer leurs ennemis avec la plus grande férocité. Si elles sont contraintes de combattre, leur beauté stupéfiante et leur arsenal de sorts offensifs en font de dangereux adversaires.

NAÏADE SOUVERAINE — CRÉATURE 7

PEU COURANT | CB | MOYENNE | AMPHIBIE | EAU | FÉE | NYMPHE

Perception +18 ; *communication avec les animaux*, vision nocturne

Langues commun, elfique, sylvestre

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +9 (+13 pour Nager), Diplomatie +20, Discrétion +14, Médecine +15, Nature +15, Représentation +20, Survie +15

For +0, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +4, **Cha** +7

Liée à la région

Empathie sauvage. Comme la naïade

CA 26 ; **Réf** +18, **Vig** +15, **Vol** +17

PV 100 ; **Faiblesses** fer froid 10 ; **Résistances** feu 10

Beauté de la nymphe (aura, émotion, enchantement, mental, primordiale, visuel) 9 m. DD 23 En cas de jet de sauvegarde raté, la cible est étourdie 1 pour ce tour et, pendant les prochaines 24 h, à chaque fois qu'elle commence son tour dans un rayon de 9 m de la souveraine, même si elle ne peut la voir au cours des tours suivants.

Vitesse 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ❖ poing aqueux, +17 (agile, eau, finesse, magique), **Dégâts** 2d6+6 contondants

Sorts préparés primordiaux DD 28, attaque +18 ; **4e** *convocation d'animal*, *guérison* ; **3e** *cloué à terre*, *guérison*, *rapidité* ; **2e** *lueurs féeriques*, *messager animal*, *morphologie d'arbre* ; **1er** *bourrasque*, *pas*

rapide, *supprimer l'arôme* ; **Tours de magie (4e)** *assistance divine*, *détection de la magie*, *lumière*, *rayon de givre*, *stabilisation*

Sorts innés primordiaux DD 28 ; **4e** *raz-de-marée* (à volonté ; *Livre de base* p. 405) ; **1er** *charme*, *création d'eau*

Changement de forme ❖ (métamorphose, primordiale, transmutation)

Focaliser la beauté ❖ (émotion, enchantement, mental, mise hors de combat, primordiale, visuel). En cas d'échec au jet de sauvegarde, si la cible était déjà affectée par la beauté de la naïade souveraine, l'image de cette dernière s'impose à son esprit. Elle ne voit alors plus qu'elle, ce qui a pour effet d'aveugler la victime jusqu'à ce qu'elle bénéficie d'un *restaurer les sens* ou d'un effet similaire ou jusqu'à ce que la naïade souveraine choisisse d'annuler cet effet avec une action unique qui a le trait concentration.

Inspiration ❖❖❖ (émotion, enchantement, mental, primordiale)

Soins des eaux ❖❖ (concentration, guérison, nécromancie, primordiale). Comme la naïade mais la souveraine peut guérir dans n'importe quelle étendue d'eau de son domaine et récupère 28 PV.

DRYADE SOUVERAINE

Les hamadryades règnent sur des forêts entières, ou sur une partie d'une forêt incroyablement grande, où elles dirigent et protègent les dryades qui y vivent. Les hamadryades entretiennent souvent des relations étranges avec de puissantes et dangereuses fées, travaillant ensemble malgré leurs différences. Dans cette relation, l'hamadryade incarne les merveilles de la nature tandis que l'autre fée représente sa colère.

DRYADE SOUVERAINE — CRÉATURE 13

PEU COURANT | CB | MOYENNE | FÉE | NYMPHE | PLANTE

Perception +25 ; vision nocturne

Langues commun, elfique, sylvestre ; *communication avec les plantes*

Compétences Acrobaties +25, Artisanat +23 (ébénisterie +25), Athlétisme +19, Diplomatie +30, Discrétion +25, Duperie +30, Intimidation +27, Nature +24, Représentation +28, Survie +24

For +2, **Dex** +6, **Con** +6, **Int** +4, **Sag** +4, **Cha** +8

Empathie avec la nature. Comme la dryade.

Liée à la région

CA 35 ; **Réf** +26, **Vig** +24, **Vol** +24

PV 220 ; **Faiblesses** fer froid 10, feu 10

Beauté de la nymphe (aura, émotion, enchantement, mental, mise hors de combat, primordiale, visuel) DD 30. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible est immobilisée d'émerveillement pendant 1 min.

Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ branche, +27 (finesse, magique), **Dégâts** 3d12+8 contondants

À distance ❖ feuilles, +27 (facteur de portée 18 m, invocation, plante, primordiale), **Dégâts** 3d8+6 tranchants

Sorts préparés primordiaux DD 35, attaque +25 ; **7e** *convocation de plantes et de champignons*, *régénération* ; **6e** *entraves végétales*, *métamorphose funeste*, *éclairs multiples* ; **5e** *cône de froid*, *guérison*, *protection contre la mort* ; **4e** *peau de pierre*, *résistance à l'énergie*, *vol* ; **3e** *cloué à terre*, *mur d'épines*, *rapidité* ; **2e** *délivrance de la peur*, *lueurs féeriques*, *messager animal* ; **1er** *bourrasque*, *pas rapide*, *supprimer l'arôme* ; **Tours de magie (7e)** *assistance divine*, *détection de la magie*, *lumière*, *rayon de givre*, *stabilisation*

Sorts innés primordiaux DD 35, attaque +25 ; **8e** *ronces empaleuses* (*Livre de base* p. 390), **5e** *voyage par les arbres* (×3) ; **4e** *charme* (à volonté), *suggestion* (à volonté) ; **3e** *enchevêtrement* (à volonté), *sommeil* (à volonté) ; **2e** *façonnage du bois* (à volonté), *morphologie d'arbre* (à volonté) ; **Tours de magie (5e)** *entrave* ; **Constant (4e)** *communication avec les plantes*

Changement de forme ❖ (métamorphose, primordiale, transmutation)

Focaliser la beauté ❖ (émotion, enchantement, mental, mise hors de combat, primordiale, visuel). En cas de jet de sauvegarde raté, si la cible était déjà affectée par la beauté de la dryade souveraine, la cible subit les effets d'un jet de sauvegarde raté contre *charme*.

Fusion avec les arbres ❖❖ (primordiale, transmutation). Comme la dryade mais l'hamadryade peut entrer dans son domaine extradimensionnel, et le quitter, à partir de n'importe quel arbre de son domaine et, quand elle le fait, elle peut amener avec elle jusqu'à huit autres créatures.

Inspiration ❖❖❖ (émotion, enchantement, mental, primordiale)

TRÉSORS DES NYMPHES

Les nymphes possèdent parfois des babioles magiques ou portent des vêtements et des bijoux enchantés mais le plus grand trésor qu'une nymphe souveraine puisse offrir est souvent son inspiration à ceux qui recherchent une muse.

Animer des objets

La plupart des objets animés rencontrés par les aventuriers sont ensorcelés de manière permanente et ils ont été créés soit par un rituel, soit par une infusion d'énergie positive. Les esprits qui ne peuvent trouver le repos, et certains fantômes et d'autres apparitions mortes-vivantes peuvent aussi animer des objets, bien que dans un cas comme le poltergeist (page 281), ce qui semble être un objet animé n'est en fait qu'une force maléfique usant de sa magie pour projeter du mobilier.

Objet animé

Dotés d'un semblant de vie grâce à des rituels ou d'autres magies étranges, les objets animés peuvent avoir de nombreuses formes et servir à différentes choses. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'objets animés. Bon nombre de ces objets servent de gardiens en surprenant des aventuriers peu méfiants quand ils s'animent pour attaquer. D'autres servent de distractions futiles pour des gens exceptionnellement riches, de simples serviteurs créés pour s'occuper de tâches ingrates, etc.

Balai animé

Les balais animés sont utilisés pour des tâches ménagères et d'entretien mais, si nécessaire, ils peuvent s'interposer pour défendre une salle contre une intrusion. Ces simples objets animés peuvent être rencontrés plus fréquemment que d'autres objets plus complexes et plus onéreux.

BALAI ANIMÉ **CRÉATURE -1**

N PETITE CRÉATURE ARTIFICIELLE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

Perception +3 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +5

For +0, **Dex** +1, **Con** +0, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

CA 16 (14 si cassé) ; armure de créature artificielle ; **Réf** +6, **Vig** +3, **Vol** +3

PV 6 ; **Solidité** 2 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement

Armure de créature artificielle. Comme les objets normaux, un balai animé a une Solidité. Les dégâts subis par le balai sont réduits de sa valeur de Solidité. Une fois qu'un balai animé à moins de la moitié de ses points de vie, ou s'il est endommagé par un coup critique, son armure de créature artificielle se brise et sa Classe d'armure est réduite à 14.

Vitesse 4,5 m

Corps à corps ❖ poils, +6 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 1d4 contondants plus poussière

Poussière. Une créature touchée par les poils du balai animé doit réussir un jet de Vigueur DD 15 ou perdre sa prochaine action en toussant. Même si elle est touchée par plusieurs attaques de poussière, la créature ne dépense qu'une seule action pour tousser et évacuer la poussière. Une créature qui ne respire pas est immunisée contre cet effet.

Armure animée

Les armures animées servent aussi bien de gardiens que de partenaires d'entraînement dans des académies de combat haut de gamme qui peuvent se permettre ce genre d'extravagance On les trouve le plus souvent dans des laboratoires de magiciens ou dans d'anciens donjons.

ARMURE ANIMÉE **CRÉATURE 2**

N MOYENNE CRÉATURE ARTIFICIELLE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

Perception +6 ; vision dans le noir

Compétence Athlétisme +9

For +3, **Dex** –3, **Con** +4, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

CA 17 (13 si cassée) ; armure de créature artificielle ; **Réf** +3, **Vig** +10, **Vol** +4

PV 20 ; **Solidité** 9 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement

Armure de créature artificielle. Comme le balai animé mais la CA est réduite à 13 quand elle est cassée.

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ coutille, +11 (allonge 3 m, magique, mortelle 1d8, percutant), **Dégâts** 1d8+4 tranchants

Corps à corps ❖ gantelet, +9 (agile, magique, main-libre), **Dégâts** 1d6+4 contondants

Statue animée

Les statues animées sont souvent utilisées pour garder des cryptes, des petits sanctuaires ou des zones dans des bâtiments officiels où elles peuvent être installées parmi d'autres statues normales pour cacher leur véritable nature jusqu'à ce qu'un

intrus provoque leur colère. La méfiance qu'éprouvent les aventuriers vis-à-vis des statues qui peuvent s'animer et attaquer a poussé bon nombre des moins scrupuleux d'entre eux à systématiquement attaquer la moindre statue qu'ils croisent, détruisant ainsi d'anciennes reliques parfaitement inoffensives.

STATUE ANIMÉE — CRÉATURE 3

N MOYENNE CRÉATURE ARTIFICIELLE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE TERRE

Perception +9 ; vision dans le noir

Compétence Athlétisme +11

For +4, **Dex** –2, **Con** +5, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

CA 19 (15 si cassée) ; armure de créature artificielle ; **Réf** +5, **Vig** +12, **Vol** +5

PV 35 ; **Solidité** 6 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement

Armure de créature artificielle. Comme le balai animé mais la CA est réduite à 15 quand elle est cassée.

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ poing, +11 (magique), **Dégâts** 1d8+6 contondants plus Empoignade

STATUE ANIMÉE GÉANTE

Comme pour les statues animées humanoïdes de taille Moyenne, les statues animées géantes sont utilisées pour protéger des sites importants mais leur grande taille et leur plus grande puissance font qu'elles sont plus utiles dans de grandes chambres fortes, dans des salles spacieuses et à l'extérieur. Les objets animés ayant cette force et cette taille sont parfaits pour les tâches généralement effectuées par des golems et, a priori, il n'en existe pas de plus puissants.

STATUE ANIMÉE GÉANTE — CRÉATURE 7

N TRÈS GRANDE CRÉATURE ARTIFICIELLE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE TERRE

Perception +13 ; vision dans le noir

Compétence Athlétisme +17

For +6, **Dex** –1, **Con** +6, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

CA 26 (22 si cassée) ; armure de créature artificielle ; **Réf** +10, **Vig** +17, **Vol** +9

PV 100 ; **Solidité** 10 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement

Armure de créature artificielle. Comme le balai animé mais la CA est réduite à 22 quand elle est cassée.

Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ poing en pierre, +19 (magique), **Dégâts** 2d12+6 contondants plus Empoignade

À distance ❖ charbon incandescent, +12 (facteur de portée 24 m, feu, magique), **Dégâts** 2d6+6 contondants et 2d8 de feu

Brasero. La statue porte un grand brasero rempli de charbons incandescents. Pour effectuer des Frappes de charbon incandescent ou utiliser Brûler vif, la statue doit avoir le brasero dans une main ou l'avoir d'une manière ou d'une autre à portée. Au lieu de cibler la statue avec une attaque, une créature peut directement viser le brasero. Le brasero a la même CA et les mêmes jets de sauvegarde que la statue. Infliger 15 points de dégâts de froid au brasero, ou le noyer avec au moins 7 litres d'eau, permet d'éteindre les braises. Cela empêche la statue d'utiliser Brûler vif et ses attaques à distance n'infligent plus 2d8 dégâts de feu.

Brûler vif ❖ (feu). La statue plonge la créature qu'elle a attrapée dans le charbon incandescent de son brasero. La cible subit 3d8 dégâts de feu et 1d8 dégâts de feu persistants.

TRÉSORS GARDÉS

Les objets animés sont des êtres artificiels dénués d'intelligence. Bien qu'en tant que tels ils n'aient aucune notion de la valeur d'un trésor, ils sont souvent utilisés comme gardiens de chambres fortes ou d'entrepôts contenant des objets de valeur. Dans ce cas, la valeur du trésor qu'ils gardent est très variable mais devrait être appropriée au niveau de l'objet animé.

Projections d'ordures

Les ofalths préfèrent rester dans leurs amas d'ordures et leurs égouts car dans ces environnements ils ont une source constante non seulement de nourriture mais aussi de détritus qu'ils peuvent lancer sur leurs ennemis. Si on en rencontre un en dehors d'un lieu aussi immonde, il ne peut utiliser son attaque à distance à moins d'arracher des détritus de son propre corps. À chaque fois qu'il agit ainsi, il subit 2d6 dégâts.

Ofalth

Vivant dans les tas d'ordures des châteaux, les dépotoirs des villes et les égouts, on pense que les ofalths sont les cousins des grands tertres. Mais alors que les grands tertres vivent sur des monticules de végétation humide, les ofalths se prélassent sur des monceaux de matières beaucoup moins plaisantes : ces monstres de 3 m de haut ressemblent à un amalgame de détritus détrempés, d'eaux d'égouts et d'ordures avec de longs bras tentaculaires et des pattes trapues. Il peut être difficile de savoir où se termine le corps d'un ofalth et où commence l'immonde contenu du cloaque dans lequel il se complaît. Ils parcourent les tas d'ordures à la recherche de matériaux organiques dans leur quête incessante pour satisfaire leur faim.

Bien qu'ils aient une intelligence limitée, ils font tout de même preuve d'une exécrable curiosité. Il arrive qu'ils dissèquent les proies qui ont succombé à la maladie qu'ils transmettent, une terrible affliction qui porte bien son nom et qui fait saigner une victime par tous les pores de sa peau. Quand un ofalth parvient à capturer une proie vivante, il peut même la torturer en la dévorant morceau par morceau tandis qu'elle demande grâce.

Le domaine des ofalths empiète généralement sur celui des otyughs. Même si ces derniers les redoutent, il arrive qu'ils s'unissent pour abattre un ofalth afin de dévorer sa chair caoutchouteuse que les otyughs considèrent comme un délice enivrant. D'un autre côté, les ofalths semblent particulièrement apprécier de mettre en pièces les otyughs. Ils sont connus pour garder en vie ces derniers pendant des jours ou même des semaines avant de les manger afin de les forcer à supporter l'odeur écœurante de leur corps en train de se décomposer.

Ofalth — Créature 10

CM GRANDE ABERRATION

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues commun (incapable de parler)

Compétences Athlétisme +23, Discrétion +19 (+23 dans les ordures et les déchets)

For +7, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** –2

Tas de déchets. Quand il n'est pas en danger, un ofalth peut passer 1 min à prendre la forme d'un tas de déchets de 3 m qui ressemble à un simple monceau d'ordures. Quand il le fait, il gagne un bonus de circonstance de +2 à sa CA mais ne peut utiliser les actions d'attaque, de manipulation ou de déplacement. Une créature qui pénètre dans la zone du tas de déchets ou qui interagit avec doit tenter un jet de sauvegarde contre la puanteur putride de l'ofalth et sa maladie de suintements effroyables. Un ofalth peut abandonner cette forme par une action unique.

CA 31 ; **Réf** +17, **Vig** +22, **Vol** +18

PV 170, ablution d'immondices ; **Immunités** maladie, poison

Ablution d'immondices. Un ofalth gagne guérison accélérée 2 quand il est dans une zone avec une forte concentration de déchets, de détritus ou d'excréments comme un égout ou un tas d'ordures.

Puanteur putride (aura) 9 m. Une créature pénétrant dans l'aura doit réussir un jet de Vigueur DD 28 ou être malade 1 jusqu'à la fin de son tour (plus ralentie 1 tant qu'elle est malade en cas d'échec critique). Tant qu'elle reste dans l'aura, la créature subit un malus de circonstances de –2 aux jets de sauvegarde contre les maladies et aux tentatives pour se débarrasser de l'état malade. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est temporairement immunisée pendant 1 min.

Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ poing, +23 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+13 contondants plus suintements effroyables

À distance ❖ projection de déchets, +19 (facteur de portée 9 m), **Dégâts** 2d10+7 contondants plus suintements effroyables

Suintements effroyables (maladie) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 26 ; **Stade 1** porteur sans effet néfaste (1 jour) ; **Stade 2** 2d8 dégâts de saignement persistants toutes les heures et affaibli 1 (1 jour) ; **Stade 3** 2d8 dégâts de saignement persistants toutes les heures et affaibli 2 (1 jour)

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Ogre

Les ogres sont l'incarnation de la brutalité immorale et de la cruauté. Avec une taille de 3 m et une puissante musculature, les ogres sont aussi forts que cruels. Ce sont des sadiques qui aiment les tueries, les tortures, les avilissements et les mutilations sous toutes leurs formes. Bien qu'ils préfèrent décharger leurs pulsions violentes sur les humanoïdes plus petits – plus ils sont petits et beaux, mieux c'est –, les ogres promettent un horrible destin à tous ceux qui ont la malchance de tomber entre leurs grosses pattes. Mais malgré toute leur créativité dans le domaine de la violence, les ogres sont souvent bien trop idiots pour se rendre compte que leurs jouets n'ont pas leur vigueur et leur résistance à la douleur, aussi, la plupart des captifs meurent beaucoup plus rapidement que ces brutes ne le souhaiteraient. C'est cependant un destin préférable car les victimes qui survivent trop longtemps entre les mains des ogres souffrent de séquelles mentales à long terme à cause de ce qu'elles ont subi. Un captif capable de garder son sang-froid et de réfléchir peut parfois berner ces brutes en leur promettant un trésor, des captifs plus dodus ou d'autres plaisirs de ce genre afin de tirer profit de l'intelligence limitée d'un ogre pour trouver un moyen de s'échapper.

Les ogres sont des créatures sociables mais uniquement au sens le plus dégradant du terme. Ils se réunissent en groupes appelés des familles même si leurs membres ne sont pas toujours liés par le sang. Les ogres pratiquent régulièrement l'inceste en croyant que cela renforce les liens familiaux. Cette consanguinité explique pourquoi la plupart de ces créatures ont muté et sont difformes. L'ogre le plus puissant d'une famille est le «boss» (généralement le patriarche ou la matriarche de la famille), tandis que les autres apprennent à obéir pour éviter d'être brutalisés par leurs parents loyaux au boss. Les ogres établissent leurs tanières dans des grottes, des ruines délabrées ou des taudis vétustes suffisamment proches des communautés humanoïdes ou des sentiers des animaux pour faciliter leurs raids. Ces tanières sont immondes et renferment fréquemment les preuves bien trop évidentes de leur dépravation.

Trésors des ogres

Les tanières des ogres sont d'immondes abattoirs jonchés de membres tranchés, d'abats et de ragoûts douteux. Il arrive parfois qu'ils conservent des babioles brillantes, comme des bijoux, et ils apprécient les armes et les armures intimidantes surtout celles qui sont assez grandes pour qu'ils puissent les utiliser.

Guerrier ogre

Les ogres les plus simplets sont des tas de muscles avec des yeux globuleux emplis de haine, un visage difforme et un corps mal formé. Toujours prêts à semer le chaos et à massacrer tout ce qui bouge, ils peuvent rapidement se retourner contre les leurs quand ils sont à court de petits humanoïdes à tourmenter. Aussi, ceux qui dirigent des groupes d'ogres font de leur mieux pour qu'ils soient tout le temps occupés en trouvant de nouvelles occasions de pillages et de raids.

Guerrier ogre — Créature 3

CM GRANDE GÉANT HUMANOÏDE

Perception +5 ; vision dans le noir
Langues **jotun**
Compétences Athlétisme +12, Intimidation +9
For +5, **Dex** −1, **Con** +4, **Int** −2, **Sag** +0, **Cha** −2
Objets armure de peau, crochet d'ogre, javelines (6)
CA 17 ; **Réf** +6, **Vig** +11, **Vol** +5

PV 50
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ crochet d'ogre, +12 (allonge 3 m, croc-en-jambe, mortelle 1d10), **Dégâts** 1d10+7 perforants
À distance ❖ javeline, +6 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+7 perforants

Ogre glouton

Les ogres gloutons poussent l'art de la table jusqu'à des extrêmes épouvantables et sont capables de dilater leur bouche déjà énorme jusqu'à pouvoir avaler tout cru un halfelin. Il existe d'innombrables histoires d'ogres gloutons persuadés par ruse d'avaler des boucliers

CROCHETS D'OGRE

Les ogres sont connus pour utiliser d'immenses pics de guerre incurvés appelés des crochets d'ogre. Ces armes peu courantes coûtent 1 po, infligent 1d10 dégâts perforants, ont un Encombrement de 2 et s'utilisent à deux mains. Les crochets d'ogre font partie du groupe d'armes des pics de guerre. Ils ont les traits d'arme mortelle 1d10 et croc-en-jambe.

aux bords tranchants ou des tonneaux remplis de viande empoisonnée. Cependant, ces récits ne sont d'aucune consolation pour ceux qui sont gobés par ces géants affamés. En plus de leur déplorable et sadique comportement alimentaire, les ogres gloutons ont un don particulièrement perturbant pour inventer des «jeux» qui ne sont ni plus ni moins que de longues tortures. Cependant, ceux qui parviennent d'une manière ou d'une autre à battre l'ogre à son propre jeu peuvent souvent le mettre dans une telle colère et un tel état de frustration que le chaos qui en résulte peut leur donner une dernière chance de s'enfuir.

OGRE GLOUTON — CRÉATURE 4

CM GRANDE GÉANT HUMANOÏDE

Perception +6 ; vision dans le noir
Langues **jotun**

Compétences Athlétisme +12, Intimidation +10, Survie +6
For +6, **Dex** –1, **Con** +4, **Int** –2, **Sag** +0, **Cha** –2
Objets armure de cuir, grande hache
CA 18 ; **Réf** +7, **Vig** +14, **Vol** +6

PV 70
Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ grande hache, +14 (allonge 3 m, balayage), **Dégâts** 1d12+8 tranchants
Corps à corps ◆ mâchoires, +14, **Dégâts** 1d8+8 perforants plus Empoignade et festin du glouton
Festin du glouton. Si l'ogre glouton inflige des dégâts à une créature vivante avec sa Frappe de mâchoires, il gagne 1d4 points de vie temporaires pendant 1 min.
Gober ◆ (attaque) Petite, 2d4+4 contondants, Rupture 14
Ruée du glouton ◆◆. L'ogre glouton Marche rapidement deux fois et effectue une Frappe de mâchoires. S'il inflige des dégâts à une créature vivante avec cette Frappe, les points de vie qu'il gagne grâce à Festin du glouton sont augmentés à 2d4.

BOSS OGRE

Dans la société des ogres, la loi du plus fort est non seulement la meilleure mais elle permet aussi d'imposer les règles. L'ogre le plus violent ou le plus fort au sein d'une famille (c'est généralement le même ogre) est toujours le boss du clan. N'hésitant pas à embrocher ses adversaires vaincus sur ses armes, même les autres ogres redoutent de contrarier un boss. Quand ce dernier aboie ses ordres, les autres membres de la famille lui obéissent rapidement.

BOSS OGRE — CRÉATURE 7

CM GRANDE GÉANT HUMANOÏDE

Perception +12 ; vision dans le noir
Langues commun, jotun
Compétences Athlétisme +16, Intimidation +16, Survie +11
For +7, **Dex** +0, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +1
Objets *crochet d'ogre +1*, cuirasse, javeline (6)
CA 25 ; **Réf** +12, **Vig** +17, **Vol** +15

PV 130
Attaque d'opportunité ↷
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ *crochet d'ogre*, +19 (allonge 3 m, croc-en-jambe, mortelle 1d10), **Dégâts** 1d10+11 perforants
À distance ◆ javeline, +12 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+11 perforants
Balayage au crochet ↷ **Déclencheur.** Le boss réussit un Croc-en-jambe avec un crochet d'ogre contre une créature. **Effet.** L'ogre effectue une Frappe de crochet d'ogre contre la créature victime du Croc-en-jambe.
Beugler un ordre ◆ (audible, linguistique, terreur). Le boss donne un ordre pour que les siens se déplacent plus rapidement. Chaque allié ogre qui entend et comprend cet ordre est accéléré jusqu'à la fin de son prochain tour mais il ne peut utiliser cette action supplémentaire que pour Faire un pas ou Marcher rapidement.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Ombre

Les mystérieux morts-vivants connus sous le nom d'ombres arpentent les coins sombres et se nourrissent de ceux qui s'éloignent trop de la lumière. Ceux qui arrivent à discuter avec les ombres, généralement en arrivant à les tenir à distance avec une arme lumineuse, peuvent apprendre de grands secrets, car elles sont des espions idéaux.

OMBRE — CRÉATURE 4

CM MOYENNE INTANGIBLE MORT-VIVANT

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues nécril

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +14

For –5, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** –2, **Sag** +2, **Cha** +3

CA 20 ; **Réf** +14, **Vig** +8, **Vol** +12

PV 40 ; **Immunités** effets de mort, inconscience, maladie, paralysie, poison, précision ; **Faiblesses** vulnérabilité à la lumière ; **Résistances** tous 5 (sauf force, *spectrale*, ou positif ; double résistance contre non magique)

Vulnérabilité à la lumière. Un objet qui projette une lumière magique (comme celle créée par le sort *lumière*) est considéré comme magique s'il est utilisé pour attaquer une ombre.

Vitesse vol 9 m

Corps à corps ❖ main d'ombre, +15 (finesse, magique), **Dégâts** 2d6+3 négatifs

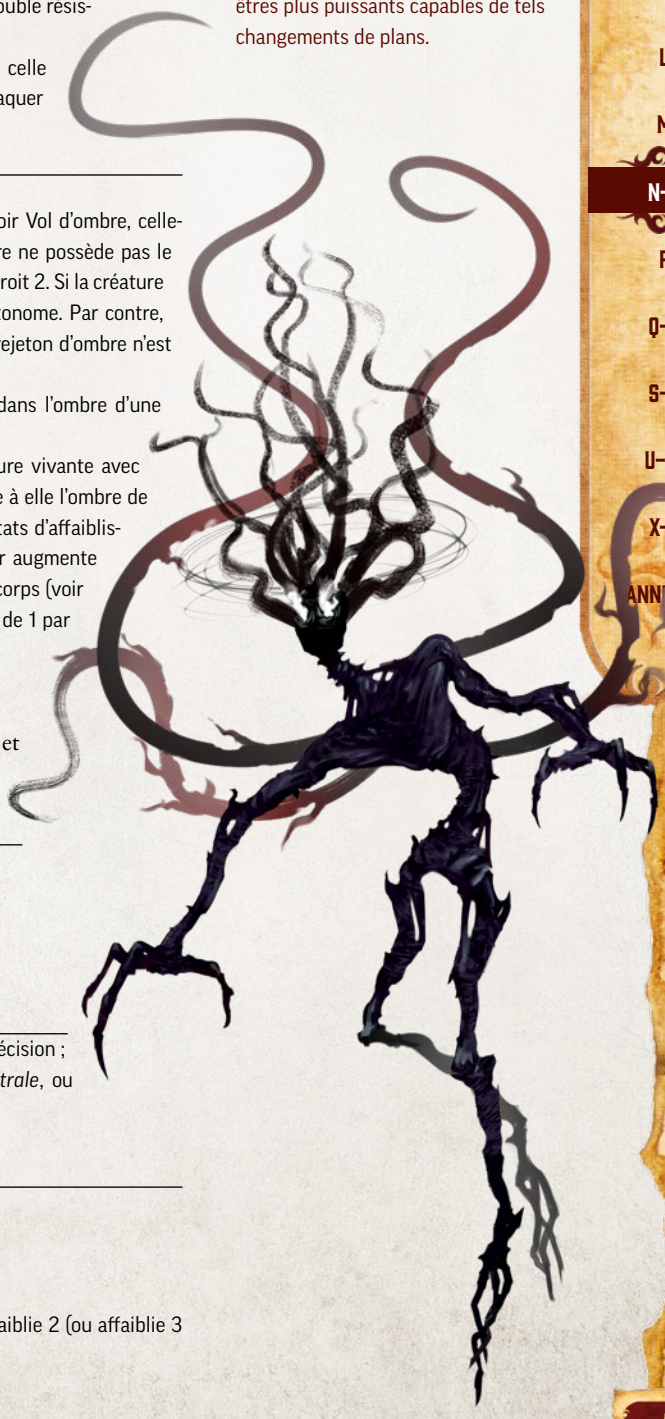
Rejeton d'ombre. Quand l'ombre d'une créature lui est arrachée grâce au pouvoir Vol d'ombre, celle-ci devient un rejeton d'ombre qui sert l'ombre qui l'a créé. Ce rejeton d'ombre ne possède pas le pouvoir Vol d'ombre et est perpétuellement et incurablement dans l'état maladroit 2. Si la créature dont le rejeton d'ombre est issu meurt, il devient une ombre véritable et autonome. Par contre, si la créature se remet de son affaiblissement, elle récupère son ombre et le rejeton d'ombre n'est plus.

Se glisser dans les ombres. L'ombre peut Se cacher ou arrêter d'Être furtive dans l'ombre d'une créature ou d'un objet.

Vol d'ombre (divine, nécromancie) ❖ **Conditions.** L'ombre a touché une créature vivante avec une Frappe de main d'ombre lors de son action précédente. **Effet.** L'ombre tire à elle l'ombre de sa cible, qui devient affaiblie 1. Il s'agit d'un effet cumulatif avec les autres états d'affaiblissement causés par les ombres, dont le maximum est affaibli 4. Si ce pouvoir augmente l'intensité de l'état affaibli à 3 ou plus, l'ombre de la cible est séparée de son corps (voir le rejeton d'ombre). L'intensité de l'état affaibli causé par Vol d'ombre décroît de 1 par heure.

Habitats des ombres

Des ombres peuvent rôder dans n'importe quelle zone faiblement illuminée, comme une portion d'une ruine croulante, une pièce éclairée par des chandelles vacillantes ou dans l'obscurité des arbres pendant le crépuscule. Elles peuvent aller et venir depuis le plan de l'ombre, mais personne ne sait si elles peuvent se déplacer ainsi grâce à leur propre magie ou grâce à des êtres plus puissants capables de tels changements de plans.



Ombre majeure

Les ombres qui passent beaucoup de temps sur le plan de l'ombre et absorbent sa magie deviennent des ombres majeures.

OMBRE MAJEURE — CRÉATURE 7

CM MOYENNE INTANGIBLE MORT-VIVANT

Perception +14 ; vision dans le noir

Langues nécril

Compétences Acrobaties +16, Discrétion +20

For –5, **Dex** +5, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +4

CA 24 ; **Réf** +18, **Vig** +11, **Vol** +15

PV 75 ; **Immunités** effets de mort, inconscience, maladie, paralysie, poison, précision ; **Faiblesses** vulnérabilité à la lumière ; **Résistances** tous 10 (sauf force, *spectrale*, ou positif ; double résistance contre non magique)

Vulnérabilité à la lumière. Comme l'ombre.

Vitesse vol 9 m

Corps à corps ❖ main d'ombre, +18 (finesse, magique), **Dégâts** 2d10+6 négatifs

Sorts innés divins DD 25 ; **2e** *ténèbres* (à volonté)

Rejeton d'ombre. Comme l'ombre, mais le rejeton d'ombre n'est pas maladroit.

Se glisser dans les ombres. Comme l'ombre.

Vol d'ombre ❖ (divine, nécromancie). Comme l'ombre, mais la cible devient affaiblie 2 (ou affaiblie 3 sur un coup critique).

MONTURES ISSUES DE LA MÉGAFAUNE

Les orcs sont réputés pour chevaucher d'étranges et redoutables bêtes, particulièrement des créatures de la mégafaune comme les loups sanguinaires (page 246) et les smilodons (page 165). S'ils en ont l'occasion, les orcs utilisent des drakes, des manticores et toute créature assez massive et effrayante pour satisfaire leurs besoins.

Orc

Les orcs sont des humanoïdes monstrueux violents qui vivent selon la loi du plus fort. Ils se regroupent en hordes, petites et grandes, pour massacrer et dépouiller ceux qui ont la malchance de croiser leur route. D'innombrables petits avant-postes, fortins et communautés sont tombés sous les assauts des pillards orcs dont la fécondité et le penchant destructeur laissent une marque indélébile sur les terres qu'ils conquièrent. Les survivants des invasions orques ont autant de probabilités d'être jetés en pâture aux bêtes de guerre des orcs que d'être réduits à l'état d'esclaves. Des atrocités innommables attendent les étrangers conduits dans les campements orcs et pour bon nombre d'entre eux la mort vaut mieux que d'être captifs de ces créatures.

Physiquement, les orcs sont plus grands que la plupart des humanoïdes et semblent taillés sur mesure pour la violence avec leur peau rugueuse, leurs os solides et leurs muscles aussi durs que du fer. Malgré leur apparence redoutable, cependant, les orcs sont très loin d'être invincibles. Ils n'ont pas la discipline nécessaire pour organiser des campagnes à grande échelle et ils ont tendance à perdre la tête dans le feu de l'action. Même leur peau marque facilement bien que ce soit une source de fierté pour les orcs, puisque les cicatrices sont pour eux des symboles de force et d'expérience au combat. Pour eux, les balafres laissées par d'anciennes blessures sont des marques d'honneur et de fierté au même titre qu'un trophée ou qu'un adversaire décapité.

Les orcs constituent un peuple aux passions violentes dans tout ce qu'ils entreprennent, pas uniquement la guerre. Les liens du sang sont particulièrement forts et la lignée est importante. Les bandes d'orcs les plus puissantes rassemblent généralement des frères et des sœurs qui ne sont pas simplement des compagnons d'armes ; les orcs combattent plus farouchement quand ils protègent les leurs et un guerrier luttera sans jamais renoncer pour venger un membre de sa famille qui a été tué. Cependant, cette importance accordée à la lignée n'est pas désintéressée et, en fait, c'est une arme à double tranchant. Les orcs dont les familles ont été exterminées se retrouvent tout en bas du mât totémique du clan et même un célèbre chef peut perdre toute son influence en une nuit si les siens ne sont plus là pour le soutenir.

La nature chaotique et hargneuse de la culture des orcs entraîne une grande variété de croyances, de superstitions et d'héritages parmi les différents clans. Ces divergences culturelles sont à l'origine de nombreux conflits internes parmi les hordes et, bien souvent, c'est ce qui empêche la création de grandes nations orques. Cela peut aussi être à l'origine de grandes frustrations pour les diplomates puisque les tabous d'une horde peuvent être des agissements totalement acceptés dans d'autres. Comprendre la culture spécifique d'une horde peut être une question de vie ou de mort pour ceux qui négocient avec les orcs en dehors des champs de bataille. Bien qu'en général les orcs traitent rarement avec les étrangers, ils comprennent l'avantage du commerce et acceptent d'échanger des ressources avec d'autres peuples violents comme les hobgobelins, les drows et de nombreux humains.

BRUTE ORQUE

Si les armées orques sont rarement bien organisées, cette faiblesse est très probablement due aux brutes indisciplinées et enragées qui constituent la masse d'une horde.

BRUTE ORQUE **CRÉATURE 0**

CM MOYENNE HUMANOÏDE ORC

Perception +5 ; vision dans le noir

Langues orquien

Compétences Athlétisme +5, Intimidation +2

For +3, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets cuirasse de mauvaise qualité, dague de poing orque (2), javeline (3)
CA 15 ; **Réf** +4, **Vig** +6, **Vol** +2

PV 15
Férocité
Vitesse 7,5 m

Corps à corps dague de poing orque, +7 (agile, désarmer), **Dégâts** 1d6+3 perforants
Corps à corps poing, +7 (agile, non létal), **Dégâts** 1d4+3 contondants
À distance javeline, +4 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+3 perforants

GUERRIER ORC

Le guerrier orc typique est le combattant violent bien connu de la plupart des aventuriers. Il combat pour son clan, pour des richesses et peut-être avant tout pour sa gloire personnelle.

GUERRIER ORC CRÉATURE 1

CM MOYENNE HUMANOÏDE ORC

Perception +6 ; vision dans le noir
Langues orquien
Compétences Athlétisme +7, Intimidation +4, Survie +4
For +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +0
Objets coupecou orc, cuirasse, javeline (4), épée courte (2)
CA 18 ; **Réf** +7, **Vig** +8, **Vol** +4

PV 23
Attaque d'opportunité
Férocité
Vitesse 7,5 m

Corps à corps coupecou orc, +7 (balayage, percutant), **Dégâts** 1d8+4 tranchants
Corps à corps épée courte, +7 (agile, polyvalent P), **Dégâts** 1d6+4 tranchants
Corps à corps poing, +7 (agile, non létal), **Dégâts** 1d4+4 contondants
À distance javeline, +5 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants

CHEF DE GUERRE ORC

Quand les rocs effectuent des raids, le plus fort d'entre eux est choisi comme chef et il est soutenu par ses frères, ses sœurs et les autres membres de sa famille.

CHEF DE GUERRE ORC CRÉATURE 2

CM MOYENNE HUMANOÏDE ORC

Perception +11 ; vision dans le noir
Langues commun, orquien
Compétences Athlétisme +8, Intimidation +6, Survie +5
For +4, **Dex** +2, **Con** +1, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +2
Objets armure de peau, javeline (6), massue
CA 19 ; **Réf** +6, **Vig** +7, **Vol** +7

PV 32
Attaque d'opportunité
Férocité
Vitesse 7,5 m

Corps à corps massue, +10 (pousser, prise d'élan), **Dégâts** 1d10+4 contondants
Corps à corps poing, +10 (agile, non létal), **Dégâts** 1d4+4 contondants
À distance javeline, +8 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants
Cri de guerre (audible, concentration, émotion, mental). En beuglant puissamment, le chef de guerre se confère, ainsi qu'à tous les orcs situés dans un rayon de 18 m, un bonus de statut de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts jusqu'au du prochain tour du chef de guerre.

DIVINITÉS DE LA GUERRE

Les orcs vénèrent des divinités violentes qui encouragent leurs instincts meurtriers, principalement Rovagug mais aussi Lamashtu et Gorum et parfois des seigneurs démons comme Nurgal et Shax.

LES OTYUGHS EN TANT QU'«ANIMAUX DOMESTIQUES»

Les otyughs sont plus qu'heureux de se vautrer dans les ordures des autres créatures et de les consommer, ce qui fait d'eux un système d'élimination des déchets particulièrement efficace (et écologique) pour ceux qui sont assez audacieux pour tenter de les domestiquer. Cependant, les éleveurs d'otyughs comprennent bien vite que le problème est de fournir suffisamment de déchets à un otyugh quasiment insatiable pour l'empêcher de quitter sa «niche» miasmatique.

Otyugh

Seigneurs des égouts, des dépotoirs et des décharges, les otyughs sont des monstruosités crasseuses qui se déplacent lourdement sur trois pattes massives à la recherche de savoureux détritus et de délicieuses ordures. Utilisant deux tentacules barbelés pour saisir et déchirer leurs prises, guidés par un troisième membre avec une prolifération d'yeux à son extrémité, l'otyugh est parfaitement adapté à la vie dans son répugnant environnement exigu où il se sert de ses appendices pour voir dans les espaces étroits et capturer des proies cachées.

On pense généralement, qu'à l'origine, les otyughs ont évolué dans les marais avant de se réfugier dans les égouts quand la civilisation a empiété sur leur habitat naturel. Que cela soit vrai ou non, ils comptent aujourd'hui parmi les plus grands prédateurs de ces environnements humides. Les otyughs sont territoriaux mais ils sont connus pour parfois constituer des sortes de collectivités allant même jusqu'à se donner des titres ronflants comme «roi des déchets» et «duchesse du limon» pour indiquer leur rang et leur statut dans le monde souterrain boueux qui s'étend sous les rues.

Ceux qui croisent la route d'un otyugh peuvent être surpris de l'entendre parler, hurlant aux intrus de quitter son domaine putride ou exigeant un tribut sous forme de déchets ou d'autres présents d'une nature douteuse.

OTYUGH — CRÉATURE 4

N GRANDE ABERRATION

Perception +10 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +14, Discrétion +8 (+11 dans sa tanière)

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** −2, **Sag** +2, **Cha** −2

CA 20 ; **Réf** +8, **Vig** +12, **Vol** +10

PV 70 ; **Immunités** maladie

Puanteur (aura, olfactif) 12 m. Une créature qui pénètre dans l'aura doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou être malade 1 (plus ralentie 1 pour la même durée en cas d'échec critique). Sur un succès, la créature est temporairement immunisée contre les effets malade et ralenti de cette puanteur pendant 1 h. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, tant qu'elle reste dans l'aura la créature subit un malus de circonstances de −2 aux jets de sauvegarde contre les maladies. La puanteur d'un otyugh est due aux déchets et aux immondices dans lesquels il se vautre, aussi, si on nettoie la créature avec application (avec *création d'eau* et en la décrassant suffisamment, par exemple) cela désactive son aura. En se bouchant correctement les narines on peut aussi éviter d'être exposé à cette puanteur.

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +14, **Dégâts** 2d6+6 perforants plus fièvre de la fange

Corps à corps ❖ tentacule, +14 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d6+6 contondants plus Empoignade

Constriction ❖ 1d6+6 contondants, DD 22

Fièvre de la fange (maladie). Les états malade et inconscient de la fièvre de la fange ne s'améliorent pas tant que la maladie n'est pas guérie. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 20 ; **Stade 1** porteur sans effet néfaste (1d4 heures) ; **Stade 2** malade 1 (1 jour) ; **Stade 3** malade 1 et ralenti 1 tant que la victime reste malade (1 jour) ; **Stade 4** inconscient (1 jour) ; **Stade 5** mort

Repositionnement ❖ . L'otyugh tente de déplacer toutes les créatures qu'il a saisies dans d'autres espaces à portée de ses tentacules ; il effectue un seul test d'Athlétisme et compare le résultat au DD de Vigueur de chaque créature. En cas d'échec, la créature reste en place et en cas d'échec critique, elle n'est plus empoignée.

Ours

Les ours sont de féroces prédateurs que l'on trouve généralement dans les forêts et collines tempérées ou froides. Il existe de nombreuses autres espèces d'ours en plus des deux présentées ici, telles que l'ours noir (plus petit mais pas moins dangereux) ou l'ours blanc de l'arctique.

Grizzly

Ce grand et puissant omnivore vit dans les régions de collines boisées. Bien qu'il se nourrisse généralement de fruits à coques, de baies, de poissons et de petits mammifères, il est férocement territorial et chassera ou tuera toute créature qu'il considère comme une rivale. Les grizzlys sont particulièrement imprévisibles quand leurs petits sont proches. En combat, un grizzly tente souvent de saisir sa proie avant de la mettre en pièces avec une surprenante férocité. Il continue ses assauts jusqu'à ce que son adversaire semble ne plus être une menace mais s'il est affamé il n'hésitera pas à s'en nourrir.

Grizzly — Créature 3

N GRANDE ANIMAL

Perception +10 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Athlétisme +11, Survie +8
For +4, **Dex** +1, **Con** +5, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –2
CA 19 ; **Réf** +6, **Vig** +12, **Vol** +8

PV 45
Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +11, **Dégâts** 2d8+4 perforants
Corps à corps ◆ griffe, +11 (agile), **Dégâts** 1d10+4 tranchants plus Empoignade
Écharpeur. Le grizzly gagne un bonus de circonstance de +2 aux jets de dégâts contre une créature qu'il a empoignée.
Ruée ◆◆. Le grizzly Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de ce déplacement. Pendant la Marche rapide, il bénéficie d'un bonus de circonstance de +3 m à sa Vitesse.

Ours des cavernes

Plus grand, plus fort et beaucoup plus agressif que ses cousins plus petits, l'ours des cavernes est un mastodonte qui évite les régions civilisées et préfère vivre dans des zones isolées. Comme son nom le suggère, il établit sa tanière principalement dans des cavernes naturelles et, à l'instar du grizzli, il défend férocement son territoire. Contrairement au grizzli, cependant, un ours des cavernes est très coléreux et il s'assurera que son adversaire soit mort avant de poursuivre son chemin ; généralement il se nourrit de la chair tendre de sa proie une fois qu'elle a été neutralisée. Les ours des cavernes sont souvent considérés comme de puissants esprits gardiens par les populations des communautés isolées. Ils sont utilisés comme des bêtes de guerre par les orcs et même les géants ; les géants de pierre en particulier sont réputés pour avoir des ours des cavernes dressés qui leur servent d'animaux de compagnie ou de gardiens dans leurs demeures.

Ours des cavernes — Créature 6

N GRANDE ANIMAL

Perception +13 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Athlétisme +16, Survie +11
For +6, **Dex** +1, **Con** +6, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –1
CA 24 ; **Réf** +11, **Vig** +16, **Vol** +13

PV 95
Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +16, **Dégâts** 2d10+6 perforants
Corps à corps ◆ griffe, +16 (agile), **Dégâts** 2d8+6 tranchants plus Empoignade
Écharpeur. L'ours gagne un bonus de circonstance de +4 aux jets de dégâts contre une créature qu'il a empoignée.
Ruée ◆◆. L'ours Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de ce déplacement. Pendant la Marche rapide, il bénéficie d'un bonus de circonstance de +3 m à sa Vitesse.

Ressources des ours

L'antre d'un ours peut contenir des trésors précieux comme les restes d'infortunés aventuriers qui ont croisé la route d'un spécimen affamé. Leur peau est appréciée pour faire des tapis tandis que leurs griffes et leurs crocs peuvent servir à fabriquer des bijoux et des décorations pour des armures. La peau d'un ours est un excellent matériau pour fabriquer une armure en peau.

AUSSI CRAINTS QUE DÉTESTÉS

Très peu de monstres cristallisent autant la haine des aventuriers chevronnés que les oxydeurs. En effet, ces créatures ne se content pas de tuer ceux qui pénètrent dans leur domaine, mais elles dévorent également leur armure et leurs armes difficilement obtenues ! De nombreux habitants des donjons ont remarqué cette détestation et, s'ils ne trouvent pas de moyen d'obtenir un gardien oxydeur, ils laissent traîner des fragments d'armures rouillés entourés d'étranges marques, dans l'espoir que la crainte de croiser un oxydeur suffise à faire tourner les talons aux aventuriers et autres trouble-fêtes.

Oxydeur

Terrés dans les donjons perdus, de profondes cavernes ou des mines abandonnées, les oxydeurs sont le fléau de tous les aventuriers qui utilisent une armure, une arme, ou n'importe quel autre objet métallique. Ces étranges créatures mesurent 1,5 m de long. Elles sont dotées de quatre pattes d'insecte et d'une longue queue qui se termine par un appendice qui évoque l'hélice d'un moulin à vent. Cependant, ce sont les antennes plumeuses des oxydeurs qui glacent le cœur des combattants aguerris, car elles peuvent d'un seul contact transformer les outils les plus précieux d'un aventurier en un tas de rouille inutile.

Les oxydeurs ne sont pas fondamentalement agressifs, cependant ils sont de voraces oxyvores et peuvent ainsi dévorer la rouille créée par leurs antennes. Ces créatures attaquent donc sauvagement tout ce qui se place entre elles et leur repas potentiel et elles poursuivent avec acharnement toute source de métal. Si un oxydeur isolé peut se laisser distraire par un objet riche en métal, ces créatures se déplacent généralement en groupe, ce qui augmente d'autant le coût d'une fuite.

Les oxydeurs sont de véritables fléaux dans les communautés minières. Si un groupe d'oxydeurs découvre un riche filon de minerais, ces créatures peuvent alors se multiplier rapidement. Ces aberrations sont ainsi directement liées à la présence de nombreuses villes fantômes sur les flancs de montagnes, à force de saper les tunnels, attaquer les travailleurs et dévorer leur gagne-pain.

OXYDEUR — CRÉATURE 3

N MOYENNE ABERRATION

Perception +8 ; vision dans le noir, perception du métal 9 m

Compétences Athlétisme +7 (+13 pour Désarmer un objet en métal)

For +0, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +0

Perception du métal. Un oxydeur possède un sens précis qui lui permet de sentir le métal.

CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +8, **Vol** +6

PV 40

Fauchage caudal ↻ **Déclencheur.** Une créature qui porte un objet métallique tente de quitter une case à portée de la queue d'un oxydeur. **Effet.** L'oxydeur porte une Frappe de queue contre la créature déclencheur.

Vitesse 10,5 m, escalade 3 m

Corps à corps ◆ antenne, +10 (finesse), **Effet** rouille

Corps à corps ◆ mandibules, +8 (finesse), **Dégâts** 1d10+4 perforants

Corps à corps ◆ queue, +8 (finesse), **Dégâts** 1d4+2 contondants plus Renversement amélioré

Antenne. Désarmer ◆. L'oxydeur tente de Désarmer un objet métallique tenu par une créature en utilisant une antenne (avec le même modificateur qu'une Frappe d'antenne). Sur un succès, l'objet se trouve soumis au pouvoir de rouille de l'oxydeur (voir ci-dessous) en plus des effets du Désarmement, et s'il obtient un succès critique à son test pour Désarmer, l'oxydeur fait tomber l'objet au sol dans son propre espace.

Rouille. L'antenne d'un oxydeur possède le pouvoir de faire rouiller et se corroder rapidement les métaux. Si un oxydeur réussit une Frappe d'antenne ou une tentative de Désarmement à l'aide d'une antenne, il inflige 2d6 dégâts (doublés en cas de coup critique) à un objet de métal que sa cible porte sur elle ou tient en main, en ignorant sa Solidité. Si l'oxydeur frappe un objet non porté, celui-ci subit automatiquement les dégâts indiqués. Si une créature fait appel à la réaction Blocage au bouclier et utilise un bouclier de métal face à l'attaque d'antenne, le bouclier est automatiquement brisé, mais aucun autre objet n'est rouillé par cette attaque.

Pégase

Le pégase est un cheval ailé apprécié en tant que monture aérienne. Malheureusement pour ceux qui désirent un pégase dressé pour être équipé d'une selle, ces créatures sont sauvages et n'acceptent pas facilement un cavalier même bien intentionné. Les pégases s'opposent activement à toute créature mauvaise qui veut les monter ou les contrôler et tentent par tous les moyens de désarçonner un cavalier non désiré. Un pégase moyen mesure 1,8 m au garrot, pèse 750 kilos et a une envergure de 6 m.

Ce sont des bêtes très intelligentes et fières qui ont un fort sens de l'honneur. Le meilleur moyen d'amadouer un pégase est de lui parler de manière respectueuse et de lui offrir des présents appropriés à une créature d'une telle majesté. Il est plus facile de gagner les faveurs d'un pégase quand le cavalier défend une noble cause ou entreprend une quête vertueuse. Quoi qu'il en soit, un pégase n'accepte jamais un mors ou une selle aussi bien pour des raisons pratiques (une selle de cheval gênerait ses ailes) que par pur orgueil.

À l'état sauvage, les pégases vivent en petites hordes et établissent leur territoire dans des montagnes isolées où ils sont relativement à l'abri des chasseurs et des esclavagistes. Ils ont le même cycle biologique que les chevaux et peuvent même se reproduire avec d'autres équidés bien que le résultat de telles unions engendre généralement un poulain avec les caractéristiques de son parent le moins magique. En de rares occasions, le croisement entre un pégase et une licorne peut donner naissance à une licorne ailée avec les caractéristiques de ses deux parents et un sens inégalable de la justice.

Certains pégases ont le sang d'un puissant et héroïque ancêtre. Ces champions des pégases consacrent leur longue vie à la poursuite de la justice. Ils possèdent de puissants pouvoirs surnaturels pour les aider dans leur combat comme une résistance au feu et au poison, une immunité contre la pétrification et une attaque de sabots sanctifiés.

Pégases corrompus

Quand une sinistre emprise des plans fiélons, un fléau nécromantique ou toute autre influence similaire se répand à travers la nature sauvage, les pégases peuvent être corrompus. Ces créatures neutres mauvaises ont les mêmes caractéristiques que celles présentées ici mais elles sont beaucoup plus violentes.

Pégase — Créature 3

NB GRANDE BÊTE

Perception +12 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues commun (incapable de parler)
Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +10
For +3, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +3
CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +9, **Vol** +7

PV 55
Désarçonner ↻ DD 19
Vitesse 12 m, vol 24 m

Corps à corps ◆ sabot, +10, **Dégâts** 1d8+5 contondants
Corps à corps ◆ aile, +10 (agile), **Dégâts** 1d6+5 contondants
Chevauche facilitée ◆ **Conditions.** Le pégase Vole sans cavalier. **Effet.** Le pégase Vole. À n'importe quel moment au cours de son déplacement, il peut permettre à une créature adjacente volontaire de Se mettre en selle. Cette créature doit utiliser une réaction pour le faire.
Galop ◆◆. Le pégase utilise deux actions de déplacements, chacune d'elles pouvant être Marcher rapidement ou Vol. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +6 m à sa Vitesse au cours d'un Galop.

SERVITEURS DE SARENRAE

Bien que les phénix ne soient pas des habitants des plans extérieurs, cela fait très longtemps qu'ils sont associés à la déesse Sarenrae. En effet, de nombreux phénix considèrent la Fleur de l'Aube comme leur protectrice et partagent sa mission visant à sauver ceux qui ont succombé au mal.

PHÉNIX

Le phénix est un oiseau primordial constitué de chaleur et de flammes qui vit dans les régions les plus inhospitalières des déserts. Bien qu'extrêmement intelligent et débordant de compassion, le phénix est surtout connu pour sa capacité iconique de ressusciter après sa mort, en renaissant littéralement des cendres de son propre corps. Ces créatures sont souvent recherchées pour leurs connaissances et leurs pouvoirs de soins puisqu'elles ne tolèrent pas la souffrance et ne refusent leur aide qu'aux plus vils et irrécupérables des êtres.

Les phénix apprécient la compagnie des dragons métalliques et quand ces deux espèces vivent proches l'une de l'autre, elles peuvent forger un lien d'amitié pour toute leur vie. Elles échangent alors ressources et réflexions tout en s'informant mutuellement de ce qui se passe dans la région.

Bien que la plupart des phénix soient bienveillants, ils ne sont pas infaillibles. Quand un phénix s'égare ou tombe sous l'influence du mal, il conserve son immense soif de connaissances. Les phénix maléfiques sont connus pour attaquer des universités et des bibliothèques au cours de leur quête de pouvoir. Non seulement ils y acquièrent de nouvelles informations mais ils y incendient les textes pour être les seuls à disposer de ces connaissances.

PHÉNIX — CRÉATURE 15

RARE NB GIGANTESQUE BÊTE FEU

Perception +27 ; *détection de la magie, détection de l'invisibilité*, vision dans le noir

Langues aérien, céleste, commun, igné

Compétences Acrobaties +30, Athlétisme +27, Diplomatie +31, Intimidation +27, Nature +25

For +6, **Dex** +7, **Con** +5, **Int** +7, **Sag** +6, **Cha** +6

CA 36 ; **Réf** +31, **Vig** +27, **Vol** +28 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 300, régénération 20 (désactivée par froid ou mauvais), auto-résurrection ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** froid 10, mauvais 10

Auto-résurrection (guérison, nécromancie, primordiale). Quand un phénix meurt, il se décompose en un tas de cendres brûlantes avant de revenir à la vie entièrement guéri 1d4 rounds plus tard comme s'il avait bénéficié des effets d'un rituel de *résurrection* de niveau 7. L'auto-résurrection ne se produit que s'il reste quelque chose à ressusciter ; par exemple, un phénix tué par un sort *désintégration* ne peut utiliser ce pouvoir. Un phénix dont les restes se trouvent dans une zone dédiée par *consécration* à une divinité mauvaise ne peut ressusciter tant que ses cendres demeurent dans cette zone. Un phénix ne peut utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par an.

Voile de flammes (aura, évocation, feu, primordiale) 6 m. 4d6 de feu, jet de Réflexes basique DD 37. Tant que cette aura est active, toute créature adjacente qui touche le phénix avec une attaque au corps à corps ou qui entre en contact avec lui d'une autre manière subit 2d6 dégâts de feu. Le phénix peut activer ou désactiver l'aura en utilisant une seule action unique qui a le trait concentration.

Vitesse 7,5 m, vol 21 m

Corps à corps ❖ bec, +30 (allonge 3 m, feu, finesse, magique), **Dégâts** 1d12+9 perforants plus 3d8 de feu et 2d10 de feu persistants

Corps à corps ❖ serre, +30 (agile, allonge 6 m, feu, finesse, magique), **Dégâts** 1d6+6 perforants plus 3d8 de feu et 2d10 de feu persistants

À distance ❖ jet de flammes, +30 (facteur de portée 12 m, feu), **Dégâts** 6d6+4 de feu plus 2d10 de feu persistants

Sorts innés primordiaux DD 39 ; **8e** *colonne de feu*, *dissipation de la magie* (×3), *délivrance des malédictions*, *flamme éternelle* (à volonté), *guérison* (×3), *mur de feu* (×3) ; **7e** *dissipation de la magie* (à volonté) ; **6e** *restauration* (×3) ; **Tours de magie (8e)** *lumière* ; **Constant (8e)** *détection de la magie* ; **(6e)** *détection de l'invisibilité*

Vol enflammé ❖ (évocation, feu, primordiale). Le phénix s'embrase de flammes surchauffées et Vole jusqu'à sa Vitesse maximale. Il inflige 6d6 dégâts de feu à toutes les créatures situées dans un rayon de 6 m de toute case dans laquelle il se déplace (jet de Réflexes basique DD 37).

Pieuvre géante

Les pieuvres géantes vivent au plus profond des océans.

PIEUVRE GÉANTE — CRÉATURE 8

N | TRÈS GRANDE | ANIMAL | AQUATIQUE

Perception +15 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +20, Discrétion +17

For +6, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** –3, **Sag** +3, **Cha** –2

CA 27 ; **Réf** +17, **Vig** +16, **Vol** +15

PV 135 ; **Résistances** froid 10

Vitesse 4,5 m, nage 12 m ; compression

Corps à corps ◆ bras, +20 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+9 contondants plus Empoignade

Corps à corps ◆ bec, +20, **Dégâts** 2d8+9 perforants plus venin de la pieuvre géante

Compression. Une pieuvre géante peut passer à travers une fente d'au moins 60 cm de large sans Se faufiler et peut Se faufiler à travers un interstice d'au moins 3 cm de large.

Constriction ◆ 1d8+9 contondants

Membres grouillants ◆◆. La pieuvre géante effectue jusqu'à quatre Frappes avec différents bras, chaque attaque contre une cible différente. Chaque attaque compte pour le malus d'attaques multiples de la pieuvre géante mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées. Si la pieuvre enchaîne en utilisant l'action Empoignade, elle Empoigne le nombre de créatures de son choix parmi celles qui ont été touchées par Membres grouillants.

Nuage d'encre ◆. La pieuvre libère un nuage d'encre noire dans une émanation de 9 m. Ce nuage n'a aucun effet en dehors de l'eau. Les créatures dans le nuage sont non détectées et ne peuvent utiliser leur odorat. Le nuage se dissipe au bout d'une minute. La pieuvre ne peut utiliser une nouvelle fois son nuage d'encre avant 2d6 rounds.

Propulsion ◆◆ (déplacement). La pieuvre se déplace à travers l'eau jusqu'à 60 m en ligne droite sans déclencher de réactions.

Venin de pieuvre géante (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 26 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison, maladroit 1 et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison, maladroit 2 et pris au dépourvu (1 round)

TANIÈRES DES PIEUVRES GÉANTES

Pour leurs tanières, les pieuvres géantes apprécient les épaves de navire, les récifs de corail ou les cavernes sous-marines, des endroits où elles peuvent tirer profit des espaces étroits pour se protéger. Les pieuvres géantes, comme leurs cousines plus petites, aiment décorer leur tanière avec les objets qu'elles trouvent. Dans le cas des pieuvres géantes, bon nombre de ces objets peuvent aussi être des armes magiques, des boucliers ou des œuvres d'art récupérés dans des épaves ou sur des aventuriers vaincus.

MANGER DES PINCES DES RÉCIFS

Les pinces des récifs n'amassent aucun trésor, mais leur viande, tant qu'elle est fraîche, peut-être revendue à des personnes choisies. Cela dit, dans un certain nombre d'endroits, la consommation de viande de pinces des récifs est impopulaire. Cela signifie essentiellement que ces transactions, qui se faisaient auprès des bouchers du marché public, se font maintenant avec ceux du marché noir, qui proposent toutes sortes de viandes d'origines douteuses, et que la valeur de la pince des récifs a augmenté d'autant.

Pince des récifs

Les pinces des récifs sont des monstres aquatiques qui ressemblent à d'énormes crevettes ou homards. Comme leur nom le suggère, ces créatures possèdent des pinces puissantes et démesurées capables d'immobiliser leurs proies infortunées et de leur injecter un venin efficace.

Si les pinces des récifs ne peuvent pas parler, elles sont assez intelligentes pour comprendre la langue des humanoïdes qui vivent à proximité de leur terrain de chasse. Ainsi, ces créatures écoutent parfois les conversations afin de découvrir l'endroit idéal pour se placer en embuscade pour attraper une créature maritime ou terrestre, ou simplement pour se distraire. Les pinces des récifs semblent apprécier particulièrement les voix aiguës. Les pinces des récifs sont généralement des chasseuses solitaires. Il arrive cependant que de petites troupes de femelles se regroupent autour d'un mâle afin de pouvoir s'accoupler, ou entre elles afin d'élever leur progéniture en communauté. Dans ce dernier cas, les femelles chassent en groupe afin de ramener assez de proies pour nourrir les jeunes. Ces meutes sont très dangereuses et il arrive même qu'elles renversent de petits bateaux de pêche et attaquent les individus qui tombent à la mer.

Une fois qu'une pince des récifs a pris une décision, elle la suit jusqu'à son terme, même si cela signe son arrêt de mort. Il n'est ainsi pas rare que ceux qui ont survécu à une attaque de pince des récifs racontent que l'écrasante pression des pinces de la créature ne s'est relâchée qu'une fois que son cerveau commençait de s'écouler de son crâne brisé, et que même alors le monstre avait été capable de porter et un dernier et terrible coup avant de trépasser. Pendant la saison des amours, les femelles font généralement preuve de plus de bon sens et relâchent leur proie avant de se mettre en danger, elles-mêmes ou leur progéniture.

Malgré l'intelligence dont les pinces des récifs font preuve et les dilemmes moraux que celle-ci soulève, elles finissent régulièrement dans l'assiette de chasseurs terrestres, notamment humains et hobgobelins. D'après les amateurs de chair de pinces des récifs, celle-ci est soit d'une douceur délectable (pour les pinces des récifs d'eaux froides) soit légèrement acidulée (pour les pinces des récifs d'eaux chaudes). Bien que la plupart des personnes civilisées qui savent que ces créatures sont intelligentes trouvent malséant de les manger, cela ne dissuade pas les nobles peu scrupuleux des régions littorales, pour qui la chair des pinces des récifs est un mets raffiné qui vaut chaque pièce qu'elle leur coûte. De même, les pêcheurs qui cherchent avant tout à remplir leur bourse ne voient aucun inconvénient à chasser ces dangereuses créatures ou, mieux encore, à engager des aventuriers naïfs prêts à le faire à leur place.

PINCE DES RÉCIFS — CRÉATURE 1

CN PETITE ABERRATION AQUATIQUE

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues commun (incapable de parler)

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4 (+8 pour Nager)

For +1, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** –3, **Sag** +1, **Cha** +1

CA 20 ; **Réf** +9, **Vig** +7, **Vol** +4

PV 17

Ultime frénésie ↷ **Déclencheur.** La pince des récifs est réduite à 0 point de vie. **Effet.** La pince des récifs porte une Frappe de pince avant de mourir.

Vitesse 1,5 m, nage 9 m

Corps à corps ❖ pince, +9 (finesse), **Dégâts** 1d6+1 tranchants plus venin de pince des récifs et Empoignade

Constriction ❖ 1d6 contondants, DD 17

Venin de pince des récifs (poison). **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Durée maximale** 4 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round), **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round).

Poltergeist

Quand une créature meurt, et quelle que soit la raison pour laquelle son esprit ne veut pas ou ne peut pas quitter le lieu où elle est morte, elle peut se manifester sous la forme d'un poltergeist : un esprit invisible et turbulent qui est capable de manipuler des objets physiques. Les poltergeists sont généralement le résultat d'un trauma émotionnel extrême provoqué par leur décès ou ayant entraîné leur mort.

POLTERGEIST — CRÉATURE 5

LM MOYENNE ESPRIT INTANGIBLE MORT-VIVANT

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues commun

Compétences Acrobaties +14, Intimidation +15, Discrétion +14

For –5, **Dex** +5, **Con** +0, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +4

Lié à un site. Un poltergeist est lié à un endroit et il ne peut s'éloigner de plus de 36 m du lieu où il s'est formé ou a été créé. Certains poltergeists sont liés à une pièce spécifique, à un bâtiment ou à un endroit similaire.

CA 22 ; **Réf** +14, **Vig** +9, **Vol** +13

PV 55, reconstruction ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 5 (sauf force, *spectrale* ou positif ; double résistance contre non magique)

Défense télékinésique ↷ **Déclencheur.** Une créature approche à une distance de 3 m du poltergeist. **Effet.** Le poltergeist effectue une Frappe d'objet télékinésique contre la créature ayant déclenché ce pouvoir.

Invisibilité naturelle. Un poltergeist est naturellement invisible. Il ne devient visible que quand il utilise Effrayer.

Reconstruction (nécromancie, occulte). Quand un poltergeist est détruit, il se reforme au bout de 2d4 jours, complètement guéri, là où il a été détruit. Un poltergeist peut être définitivement détruit uniquement si quelqu'un trouve la raison expliquant son existence et rétablit le tort qui empêche son esprit de trouver le repos.

Vitesse vol 6 m

À distance ❖ objet télékinésique, +13 (évocation, magique, occulte, facteur de portée 18 m), **Dégâts** 2d12 contondants, perforants ou tranchants (en fonction de l'objet)

Sorts innés occultes DD 23, attaque +13 ; **3e** *manœuvre télékinésique* (à volonté) ; **Tours de magie (3e)** *manipulation à distance*

Effrayer ❖ (concentration, émotion, mental, mise hors de combat, terreur) ; **Conditions.** Le poltergeist doit être invisible. **Effet.** Le poltergeist devient visible, apparaissant sous la forme d'un humanoïde squelettique et fantomatique. Chaque créature située dans un rayon de 9 m doit tenter un jet de Volonté DD 21 ; une victime est effrayée 2 en cas d'échec. En cas d'échec critique, elle fuit également aussi longtemps qu'elle est effrayée. Elle est temporairement immunisée pendant 1 min en cas de succès. Au début de son prochain tour, le poltergeist redevient invisible.

Tempête télékinésique ❖❖ (concentration, évocation, occulte). Le poltergeist projette par télékinésie de nombreux petits objets comme des dizaines de pièces d'argenterie ou des livres, soit en les répartissant entre plusieurs cibles, soit en focalisant son attaque contre une cible.

- Quand cet effet est réparti entre plusieurs cibles, le poltergeist effectue une Frappe d'objet télékinésique avec un malus de –2 contre chaque créature située dans un rayon de 9 m. Cela compte comme une seule attaque pour le malus d'attaques multiples du poltergeist et le malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.
- Quand cet effet n'affecte qu'une seule cible, le poltergeist effectue une Frappe d'objet télékinésique contre elle et les dégâts sont augmentés à 3d12. L'attaque inflige 1d12 dégâts en cas d'échec et aucun dégât en cas d'échec critique.

TRÉSORS DES POLTERGEISTS

Un poltergeist a besoin d'objets qu'il peut projeter comme des armes et, après des siècles, seuls les plus résistants peuvent survivre à ses déchaînements. On peut trouver dans leurs trésors de la vaisselle en argent, des hachettes et des livres.

REPOS TROUBLÉ

Une sépulture profanée par la construction de nouvelles habitations est une des manières les plus communes pour que se manifeste un poltergeist. Cela se produit généralement accidentellement mais certaines créatures mauvaises recherchent de telles sépultures pour donner naissance intentionnellement à des poltergeists afin qu'ils leur servent de gardiens.

Qu'est-ce qu'un kami ?

Les esprits connus collectivement sous le nom de kamis étaient à l'origine les protecteurs du monde naturel, particulièrement des choses incapables de se défendre elles-mêmes. Avec le temps, cependant, leurs attributions se sont étendues et, désormais, les protecteurs kamis veillent également sur des structures artificielles et des objets. En théorie, n'importe quels animal, plante, objet ou lieu peuvent potentiellement disposer de leur propre kami mais toutes ces choses ne bénéficient pas encore de cette bénédiction. La classification qui détermine quels objets méritent d'être protégés ou pas est assez confuse et compliquée sauf aux yeux des kamis qui trouvent ce système organisationnel parfaitement logique.

Poracha

Les porachas sont des bêtes félines natives de la mystique forêt des Esprits de Tian Xia. Sous leur forme naturelle, que l'on voit rarement, ces gracieuses créatures à huit pattes arborent un pelage gris rayé de bandes vert olive. Même les plus jeunes porachas sont capables de se cacher dans des objets ; cela les rend particulièrement insaisissables et on les voit rarement s'ils ne le souhaitent pas. Puisque les porachas peuvent si facilement se fondre en un instant à une forêt avant d'en émerger dans ses endroits les plus sombres, les habitants superstitieux pensent que ces bêtes ont un lien avec les kamis, des esprits de la nature qui personnifient des arbres, des pierres et d'autres éléments de la nature de la forêt des Esprits. En vérité, bien que les porachas s'associent fréquemment aux kamis, ils sont une espèce totalement à part de monstres mystérieux avec leurs propres pouvoirs sur le temps et l'espace qui les différencient des esprits de la nature.

L'élément le plus caractéristique des porachas est leur capacité à déformer la réalité pour leurs escapades qui leur permet de se téléporter sur une courte distance. Mais un poracha peut aussi se reposer à l'intérieur des objets ce qui lui permet d'y dormir en toute sécurité. Étant donné que le temps passe extrêmement lentement pour un poracha réfugié dans un objet, il peut y dormir très longtemps. Une fois qu'il se réveille, il en sort pour aller jouer dans le monde des vivants. Les porachas aiment particulièrement se reposer dans les bornes et autres repères le long des routes afin de maximiser leurs chances de rencontrer des voyageurs.

Les porachas s'aventurent rarement sur les terres occupées par les humanoïdes, préférant la compagnie des kamis et leur habitat naturel dans la forêt des Esprits. Bien qu'ils aiment parfois discuter, ils sont extrêmement sensibles au son ; ils parlent doucement et n'en attendent pas moins de leurs interlocuteurs. Leurs territoires couvrent de vastes étendues de forêt ce qui en fait des alliés précieux pour les chasseurs ou les chercheurs de trésors qui, sans eux, pourraient se perdre dans une végétation aussi dense. Mais les porachas sont particulièrement imprévisibles et, en échange de leur aide, ils demandent généralement des services énigmatiques comme d'aller planter un jeune arbre particulièrement rare dans une grotte précise ou de se débarrasser d'une espèce invasive de monstres autour d'une source qu'ils chérissent particulièrement. Il n'est pas recommandé de tenter de contraindre ou de duper un poracha car ces bêtes sacrées peuvent avoir des amis parmi les kamis ainsi que d'autres individus de leur propre espèce. Bien qu'ils ne se déplacent généralement pas en groupe, les porachas savent où trouver d'autres membres de leur espèce en cas de problème et une bande organisée de porachas est une menace particulièrement perturbante.

Poracha — Créature 4

Peu courant | N | Moyenne | Bête

Perception +10 ; perception des vibrations (imprécis) 3 m, vision dans le noir

Langues commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +9, Diplomatie +11, Discrétion +13, Duperie +11, Survie +10

For +3, **Dex** +5, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +3

CA 23 ; **Réf** +13, **Vig** +9, **Vol** +10

PV 50 ; **Faiblesses** son 5

Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +13 (finesse, magique), **Dégâts** 2d6+7 perforants

Corps à corps ◆ griffe, +13 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 2d4+7 tranchants

Escapade ◆ (déplacement, invocation, primordiale, téléportation). Le poracha se téléporte sur une distance maximale de 12 m. Il doit avoir une ligne de mire sur l'espace vers lequel il se téléporte. Il ne peut utiliser une nouvelle fois Escapade avant 1d4 rounds.

Fusion avec les objets ◆◆ (primordiale, transmutation). Le poracha touche un objet adjacent qui a un volume suffisant pour le contenir. Il fusionne avec cet objet indéfiniment et tant qu'il est à l'intérieur, le temps passe pour lui exceptionnellement lentement et il n'a qu'une perception limitée du monde extérieur. Le poracha ne peut utiliser que perception des vibrations pour savoir ce qui se passe à l'extérieur de l'objet. Il ne peut utiliser que des actions mentales ou Escapade ; s'il utilise Escapade, il quitte l'objet et réapparaît où il veut. Si une créature effectue une Frappe contre l'objet, le poracha en est expulsé indemne.

Poupée des âmes

Les poupées des âmes sont des jouets ou des mannequins étranges dans lesquels a été injectée une toute petite partie de l'âme d'un mortel décédé. On crée ces petites créatures artificielles pour diverses raisons. Elles peuvent ainsi servir de compagnons ou de serviteurs, mais elles gardent leur libre arbitre, ce qui signifie qu'elles ne sont pas obligées d'obéir à leur créateur. Les fidèles de Pharasma détestent les poupées des âmes qu'ils considèrent comme une perversion du cycle naturel des âmes, et ceux qui vénèrent la Dame des tombes voient la destruction des poupées des âmes, quel que soit leur alignement, comme un grand service rendu au Grand Au-Delà.

Les poupées des âmes sont les plus simples de ces créatures parmi lesquelles existent également des pantins des âmes de taille humaine, de puissants réceptacles des âmes et des soldats sentinelles de terre cuite des âmes. Leur création à partir de créatures vivantes non consentantes est un acte maléfique et une telle créature peut résister au processus en réussissant un jet de Volonté contre le DD d'Artisanat du créateur, ce qui détruit la poupée en plus d'éviter sa mort. Une poupée non mauvaise peut être créée avec l'âme d'une personne qui a donné son consentement avant de mourir.

Les poupées des âmes que rencontrent les aventuriers sont le plus souvent des sortes de gardiennes. Malgré leur petite taille, la puissance du fragment d'âme accroît bien plus la dangerosité de son coup de poing que ce à quoi on pourrait s'attendre. De plus, elle lui confère un unique sort d'une puissance bien supérieure à sa taille. Grâce à leur autonomie et leur intelligence remarquable, les poupées des âmes sont souvent chargées par leurs créateurs de s'occuper de créatures artificielles bien plus puissantes mais dénuées d'intelligence, telles que des golems, ce qui leur permet de contrôler un réseau défensif bien plus efficace que ce que leur permettent leurs seules capacités.

Même si une poupée des âmes abrite un petit fragment d'une âme prélevée pendant ou peu après la mort d'une personne, ceci n'affecte pas la résurrection ou la progression vers l'après-vie du défunt. Le processus est létal pour les créatures vivantes dont l'âme est prélevée. On a toutefois déjà entendu des rumeurs parlant de procédés plus coûteux qui permettent à quelqu'un de céder un fragment de son âme sans conséquence néfaste.

Le fragment d'âme est logé dans une gemme de focalisation d'âme (Solidité 10) généralement incrustée dans le cou ou la poitrine de la poupée. Le fragment d'âme n'est pas immuable et la poupée continue d'apprendre après sa création, ce qui signifie que sa personnalité et ses pouvoirs peuvent évoluer de façon à imiter ceux de la personne à qui appartenait l'âme ou qu'elle peut développer sa propre personnalité. La gemme de focalisation conserve les souvenirs d'une poupée des âmes, même si celle-ci est détruite. La gemme de focalisation d'âme d'une poupée détruite peut même être insérée dans le corps d'une nouvelle poupée par quelqu'un de versé dans la création de créatures des âmes, ce qui permet effectivement de reconstruire la poupée des âmes d'origine.

Poupée des âmes — Créature 2

VARIABLE | TRÈS PETITE | ÂME | CRÉATURE ARTIFICIELLE

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues une langue parlée par son créateur (généralement le commun)

Compétence Acrobaties +8, Discrétion +8, Occultisme +4

For −2, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +0

Fragments de personnalité. Une poupée des âmes partage des fragments de personnalité de la personne à qui appartenait l'âme mais aucun de ses souvenirs. Par conséquent, une poupée des âmes a le même alignement que la personne à qui appartenait l'âme et obtient les traits d'alignement correspondants.

CA 20 ; **Réf** +10, **Vig** +7, **Vol** +6

PV 23 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement

Vitesse 6 m

Corps à corps ❖ poing, +10 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 1d6+2 contondants

Sorts innés occultes DD 18, attaque +8 ; **3e** *lévitation*, un sort supplémentaire en fonction de l'alignement de la personne à qui appartenait l'âme (voir la marge) ; **Tours de magie (1er)** *lumière*, *manipulation à distance*, *prestidigitation*

Sorts innés

Le sort inné de niveau 3 supplémentaire d'une poupée des âmes dépend de son alignement, comme indiqué ci-après.

Loyal bon : *zone de vérité*
Neutre bon : *héroïsme*
Chaotique bon : *guérison*
Loyal Neutre : *antidétection*
Neutre : *mur d'épines*
Chaotique neutre : *graisse*
Loyal mauvais : *ténèbres glaciales*
Neutre mauvais : *mise à mal*
Chaotique mauvais : *contact vampirique*

GIGANTOPITHECUS

Ce féroce cousin des orangs-outans est trois fois plus lourd qu'un gorille. Il est de niveau 4 avec des caractéristiques similaires à celles d'un gorille d'élite.

PRIMATE

Bien que de nombreux primates soient pacifiques et vivent reclus, les gorilles peuvent se montrer très territoriaux et les megaprimatus sont particulièrement agressifs et dangereux.

GORILLE

Les gorilles peuvent être des créatures territoriales particulièrement s'ils sont provoqués par des chasseurs ou par la présence de monstres plus dangereux. Un gorille utilise avec sauvagerie ses crocs et ses puissants bras pour mordre et rouer de coups les intrus.

GORILLE **CRÉATURE 3**

N GRANDE ANIMAL

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +11, Discrétion +7

For +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –2

CA 19 ; **Réf** +9, **Vig** +12, **Vol** +6

PV 45

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ◆ poing, +11 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+4 contondants

Corps à corps ◆ mâchoires, +11 (allonge 1,5 m), **Dégâts** 1d8+4 perforants

Posture effrayante ◆◆ (audible, émotion, mental, terreur). Le gorille frappe son torse et affiche une posture effrayante. Les créatures dans un rayon de 9 m doivent tenter un jet de Volonté DD 20. Tant qu'une créature est effrayée par ce pouvoir, elle est prise au dépourvu par rapport au gorille.

Succès critique. Aucun effet et immunité temporaire pendant 1 minute.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est effrayée 1.

Échec critique. La créature est effrayée 2.

MEGAPRIMATUS

Le megaprimatus compte parmi les primates les plus puissants et n'hésite pas à répondre à la moindre intrusion dans son domaine. Avec une taille de 12 m, il est plus grand que la plupart des géants et il est généralement le plus grand prédateur de sa région.

MEGAPRIMATUS **CRÉATURE 8**

N GIGANTESQUE ANIMAL

Perception +15 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +19

For +7, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +2

CA 26 ; **Réf** +16, **Vig** +19, **Vol** +13

PV 150

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ◆ poing, +21 (agile, allonge 6 m), **Dégâts** 2d8+10 contondants

Corps à corps ◆ mâchoires, +21 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+10 perforants

Mutilation acharnée ◆◆. Un megaprimatus effectue deux Frappes de poing contre la même cible. Si les deux touchent, l'attaque inflige 2d6 points contondants de plus, la cible est prise au dépourvu et elle subit un malus de statut de –20 à toutes ses Vitesses jusqu'à la fin de son prochain tour.

Posture effrayante ◆◆ (audible, émotion, mental, terreur). Le megaprimatus frappe son torse et affiche une posture effrayante. Les créatures dans un rayon de 15 m doivent tenter un jet de Volonté DD 27. Tant qu'une créature est effrayée par ce pouvoir, elle est prise au dépourvu par rapport au megaprimatus et aux autres gorilles.

Succès critique. Aucun effet et immunité temporaire pendant 1 minute.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est effrayée 1.

Échec critique. La créature est effrayée 2 et fuit jusqu'à la fin de son prochain tour.

Protéen

Gardiens du désordre et natifs du plan primordial du chaos connu sous le nom de Maelström, les protéens considèrent que c'est leur vocation de semer la discorde et d'accélérer le processus entropique. Les plus puissants des protéens sont des demi-dieux connus collectivement sous le nom de seigneurs protéens bien que ce soient des entités mystérieuses dont les cultes sur le plan matériel ont tendance à être discrets et secrets.

Les protéens sont organisés en un système assez large de castes et possèdent une incroyable variété de pouvoirs. La plupart d'entre eux ont un corps de serpent avec la tête d'une bête primitive. Cela fait longtemps que les érudits sont intrigués par ce fait, que des rejetons de la dissolution et du désordre aient en commun autant de caractéristiques, et soulignent qu'il existe un semblant d'ordre dans le plus pur des chaos. D'autres notent que cet aspect de serpent est une des formes les plus primitives, ce qui pourrait laisser penser qu'elle est la seule qui domine dans une réalité primordiale. Quant aux protéens, cela ne semble guère les préoccuper ce qui, ironiquement, ne fait qu'ajouter à la confusion et à l'absence de consensus concernant leur espèce. Après tout, si même le chaos ne peut être chaotique n'est-ce pas la forme la plus pure d'entropie ?

Vagues de distorsion

De nombreux protéens peuvent soumettre leurs adversaires à des altérations perturbantes du temps et de l'espace en générant des ondes de réalité instable dans l'environnement, des vagues de distorsion. Quand une créature rate son jet de sauvegarde et qu'elle est affectée par une vague de distorsion, lancez 1d8 et consultez la table suivante pour déterminer les effets précis de la vague sur cette créature. À moins que le contraire ne soit indiqué, l'effet d'une vague de distorsion ne dure que 1d4 rounds et un nouvel effet d'une vague annule tout précédent effet affectant déjà une créature.

D8	Effet de la vague de distorsion
1	Maladroit 2 (3 avec un échec critique)
2	Confus et gain de 4d6 PV temporaires
3	Ébloui (permanent en cas d'échec critique)
4	Affaibli 2 (3 avec un échec critique)
5	Immobilisé par des filaments d'énergie
6	Accéléré (Marcher rapidement, Frapper ou Faire un pas uniquement)
7	Ralenti 1
8	Stupéfié 2 (3 avec un échec critique)

Ver du néant

Les autres protéens ne considèrent pas que les êtres iridescents et volants connus sous le nom de vers du néant appartiennent à une quelconque caste protéenne. Ils estiment qu'ils ne sont qu'un infâme effet secondaire du bouillonnement constant de l'énergie du Maelström. Qualifier un ver du néant un protéen en présence d'un membre plus puissant de cette espèce est le plus sûr moyen de déclencher une confrontation.

Les vers du néant, quant à eux, se fichent éperdument de savoir si quelqu'un les considère ou non comme des protéens. Ils prospèrent au sein du Maelström, s'ébattant en bancs pouvant compter jusqu'à 20 individus et jouant parmi le chaos de réalités constamment fluctuantes. Ailleurs (comme sur le plan matériel), les vers du néant sont fascinés par le principe même de la permanence des choses ; bon nombre d'entre eux se focalisent sur un élément géographique d'une région (comme une colline ou un bassin) et voltigent dans les airs tout autour pendant des mois ou même des années en attendant que l'objet de leur attention change. Les changements mineurs, comme le changement de couleur des arbres en automne, la lente décomposition d'un corps ou l'irruption régulière d'un geyser, fascinent aussi les vers du néant. Un ver du néant mesure environ 60 cm de long et pèse 1 kilo.

Ver du néant — Créature 1

CN | Très petite | Protéen | Veilleur

Perception +4 ; perception de l'entropie (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues abyssal, protéen

Divinités protéennes

Les plus puissants de tous les protéens forment un groupe de demi-dieux connus collectivement sous le nom de seigneurs protéens. Mais même leur vaste puissance est bien pâle en comparaison de celle des mystérieux Orateurs des Abîmes. Les Orateurs sont les plus mystérieuses des divinités du Maelström. Même leur nature exacte est inconnue et les érudits ne parviennent pas à se mettre d'accord pour savoir s'il s'agit de divinités ou d'aspects du Maelström

Noms protéens

Un protéen a deux noms : un nom traditionnel dans leur langage perturbant et sifflant et un titre honorifique. Ce dernier se traduit facilement dans d'autres langues mais le nom traditionnel d'un protéen peut rarement être prononcé autrement qu'en protéen. Aussi, la plupart de ces créatures ont tendance à utiliser leur titre quand elles traitent avec des étrangers et se désignent, par exemple, sous le nom de «Chant du doux poison» ou «Rugissement sifflant de la tempête.»

Autres protéens

En plus de ceux qui sont présentés ici, de nombreux autres protéens vivent dans le Maelström y compris les pélagastrs spectraux, les ourdivars métamorphes et presque humanoïdes et les izfiitars incroyablement puissants.

NÉS DU CHAOS

Le Maelström, demeure des protéens, est une masse tourbillonnante d'énergie primordiale turbulente, de vagues planaires et de substances spirituelles qui enveloppent les plans extérieurs. Les érudits des plans ont émis la théorie selon laquelle toute la réalité s'est formée à l'origine à partir du Maelström aux cours de premiers jours du cosmos, une théorie que les protéens ne réfutent pas nécessairement.

Compétences Acrobaties +7, Discrétion +7, Duperie +6, Religion +4

For –1, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** –1, **Sag** –1, **Cha** +1

Perception de l'entropie (divination, divine, prédiction). Un ver du néant peut anticiper la très probable présence d'une créature grâce à une perception surnaturelle des probabilités chaotiques et de la chance. Cela lui octroie la capacité de percevoir les créatures à la portée indiquée. Une créature sous l'effet d'*antidétection* ou qui est protégée contre les divinations et les prédictions ne peut être remarquée par perception de l'entropie.

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +6

PV 16, guérison accélérée 1 ; **Résistances** anatomie protéenne 5, précision 3

Anatomie protéenne (divine, transmutation). Les organes vitaux d'un ver du néant changent constamment de forme et de position. Immédiatement après avoir subi des dégâts d'acide, d'électricité ou de son, le ver du néant gagne la valeur de résistance indiquée contre ce type de dégâts. Cet effet dure 1 h ou jusqu'à la prochaine fois que le protéen subit des dégâts d'un autre type (auquel cas sa résistance change pour se conformer à ce nouveau type de dégâts).

Le ver du néant est immunisé contre les effets de métamorphose à moins d'être une cible volontaire. S'il est aveuglé ou assourdi, le ver du néant récupère automatiquement à la fin de son prochain tour alors que de nouveaux organes sensoriels poussent pour remplacer ceux qui ont été compromis.

Vitesse 6 m, vol 12 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ❖ mâchoires, +9 (chaotique, finesse, magique), **Dégâts** 1d8–1 perforants plus 1d4 chaotiques

Corps à corps ❖ queue, +9 (chaotique, finesse, magique), **Dégâts** 1d4–1 tranchants plus 1d4 chaotiques et flagellation déroutante

Sorts innés divins DD 16 ; **4e** *lire les présages* ; **2e** *brume de dissimulation*, *flou* (soi uniquement) ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté ; loyal uniquement) ; **Tours de magie (4e)** *lumières dansantes*, *prestidigitation*, *son imaginaire* ; **Constant (4e)** *liberté de mouvement*

Changement de forme ❖ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Le ver du néant prend l'apparence d'un animal de Très Petite taille. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de ses Frappes mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec ses Frappes.

Flagellation déroutante (divine, émotion, enchantement, mental). Une créature touchée par la Frappe de queue du ver du néant est stupéfiée 1 pendant1 round (stupéfiée 2 sur un coup critique). Réussir un jet de Volonté DD 16 permet d'annuler cet effet et octroie une immunité temporaire contre flagellation déroutante pendant 1 min.

NAUNET

Pugnaces et puissamment musclés, les naunets sont les éclaireurs et les soldats des armées protéennes. Ressemblant à une épaisse salamandre avec une grosse tête, une puissante queue et, à la place de ses pattes arrière, des tentacules dotés d'une mâchoire à leur extrémité, le naunet est le plus bestial des protéens et il fait partie d'une des castes les plus basses. Un naunet mesure 3,6 m de long et pèse environ 450 kilos. Tous les protéens se comportent de manière imprévisible et sont capables d'actions inattendues mais, comparés aux autres, les naunets sont beaucoup plus bestiaux. Toujours prêts à se battre, les naunets s'enorgueillissent d'agir rapidement et de frapper avant que des distractions désagréables comme la diplomatie ne viennent compromettre un combat.

NAUNET — CRÉATURE 7

CN GRANDE PROTÉEN VEILLEUR

Perception +14 ; perception de l'entropie (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, protéen

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +16, Discrétion +14, Intimidation +16, Survie +12

For +5, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +3

Perception de l'entropie (divination, divine, prédiction). Comme le ver du néant.

CA 24 ; **Réf** +14, **Vig** +18, **Vol** +12 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 120, guérison accélérée 2 ; **Faiblesses** loyal 5 ; **Résistances** anatomie protéenne 10, précision 5
Anatomie protéenne (divine, transmutation). Comme le ver du néant.
Vitesse 7,5 m, vol 9 m, nage 7,5 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ❖ mâchoires, +18 (chaotique, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d10+8 perforants plus 1d6 chaotiques
Corps à corps ❖ queue, +18 (chaotique, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 2d8+8 contondants plus 1d6 chaotiques et Empoignade
Corps à corps ❖ tentacule, +18 (chaotique, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d8+6 perforants plus 1d6 chaotiques et écrasement déroutant
Sorts divins innés DD 26, attaque +16 ; **5e** *porte dimensionnelle* ; **4e** *brouillard dense*, *flèche acide* ; **3e** *fracassement* (à volonté) ; **2e** *brume de dissimulation* (à volonté) ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté ; loyal uniquement) ; **Constant (4e)** *liberté de mouvement*
Changement de forme ❖ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Le naunet peut prendre l'apparence de n'importe quels humanoïde, bête ou animal de Petite, Moyenne ou Grande taille. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de ses Frappes mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec ses Frappes.
Constriction ❖ 1d8+8 contondants, DD 26
Écrasement déroutant (divine, émotion, enchantement, mental). Une créature touchée par la Frappe de tentacule du naunet est stupéfiée 2 pendant 1d4 rounds (jet de Volonté DD 24 pour annuler). Si la créature était déjà stupéfiée de cette manière, la durée est augmentée d'un round. Une créature chaotique n'est que stupéfiée 1.
Frappe adaptative ◈ (divine, métamorphose, transmutation). Le naunet choisit entre l'adamantium, le fer froid ou l'argent ; ses Frappes au corps à corps sont considérées de ce type pendant 1 min ou jusqu'à ce qu'il utilise à nouveau Frappe adaptative.

KÉ'KTAR

Formant la caste dirigeante des protéens, les ké'ktars orchestrent les attaques contre les bastions de la loi et arbitrent les disputes entre les protéens de manière confidentielle et capricieuse. Un ké'ktar ressemble à une créature serpentine scintillante avec des épines, des griffes et une tête évoquant celle d'un dragon. Son apparence exacte est constamment fluctuante mais, généralement, il mesure 6 m de long avec un poids d'environ 750 kilos. Bien que leur apparence physique puisse varier, il y a deux constantes : tout d'abord, leurs yeux ont toujours une vive teinte ambre ou violette. Deuxièmement, le symbole du statut du ké'ktar, une couronne de symboles fluctuants flottant au-dessus de sa tête, ne change jamais. Un ké'ktar ne peut retirer sa couronne mais il peut la masquer bien que la plupart de ces créatures refusent de le faire et considèrent un tel acte comme une marque de couardise ou de honte.

Les ké'ktars constituent une sorte de clergé dans la société protéenne et interviennent en tant qu'intermédiaires entre les autres protéens et les Orateurs des Abîmes. Tous les autres protéens respectent les ké'ktars les considérant un peu comme les citoyens des cités des mortels considèrent des nobles estimés ; même des protéens plus puissants se soumettent à la volonté des ké'ktars. Comme avec bon nombre de religions, les dogmes et la théologie sont sujets à interprétation et à des modifications. Et au sein de la société protéenne, la situation est encore plus prononcée. Quels que soient la nature et les désirs des mystérieux Orateurs des Abîmes, différents ké'ktars peuvent avoir des interprétations totalement différentes de leurs volontés et de leurs intentions. Pour les protéens, cependant, cette dissonance intrinsèque est une force plutôt qu'une faiblesse.

ANCIENS IMMORTELS

Parmi les nombreux types d'immortels du Grand Au-Delà, les protéens font certainement partie des plus anciens. Dès leur création, ils ont fait la guerre aux aéons inévitables ; c'est avec nostalgie qu'ils évoquent cette époque au cours de laquelle les divinités n'avaient pas encore imposé l'ordre à la réalité.

DÉFENDRE LE CHAOS

Là où vont les protéens, le chaos les suit. Pour eux, il n'existe pas de forme plus pure de l'existence que l'entropie et ils cherchent constamment à s'opposer à l'ordre dans le Grand Au-Delà. Cependant, les protéens ne considèrent pas que le chaos soit incompatible avec la vie ; ils pensent plutôt que les êtres, immortels ou non, méritent une totale liberté selon leurs propres termes.

KÉ'KTAR CRÉATURE 17

CN GRANDE PROTÉEN VEILLEUR

Perception +30 ; perception de l'entropie (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, protéen ; télépathie 30 m, *don des langues*

Compétences Acrobaties +26, Athlétisme +30, Diplomatie +35, Discrétion +28, Duperie +33, Intimidation +35, Religion +30

For +9, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** +5, **Sag** +7, **Cha** +7

Perception de l'entropie (divination, divine, prédiction). Comme le ver du néant.

CA 40 ; **Réf** +28, **Vig** +30, **Vol** +34 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 290, guérison accélérée 10 ; **Faiblesses** loyal 15 ; **Résistances** anatomie protéenne 25, précision 10

Anatomie protéenne (divine, transmutation). Comme le ver du néant.

Contre-courant spatial (aura, divine, transmutation) 9 m. Une créature utilisant un pouvoir de téléportation au sein de cette aura ou y pénétrant par téléportation doit réussir un jet de Vigueur DD 38 ou être isolée de la réalité pendant 1d4 rounds avant d'achever sa téléportation. La créature ne peut agir, percevoir quoi que ce soit ou être prise pour cible. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature se téléporte normalement mais elle est étourdie 1. Les ké'ktars sont immunisés contre cet effet.

Attaque d'opportunité ↩

Vitesse 12 m, vol 15 m, nage 12 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ❖ mâchoires, +33 (chaotique, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d10+15 perforants plus 1d6 chaotiques et frappe de vagues de distorsion

Corps à corps ❖ griffe, +33 (agile, chaotique, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d10+15 tranchants plus 1d6 chaotiques et frappe de vagues de distorsion

Corps à corps ❖ queue, +33 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+15 contondants plus Empoignade

Sorts innés divins DD 42, attaque +32 ; **9e** *colère divine* (uniquement chaotique), *sphère prismatique* ; **8e** *confusion*, *métamorphose funeste* ; **7e** *dissipation de la magie* (à volonté), *déformer l'esprit* (×3) , *désintégration*, *fracassement* (à volonté); **6e** *téléportation* (à volonté ; soi uniquement) ; **5e** *création* (à volonté), *porte dimensionnelle*, *terrain hallucinatoire* (×2 ; voir pouvoir remodeler la réalité) ; **4e** *confusion* (à volonté), *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **2e** *détection de l'alignement* (à volonté ; loyal uniquement) ; **Constant (5e)** *don des langues* ; **(4e)** *liberté de mouvement*

Changement de forme ❖ (concentration, divine, métamorphose, transmutation**).** Le ké'ktar peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de Très Grande taille ou plus petite. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de ses Frappes mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec ses Frappes.

Constriction ❖ 1d10+15 contondants, DD 42

Frappe de vagues de distorsion (divine, métamorphose, transmutation). Une créature touchée par la Frappe de mâchoires ou de griffe d'un ké'ktar doit réussir un jet de Vigueur DD 36 ou être soumise à une vague de distorsion (page 285).

Remodeler la réalité (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Quand un ké'ktar lance *terrain hallucinatoire*, il imprègne l'illusion d'une substance quasi réelle. Les créatures qui ne discernent pas l'illusion considèrent comme réels les structures et le terrain générés par le sort ; ils peuvent donc emprunter des escaliers illusoires, se retrouver piégés dans des sables mouvants illusoires, etc.

Psychopompe

Les psychopompes sont les gardiens et les bergers des morts natifs du Cimetière, la vaste plan des tombeaux où les âmes des mortels sont jugées et envoyées vers leur récompense éternelle ou vers leur damnation. Les psychopompes s'assurent que les mortels acceptent la transition qu'ils subissent et qu'ils soient correctement orientés vers l'après-vie appropriée. Ils protègent aussi ces âmes contre les prédateurs surnaturels. Presque tous les psychopompes portent un masque, surtout quand il est probable qu'ils interagissent avec des mortels ; cependant, les type de masques qu'ils utilisent sont aussi variés que les psychopompes eux-mêmes. Les jugements du Cimetière sont prononcés en réquien, une sombre langue mélodieuse qui se parle doucement avec différentes intonations.

Nosoi

Un nosoi ressemble à un engoulevent, un moineau ou à un autre petit oiseau affublé d'un lourd masque en cuir de médecin de peste. Ce sont les greffiers, les messagers et les copistes du Cimetière qui assistent aux jugements, orientent les âmes et s'occupent plus généralement de toutes les tâches administratives nécessaires à la bonne gestion du Cimetière. La plupart sont particulièrement bavards et disposés à discuter de l'importance des tâches qu'on leur a confiées.

NOSOI **CRÉATURE 1**

N TRÈS PETITE PSYCHOPOMPE VEILLEUR

Perception +6 ; vision dans le noir, perception de la vie 18 m

Langues abyssal, céleste, infernal, réquien

Compétences Acrobaties +6, Connaissance des bibliothèques +8, Connaissance du Cimetière +8, Discrétion +6, Religion +6, Représentation +6, Société +2

For –1, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** +1, **Sag** +1, **Cha** +3

Perception de la vie (divination, divine). Le psychopompe perçoit l'essence vitale des créatures vivantes et mortes-vivantes dans le rayon indiqué.

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +4, **Vol** +6

PV 18 ; **Immunités** effets de mort, maladie ; **Résistances** négatif 3, poison 3

Vitesse 4,5 m, vol 12 m

Corps à corps ❖ bec, +6 (finesse, magique), **Dégâts** 1d4–1 perforants plus contact spirituel

Sorts innés divins DD 16 ; **4e** *cadavre loquace*, *lire les présages* ; **2e** *invisibilité* (à volonté ; soi uniquement), *cacophonie*

Changement de forme ❖ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Le nosoi prend l'apparence d'un corbeau ou d'un oiseau chanteur. Cela ne change pas sa Vitesse ou les bonus d'attaque et de dégâts de ses Frappes.

Contact spirituel. Les Frappes d'un nosoi affectent les créatures intangibles comme si elles bénéficiaient d'une rune de propriété *spectrale* et infligent 1d6 dégâts négatifs aux créatures vivantes ou 1d6 dégâts positifs aux morts-vivants.

Mélodie envoûtante ❖ (audible, concentration, divine, enchantement, mental, mise hors de combat). Le nosoi fredonne une chanson captivante. Chaque créature vivante ou morte-vivante dans une émanation de 18 m doit tenter un jet de Volonté DD 18. L'effet dure 1 round mais si le nosoi utilise de nouveau ce pouvoir sans s'interrompre au cours des rounds suivants, la durée est prolongée à chaque fois de 1 round pour les créatures affectées. Une créature qui réussit un jet de sauvegarde est temporairement immunisée pendant 24 h. Bien qu'il s'agisse d'un effet mental, ce pouvoir affecte les morts-vivants dénués d'intelligence. Les psychopompes sont immunisés contre cet effet.

Échec. La créature est fascinée.

Échec critique. Comme pour un échec et la créature doit utiliser chacune de ses actions pour se rapprocher du nosoi aussi rapidement que possible tout en évitant tout danger évident. Si une créature envoûtée est adjacente au nosoi, elle reste immobile et n'agit pas. La fascination se termine si la cible est attaquée.

Morrigna

Chasseuses de primes et enquêtrices, les morrignas traquent les créatures qui déjouent la mort ou interfèrent avec le flux naturel des âmes. Elles s'habillent de robes amples en soie d'araignée et portent des masques évoquant des toiles d'araignées car elles estiment avoir un lien spirituel avec ces créatures patientes et vigilantes.

Divinités psychopompes

Les plus puissants des psychopompes sont des demi-dieux uniques connus collectivement sous le nom de «guides» et chacun d'eux a son propre culte.

Les divinités psychopompes incluent Atropos, la Dernière sœur ; Barzahk, le Passage ; Ceyanan, le Berger ; Dammar, le Rejeté ; Imot, le Symbole de la fatalité ; Mère Vautour, la Mangeuse de chair ; Mrtyu, le Conjoint de la Mort ; Narakas, la Sentence purificatrice ; le Cheval blafard ; Phlégyas, le Consolateur des athées ; Saloc, le Gardien des immortels ; Teshallas, le Poison primordial ; et Vale, le Tribunal des ancêtres.

AUTRES PSYCHOPOMPES

Les nosois et les morrignas sont loin d'être les seuls représentants de leur espèce. Bien d'autres, comme les squelettiques vanths ou les draconiques yamarajes, participent à l'intendance des morts.

MORRIGNA CRÉATURE 15

N MOYENNE PSYCHOPOMPE VEILLEUR

Perception +28 ; vision dans le noir, perception de la vie 18 m

Langues abyssal, céleste, infernal, nécril, réquien ; *communication avec les animaux*, *don des langues*

Compétences Athlétisme +27, Connaissance du Cimetière +28, Diplomatie +27, Discrétion +27, Intimidation +29, Religion +29, Société +24

For +8, **Dex** +4, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +6, **Cha** +4

Perception de la vie (divination, divine). Comme le nosoi.

Objets *Bô de frappe +2*

CA 38 ; **Réf** +27, **Vig** +25, **Vol** +29 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 240, régénération 20 (désactivée par l'acide ou le feu) ; **Immunités** effets de mort, maladie ; **Résistances** négatif 15, poison 15

Coup de bandelettes ↷ **Déclencheur.** Une créature à portée des bandelettes de toile d'une morrigna utilise une action pour Frapper ou tenter un test de compétence. **Effet.** La morrigna effectue une Frappe de bandelettes contre la créature ayant déclenché ce pouvoir. Si la frappe est un coup critique, l'action ayant déclenché ce pouvoir est interrompu.

Vitesse 9 m, escalade 9 m (*pattes d'araignée*)

Corps à corps ❖ **Bô**, +31 (allonge 3 m, croc-en-jambe, magique, parade), *Dégâts* 2d8+14 contondants plus contact spirituel

Corps à corps ❖ bandelettes de toile, +29 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d12+14 contondants plus Empoignade et contact spirituel

Sorts spontanés divins DD 35, attaque +30 ; **6e** (4 emplacements) *champ de vie*, *coup spirituel*, *guérison* ; **5e** (4 emplacements) *communication à distance*, *dissipation de la magie*, *protection contre la mort* ; **4e** (4 emplacements) *immunité contre les sorts*, *liberté de mouvement*, *lire les présages* ; **3e** (4 emplacements) *cécité*, *manque de foi*, *message onirique* ; **2e** (4 emplacements) *apaisement des émotions*, *détection de l'invisibilité*, *silence* ; **1er** (4 emplacements) *bénédiction*, *imprécation*, *rayon affaiblissant* ; **Tours de magie (8e)** *contact glacial*, *destruction de mort-vivant*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *stabilisation*

Sorts innés divins DD 37 ; **4e** *cadavre loquace* ; **Constant (5e)** don des langues, **(2e)** *communication avec les animaux*, *pattes d'araignée*

Rituel divin DD 37 ; *appel d'un esprit*

Changement de forme ❖ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Une morrigna peut prendre l'apparence de n'importe quel animal ou humanoïde de Petite ou Moyenne taille. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou le bonus à l'attaque et aux dégâts de ses Frappes mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec ses Frappes. À moins de choisir de conserver ses bandelettes de toile avec sa nouvelle forme, elle ne peut pas utiliser de Frappes de bandelettes.

Contact spirituel. Comme le nosoi mais 4d6.

Serviteurs arachnides ❖❖❖ (invocation, divine). La morrigna invoque une tarentule géante (page 25) ou une nuée d'araignées (page 24). Ces araignées ont le trait convoqué et restent 10 min ou jusqu'à ce qu'elles tombent à 0 PV. La morrigna n'a pas besoin de Maintenir le sort pour commander ces créatures convoquées et elle peut avoir n'importe quel nombre d'araignées convoquées en même temps. À n'importe quel moment, elle peut voir à travers les yeux de n'importe laquelle des araignées convoquées.

Ptérosaure

Les ptérosaures sont des créatures volantes primitives. S'ils sont généralement plus petits que des humains, les deux spécimens présentés ci-dessous sont bien plus grands. Chacune de ces créatures représente un danger important pour un individu.

On rencontre ces reptiles volants dans de nombreuses régions, mais ils préfèrent planer dans les cieux des zones chaudes ou tempérées.

Ptéranodon

Les ptéranodons sont des reptiles lestes et agiles qui possèdent une envergure de 6 m leur permettant de planer sur les courants aériens pendant des heures. Ces créatures ont un long bec et une grande crête qui saille à l'arrière de leur crâne.

PTÉRANODON — CRÉATURE 2

N GRANDE ANIMAL

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +7
For +3, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –1
CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +7, **Vol** +6

PV 35
Vitesse 3 m, vol 12 m

Corps à corps ◆ bec, +10, **Dégâts** 1d10+3 perforants
Piqué ◆◆. Le ptéranodon Vole d'une distance maximale égale à sa Vitesse et porte une Frappe de bec à n'importe quel moment de son déplacement.

Quetzalcoatlus

Le quetzalcoatlus est le membre le plus important de la famille des ptérosaures. Il possède une taille et une envergure impressionnante de 12 m à cause desquelles on le prend souvent pour un dragon.

Les quetzalcoatlus sont carnivores. Ils se nourrissent de nombreux reptiles, mammifères, grands poissons, amphibiens et autres invertébrés. Ces créatures ne sont pas fondamentalement agressives et se contentent bien volontiers de carcasses, mais elles n'hésiteront pas à attaquer presque toute créature vivante et plus petite qui se présentera devant elles.

QUETZALCOATLUS — CRÉATURE 7

N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +15 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +17
For +6, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –1
CA 25 ; **Réf** +17, **Vig** +16, **Vol** +12

PV 110
Vitesse 4,5 m, vol 15 m

Corps à corps ◆ bec, +17 (allonge 3 m, mortelle 1d10), **Dégâts** 2d10+10 perforants plus 1d8 de saignement persistants
Corps à corps ◆ serre, +17, **Dégâts** 2d8+10 perforants plus Empoignade
Piqué ◆◆. Le quetzalcoatlus Vole d'une distance maximale égale à sa Vitesse et porte une Frappe de bec ou de serre à n'importe quel moment de son déplacement.
Saisir. Un quetzalcoatlus peut se déplacer de la moitié de sa Vitesse en portant une créature empoignée ou entravée. Ses deux serres sont utilisées par cette action.

DES AILES PRIMITIVES

Bien qu'ils ne soient pas des dinosaures à proprement parler, on rencontre généralement les ptérosaures dans les mêmes régions que les dinosaures et le reste de la mégafaune, et il est possible de les apercevoir voler en cercle dans les cieux, apportant leur propre touche d'ambiance primitive à ces mondes perdus.

D'AUTRES QUELAUNTS

Les pires récits mettant en scène les quelaunts leur attribuent des pouvoirs encore plus grands que ceux qui sont présentés dans cette section et laissent penser qu'ils représenteraient une catégorie à part entière d'extraterrestres qui viendrait à peine de tourner sa monstrueuse attention vers l'humanité.

Quelaunt

Il est impossible de discerner un quelconque œil, nez, oreille ou bouche, ou un autre moyen d'ingérer la nourriture chez ce monstre doté de trois bras et de trois jambes. Ses membres sont répartis de façon si uniforme sur son corps qu'il est même impossible de déterminer dans quel sens la créature est orientée. Rares sont ceux qui s'attardent cependant sur l'étrange apparence d'un quelaunt, car ils se sentent vite bien plus préoccupés par l'invasion de leur esprit, où le quelaunt sème des doutes, du tourment et de la rage. Cette monstruosité ne se contente pas de se délecter des émotions négatives de ces victimes, mais elle s'en nourrit et tire sa force de leur désarroi. Pour un quelaunt, aucun acte n'est trop terrible ou cruel, car plus leur proie souffre, plus délicieux est leur festin.

Les quelaunts sont réputés pour s'associer avec d'autres horreurs aberrantes, comme des collecteurs de cerveau et d'autres créatures associées au Sombre Domaine. Selon les théories les plus suivies, leur origine serait encore plus lointaine et ils pourraient être des envahisseurs venus d'une autre dimension constituée simplement de pensées et de sensations et, dans leur état naturel, ils n'auraient aucune forme physique. Rares sont ceux qui osent s'aventurer plus loin, cependant. En effet, la seule autopsie connue d'un quelaunt a abouti au suicide du chercheur au bout de quelques jours et à la disparition mystérieuse de toutes ses notes sur le sujet. Quels que soient les secrets que cache l'anatomie de ces étranges monstres, ceux-ci semblent assez importants pour que les quelaunts les protègent même après leur mort.

QUELAUNT — CRÉATURE 15

CM GRANDE ABERRATION

Perception +29 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m
Langues aklo (ne peut parler aucune langue) ; télépathie 30 m
Compétences Duperie +30, Intimidation +30, Occultisme +27
For +6, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** +5, **Sag** +6, **Cha** +8
CA 36 ; **Réf** +26, **Vig** +27, **Vol** +31 (+33 contre émotion)

PV 305 ; **Résistances** mental 15
Vitesse 12 m ; *marche dans les airs*

Corps à corps ◆ griffe, +30 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 3d8+12 tranchants

Absorption des émotions ◆ (attaque, émotion, mental, mise hors de combat) ; **Fréquence** une fois par round ; **Effet.** Le quelaunt se nourrit du malaise émotionnel d'une unique créature qui se trouve dans un rayon de 9 m et qui se trouve sous un effet d'émotion néfaste. La cible doit réussir un jet de Volonté DD 37 ou subir 4d10 dégâts mentaux et se trouver étourdie pour 1 round. Si la cible échoue à son jet de sauvegarde, le quelaunt regagne la même quantité de points de vie qu'il lui a fait perdre et Absorption des émotions ne coûte au monstre aucune action, ce qui lui permet d'utiliser une autre action lors de ce tour.

Focalisation émotionnelle. Le quelaunt peut lancer les sorts de domaine de prêtre suivants comme des sorts innés occultes de niveau 8 à volonté, sans dépenser de points de focalisation : *ambition aveugle* (*Livre de base* p. 397), *adoration captivante* (*Livre de base* p. 397), et *fierté illusoire* (*Livre de base* p. 401).

Frappes rapides ◆◆ (attaque). Le quelaunt porte trois Frappe au corps à corps. Chacune est dirigée contre une cible différente qui se trouve à portée. Le malus d'attaques multiples s'applique à chaque attaque mais n'augmente qu'une fois que toutes les attaques ont été portées.

Frénésie émotionnelle ◆◆◆. Le quelaunt lance jusqu'à trois sorts choisis parmi ses sorts innés à volonté et ses sorts de focalisation émotionnelle.

Sorts innés occultes DD 39 ; **7e** *désespoir foudroyant* (×3) ; **3e** *terreur* (à volonté) ; **2e** *fou rire* ; **Constant (4e)** *marche dans les airs*

Spirale du désespoir ◇ (émotion, mental) ; **Déclencheur.** Une créature échoue à un jet de sauvegarde contre un sort inné ou un sort de focalisation émotionnelle du quelaunt. **Effet.** En même temps que le quelaunt envahit l'esprit de la créature déclencheur pour y implanter les graines d'émotions négatives, il la dépouille de tout sentiment d'espoir ou d'optimisme. Le quelaunt peut immédiatement mettre un terme à un effet émotionnel dont bénéficie la créature déclencheur.

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–W
X–Z
ANNEXES

Rakshasa

Les rakshasas sont des esprits maléfiques qui prennent l'apparence de créatures humanoïdes afin de pouvoir se déplacer anonymement à côté de leurs proies. Ils incarnent les tabous de la plupart des sociétés et se gorgent des actes ignobles qu'ils accomplissent alors qu'ils arborent la forme des créatures mêmes qu'ils souillent. Il existe de nombreux types de rakshasas. Nous vous présentons ci-dessous les petits et sinistres dandasukas et les infâmes rajas, qui sont les deux espèces de rakshasas les plus répandues.

Dandasuka

Surnommés les «mordeurs» au sein des castes plus puissantes de rakshasas, les dandasukas font généralement office d'espions et d'assassins pour les clans rakshasas ou sont au service de puissants incantateurs qui ont trouvé des méthodes pour asservir ces fiélons. Dotées d'un talent inné pour la manipulation et le meurtre, ces terreurs demi-portion prennent un malin plaisir à accomplir leur office et se délectent à la vue du sang. Que ce soit sous leur forme véritable ou déguisés en enfants humains, en marchands halfelins, ou en tout ce qui leur permettra de se fondre dans la société de leur choix, ils portent généralement des habits extravagants aux couleurs ostentatoires et multiplient les parures élaborées.

Un rakshasa dandasuka est constamment soumis aux affres d'une faim dévorante qui aiguillonne son corps hyperactif et il doit donc se nourrir régulièrement. Au combat, un dandasuka pourra ainsi s'arrêter brusquement, le temps de lécher une lame ensanglantée ou une flaque de sang répandue sur le sol. Si ces créatures peuvent se contenter d'un autre type de viande en cas de nécessité, elles n'apprécient rien tant que la chair des mortels humanoïdes. Il est possible de s'assurer de la loyauté d'un dandasuka en lui offrant de tels mets à intervalles réguliers. Cependant, ceux qui veulent garder un dandasuka à leur service doivent faire preuve de prudence. De nombreux bruits évoquent en effet l'excès de zèle de ces fiélons qui, souhaitant plaire à leur bienfaiteur, prennent parfois certaines remarques désinvoltes bien trop littéralement et rendent avec violence des services qui ne leur ont pas été demandés.

Dandasuka — Créature 5

LM | Petite | Fiélon | Rakshasa

Perception +12 ; vision dans le noir

Langues commun, commun des profondeurs, infernal

Compétences Acrobaties +13, Discrétion +13, Duperie +14, Vol +13

For +1, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +1, **Sag** +1, **Cha** +3

CA 23 ; **Réf** +13, **Vig** +12, **Vol** +10 ; bonus de statut de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie et de +3 à tous les jets de sauvegarde contre la magie divine

PV 60 ; **Faiblesses** bon 5 ; **Résistances** physiques 5 (sauf perforants)

Vitesse 7,5 m, escalade 6 m

Corps à corps ❖ crocs, +15 (finesse, magique), **Dégâts** 2d6+4 perforants plus 1d6 de saignement persistants

Corps à corps ❖ griffe, +15 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 2d4+4 tranchants

Sorts spontanés occultes DD 22, attaque +15 ; **1er** (4 emplacements) *charme*, *ventriloquie* ; **Tours de magie (1er)** *détection de la magie*, *hébétement*, *manipulation à distance*, *son imaginaire*, *symbole*

Sorts innés occultes DD 19 ; **4e** *clairvoyance* ; **3e** *clairaudience*, *lecture des pensées* (à volonté)

Attaque sournoise. Le dandasuka inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Changement de forme ❖ (concentration, occulte, métamorphose, transmutation). Le dandasuka peut prendre la forme de n'importe quel humanoïde de Petite taille. Ce changement de forme n'a pas d'impact sur la Vitesse du dandasuka, son attaque et les modificateurs de dégâts de ses Frappes, mais peut modifier le type de dégâts que ses Frappes infligent (généralement en dégâts contondants). Il perd généralement sa Frappe de crocs, sauf si la forme humanoïde qu'il a choisie possède des crocs ou une attaque à mains nues comparable.

Les immortels rakshasas

Les immortels rakshasas, de puissantes et uniques entités qui se considèrent comme des dieux, règnent sur tous les autres rakshasas. On trouve parmi ces êtres Aksha du Second souffle, Bundha le Boucher qui chante, Dradjit le Tueur de dieux, Kunkarna le Guerrier onirique, Mursha le Maître des bêtes, Otikaya l'Archer spirituel, Surpa le Vengeur, Zabha le Profanateur, et d'innombrables autres.

LES TÊTES DES RAJAS

Les rajas ont souvent des têtes de félins ou de serpents, mais ils peuvent également avoir des têtes de singes, de chacals, de vautours, d'éléphants, de mantes, de lézards, de rhinocéros, de sangliers, ou d'un autre animal. Dans la plupart des cas, la tête qu'arbore un raja symbolise sa personnalité. Ainsi, un raja à tête de tigre sera discret et vorace, tandis qu'un raja à tête de sanglier sera plutôt grossier et goinfre.

RAKSHASA RAJA

Quand un rakshasa raja n'est pas déguisé en humanoïde, il arbore une tête d'animal. Cependant, ce sont ses mains qui sont le plus troublantes, car les doigts de ces fiélons se replient vers l'extérieur, en s'éloignant de la paume.

Plus que tous leurs autres rakshasas, les rajas ne prennent pas la religion au sérieux. Ils comprennent bien la puissance qui se cache derrière le divin, mais se considèrent eux-mêmes comme les seuls êtres dignes d'être adorés par des créatures mortelles et même leurs propres immortels ne méritent pas une telle glorification. Les rakshasas rajas forment souvent des familles unies qui collaborent pour faire tomber des cités de mortels ou pour les diriger depuis les ombres. De telles familles accueillent souvent d'autres espèces de rakshasas, comme des dandasukas, qui remplissent généralement des fonctions de fidèles serviteurs ou d'espions. Même si une famille de rajas entreprend pour atteindre un objectif commun, elle se trouve constamment sous la menace de trahisons et des querelles intestines.

RAKSHASA RAJA — CRÉATURE 10

LM MOYENNE FIÉLON RAKSHASA

Perception +19 ; vision dans le noir

Langues commun, commun des profondeurs, infernal

Compétences Diplomatie +21, Discrétion +20, Duperie +23, Intimidation +21, Occultisme +18, Représentation +19

For +4, **Dex** +6, **Con** +4, **Int** +2, **Sag** +1, **Cha** +5

Objets *kukri de frappe +1*

CA 30 ; **Réf** +21, **Vig** +19, **Vol** +18 ; bonus de statut de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie et de +3 à tous les jets de sauvegarde contre la magie divine

PV 155 ; **Faiblesses** bon 10, **Résistances** physiques 10 (sauf perforants)

Gausserie du divin ↷ **Déclencheur.** Une créature qui se trouve dans un rayon de 9 m lance un sort divin ou utilise un pouvoir divin. **Conditions.** Le rakshasa raja possède un emplacement de sort disponible dont il peut se servir pour lancer *dissipation de la magie*. **Effet.** Le rakshasa raja dépense un emplacement de sort qu'il peut utiliser pour lancer *dissipation de la magie* et tente de contrer le sort ou le pouvoir déclencheur. Le rakshasa raja ne peut alors plus se Gausser du divin pendant 1d4 rounds.

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ❖ *kukri*, +23 (agile, croc-en-jambe, finesse, magique), **Dégâts** 2d6+10 tranchants

Corps à corps ❖ crocs, +20 (agile, magique), **Dégâts** 2d12+10 perforants

Corps à corps ❖ griffe, +22 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 2d8+10 tranchants

Sorts spontanés occultes DD 31 ; **5e** (3 emplacements) *dissipation de la magie*, *explosion d'ombre*, *hallucination* ; **4e** (4 emplacements) *clairvoyance*, *dissipation de la magie*, *suggestion*, *vol* ; **3e** (4 emplacements) *antidétection*, *clairaudience*, *contact vampirique*, *dissipation de la magie* ; **2e** (4 emplacements) *flou*, *fou rire*, *invisibilité* ; **1er** (4 emplacements) *charme*, *façade*, *objet illusoire* ; **Tours de magie (5e)** *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *manipulation à distance*, *son imaginaire*, *symbole*

Sorts innés occultes DD 31 ; **3e** *lecture des pensées* (à volonté)

Changement de forme ❖ (concentration, métamorphose, occulte, transmutation). Le rakshasa raja peut prendre la forme de n'importe quel humanoïde de taille Moyenne. Ce changement de forme n'a pas d'impact sur la Vitesse du rakshasa raja, sur son attaque et les modificateurs de dégâts de ses Frappes, mais peut modifier le type de dégâts que ses Frappes infligent (généralement en dégâts contondants). Il perd généralement sa Frappe de crocs, sauf si la forme humanoïde qu'il a choisie possède des crocs ou une attaque à mains nues comparable.

Vision troublante ❖ (concentration, enchantement, mental, occulte). Les yeux du rakshasa raja sont parcourus d'un éclair vert alors qu'il projette une vague télépathique dans une émanation de 9 m. Toutes les créatures qui se trouvent dans cette zone se trouvent assaillies de visions de décadence diabolique tirées d'une des vies passées du rakshasa. Chaque créature qui n'est pas d'alignement mauvais doit réussir un jet de Volonté DD 29 pour éviter de devenir malade 1 (et étourdie 1 en cas d'échec critique). Ces visions durent 1d4 rounds et, tant qu'elles sont actives, le rakshasa raja et toutes les créatures d'alignement mauvais qui se trouvent dans la zone d'effet gagnent un bonus de statut de +1 à tous leurs tests. Le rakshasa raja doit attendre que les visions qu'il a évoquées prennent fin avant de pouvoir de nouveau utiliser ce pouvoir.

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–W
X–Z
ANNEXES

Rat

Les rats, qui grouillent dans les égouts et les rues de presque toutes les communautés du monde, sont une menace omniprésente. Cependant, si un rat normal qui se précipite devant un chaland est susceptible de le surprendre, voire de lui faire peur, les rats géants et les nuées de rats représentent un danger bien plus concret.

Rat géant

Les rats géants sont d'énormes cousins des rats communs. On les trouve généralement en grand nombre, mais ils ne peuvent pas se cacher dans les recoins utilisés par les rats communs et sont donc plus faciles à repérer et exterminer. Ils vivent généralement dans les égouts d'où ils peuvent récupérer les déchets des rues qui les surplombent. Cependant, certaines familles de rats géants vivent dans des endroits plus isolés, comme des cavernes humides, dans des forêts ou sur des collines. Les rats ont une capacité de survie incroyable et l'on en rencontre donc aux quatre coins du monde. Ils préfèrent cependant les climats tempérés ou chauds aux climats froids.

Si leur morsure seule ne représente pas de danger mortel, sauf peut-être pour les très jeunes ou très vieilles personnes, les rats géants sont cependant porteurs de la fièvre de la fange répandue chez les rongeurs du monde entier, une pestilence qui peut sans mal venir à bout de communautés rurales.

Rat géant — Créature -1

N Petite Animal

Perception +5 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +2 (+4 pour Escalader ou Nager), Discrétion +5

For +1, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –3

CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +6, **Vol** +3

PV 8

Vitesse 9 m, escalade 3 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +7 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+1 perforants plus fièvre de la fange

Fièvre de la fange (maladie). Les états malade et inconscient causés par la fièvre de la fange ne s'améliorent pas tant que la maladie n'est pas guérie. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 14 ; **Stade 1** porteur sain (1d4 heures), **Stade 2** malade 1 (1 jour), **Stade 3** malade 1 et ralenti (1 jour), **Stade 4** inconscient (1 jour), **Stade 5** mort

Nuée de rats

Une nuée de rats peut causer le chaos le plus total au sein d'une maisonnée ou d'une boutique. Le risque de contracter la fièvre de la fange est bien plus élevé quand des dizaines de ces rongeurs agressifs se réunissent et entreprennent de mordre ensemble leurs victimes. Il est ainsi possible de faire carrière dans la chasse aux rats dans de nombreuses régions du monde afin d'endiguer la propagation de la maladie.

Nuée de rats — Créature 1

N Grande Animal Nuée

Perception +5 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +4 (+6 pour Escalader ou Nager), Discrétion +6

For –2, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –3

CA 14 ; **Réf** +7, **Vig** +2, **Vol** +4

PV 14 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts de zone 3, dégâts d'éclaboussure 3 ; **Résistances** physiques 6 (sauf contondants)

Vitesse 9 m, escalade 3 m

Fièvre de la fange (maladie). Comme le rat géant.

Nuée de morsures ◆. Chaque ennemi qui se trouve dans l'espace de la nuée subit 1d6 dégâts perforants et doit tenter un jet de Réflexes basique DD 17. Une créature qui échoue à son jet de sauvegarde se trouve exposée à la fièvre de la fange.

Les rats et la maladie

Les rats ont la réputation d'être des animaux vicieux et agressifs qui se regroupent pour attaquer les réserves de nourriture et sont des vecteurs de maladie. Si les rats sont immunisés contre les effets les plus sévères de leur propre fièvre de la fange, cette maladie les rend imprévisibles et agressifs. Certaines populations de rats sont porteuses de maladies encore plus terribles, comme la peste bubonique.

Nés du péché

Incapables de procréer, les rejetons du péché se sont retirés du monde pendant de nombreux siècles après la chute de l'empire des seigneurs des runes. Cependant, ils ont récemment émergé depuis les profondeurs d'antiques donjons, d'étranges bassins magiques et d'autres ruines oubliées. Dans certains cas, des artefacts incroyablement puissants appelés des puits des runes peuvent siphonner des fragments de souvenirs et d'émotions liés au péché auquel ils sont associés chez des individus mourants à proximité afin d'alimenter la création spontanée d'un nouveau rejeton du péché. Quand assez d'énergie du péché a été récoltée par un puits des runes, ce dernier vomit un rejeton du péché adulte et dépourvu d'une quelconque loyauté envers un seigneur des runes mort depuis longtemps. Tous les rejetons du péché comprennent instinctivement le rôle des puits des runes dans la propagation de leur race, c'est pourquoi ils forment souvent de petits villages autour des puits des runes en activité et traquent des créatures sensibles qui pourront leur permettre d'agrandir leur communauté.

Rejetons du péché

Les rejetons du péché ont été créés il y a bien longtemps par un magicien appartenant à un groupe de sept incantateurs appelés les seigneurs des runes, dont chacun adhérait et incarnait un des sept péchés. Le premier rejeton du péché a été créé par le Seigneur des runes de la Colère à l'aide des mêmes techniques qui ont influencé la pratique de la distorsion de la chair (voir le profil du distordu en page 102). Il ne fallut pas longtemps pour que cette technique tombe entre les mains des autres seigneurs de runes et, si chacun d'entre eux créa sa propre variante de rejetons du péché, les rejetons de la colère sont aujourd'hui encore les rejetons du péché les plus nombreux.

Les rejetons du péché ne partagent qu'une vague ressemblance avec les humanoïdes avec la chair desquels ils ont été formés. Ils sont généralement horriblement émaciés, ils possèdent des bras anormalement longs et des jambes digitigrades, et chacun de ces membres se termine par un trio de courts doigts dotés de longues griffes. La peau des rejetons du péché est parcourue de réseaux de veines proéminentes qui, sur leur chair pâle et glabre, ressemblent étrangement à des runes déformées. Leur tête est allongée, avec seulement deux fentes en guise de nez, des yeux rouges et une mâchoire inférieure qui possède la troublante particularité de se scinder au niveau du menton, dévoilant une paire de pédipalpes qui se terminent par de minuscules mains à trois doigts et flanquent une longue langue pendante.

Un rejeton du péché mesure près de deux mètres et pèse presque autant qu'un humain émacié de sa taille. Son comportement est cohérent avec celui du péché auquel il est associé et il possède des caractéristiques physiques révélatrices de celui-ci. Par exemple, les veines d'un rejeton de l'avarice semblent être parcourues d'or, tandis qu'un rejeton de l'envie semble encore plus décharné que ses cousins.

Les péchés des rejetons du péché

Au moment de sa création, un rejeton du péché est associé à l'un des sept péchés : l'envie, la gourmandise, l'avarice, la luxure, l'orgueil, la paresse ou la colère. Le péché d'un rejeton du péché est déterminé par le *puits des runes* dont il est issu ou par le péché favori de son créateur et il ne peut pas être modifié. Chaque péché confère aux rejetons du péché qui lui sont associés des avantages supplémentaires présentés ci-dessous, en plus de ceux décrits dans leur bloc de statistiques.

Rejeton de l'avarice

Un rejeton de l'avarice possède Vol +9 et est généralement armé d'une coutille. Ces rejetons du péché sont les plus grands de leur race. Ils atteignent généralement 2,10 m et leurs veines ont des reflets dorés.

Corps à corps ❖ coutille, +10 (allonge 3 m, mortelle d8, percutant), **Dégâts** 1d8+4 tranchants

Morsure du péché. Une créature qui obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre la morsure du péché d'un rejeton de l'avarice devient maladroite 2 pendant 1 min.

Rejeton de l'envie

Un rejeton de l'envie possède Duperie +7 et est généralement armé d'une hallebarde. Ces rejetons du péché sont généralement plus petits et plus maigres que leurs cousins.

Corps à corps ❖ hallebarde, +10 (allonge 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d10+4 perforants

Morsure du péché. Une créature qui obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre la morsure du péché d'un rejeton de l'envie devient affaiblie 2 pendant 1 min.

Rejeton de l'orgueil

Un rejeton de l'orgueil possède Intimidation +7 et est généralement armé d'un maillet. Ces créatures d'une maigreur squelettique cherchent souvent à se parer de beaux atours et de bijoux afin de paraître élégantes et majestueuses.

Corps à corps ❖ maillet, +10 (pousser), **Dégâts** 1d12+4 contondants

Morsure du péché. Une créature qui obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre la morsure du péché d'un rejeton de l'orgueil devient maladroite 1 et affaiblie 1 pendant 1 min.

Rejeton de la colère

Un rejeton de la colère, le type de rejetons du péché le plus courant, possède Athlétisme +12 et est généralement armé d'une corsèque. Ces créatures ont l'air bien plus robustes que leurs cousins.

INTRODUCTION
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–W

Corps à corps ❖ corsèque, +10 (allonge 3 m, désarmer), **Dégâts** 1d10+4 perforants
Morsure du péché. Une créature qui obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre la morsure du péché d'un rejeton de la colère devient drainée 1 et affaiblie 1 pendant 1 min.

Rejeton de la gourmandise

Un rejeton de la gourmandise possède Survie +10 et est généralement armé d'une faux. Bien qu'elles soient obèses, ces créatures sont également robustes et fortes.
Corps à corps ❖ faux, +10 (croc-en-jambe, mortelle d10), **Dégâts** 1d10+4 tranchants
Morsure du péché. Une créature qui obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre la morsure du péché d'un rejeton de la gourmandise devient drainée 1.

Rejeton de la luxure

Un rejeton de la luxure possède Diplomatie +7 et est généralement armé d'une guisarme. Si leur corps est séduisant, leur visage est hideux.
Corps à corps ❖ guisarme, +10 (allonge 3 m, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d10+4 tranchants
Morsure du péché. Une créature qui obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre la morsure du péché d'un rejeton de la luxure devient stupéfiée 2 pendant 1 min.

Rejeton de la paresse

Un rejeton de la paresse possède Société +6 et est généralement armé d'une pique. Le corps voûté de ces créatures est drapé d'épaisses couches de peau excessive.
Corps à corps ❖ pique, +10 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+4 perforants
Morsure du péché. Une créature qui obtient un échec critique à son jet de sauvegarde contre la morsure du péché d'un rejeton de la paresse subit un malus de statut de –3 m à ses Vitesses pendant 1 min.

HABITATS DES REJETONS DU PÉCHÉ

On rencontre des rejetons du péché dans toutes les régions où persistent les artefacts à l'origine de leur création, enterrés sous d'antiques ruines. Sur Golarion, ils se trouvent ainsi dans les territoires frontaliers de la Varisie. Cependant, ils se répandent et portent en eux le potentiel de redécouvrir le secret de leur création, laissant entrevoir aux distordeurs de chair de par le monde un futur proche où ils pourraient créer leurs propres rejetons du péché.

REJETON DU PÉCHÉ CRÉATURE 2

NM MOYENNE ABERRATION

Perception +10, perception du péché (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues aklo
Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +8, Discrétion +9, Survie +6
For +4, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +1
Objets une arme déterminée par son péché
Perception du péché. Un rejeton du péché peut sentir les créatures qui portent son péché. Ce pouvoir fonctionne comme l'odorat. Le MJ détermine à quelles créatures ce pouvoir peut s'appliquer.
CA 18 ; **Réf** +9, **Vig** +10, **Vol** +6, bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie, bonus de statut de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux

PV 30 ; **Immunités** contrôlé ; **Résistances** mental 5
Attaque d'opportunité ↷
Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +10 (agile), **Dégâts** 1d8+4 perforants plus morsure du péché
Corps à corps ❖ griffe, +10, **Dégâts** 1d6+4 tranchants
Morsure du péché (arcane, émotion, mental). Une créature mordue par un rejeton du péché doit faire un jet de Volonté DD 18 pour lutter contre les pensées pécheresses qui l'assaillent.
Succès. Malade 1.
Succès critique. Non affectée.
Échec. Malade 2.
Échec critique. Malade 2 plus un malus supplémentaire déterminé par le péché du rejeton du péché, qui dure autant que l'état malade.
Péché. Un rejeton du péché gagne une compétence supplémentaire en fonction de son péché, ainsi qu'une arme qui reflète les préférences des créateurs de ses ancêtres. Vous trouverez les sept péchés ainsi que les avantages qu'ils confèrent à un rejeton du péché dans la section «Les péchés des rejetons du péché».

RÉMORHAZES CENTENAIRES

Le rémorhaz a un cycle de vie inhabituel. Un rémorhaz qui survit assez longtemps (généralement un siècle) en échappant à une mort violente creuse un profond trou dans la glace, où il hiberne pendant plusieurs siècles. Au cours de cette période, il grandit et est lentement transformé par sa fournaise interne, pour enfin d'émerger sous la forme d'une nouvelle créature appelée un ver du givre.

Rémorhaz

Un rémorhaz est un énorme prédateur arctique qui ressemble à un croisement entre un insecte doté de multiples pattes et un dragon. Le monstre est couvert de plaques chitineuses et possède plus d'une vingtaine de pattes segmentées ainsi que des mandibules. Son crâne est flanqué d'excroissances rappelant des ailes. La caractéristique la plus étrange de cette créature reste cependant la chaleur qui s'en dégage et dont l'intensité, quand elle s'agite, est telle que les plaques chitineuses qui couvrent son dos sont brûlantes.

Les rémorhazes sont carnivores. Leur diète est composée d'animaux arctiques comme des élans, mais un rémorhaz affamé se contentera de dévorer tout ce qu'il peut attraper et tuer. Ces créatures se placent généralement en embuscade sous des couches de glace ou de neige et attendent qu'une proie passe afin de la surprendre par une frappe soudaine. Leurs victimes meurent généralement avant d'avoir le temps de comprendre ce qui leur arrive.

Ceux qui survivent à l'assaut initial du monstre doivent faire face à ses terribles mandibules, mais également à son hideux corps brûlant. La chaleur qui se dégage de ce dernier peut faire fondre des armes, carboniser des armures et brûler la chair, autant de tactiques que les rémorhazes utilisent pour mettre leurs adversaires hors de combat avant de les achever. Le feu interne d'un rémorhaz lui permet de se creuser un chemin à travers la neige et la glace sans aucune difficulté. Partout où il passe, il laisse derrière lui un tunnel caractéristique aux parois lissées par l'eau qui a fondu et gelé de nouveau.

La plupart des gens sous-estiment l'intelligence des rémorhazes et pensent qu'il s'agit de simples animaux. Cependant, ces créatures sont capables d'apprendre des langues. Les géants du givre, notamment, exploitent cette caractéristique pour former des alliances avec les rémorhazes. Les géants s'engagent à leur fournir nourriture, protection et abri en échange de quoi les vers montent la garde et aident les géants à construire des forteresses et à forger des armes de métal. Les géants les utilisent également comme animaux de combat, notamment en les chargeant de saper les positions ennemies.

RÉMORHAZ — CRÉATURE 7

PEU COURANT | N | TRÈS GRANDE | BÊTE

Perception +14 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues jotun (incapable de parler)

Compétences Athlétisme +18, Discrétion +13

For +7, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** –3, **Sag** +1, **Cha** –2

CA 25 ; **Réf** +15, **Vig** +18, **Vol** +10

PV 120 ; **Immunités** froid, feu

Chaleur (aura, évocation, feu, primordiale) 1,5 m. Une créature qui commence son tour dans l'aura subit 1d6 dégâts de feu. À chaque fois que le rémorhaz subit des dégâts infligés par un ennemi, cette quantité de dégâts augmente à 2d6 jusqu'au début de son prochain tour. Toute créature qui frappe un rémorhaz avec une Frappe à mains nues subit 2d6 dégâts de feu et toute arme qui frappe un rémorhaz subit 2d6 dégâts de feu.

Vitesse 10,5 m, creusement 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +18 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+9 perforants plus Empoignade

Corps à corps ◆ queue, +18 (allonge 4,5 m, feu), **Dégâts** 1d10+3 contondants plus 2d6 de feu

Foreur de glace. Un rémorhaz est susceptible de laisser un tunnel derrière lui quand il creuse à travers la neige ou la glace et c'est généralement ce qu'il fait.

Gober ◆ Grande, 2d8+5 contondants plus 2d6 de feu, Rupture 12

Maltraitance ◆◆. Le rémorhaz Frappe une fois avec ses mâchoires et une fois avec sa queue en prenant à chaque fois une créature différente pour cible. Ces attaques sont toutes comptabilisées dans le malus d'attaques multiples du rémorhaz, mais ce malus n'augmente qu'une fois que toutes les attaques ont été effectuées.

Souffle ◆◆ (évocation, feu, primordiale). Le rémorhaz crache une langue de feu qui inflige 8d6 dégâts de feu dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 26). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

Requin

Depuis des temps immémoriaux, des requins de toutes les formes et tailles arpentent les océans, sans évoluer ou presque. Ces prédateurs efficaces et sans pitié possèdent plusieurs rangées de dents acérées qui leur permettent de déchiqueter une proie en quelques instants. Grâce à leur étonnante capacité à sentir le sang dans l'eau, les requins s'invitent régulièrement sur les scènes de carnage aquatique.

Grand requin blanc

Le grand requin blanc, l'un des plus grands de son espèce, est un superprédateur dans les eaux littorales qui constituent son terrain de chasse. Ces tueurs silencieux glissent gracieusement sous la surface des océans, toujours à l'affût de leur prochain repas.

Grand requin blanc — Créature 4

N | Très grande | Animal | Aquatique

Perception +11 ; odorat (imprécis) 30 m, perception du sang

Compétences Athlétisme +14, Discrétion +12, Survie +9

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –4

Perception du sang. Un requin peut sentir du sang dans l'eau à une distance de 1,5 km.

CA 21 ; **Réf** +10, **Vig** +12, **Vol** +9

PV 60

Vitesse nage 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires +14, **Dégâts** 1d12+8 perforants

Attaque féroce. ◆ **Conditions.** Le requin a réussi une Frappe avec ses mâchoires lors de son action la plus récente lors de ce tour. **Effet.** La créature que le requin a touchée subit 1d12 dégâts tranchants.

Brèche ◆◆. Le requin Nage sur une distance maximale égale à sa Vitesse de nage, puis Bondit verticalement hors de l'eau jusqu'à une hauteur de 7,5 m, et porte une Frappe contre une créature à n'importe quel moment de son saut (il peut ainsi attaquer une créature qui se trouve jusqu'à 9 m au-dessus de la surface de l'eau). Après la Frappe, le requin retombe dans l'eau.

Morsure éclair ◆. Le requin Nage sur une distance maximale égale à la moitié de sa Vitesse de nage, porte une Frappe de mâchoires, puis Nage de nouveau sur une distance maximale égale à la moitié de sa Vitesse de nage. La Frappe inflige la moitié des dégâts.

Mégalodon

Les mégalodons sont d'immenses requins préhistoriques qui se distinguent par leur taille, leur force et leur férocité et qui écument les eaux profondes et littorales pour tenter d'assouvir leur énorme appétit. La présence d'un mégalodon a un effet indéniable sur l'écosystème aquatique qui l'abrite.

Mégalodon — Créature 9

Peu courant | N | Gigantesque | Animal | Aquatique

Perception +20 ; odorat (imprécis) 30 m, perception du sang

Compétences Athlétisme +21, Discrétion +19, Survie +16

For +8, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** –4, **Sag** +3, **Cha** –2

Perception du sang. Comme le grand requin blanc.

CA 27 ; **Réf** +16, **Vig** +21, **Vol** +17

PV 180

Vitesse nage 24 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +22 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+10 perforants plus Empoignade améliorée

Corps à corps ◆ queue, +22 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+10 perforants plus Bousculade 4,5 m

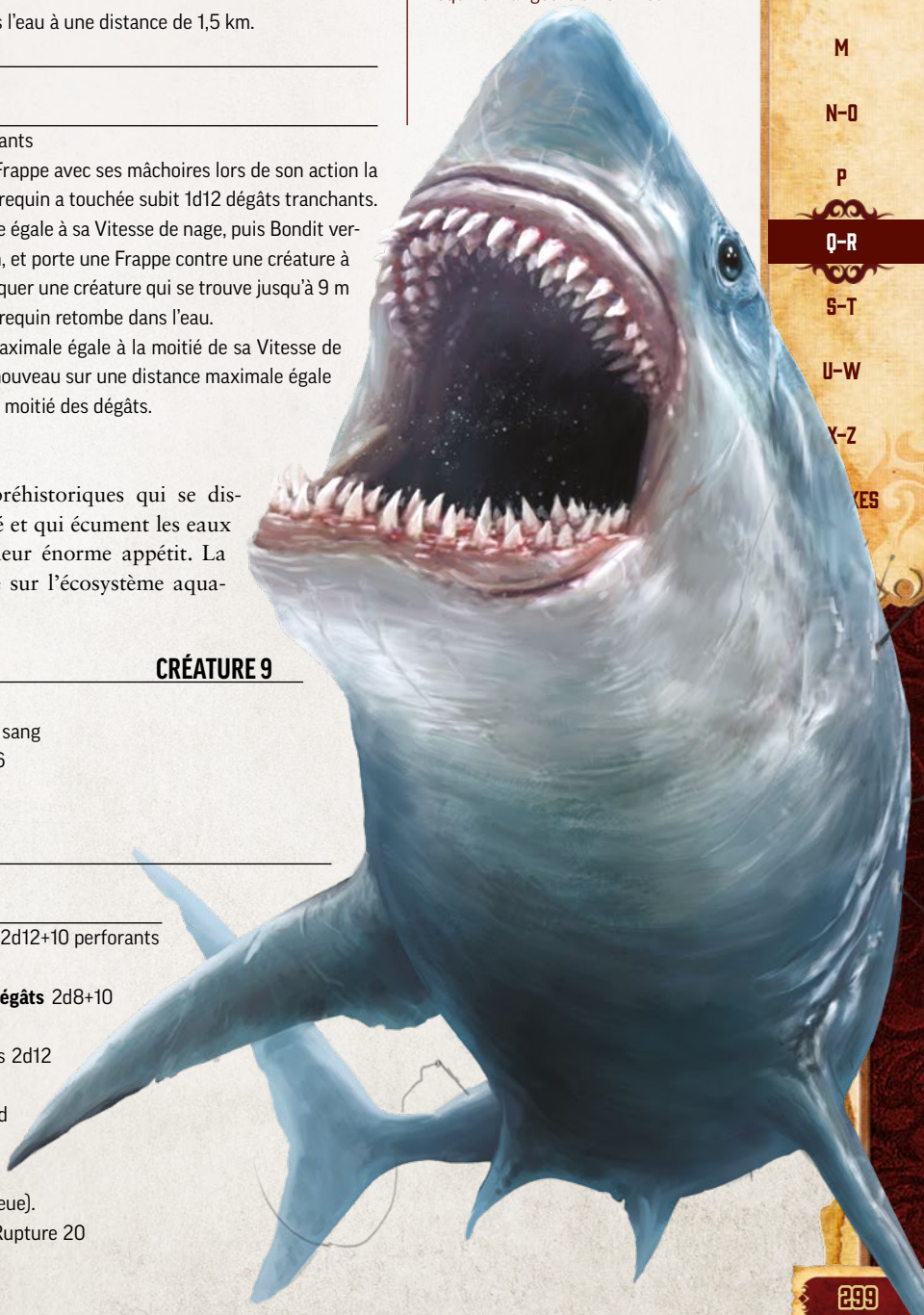
Attaque féroce ◆. Comme le grand requin blanc, mais 2d12 dégâts tranchants.

Brèche ◆ (attaque, déplacement). Comme le grand requin blanc, mais l'allonge du mégalodon lui permet d'attaquer une créature qui se trouve jusqu'à 10,5 m au-dessus de l'eau (ou à 12 m s'il utilise sa queue).

Gober ◆ (attaque) Très Grande, 2d8+5 contondants, Rupture 20

Une réputation de mangeur d'hommes

Contrairement aux croyances populaires, les requins n'apprécient pas particulièrement la chair des humanoïdes. Ce n'est que dans des conditions particulières (quand la nourriture se fait rare ou que le requin prend sa victime pour un phoque) qu'un requin attaquera un nageur ou un petit bateau. Cela dit, de telles situations sont assez traumatisantes pour que les survivants perpétuent le mythe des requins mangeurs d'hommes.



Introduction
A
B–C
D
E–F
G
H–K
L
M
N–O
P
Q–R
S–T
U–W
Y–Z
Index

Ressources des rocs

Si la plupart des trésors que peut posséder un roc sont aléatoires (il s'agit des restes des proies éparpillées dans ou autour de son nid), ses plumes, et notamment ses plumes blanches ou dorées, sont très recherchées sur certains marchés. Les œufs de roc sont encore plus précieux et particulièrement appréciés de certains géants qui raffolent de leur saveur incomparable.

Roc

Les rocs sont de grands rapaces légendaires capables de chasser des éléphants. Ils font près de 9 m de long, du bec à la queue, et ont une envergure d'au moins 24 m. Si leur bec crochu leur permet d'arracher la chair des os de leurs proies, ils chassent en attrapant celles-ci entre leurs puissantes serres puis en les lâchant depuis de grandes hauteurs avant de descendre se nourrir. Cette stratégie est à l'origine d'un volume important de déchets, et les rocs sont ainsi suivis par de nombreux charognards opportunistes qui se nourrissent en volant des miettes des repas de ces grands oiseaux. En général, la présence de ces créatures ne dérange pas les rocs, d'autant qu'ils les dévorent parfois au passage avec le reste de leur nourriture.

Les rocs nidifient généralement au sommet de montagnes ou de falaises que seules les plus braves créatures terrestres ont une chance d'atteindre. Leur terrain de chasse est très grand et ils chassent aussi bien des proies terrestres que maritimes, pour peu qu'elles soient assez grandes pour les nourrir, eux et leur progéniture.

Les rocs sont des chasseurs solitaires et asociaux qui n'hésitent pas à mener de terribles batailles aériennes avec des rivaux pour défendre leur territoire. Cependant, environ une fois par décennie, les rocs trouvent un partenaire pour donner naissance à des petits et les élever. Une fois que les jeunes sont assez grands pour chasser seuls, les parents se séparent de nouveau et reprennent leur vie solitaire.

Des druides ou des rôdeurs particulièrement talentueux arrivent parfois à capturer un roc et à le dresser afin qu'il leur serve de monture volante ou de compagnon de chasse, mais de telles prouesses de domestication sont très rares. Le meilleur moyen de dresser un roc consiste à être présent lors de son éclosion, car l'oisillon s'attache à la première créature qu'il voit. Obtenir un œuf de roc n'est cependant pas une mince affaire et le voleur d'œufs risque d'y laisser sa peau.

Roc — Créature 9

N GIGANTESQUE ANIMAL

Perception +18 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +21

For +8, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** +0

CA 27 ; **Réf** +17, **Vig** +20, **Vol** +16

PV 180

Rebuffade ailée ↷ **Déclencheur.** Une créature qui se trouvait hors de portée de l'aile d'un roc se déplace et se trouve à portée de celle-ci. **Effet.** Le roc fait une Frappe d'aile contre la créature déclencheur. Si le roc Bouscule la créature, il interrompt l'action de déplacement qui fait office de déclencheur.

Vitesse 6 m, vol 18 m

Corps à corps ◆ bec, +21 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+12 perforants

Corps à corps ◆ serres, +21 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+12 tranchants plus Empoignade améliorée

Corps à corps ◆ aile, +21 (agile, allonge 9 m), **Dégâts** 2d6+10 contondants plus Empoignade améliorée 3 m

En-cas. Si une créature se trouve empoignée ou entravée entre les serres d'un roc, celui-ci gagne un bonus de circonstances de +2 pour lui infliger une Frappe de bec.

Frappes en vol ◆◆. Le roc vole sur une distance maximale égale à sa Vitesse et porte deux Frappes de serres à n'importe quel moment durant son déplacement. Chaque Frappe doit cibler une créature différente. Chaque attaque est soumise normalement au malus d'attaques multiples.

Saisir. Un roc peut Voler de la moitié de sa Vitesse si une créature se trouve empoignée ou entravée entre les serres d'une de ses pattes ou les deux, et qu'il transporte cette créature avec lui.

Rôdeur des toiles

Les rôdeurs des toiles, aussi appelés ettercaps, sont des monstres hideux qui non seulement résident dans le nid des araignées et de leurs nuées, mais élèvent soigneusement ces vermines.

RÔDEUR DES TOILES — CRÉATURE 3

NM MOYENNE ABERRATION

Perception +10 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m (les créatures touchant sa toile), vision dans le noir

Langues aklo, langue des araignées

Compétences Acrobaties +9, Artisanat +8 (+12 pour fabriquer des pièges et des pièges artisanaux), Athlétisme +9, Discrétion +11

For +4, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +1 **Sag** +3, **Cha** –1

Langue des araignées. Le rôdeur des toiles peut discuter avec les araignées. Cela fonctionne comme *communication avec les animaux*.

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 45

Bondir sur sa proie ↷ **Déclencheur.** Une créature touche la toile du rôdeur alors que ce dernier se trouve dessus. **Conditions.** Les dés n'ont pas encore été lancés pour l'initiative. **Effet.** Le rôdeur des toiles remarque automatiquement la créature et Marche rapidement ou Escalade avant de lancer le dé d'initiative.

Vitesse 7,5 m ; escalade 7,5 m

Corps à corps ❖ crocs, +11 (poison), **Dégâts** 1d8+6 perforants plus venin de rôdeur des toiles.

Corps à corps ❖ griffes, +11 (agile), **Dégâts** 1d8+6 tranchants

Corps à corps ❖ toile, +11, **Effet** piège à toile

Piège à toile. Une créature touchée par la toile d'un rôdeur des toiles est immobilisée et collée à la surface la plus proche jusqu'à ce qu'elle réussisse un test d'Acrobaties DD 20 pour S'échapper.

Venin de rôdeur des toiles (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 19 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 1d6 poison et pris au dépourvu 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 poison, pris au dépourvu et ralenti 1 (1 round)

PIÈGES DU RÔDEUR DES TOILES

Voici quelques pièges qu'utilisent les rôdeurs des toiles.

ASSOMMOIR DU RÔDEUR DES TOILES — DANGER 3

MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion DD 23

Description. Un fil déclenche une chute de pierre une fois cassé. Elles tombent sur toutes les cibles dans une case de 3 m de côté.

Désamorçage Survie (qualifié) ou Vol (expert) DD 20 pour modifier le fil

CA 19 ; **Réf** +9, **Vig** +9

Assommoir ↷ **Déclencheur.** Une créature entre dans la case où se trouve le fil à casser. **Effet.** Toutes les créatures dans la case de 3 m de côté où se trouve le piège reçoivent 2d6 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 20).

NŒUD COULANT DU RÔDEUR DES TOILES — DANGER 2

MÉCANIQUE PIÈGE

Discrétion DD 22

Description. Des fils d'araignée discrets placés à hauteur de gorge s'enroulent autour de la créature qui les traverse.

Désamorçage Survie (qualifié) or Vol (expert) DD 18 pour modifier le fil

CA 18 ; **Réf** +5, **Vig** +11

Nœud coulant ↷ (attaque) ; **Déclencheur.** Une créature entre dans la case où se trouve le fil étrangleur. **Effet.** Le rôdeur des toiles effectue une Frappe de nœud coulant contre la créature ayant déclenché ce pouvoir.

Corps à corps nœud coulant, +13 (mortel D10), **Dégâts** 3d6 contondants et la cible est empoignée et soulevée de terre (S'échapper DD 22). La cible subit 1d6 dégâts contondants à la fin de chacun de ses tours tant qu'elle est prisonnière du nœud coulant.

L'ANTRE DU RÔDEUR DES TOILES

Que le rôdeur des toiles vive seul ou en groupe, il chasse dans les forêts, les marais et les collines broussailleuses, construit des structures de toile haut dans les arbres ou dans des failles rocheuses, des gorges en altitude et entoure son territoire de pièges et de collets eux aussi faits de toiles et de matériaux naturels.

Ressources des sangliers

La carcasse d'un sanglier fournit assez de viande pour préparer au moins cent repas ; sa peau et ses poils peuvent être utilisés en artisanat.

Habitats des sangliers

Les sangliers peuvent vivre dans n'importe quel environnement, des forêts aux déserts, avec un climat chaud ou froid, et même dans les régions montagneuses de haute altitude. Ils ont tendance à préférer les forêts, les marais et les prairies. De même, on peut trouver des daeodons dans ce type d'environnements bien qu'ils préfèrent les régions éloignées de toute civilisation.

Sanglier

Si les cochons domestiqués sont omniprésents dans les fermes, le sanglier sauvage est bien plus dangereux. Les phacochères agressifs sont relativement communs tandis que la bête massive et primitive connue sous le nom de daeodon l'est beaucoup moins. Extrêmement voraces, les sangliers ravagent les campagnes où ils vivent. Les sangliers se reproduisent facilement et un couple de ces animaux peut rapidement devenir une grande famille. Les sangliers sont une nuisance pour les fermiers puisqu'ils s'introduisent dans les réserves de nourriture et ravagent les jardins pour assouvir leur faim.

Sanglier

Les sangliers sont des mammifères omnivores et un gibier de choix à cause de leur viande savoureuse. Les sangliers peuvent s'attaquer aux humanoïdes soit pour se défendre, soit au cours de la saison de reproduction en hiver, période au cours de laquelle la peau des mâles s'épaissit pour protéger leurs organes quand ils combattent des rivaux. Naturellement, dans certaines cultures, les sangliers sont dressés pour être beaucoup plus agressifs afin de jouer le rôle de bête de guerre ou de gardien. Quand de tels sangliers s'échappent et se retrouvent dans la nature, ils deviennent de véritables terreurs.

Sanglier — Créature 2

N Moyenne Animal

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +8, Survie +8
For +4, **Dex** +1, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –3
CA 18 ; **Réf** +5, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 30
Férocité
Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ défense, +10, **Dégâts** 2d6+4 perforants
Charge du sanglier ◆◆. Le sanglier Marche rapidement deux fois puis effectue une Frappe de défenses. S'il s'est déplacé d'au moins 6 m, il gagne un bonus de circonstance de +2 à son jet d'attaque.

Daeodon

Tandis que le sanglier commun a juste mauvais caractère et se montre généralement inamical, l'immense daeodon est haineux et extrêmement violent. Bien qu'il soit omnivore, le daeodon (connu dans certaines régions sous le nom de sanglier géant) préfère la chair. Principalement charognard, il n'hésite pas à attaquer les créatures qu'il rencontre alors qu'il cherche un repas plus facile, ou pour protéger son territoire ou sa zone de chasse.

Des orcs particulièrement braves ou compétents aiment utiliser les daeodons comme montures ou comme bêtes de combat ; des cavaliers orcs chevauchant des daeodons constituent une force redoutable.

Un daeodon adulte moyen mesure 3 m de long et a une taille de 2,10 m au garrot. Il pèse environ 1 tonne.

Daeodon — Créature 4

N Grande Animal

Perception +12 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne
Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +12, Survie +10
For +6, **Dex** +0, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** –1
CA 21 ; **Réf** +9, **Vig** +13, **Vol** +10

PV 60
Férocité
Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ défense, +14, **Dégâts** 2d8+6 perforants
Charge du daeodon ◆◆. Le daeodon Marche rapidement deux fois puis effectue une Frappe de défenses. S'il s'est déplacé d'au moins 6 m, il gagne un bonus de circonstance de +2 à son jet d'attaque. Une créature de taille Moyenne ou Petite frappée par cette charge doit réussir un jet de Réflexes DD 19 ou être renversée par la force de l'impact.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Satyre

Aux yeux des satyres, la vie est une fête à laquelle tout le monde est invité. Célèbres pour leur hédonisme, ces fées ne considèrent rien de plus beau que les chansons, la boisson, les repas copieux et les plaisirs de la chair. Les satyres utilisent leurs chansons enchanteresses et leur charme naturel pour encourager toutes sortes de gens à écouter leurs véritables désirs et à s'émanciper des règles de la société. Pour cela, ils incitent généralement les mortels à se joindre à des fêtes endiablées ou à participer avec eux à des étreintes au clair de lune. Si un compagnon potentiel rejette les avances d'un satyre, celui-ci ne voit plus aucun intérêt à continuer de lui parler et son attention se tourne vers un public plus disposé à faire la fête.

Le mode de vie d'un satyre ne laisse pas de place à des relations de longue durée, que ce soit sur le plan romantique ou amical. Une fois que les festivités sont terminées ou que les désirs d'un satyre ont été assouvis, il retourne généralement dans la forêt. Les enfants qui naissent des unions avec des satyres sont eux-mêmes des satyres et les autres fées les enlèvent généralement dès leur plus jeune âge plutôt que les laisser aux soins des mortels. Les satyres sont toujours des mâles.

Les satyres considèrent la pureté d'une forêt aussi précieuse que sacrée. Ainsi, les intrus qui y pénètrent afin de la déboiser ou d'en massacrer les animaux sans en manger la chair risquent de s'attirer les foudres de ces fées. Quand un satyre est ainsi provoqué, il utilise ses sorts pour saper les forces de ses ennemis et tente de les abattre grâce à de violentes embuscades ou en en faisant la proie de groupes d'animaux de la forêt.

D'autres fées, notamment les fées d'alignement bon, considèrent les satyres comme des cousins lourdauds et embarrassants. Elles leur sont rarement hostiles, mais les trouvent généralement insupportables et recommandent aux mortels de se tenir loin de leurs clairières.

Satyre — Créature 4

CN MOYENNE FÉE

Perception +10 ; vision nocturne

Langues commun, sylvestre

Compétences Athlétisme +8, Diplomatie +13, Discrétion +11, Duperie +13, Intimidation +11, Nature +9, Représentation +13, Survie +8

For +3, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sag** +2, **Cha** +5

Objets arc court (20 flèches), dague, flûte de pan, outre de vin

Vin sylvestre (enchantement, mental, primordiale). L'outre de vin d'un satyre est un objet magique qui enchante l'alcool qu'elle contient. Par une action d'Interaction, une créature vivante peut en boire l'alcool et gagner un bonus d'objet de +1 à ses jets de Volonté et un bonus d'objet de +3 à ses jets de Volonté contre les effets de terreur au cours de l'heure qui suit. Si l'outre de vin n'est plus en possession du satyre, la magie qu'elle dispense ne persiste que jusqu'à ce que le vin tourne. L'outre de vin peut contenir huit lampées de vin.

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +9, **Vol** +12

PV 80 ; **Faiblesses** fer froid 5

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ dague, +14 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+6 perforants

À distance ◆ arc court, +14 (facteur de portée 18 m, mortel 1d10, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 +3 perforants

À distance ◆ dague, +14 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+6 perforants

Sorts innés primordiaux DD 21 ; **4e** *charme*, *sommeil*, *suggestion*, *terreur* ; **Tours de magie (2e)** *inspiration talentueuse* (*Livre de base* p. 387), *inspiration vaillante* (*Livre de base* p. 387), *lumières dansantes*, *son imaginaire*, *à trois temps* (*Livre de base* p. 386)

Artiste leste. Quand le satyre Joue de la flûte afin de lancer un sort, il peut Faire un pas ou Marcher rapidement dans le cadre de cette activité.

Jouer de la flûte ◆◆◆ (audible, primordiale) ; **Conditions.** Le satyre a un instrument de musique en mains. **Effet.** Le satyre joue une mélodie avec son instrument afin de lancer *charme*, *terreur*, *sommeil*, ou *suggestion* sans dépenser d'emplacement de sort et utilise la musique en guise de composants de sorts. Le sort gagne le trait audible et cible toutes les créatures qui se trouvent dans une émanation de 18 m au lieu des cibles normales. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre un de ces sorts est temporairement immunisée aux sorts issus de la flûte du satyre pendant 1 min. Les satyres sont immunisés contre cette musique.

La musique des satyres

L'équipement des satyres est très précieux, et particulièrement leurs belles flûtes de pan. Les satyres dissimulent souvent de l'alcool, des plats raffinés et des œuvres d'art (notamment de l'art érotique) dans les recoins des clairières qu'ils fréquentent. En fonction du type de musique qu'ils préfèrent jouer, les satyres peuvent être amenés à lancer d'autres enchantements de niveau 4, comme *paranoïa* ou *fou rire*.

Venin de scorpion

Si les scorpions sont souvent considérés comme des symboles de la mort ou du mal, il est possible d'extraire leur venin utile à de nombreuses fins médicinales. Un personnage peut ainsi extraire le venin pur d'un scorpion géant hors de combat et utiliser ce poison comme matière première pour confectionner du venin de scorpion géant ou un élixir d'antimaladie inférieure. Afin de déterminer la valeur des ingrédients que vous obtenez chaque jour et le DD du test de Médecine ou de Connaissance approprié, consultez le niveau 3 de la colonne de niveau de tâche du Tableau 4-2 : Argent gagné (*Livre de base* p. 236).

Scorpion

Fléau chitineux des déserts, des forêts, des savanes et autres étendues désertiques, les scorpions sont des arachnides mortels dotés de puissantes pinces et d'un dard cruel. On peut rencontrer des scorpions sous presque tous les climats. Ils chassent leurs proies avec un mélange de discrétion, de patience et de force brute. La plupart des scorpions vivent dans des terriers souterrains. Ils peuvent aussi bien être des chasseurs solitaires que des membres d'une plus grande colonie. Ces dangereux arachnides sont tellement craints que, dans de nombreuses cultures, ils sont considérés comme des divinités ou des symboles duels représentant à la fois la mort et la protection contre celle-ci.

Scorpion géant

Ces arachnides, aussi impressionnants que terrifiants, mesurent près de 2,40 m de la tête à la base de la queue. Les scorpions géants sont appréciés de plusieurs types de monstres vivants dans les déserts, notamment les gnolls, qui s'en servent comme animaux de bâts ou de guerre. On les croise cependant plus souvent à l'état naturel. Ils occupent alors des cavernes à flanc de montagne ou s'enterrent sous de fines couches de sable et attendant qu'une proie passe à proximité. Il existe également des scorpions souterrains, plus minces et pâles que leurs cousins de la surface, ou des variantes encore plus imposantes.

Scorpion géant — Créature 3

N GRANDE ANIMAL

Perception +9 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir
Compétences Athlétisme +11, Discrétion +7
For +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** –5, **Sag** +2, **Cha** –4
CA 19 ; **Réf** +9, **Vig** +12, **Vol** +7

PV 45
Attaque d'opportunité ↷ Dard uniquement.
Vitesse 12 m

Corps à corps ❖ pince, +11 (agile, allonge 3 m) ; **Dégâts** 1d8+6 tranchants plus Empoignade
Corps à corps ❖ dard, +11 (allonge 3 m) ; **Dégâts** 1d6+6 perforants plus venin de scorpion géant
Constriction ❖ 1d6+4 contondants, DD 20
Venin de scorpion géant (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 18 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d10 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d10 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d10 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)

Nuée de scorpions

Si un scorpion isolé représente déjà une menace, une nuée de scorpions est une véritable catastrophe. Ces multitudes cliquetantes et mortelles abattent leur proie en un rien de temps avant de la dévorer et n'en laisser que les os.

Nuée de scorpions — Créature 4

N GRANDE ANIMAL NUÉE

Perception +11 ; vision dans le noir
Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +6, Discrétion +11
For +0, **Dex** +5, **Con** +2, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –4
CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 55 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts de zone 5, dégâts d'éclaboussure 5 ; **Résistances** contondants 3, perforants 7, tranchants 7
Vitesse 7,5 m

Venin de scorpion (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 18 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round)
Nuée de piqûres ❖. Chaque ennemi qui se trouve dans l'espace de la nuée subit 2d8 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 21) et se trouve exposé au venin de scorpion.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Serpent

Il existe toutes sortes de serpents, de grands constricteurs vivants dans la jungle et qui viennent s'enrouler autour de leurs proies comme de plus petites vipères dont la morsure délivre un venin mortel. Cela étant, tous consomment leur proie d'une seule bouchée en se décrochant la mâchoire et en utilisant leurs puissants muscles pour faire glisser leur nourriture dans leur gorge et jusque dans leur estomac.

Vipère

Tous les membres de cette famille de serpents venimeux possèdent de longs crochets mobiles capables d'injecter un puissant venin dans le corps de leur proie. Les vipères n'injectent pas toutes le même type de venin et ceux-ci peuvent causer alternativement : une paralysie, des gonflements et une douleur atroce, des caillots de sang, voire l'arrêt soudain du cœur de la victime.

VIPÈRE **CRÉATURE -1**

N TRÈS PETITE ANIMAL

Perception +5 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +1 (+4 pour Escalader), Discrétion +5, Survie +3

For –3, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –2

CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +2, **Vol** +5

PV 8

S'éclipser ↻ **Déclencheur.** Une créature termine son déplacement dans l'espace de la vipère ou dans un espace adjacent. **Effet.** La vipère Marche rapidement, Escalade ou Nage sur une distance maximale de 3 m (ou de la Vitesse correspondante si la distance est inférieure à 3 m). Elle doit terminer son déplacement à plus de 1,5 m d'un adversaire. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps ❖ crochets, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d8–3 perforants plus venin de vipère

Venin de vipère (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 16 ; **Durée maximale** 4 rounds ; **Stade 1** 1d8 poison (1 round).

Python boule

Ce serpent non venimeux tient son nom de sa tendance à se rouler en boule quand il a peur. Il est cependant plus connu pour sa façon de chasser, qui consiste à s'enrouler autour de sa victime afin de l'écraser à l'aide de ses muscles puissants. Cela n'empêche pas quelques herpétologues téméraires d'adopter des pythons boule en guise d'animaux familiers.

PYTHON BOULE **CRÉATURE 1**

N MOYENNE ANIMAL

Perception +6 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +6, Discrétion +6, Survie +4

For +3, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –2

CA 16 ; **Réf** +10, **Vig** +8, **Vol** +4

PV 20

Resserrer les anneaux ↻ **Déclencheur.** Une créature empoignée ou entravée par le python boule tente de S'échapper. **Effet.** Le DD du test pour S'échapper est augmenté de 2.

Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +8, **Dégâts** 1d8+3 perforants plus Empoignade

Constriction ❖ 1d8 contondants, DD 17

Enrouler les anneaux ❖ **Conditions.** Une créature de taille Moyenne ou inférieure est empoignée ou entravée par la mâchoire du python boule. **Effet.** Le python boule déplace la créature jusque dans ses anneaux et libère ainsi ses mâchoires pour pouvoir porter des attaques. Il utilise ensuite Constriction contre la créature. Les anneaux du python boule peuvent emprisonner une créature.

Ressources des serpents

Les motifs caractéristiques qui ornent la peau des serpents et les nombreux usages que l'on peut en faire font d'elle un produit très recherché. Les peaux des grands serpents, comme les anacondas géants, peuvent ainsi se vendre à un prix fort respectable auprès d'acheteurs choisis. Ces peaux de serpents géants peuvent être utilisées pour confectionner des vêtements, comme des chaussures et des gants, mais également des fourreaux, des sacs à dos, voire des bateaux de fortune.

Il est possible de dépouiller proprement un serpent en réussissant un test d'Artisanat ou un test d'une Connaissance appropriée.

LES SERPENTS DANS LA MYTHOLOGIE

La figure du serpent revient fréquemment dans les mythes et légendes de nombreuses cultures de la mer Intérieure. Dans l'antique Osirion, les serpents étaient vénérés et associés à la fois au dieu serpent maléfique Apep et à la déesse bénéfique Wadjet, l'Impératrice verte. Le meilleur exemple de la présence des serpents dans les légendes de Golarion reste cependant les hommes-serpents, un peuple d'humanoïdes serpentins qui régnait sur de vastes portions du monde pendant la préhistoire et adorait une terrible divinité serpentine appelée Ydersius.

VIPÈRE GÉANTE

Les crochets de la vipère géante, aussi longs que des dagues, sont véritablement terrifiants. Ils peuvent injecter une importante quantité de venin responsable d'une dangereuse coagulation sanguine et qui laisse ses victimes vidées de toute énergie.

VIPÈRE GÉANTE — CRÉATURE 2

N MOYENNE ANIMAL

Perception +7 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +8, Discrétion +8, Survie +6

For +3, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** –4, **Sag** +1, **Cha** –2

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +8, **Vol** +6

PV 26

Opportunité enroulée ↻. Comme l'Attaque d'opportunité, mais le serpent peut seulement faire appel à cette réaction s'il est Enroulé.

Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps ◆ crochets, +11 (finesse), **Dégâts** 1d8+3 perforants plus venin de vipère géante

Enrouler ◆. La vipère géante utilise une action pour s'enrouler sur elle-même et augmenter son allonge avec ses crochets de 1,5 à 3 m. Après avoir Frappé avec ses crochets, la vipère géante est déroulée.

Venin de vipère géante (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 poison et drainé 1.

ANACONDA GÉANT

Le monstrueux anaconda géant est capable d'avaler en une seule bouchée des créatures grandes comme des chevaux (sans parler des cavaliers qui les montent). Si les broussards novices sont plus attentifs aux serpents qui pourraient se tapir dans la canopée des jungles, les anacondas géants préfèrent les mares et les rivières, où ils se nourrissent notamment de lamantins et de cabiais.

ANACONDA GÉANT — CRÉATURE 8

N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +17 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 18 m

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +21, Discrétion +15, Survie +15

For +7, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** –4, **Sag** +3, **Cha** –2

CA 25 ; **Réf** +17, **Vig** +20, **Vol** +15

PV 175

Resserrer les anneaux ↻. Comme le python boule.

Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +21 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+7 perforants plus Empoignade

Corps à corps ◆ queue, +21 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+7 contondants plus Bousculade 3 m

Constriction supérieure ◆ 1d10+7 contondants, DD 26

Enrouler les anneaux ◆ (attaque) ; **Conditions.** Une créature de taille Grande ou inférieure est empoignée ou entravée par les mâchoires de l'anaconda géant. **Effet.** L'anaconda géant déplace la créature jusque dans ses anneaux et libère ainsi ses mâchoires pour pouvoir porter des attaques. Il utilise ensuite Constriction supérieure contre la créature. Les anneaux de l'anaconda géant peuvent emprisonner autant de créatures qu'il peut en tenir dans son espace.

Gober ◆ (attaque) Grande, 1d10+7 contondants, Rupture 21

Reptation ◆. L'anaconda géant Marche rapidement, Escalade ou Nage sur une distance maximale égale à la moitié de sa Vitesse et transporte avec lui toute créature qu'il a empoignée.

Serpent de mer

Ces animaux de légende ressemblent à d'immenses serpents dotés d'une crête dorsale composée d'épines reliées entre elles par des voiles de peau. Caractériels et territoriaux, les serpents de mer peuvent facilement faire chavirer un bateau, ce qu'ils n'hésitent pas à faire s'ils ont faim ou s'ils se sentent menacés. De nombreuses histoires évoquent des capitaines tourmentés qui ont passé leur vie entière à traquer l'insaisissable monstre responsable du naufrage de leur bateau et de la perte de leur gagne-pain. Cependant, ces chasseurs doivent essentiellement compter sur des rumeurs de la présence des créatures dans la mesure où rares sont ceux qui survivent aux terribles attaques des serpents de mer.

De nombreux contes de pêcheurs présentent les serpents de mer soit comme des gardiens de l'océan sous mandat divin, soit comme de démoniaques agents du mal, mais la vérité est que les serpents de mer ne sont généralement guère plus que de très gros animaux qui ont le don d'échapper à la détection magique.

SERPENT DE MER — CRÉATURE 12

PEU COURANT | N | GIGANTESQUE | ANIMAL

Perception +22 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +18, Athlétisme +26 (+28 pour Nager), Discrétion +28

For +8, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** –4, **Sag** +2, **Cha** +0

Indétectable (abjuration, primordiale). Un serpent de mer tente automatiquement de contrer toute tentative de détection, de révélation ou de scrutation par divination qui le prend pour cible. Il utilise son modificateur de Discrétion comme modificateur de contre.

CA 35 ; **Réf** +21, **Vig** +25, **Vol** +21

PV 210

Vitesse 6 m, nage 18 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +27 (allonge 6 m), **Dégâts** 3d10+14 perforants plus Empoignade

Corps à corps ◆ queue, +27 (agile, allonge 9 m), **Dégâts** 2d10+14 contondants plus Empoignade

À distance ◆ geyser d'eau, +25 (brutal, eau, facteur de portée 30 m), **Dégâts** 2d6+12 contondants plus algues de serpent de mer

Algues de serpent de mer (mise hors de combat, poison). L'eau contenue dans les organes qui permettent d'assurer la stabilité du serpent et situés au niveau de son cou est saturée d'algues psychotropes. **Jet de sauvegarde** DD 34 Vigueur ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** confus et, si en train de voler, doit utiliser sa première action lors de chaque tour pour descendre de 6 m (1 round) ; **Stade 2** confus et, si en train de voler, doit descendre jusqu'au niveau du sol ou de l'eau (1 round).

Chavirer ◆ (attaque). Le serpent de mer tente de faire chavirer un véhicule marin d'une taille inférieure ou égale à la sienne et qui se trouve dans un espace adjacent. Il doit pour cela réussir un test d'Athlétisme dont le DD est égal à 35 ou au DD de la Connaissance de la navigation maritime du pilote (la valeur la plus élevée des deux).

Constriction. ◆ 1d10+14 dégâts contondants

Extension des pointes dorsales ◆◆ (attaque, déplacement). Le serpent de mer déploie les épines qui lui couvrent le dos et Nage ou Marche rapidement. Toutes les créatures qui se trouvent dans un espace adjacent au serpent à n'importe quel moment de son déplacement subissent 4d6+8 dégâts tranchants (jet de Réflexes basique DD 32).

Gober ◆ (attaque) Très Grande, 2d10+6 dégâts contondants, Rupture 20

LES ANTRES DES SERPENTS DE MER

Si n'importe quelle cave sous-marine peut faire l'affaire, les serpents de mer préfèrent se «construire» des antres en coulant des bateaux. Un serpent de mer est ainsi susceptible de créer un immense cimetière sous-marin en faisant s'écraser plusieurs bateaux au même endroit et en laissant les débris parsemer le plancher océanique.

TEKELI-LI

La cacophonie d'un shoggoth est constituée d'un mélange aussi déroutant qu'étrange de sons et de secrets dangereux, au sein desquels l'expression «tekeli-li» revient régulièrement. Elle est d'autant plus marquante qu'elle est toujours énoncée clairement au milieu des vocalises discordantes des shoggoths. Il arrive de temps à autre que des oiseaux sauvages habitant à proximité d'un lieu hanté par un shoggoth répètent cette expression, mais on l'entend aussi parfois murmurée au milieu de bourrasques de vent glacé. Les tentatives, même magiques, de trouver un sens à cette expression ont toujours échoué, comme si les mots eux-mêmes refusaient activement de dévoiler leurs secrets au monde.

Shoggoth

Bien que même les forcenés et autres prédicateurs de désastres soutiennent désespérément que le monstrueux shoggoth n'est rien d'autre qu'une vision causée par les drogues ou un simple cauchemar sans aucune réalité, la vérité est bien plus inquiétante. En effet, les shoggoths existent. Ils ont cependant tendance à rester confinés dans les profondeurs des failles océaniques ou dans des cavernes ou des ruines isolées, dont ils émergent seulement pour répandre le chaos et la destruction dans leur sillage baveux.

Les premiers shoggoths ont été créés par une espèce extraterrestre afin de leur servir d'animaux de bât dépourvus d'intelligence. Leur imposante masse alliée à une force incroyable et une physiologie amorphe les rendaient en effet particulièrement aptes à la réalisation de nombreuses tâches ingrates et leur capacité à générer spontanément de nouveaux yeux, bouches, membres, ou d'autres organes en fonction de leurs besoins en faisait des créatures incroyablement polyvalentes. Cependant, les shoggoths ont fini par développer assez d'intelligence pour se rebeller contre leurs maîtres et ils se terrent à présent, aussi patients que puissants, dans des profondeurs ténébreuses.

Les humains sont incapables d'appréhender les objectifs d'un shoggoth et sa manière de les atteindre. Ces monstres se rappellent en effet les éons d'asservissement qu'ils ont subis et, comparés à leurs mystérieux maîtres, les humains, les elfes, les nains et les autres créatures intelligentes sont de simples insectes qui rampent à la surface du monde et ils ne les différencient pas des autres animaux. Quand un shoggoth déplace son corps immense et hideux et engloutit un groupe d'explorateurs dans la chair gélatineuse bardée de gueules qui le compose, il ne fait pas tant preuve de méchanceté que d'indifférence.

Les shoggoths deviennent parfois l'objet d'adoration de la part de cultes humanoïdes dédiés au chaos et à l'entropie. Et bien qu'ils restent relativement indifférents à cette adoration, ils ne dédaignent pas les infortunées victimes que ces cultes capturent et sacrifient à leur appétit. On ne peut qu'espérer que les rumeurs selon lesquelles certains shoggoths auraient développé leur intellect restent complètement infondées, car il est troublant de seulement imaginer les dégâts qu'un shoggoth capable de raison serait susceptible d'infliger au monde.

SHOGGOTH — CRÉATURE 18

RARE CN TRÈS GRANDE ABERRATION AMPHIBIE

Perception +34 ; odorat (imprécis) 18 m, perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues aklo

Compétences Athlétisme +36, Intimidation +29

For +10, **Dex** +6, **Con** +9, **Int** –3, **Sag** +6, **Cha** +1

CA 39, vision à 360° ; **Réf** +30, **Vig** +33, **Vol** +30 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 275, guérison accélérée 20 ; **Immunités** assourdi, aveuglé, contrôlé, coups critiques, précision, sommeil ; **Résistances** acide 20, froid 20, son 20

Cacophonie aliénante (audible, aura, mental, mise hors de combat) 18 m. Un shoggoth émet constamment des syllabes et des marmonnements qui ne sont pas destinés aux mortels. Une créature qui pénètre dans l'aura ou y commence son tour doit réussir un jet de Volonté DD 38 pour éviter de devenir confuse pour 1 round (2d4 rounds sur un échec critique). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, elle est temporairement immunisée contre ce pouvoir pendant 24 heures.

Vitesse 12 m, escalade 7,5 m, nage 15 m

Corps à corps ❖ pseudopode, +35 (allonge 9 m, magique), **Dégâts** 4d10+18 contondants plus Empoignade

Causticité. Une créature qui débute son tour dans le shoggoth subit 9d6 dégâts d'acide.

Constriction ❖ 2d10+15 dégâts contondants

Engloutir ❖❖ DD 40, 6d6 d'acide, S'échapper DD 40, Rupture 40

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Shuln

Véritables fléaux des couches supérieures de l'Ombreterre, ces énormes monstruosités à l'apparence de taupes sont capables de creuser à travers la pierre brute grâce à leurs impressionnantes pattes avant et à leurs griffes aussi résistantes que de l'adamantium. Les shulns peuvent atteindre 6 m de long. Ils ont quatre minuscules yeux, à peine visibles, un museau long et pâle, quatre pattes musculeuses qui se terminent par de longues griffes dentelées, et une petite queue rose. Le métabolisme des shulns est unique et, en grandissant, les jeunes shulns produisent de l'adamantium qui se diffuse dans l'ensemble de leur squelette. En plus de rendre leurs griffes et leurs crocs presque incassables, cette particularité exceptionnelle permet aux shulns d'être des fouisseurs hors pair. Ils sont également très prisés des chasseurs de monstres qui espèrent pouvoir récolter le précieux métal sur leurs cadavres.

Les shulns ont un appétit vorace et ils dévorent presque tout ce qu'ils attrapent. Leur nourriture de prédilection reste cependant essentiellement de grands invertébrés et notamment les vers des cavernes. Leur museau est couvert de poils minuscules et très sensibles qui leur permettent de détecter de subtils déplacements dans l'air ou le sol, sans avoir à compter sur leur vue. Quand un shuln détecte une proie convenable, il profite de la première opportunité qui se présente pour mordre cette dernière et lui injecter ainsi la puissante toxine paralysante contenue dans sa salive. Ce poison est si puissant qu'il est capable de subjuguer même les vers pourpres, qui sont pourtant incroyablement résistants. Les shulns sont ainsi considérés comme des compagnons précieux (mais dangereux) pour quiconque souhaite s'aventurer dans les régions infestées de vers de l'Ombreterre. Le caractère notoirement hargneux des shulns et leur don pour creuser dans des zones d'habitations souterraines où ils n'ont rien à faire en font des créatures exaspérantes. Mais, quand l'alternative est de s'exposer à la visite imprévisible et mortellement dangereuse d'un ver des cavernes énorme et affamé, ces contrariétés sont finalement bien peu de choses.

Des rencontres avec de bien plus grandes entités ressemblant à des shulns sur le plan de la terre laissent penser que ces derniers sont originaires de cet endroit. Les plus grands shulns conservent d'ailleurs une partie de leurs caractéristiques élémentaires et, plus intelligents que leurs congénères, ils possèdent même une gamme de sorts innés primordiaux du domaine de la terre. Cela étant, ils partagent avec leurs cousins une appétence pour la chair des vers des cavernes.

Ressources des shulns

Les aventuriers qui craignent de croiser des vers des cavernes cherchent parfois à s'adjoindre la compagnie d'un shuln ou à le pousser magiquement à les assister en prévision d'un tel combat. Cela dit, ces créatures sont tellement entêtées que ces tentatives sont épuisantes et leur résultat aléatoire. La plupart du temps, il est plus simple de se procurer de la salive de shuln, mais le poison doit être préservé par un procédé alchimique pour pouvoir être utilisé de manière offensive, car ce liquide à l'odeur écœurante se détériore rapidement une fois qu'il a quitté la gueule d'un shuln.

SHULN **CRÉATURE 12**

RARE N TRÈS GRANDE BÊTE

Perception +20 ; odorat 9 m, perception des vibrations (imprécis) 18 m
Compétences Athlétisme +25, Survie +22
For +7, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** –3, **Sag** +4, **Cha** +1
CA 33 ; **Réf** +19, **Vig** +25, **Vol** +21

PV 195 ; **Résistances** physiques 10 (sauf adamantium ou contondants), poison 15
Vitesse 12 m, creusement 6 m ; creusement inexorable

Corps à corps ❖ griffe en adamantium, +25 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+10 tranchants
Corps à corps ❖ crocs en adamantium, +25 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d10+10 perforants plus salive de shuln
Creusement inexorable. Les shulns peuvent creuser dans la pierre brute et à travers tout métal dont la solidité est inférieure à celle de l'adamantium comme s'il s'agissait de sol meuble ou de gravats, en laissant derrière eux un tunnel de 3 m de diamètre.
Lacération d'armure. À chaque fois que le shuln réussit un coup critique avec une Frappe au corps à corps, il inflige la même quantité de dégâts à l'armure de la cible en outrepassant toute Solidité inférieure à 10, comme de l'adamantium.
Salive de shuln (mise hors de combat, poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 32 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et ralenti 1 (1 round) ; **Stade 2** 3d6 dégâts de poison et ralenti 1 (1 round) ; **Stade 3** 4d6 dégâts de poison et paralysé pendant 2d6 heures. La salive de shuln prend le pas sur le pouvoir inexorable.

DES SERVITEURS DE SHÉLYN

Si les simurghs peuvent se mettre au service de la plupart des cultes d'alignement bon, ces créatures apprécient particulièrement les préceptes de Shélyn, la déesse des arts. Un temple de Shélyn qui a réussi à attirer l'attention et les bonnes grâces d'un simurgh respectera généralement le besoin de discrétion de la créature et ne se vantera pas de cette alliance, mais il n'hésitera cependant pas à l'appeler à l'aide en cas de besoin.

SIMURGH

Les habitants du désert considèrent que voir un simurgh est annonciateur d'une vie sous le signe de la chance et les individus qui n'ont pas entendu parler de cette majestueuse créature sont susceptibles de la prendre pour l'avatar d'une divinité. Magnifiques, gracieux et véritablement gigantesques, les simurghs ressemblent à d'immenses oiseaux multicolores coiffés d'une somptueuse tête de loup. Les simurghs font office d'intermédiaires lors des crises qui menacent le monde, remplissant alternativement le rôle d'agents de divinités d'alignement bon et de justiciers qui font régner l'ordre en oblitérant ou en bannissant les êtres extraplanaires d'alignement mauvais.

Les simurghs ont une espérance de vie de plusieurs milliers d'années, mais ils sont si rares que nombreux sont ceux qui doutent de leur existence. Ils sont pourtant bien réels, ainsi quiconque a reçu l'aide d'un simurgh pourra en attester avec enthousiasme. Les simurghs se montrent rarement. Quand c'est le cas, c'est généralement afin de répondre à un grand danger, comme l'incursion d'une armée de morts-vivants ou les carnages d'un monstre véritablement terrifiant. Les simurghs sont de véritables parangons de vertu et un héros pourra difficilement trouver un meilleur allié dans sa quête pour vaincre le mal.

SIMURGH — CRÉATURE 18

RARE NB GIGANTESQUE BÊTE

Perception +32 ; vision dans le noir

Langues céleste, commun, draconique ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +27, Arcanes +28, Athlétisme +32, Diplomatie +34, Médecine +35, Religion +35, Représentation +28, Survie +32

For +8, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** +3, **Sag** +6, **Cha** +5

CA 41 ; **Réf** +29, **Vig** +30, **Vol** +32 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 350 ; **Immunités** maladie, feu, énergie négative, sommeil

Aura de paix (divine, émotion, enchantement, mental, mise hors de combat) 15 m. Une créature qui commence son tour dans l'aura doit réussir un jet de Volonté DD 37 ou se trouver sous l'effet d'*apaisement des émotions*. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont pas affectées, mais elles doivent refaire le jet de sauvegarde au début de chaque tour tant qu'elles restent dans l'aura.

Attaque d'opportunité ↻

Vitesse 12 m, vol 27 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +34 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 4d12+12 perforants

Corps à corps ◆ griffe, +34 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 4d8+12 tranchants

Corps à corps ◆ queue, +34 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 4d8+10 tranchants plus frappe transversale de bannissement

À distance ◆ rayon éclatant, +34 (magique, portée 30 m), **Dégâts** 10d6 de feu

Sorts innés divins DD 42 ; **9e** *colonne de feu*, *guérison* ; **3e** *zone de vérité* (à volonté) ; **2e** *détection de l'alignement* (mauvais seulement ; à volonté) ; **1er** *éclair éblouissant* (*Livre de base* p. 400) ; **Tours de magie (9e)** *détection de la magie*, *lumière* ; **Constant** *don des langues*

Frappe transversale de bannissement. Si une créature Frappée par la queue d'un simurgh n'est pas sur son plan d'origine, elle doit réussir un jet de Volonté DD 42 pour éviter d'être affectée par *bannissement*. Cependant, même si elle obtient un succès critique à son jet de sauvegarde, le simurgh n'est pas étourdi.

Plumes radieuses ◆◆ (attaque) ; **Fréquence.** Une fois par jour. **Effet.** Le simurgh forme un éventail avec le plumage luisant de sa queue et dirige un cône de 30 m de lumière radieuse contre ses adversaires. Si l'on excepte la taille du cône, cet effet est identique au sort *rayon prismatique* (DD 42).

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Slurk

Les slurks sont des créatures qui ressemblent à des grenouilles avec des défenses de morse et qui vivent dans des repaires souterrains ou des cavernes. Leurs deux grandes défenses leur permettent d'éventrer leurs proies ou de se battre contre des slurks rivaux. Ils possèdent également une aptitude naturelle pour l'escalade et peuvent s'agripper sans effort à des plafonds, au grand dam des explorateurs souterrains inattentifs qui ont alors toutes les chances de se retrouver du mauvais côté de leurs grandes défenses ivoirines.

Les slurks exsudent deux types de sécrétions très différentes et nauséabondes de leur peau d'un blanc pâle. Leur dos est en effet couvert de larges pustules dont il goutte un mucus collant comme de la résine qui durcit rapidement au contact de l'air. En contractant ses muscles, un slurk peut faire éclater ces pustules en direction d'intrus et les couvrir de cette substance collante, limitant ainsi sérieusement leur capacité à se protéger des autres attaques du monstre, y compris de l'effet de son autre sécrétion. Des glandes situées sur le ventre de l'animal excrètent quant à elles une graisse incroyablement glissante et fétide qui lui permet de se protéger des effets immobilisants de son mucus dorsal, tout en lui permettant d'être extrêmement difficile à attraper ou à capturer. Le meilleur moyen de déterminer si un slurk est tapi à proximité est de chercher des agglomérats durcis de cette graisse, qui s'accumule et sèche dans les coins des cavernes et parmi les tas de rochers où les slurks dorment entre leurs repas.

On pense que les slurks étaient à l'origine une expérience naine ratée dont l'objectif était d'élever et domestiquer de grandes grenouilles souterraines afin qu'elles servent d'animaux de bât et de bétail. Malgré cet échec apparent, les slurks s'entendent généralement bien avec un certain nombre d'autres créatures souterraines. Les kobolds, notamment, apprécient beaucoup ces sortes de grenouilles collantes et ils en ont domestiqué certaines afin qu'elles leur servent de montures et de gardiens. Si d'autres créatures, comme les bourbiérins, les entraînent parfois pour servir d'animaux de garde, ce sont les kobolds qui font le plus souvent appel aux services slurks. Ainsi, un kobold monté sur un slurk aura tendance à se cacher dans les hauteurs d'une caverne afin de profiter de cette position haute et de l'effet de surprise pour harceler ses ennemis avec des attaques à distance. Les kobolds montés profitent également des compétences de grimpeurs des slurks afin de charger leurs ennemis depuis les murs des cavernes.

SLURK — CRÉATURE 2

N MOYENNE ANIMAL

Perception +6 ; vision dans le noir
Langues draconique (incapable de parler)
Compétences Acrobaties +6 (+8 pour S'échapper), Athlétisme +8, Discrétion +5
For +4, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –4, **Sag** +0, **Cha** +0
CA 17 ; **Réf** +6, **Vig** +10 (+12 contre Saisir ou Pousser), **Vol** +4

PV 35

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ◆ défenses, +11 (mortelle 1d10), **Dégâts** 1d8+4 perforants
À distance ◆ giclée muqueuse, +9 (facteur de portée 9 m), **Effet** mucosité enchevêtrante
Graisse ventrale ◆◆◆. Le slurk sécrète de la graisse par ses glandes ventrales et en enduit le sol dans une émanation de 1,5 m. La zone recouverte est alors considérée comme un sol inégal pendant 10 min, après quoi la graisse sèche et forme une croûte putride. Le DD pour Garder l'équilibre sur la graisse est de 18.
Mucosité enchevêtrante. Une créature frappée par la giclée muqueuse d'un slurk devient maladroite 1 et subit un malus de –1,5 m à sa Vitesse pour une durée de 1 h ou jusqu'à ce qu'elle soit débarrassée du mucus. Pour ôter le mucus, la créature enchevêtrée ou une créature adjacente à celle-ci doit accomplir trois actions d'Interaction dans ce sens. Ces actions n'ont pas besoin d'être consécutives ou accomplies par la même créature.

CHEVAUCHER UN SLURK

Un slurk consentant ou qui a été débourré peut être utilisé comme monture par une créature dont la taille est inférieure d'au moins un degré au slurk. Le mucus qui couvre le dos du slurk confère à son cavalier un bonus de circonstances de +2 contre les tentatives de le faire tomber physiquement de sa monture.

Les énigmes des sphinx

Les sphinx sont connus pour adorer les énigmes, à tel point qu'elles deviennent souvent une véritable obsession. Un adversaire qui connaît les bonnes réponses aux énigmes préférées d'un sphinx ou, mieux encore, qui peut lui présenter une énigme astucieuse qu'il aura lui-même créée et à laquelle le sphinx ne peut répondre, permet souvent d'éviter un combat contre le monstre et même de s'assurer son soutien.

Sphinx

Les sphinx sont des créatures mystiques ayant le corps d'un lion, les ailes d'un grand oiseau, et la poitrine et la tête d'un humain. Les légendes les décrivent souvent comme des monstres, et bien qu'ils soient prompts à se mettre en colère et capables de tuer pour punir ce qu'ils considèrent comme des affronts, ils sont aussi très intelligents.

Les sphinx sont souvent associés aux régions désertiques mais ils peuvent tout aussi bien vivre dans des régions au climat plus tempéré. Ils forment de petits groupes, chacun composé d'une seule famille étendue dont les membres chassent et travaillent ensemble pour protéger et éduquer leur progéniture. En grandissant, les sphinx ressentent le besoin de voyager, de recueillir des connaissances cachées et de résoudre les plus grandes énigmes du monde, cette dernière caractéristique étant probablement la plus souvent associée à leur espèce.

Ils peuvent parfois servir de gardiens pour de puissants lanceurs de sorts mais on peut également rencontrer des sphinx voyageant seuls en quête de découvertes ou pour colporter des connaissances ésotériques. Si on le traite avec le respect qui lui est dû, et s'il n'a pas faim, un sphinx peut accepter d'échanger des informations. Bien entendu, ils préfèrent avant tout échanger des énigmes ou des secrets. Une personne disposant de connaissances à échanger a beaucoup plus de chances de réussir à négocier avec un sphinx. Il est toutefois compliqué de leur trouver quelque chose que les sphinx ne connaissent pas déjà car ils font preuve d'une avidité insatiable envers toute nouvelle énigme et ont déjà accumulé une vaste collection de secrets pendant leur vie longue de plusieurs siècles. Celui qui tente d'échanger des savoirs insignifiants et des énigmes éculées peut provoquer la colère d'un sphinx et ne vivra alors pas assez longtemps pour le regretter.

SPHINX — CRÉATURE 8

N GRANDE BÊTE

Perception +18, vision dans le noir ; *détection de la magie*, *détection de l'invisibilité*

Langues commun, draconique, sphinx ; *compréhension des langues*

Compétences Arcanes +17, Athlétisme +18, Connaissance bardique +19, Diplomatie +16, Duperie +16, Intimidation +18, Occultisme +17

For +6, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** +5, **Sag** +4, **Cha** +4

Connaissance bardique. Les sphinx sont curieux par nature et leur amour pour les énigmes et les mystères les pousse à recueillir des informations de toutes sortes. Les sphinx ont le don Connaissance bardique, ce qui leur permet de Se souvenir d'informations sur n'importe quel sujet.

CA 27 ; **Réf** +14, **Vig** +16, **Vol** +19

PV 135

Vitesse 10,5 m, vol 12 m

Corps à corps ◆ griffe, +20 (agile), **Dégâts** 2d6+9 tranchants

Sorts innés occultes DD 27 ; **4e** *clairaudience* (à volonté), *clairvoyance* (à volonté), *délivrance des malédictions*, *lire les présages* ; **3e** *dissipation de la magie*, *localisation* ; **Tours de magie (4e)** détection de la magie ; **Constant (5e)** *don des langues* ; **(2e)** *détection de l'invisibilité*

Bond ◆. Le sphinx Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. S'il commence son action caché, il le reste jusqu'après l'attaque.

Glyphe protecteur. Une fois par semaine, un sphinx peut créer un symbole magique comme s'il lançait un *glyphe de garde* intensifié. Le sphinx lui donne généralement la forme d'une énigme écrite dont le mot de passe est la réponse. Une créature qui donne une mauvaise réponse ou tente de passer sans répondre doit réussir un jet de Volonté DD 26 ou subir l'un des effets de sort suivants que choisit le sphinx lorsqu'il créé le symbole : *pulsation synaptique* (5e), *charme* (4e), *terreur* (3e), *douleur fantôme* (3e), *sommeil* (3e). Le sphinx apprend l'identité des créatures qui répondent correctement à l'énigme et a tendance à se montrer amical envers elles.

Labourer à coups de griffe ◆◆◆. Le sphinx se cabre et effectue deux Frappes de griffe sur la même cible, en utilisant le même bonus d'attaque que sa meilleure attaque au corps à corps. Si les deux attaques infligent des dégâts, la cible subit un montant de dégâts supplémentaires égal à celui d'une Frappe de griffe.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
Y-Z
ANNEXES

Spore de mu

Une spore de mu est une monstruosité fongique heureusement très rare dotée d'un immense pouvoir et d'un curieux intellect. Même la plus petite des spores de mu mesure plus d'une trentaine de mètres du bout d'un tentacule à l'autre, mais malgré cette masse imposante, ces créatures volent avec une grâce hors du commun, projetant des jets de spores à l'odeur atroce pour se diriger dans les airs.

De nombreuses sociétés racontent que d'immenses spores de mu sont apparues au-dessus de grandes villes à l'aube d'événements apocalyptiques, mais ces créatures ne sont pas simplement des dévoreuses de nations voraces. Les spores de mu possèdent souvent des connaissances rares ou ésotériques et, si l'on parvient à entrer pacifiquement en contact avec elles, leur savoir peut s'avérer très précieux. Les spores de ces êtres servent aussi à fabriquer d'ignobles drogues et des poisons alchimiques mortels, mais leur récolte est toujours périlleuse car une fois expulsées, elles ne restent viables qu'un court laps de temps, ce qui obligent les alchimistes désireux de s'en procurer à opérer dangereusement près de la spore de mu.

SPORE DE MU — CRÉATURE 21

CN GIGANTESQUE CHAMPIGNON

Perception +36 ; perception du vent 72 m, vision nocturne

Langues aklo, commun, commun des profondeurs, terreux

Compétences Acrobaties +26, Athlétisme +41, Nature +38, Occultisme +36

For +10, **Dex** +3, **Con** +9, **Int** +4, **Sag** +9, **Cha** +9

Perception du vent. La spore de mu perçoit les vibrations de l'air grâce à ses spores aériennes.

CA 45 ; **Réf** +32, **Vig** +38, **Vol** +38

PV 350, régénération 50 (désactivation par le son) ; **Résistances** acide 20, tous (sauf le son) 10

Énorme. Une spore de mu est une créature massive qui occupe un espace de 10 cases sur 10 (15 m sur 15 m).

Spores (aura) 18 m. Une créature vivante qui entre dans la zone ou y termine son tour est corrompue par les spores. Elle doit réussir un jet de Vigueur DD 42 ou être maladroite 1, affaiblie 1 et ralentie 1 pendant 1 round. Les plantes et les champignons sont immunisés.

Tentacules agrippants ◆ **Déclencheur.** Une créature située dans un rayon 3 m autour de la spore de mu ou qui attaque la spore de mu. **Effet.** La spore Empoigne la créature déclencheur. Il n'y a pas de limite au nombre de créatures qu'elle peut empoigner avec les tentacules collants qui couvrent son corps.

Vitesse 12 m, vol 15 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +40 (allonge 9 m, mortel 3d12), **Dégâts** 4d12+18 perforants plus Empoignade améliorée

Corps à Corps ◆ pseudopode, +40 (agile, allonge 30 m), **Dégâts** 4d10+18 contondants plus Empoignade améliorée

Constriction supérieure ◆ 15 contondants, DD 45

Gober ◆ (attaque) Gigantesque, 20d6+9 acide, Rupture 37

Gober rapidement ↻ **Déclencheur.** La spore de mu Empoigne une créature entre ses mâchoires. **Effet.** La spore utilise Gober.

Mâchoires surpuissantes. La spore de mu inflige 18 dégâts perforants si sa Frappe de mâchoire est un échec (mais pas si elle est un échec critique).

Tousser des spores ◆◆. La spore de mu libère un nuage de spores fouisseuses dans un cône de 120 m. Les spores infligent 22d6 dégâts à toutes les créatures, objets et structures de bois de la zone, mais pas aux plantes ni aux champignons (jets de Réflexes basique DD 46). La spore de mu ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1d4 rounds.

Énorme inhalation ◆◆. La spore de mu attire toutes les créatures et objets dans un cône de 120 m sur une distance de 120 m en direction de sa gueule. Un jet de Vigueur DD 43 réussi réduit cette distance de moitié tandis qu'un succès critique annule l'attraction. La spore de mu tente automatiquement de Gober chaque créature adjacente à elle à la fin de l'inhalation.

LES LUNES SOUTERRAINES

Les spores de mu résident dans de vastes cavernes où leur ventre blafard émet une faible lueur donnant l'impression qu'une lune aux formes étranges dérive près du plafond enténébré. Cette lueur éclaire parfois faiblement les cavernes et offre un spectacle inquiétant pour les voyageurs qui ne s'attendent pas à voir la moindre illumination dans ce royaume privé de lumière.

CRÉER DES SQUELETTES

Commencez par prendre un squelette de la taille appropriée (pour les squelettes de taille Gigantesque, vous pouvez utiliser un mastodonte squelettique avec l'archétype élite, une taille Gigantesque et une allonge augmentée de 1,5 m). Ajoutez les Frappes, Vitesses et tout autre pouvoir associés à cette forme. Par exemple, le squelette d'une chimère pourra avoir une attaque de corne avec sa tête de chèvre et des attaques de mâchoires avec ses têtes de dragon et de lion, mais pas d'attaque de poing.

SQUELETTE

Les squelettes, assemblage d'os animés par une ignoble nécromancie, sont les morts-vivants les plus courants. On les rencontre souvent dans les vieux donjons ou les cimetières oubliés.

LES POUVOIRS DES SQUELETTES

La plupart des squelettes possèdent l'un de ces pouvoirs. Si vous décidez qu'un squelette possède plus d'un pouvoir, vous devrez peut-être ajuster son niveau et ses statistiques.

Crâne hurlant ◆◆ (audible, émotion, mental, terreur). Le squelette se saisit de son propre crâne et le lance. Il peut ainsi faire une attaque de mâchoires avec une portée de 6 m. Le crâne tente ensuite de Démoraliser ses adversaires qui se trouvent dans un rayon de 3 m autour de sa cible. Le crâne rebondit, roule, voire vole jusqu'à son corps de squelette au début de son prochain tour. Jusque-là, le squelette est aveugle.

Mort explosive. Quand le squelette est détruit, l'énergie nécromantique qui l'animait est libérée et fait exploser ses os. Les créatures adjacentes subissent 1d6 dégâts tranchants par tranche de 2 niveaux (avec un minimum de 1d6) et peuvent faire un jet de Réflexes basique.

Sanglant. Le squelette est dégoulinant de sang et bénéficie de guérison accélérée, avec une valeur égale à son niveau.

Écroulement ↻ **Déclencheur.** Le squelette est touché par un coup critique. **Effet.** Le squelette s'écroule, formant un tas d'os, et l'attaque inflige seulement les dégâts normaux. Le squelette peut se reformer et se relever par une action mais, tant qu'il ne l'a pas fait, il se trouve immobilisé et pris au dépourvu.

GARDE SQUELETTE

Les serviteurs squelettes les plus courants sont de simples gardiens.

GARDE SQUELETTE — CRÉATURE -1

NM MOYENNE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE MORT-VIVANT SQUELETTE

Perception +2 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +3

For +2, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** +0

Objets cimeterre, arc court (20 flèches)

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +2, **Vol** +2

PV 4, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Résistances** électricité 5, feu 5, froid 5, perforants 5, tranchants 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ cimeterre, +6 (balayage, percutant), **Dégâts** 1d6+2 tranchants

Corps à corps ◆ griffe, +6 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+2 tranchants

À distance ◆ arc court, +6 (facteur de portée 18 m, mortelle 1d10, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 perforants

CHAMPION SQUELETTIQUE

Ces squelettes ont conservé la ruse qui était la leur de leur vivant.

CHAMPION SQUELETTIQUE — CRÉATURE 2

NM MOYENNE MORT-VIVANT SQUELETTE

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +8, Intimidation +7

For +4, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +1

Objets bouclier en acier (Solidité 5, PV 20, SR 10), cotte de mailles, épée longue, lance d'arçon

CA 19 (21 avec le bouclier levé) ; **Réf** +10, **Vig** +7, **Vol** +6

PV 25, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison ; **Résistances** électricité 5, feu 5, froid 5, perforants 5, tranchants 5

Attaque d'opportunité ↻

Blocage au bouclier ↻

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ épée longue, +10 (polyvalent P), **Dégâts** 1d8+4 tranchants

Corps à corps ◆ griffe, +10 (agile), **Dégâts** 1d6+4 tranchants

Corps à corps ◆ lance d'arçon, +10 (allonge 3 m, joute d6, mortelle d8), **Dégâts** 1d8+4 perforants

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

CHEVAL SQUELETTIQUE

Les chevaux squelettiques servent parfois de monture à d'autres morts-vivants ou à des monstres.

CHEVAL SQUELETTIQUE — CRÉATURE 2

NM GRANDE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE MORT-VIVANT SQUELETTE

Perception +8 ; vision dans le noir
Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +9
For +5, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** –5, **Sag** +2, **Cha** +0
CA 16 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +8

PV 33, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Résistances** électricité 5, feu 5, froid 5, perforants 5, tranchants 5
Vitesse 12 m
Corps à corps ◆ sabot, +9, **Dégâts** 1d8+5 contondants
Destrier mort-vivant. Les morts-vivants et leurs alliés peuvent Diriger un cheval squelettique sans avoir besoin de faire de test de compétence.
Galop ◆◆. Le cheval Marche rapidement deux fois, avec sa Vitesse augmentée de 3 m.

GÉANT SQUELETTIQUE

Les os animés de géants font de superbes esclaves nécromantiques.

GÉANT SQUELETTIQUE — CRÉATURE 3

NM GRANDE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE MORT-VIVANT SQUELETTE

Perception +7 ; vision dans le noir
Compétences Athlétisme +12, Intimidation +9
For +5, **Dex** +1, **Con** +3, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** +2
Objets armure de plates, coutille
CA 17 ; **Réf** +8, **Vig** +10, **Vol** +7

PV 50, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Résistances** électricité 5, feu 5, froid 5, perforants 5, tranchants 5
Vitesse 9 m
Corps à corps ◆ coutille, +12 (5 m, allonge 4, mortelle d8, percutant), **Dégâts** 1d8+7 tranchants
Corps à corps ◆ cornes, +12 (agile), **Dégâts** 1d10+5 perforants
Charge terrifiante ◆◆. Le géant Marche rapidement et porte une Frappe de cornes avec un bonus de circonstances de +4 aux dégâts. Si le coup porte, le géant tente de Démoraliser sa cible.
Grande frappe transversale ◆◆. Le géant porte deux Frappes de coutille contre deux adversaires adjacents qui se trouvent à sa portée. Le malus d'attaques multiples n'augmente qu'après la résolution des deux attaques.

MASTODONTE SQUELETTIQUE

Il est possible de créer de puissants squelettes à partir de géants particulièrement grands et d'autres énormes créatures.

MASTODONTE SQUELETTIQUE — CRÉATURE 7

NM TRÈS GRANDE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE MORT-VIVANT SQUELETTE

Perception +16 ; vision dans le noir
Compétences Athlétisme +20, Intimidation +15
For +7, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –5, **Sag** +2, **Cha** +2
CA 25 ; **Réf** +15, **Vig** +15, **Vol** +13

PV 105, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Résistances** électricité 5, feu 5, froid 5, perforants 5, tranchants 5
Vitesse 9 m
Corps à corps ◆ griffe, +18 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+11 tranchants
Grande frappe transversale. ◆◆ Comme le géant squelettique, mais avec sa Frappe de griffe.
Ruée massive. ◆◆ Le mastodonte Marche rapidement et porte une Frappe de griffe avec un bonus de circonstances de +4 aux dégâts. Si le coup porte, le mastodonte Pousse automatiquement sa cible de 3 m.

LA NON-VIE SANS LA CHAIR

Les énergies nécromantiques qui imprègnent les squelettes morts-vivants et les animent leur donnent la capacité de voir sans yeux et de se déplacer sans muscles. Bien qu'ils soient dénués d'intelligence, l'appétence des squelettes pour le mal leur vient de leur essence vitale corrompue, qui exploite de manière pervertie l'énergie négative pour créer plutôt que pour détruire.

Les mangesorts

Dans l'archipel des Chaînes contrôlé par les pirates, les tengus occupent une niche sociale unique car de nombreux pirates croient que la présence d'un tengu sur un navire protège contre la malchance. Appelés «mangesorts», ces tengus sont considérés comme des mascottes par les pirates. Ce traitement ne dérange toutefois pas les mangesorts car il leur permet d'échapper à toutes les corvées sur un navire. Quand un tengu navigue avec des pirates qui ont peur de subir un coup du sort, le dicton qui dit que «la faim provoque la malchance» est bien plus efficace que n'importe quel pot-de-vin pour assurer le confort et le respect du mangesort.

Tengu

Humanoïdes aux allures de corbeau, les tengus sont des créatures intelligentes et rusées que l'on trouve un peu partout sur Golarion. Ils sont habitués à faire partie des minorités et à ce qu'on se méfie d'eux où qu'ils se rendent ; beaucoup s'intéressent, pour cette raison et par nécessité, à l'apprentissage des langues et des armes. Ils vivent en marge de la société et ont tendance à tremper dans des activités pas très légales, ce qui leur vaut la réputation de créatures débrouillardes et sans scrupules, une réputation qui, à son tour, entretient le cycle de discrimination et d'activités douteuses qui les oppresse.

Les tengus sont des humanoïdes avec des traits physiques d'oiseau très reconnaissables, et beaucoup disent qu'ils ressemblent plus à des corbeaux qu'à des humains. Ils ont des becs puissants et épais, ainsi que des serres acérées à l'extrémité de leurs bras et de leurs jambes. La majeure partie du corps d'un tengu est recouverte de petites plumes dont la couleur va du brun foncé au bleu nuit ou au noir brillant. On a déjà entendu parler de tengus aux plumages plus clairs mais ils sont rares. Comme beaucoup de créatures aviaires, les tengus ont des os creux et sont donc plus légers que les humanoïdes de leur taille. Quelques-uns possèdent même des ailes leur permettant de voler. Les paroles d'un tengu sont parfois ponctuées de furtifs caquètements ou croassement rauques, et nombre d'entre eux s'entraînent assidûment à converser en réprimant ces tics involontaires. Ils ont également pour habitude caractéristique d'ébouriffer leurs plumes et de bouger leur cou par saccades compulsives. Les tengus se reproduisent en pondant et en couvant des œufs : un œuf de tengu typique mesure un peu moins de 30 cm de diamètre pour une hauteur de 40 cm environ, et il éclot au bout de 4 mois.

Les tengus forment une diaspora et on les trouve presque toujours au sein des grands royaumes et des vastes communautés d'autres races. C'est peut-être parce qu'ils sont tout de suite reconnaissables visuellement, comparés aux autres races d'humanoïdes, qu'on se méfie d'eux et qu'on les persécute bien plus souvent que les elfes ou les nains, par exemple. Par conséquent, les tengus ont tendance à former des groupes sociaux soudés composés d'autres parias et de gens à l'ascendance hors du commun. Il existe quelques communautés entièrement composées de tengus souvent exilés vers des ghettos et d'autres quartiers délaissés des cités. Les tengus apprennent très jeunes que le monde n'est pas un endroit qui leur veut du bien et qu'ils doivent toujours rester sur leurs gardes.

Chipeur tengu — Créature 2

CN Moyenne Humanoïde Tengu

Perception +16 ; vision nocturne

Langues commun, tengu plus deux autres

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +6, Diplomatie +5, Discrétion +8, Duperie +7, Société +5, Vol +8

For +2, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +1, **Sag** +0, **Cha** +1

Objets arc court, armure de cuir clouté, rapière

CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +7, **Vol** +4

PV 27

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ rapière, +10 (désarmer, finesse, mortelle 1d8), **Dégâts** 1d6+2 perforants

Corps à corps ❖ bec, +10 (finesse), **Dégâts** 1d4+2 perforants

À distance ❖ arc court, +10 (facteur de portée 18 m, mortelle 1d10, rechargement 0), **Dégâts** 1d6 perforants

Agresseur surprise. Au premier round de combat, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu par le tengu.

Attaquer les yeux ↷ (mise hors de combat) **Déclencheur.** Le tengu obtient un coup critique avec une Frappe de bec. **Effet.** Le tengu tente de crever les yeux de sa victime. Celle-ci doit faire un jet de Vigueur DD 17.

Succès. Pas d'effet.

Échec. Aveugle pendant 1 round.

Échec critique. Aveugle jusqu'à récupération de la totalité de ses PV.

Attaque sournoise. Le tengu inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-V
W-X
YES
Z

Terotricus

Le légendaire terotricus est une gigantesque moisissure visqueuse venue des Abysses. Sa conscience collective est présente dans des régions entières et se répand là où l'emporte son nuage de spores en constante croissance. Une fois sorti du royaume des Abysses et infiltré sur le plan matériel, un terotricus se met en quête de créatures vivantes dont il se nourrit en les contaminant de ses spores. Sa présence peut sonner le glas de tout ce qui croise son chemin.

Les terotricus se déplacent en allongeant et en contractant rapidement leur «corps» visqueux. Ils peuvent creuser dans le sol, glisser sur l'eau et grimper des pentes escarpées. Ces mastodontes pourrissants n'ont toutefois pas besoin de voyager pour que leurs plans portent leurs fruits. Leurs spores se fixent facilement sur des démons et d'autres habitants des Abysses qui exportent ce fléau sur le plan matériel une fois ces fiélons convoqués.

Quand un terotricus contamine une créature avec ses spores, des moisissures aux allures de toile d'araignée commencent à apparaître sur la peau de la victime jusqu'à recouvrir entièrement son corps, auquel cas son esprit est également asservi et soumis à la volonté du terotricus. Le terotricus préfère s'en prendre aux animaux, aux elfes et aux fées, mais ne se gêne pas pour contaminer toutes les créatures qu'il parvient à attraper. Des cultes de Fléau des Arbres tentent parfois d'entrer en contact avec un terotricus, mais ces tentatives aboutissent toujours à la création d'une nouvelle secte d'esclaves contaminés par des spores.

Mythes sur les terotricus

Les Kellides de Sarkaris ont souvent eu affaire aux terotricus durant l'ère de la Plaie du Monde et ont mis au point des rituels particuliers pour purifier les terres souillées avec l'aide d'esprits ancestraux et de plumes confiées par des célestes. Beaucoup plus loin au sud, dans ce que l'on appelle aujourd'hui les Terres Inondées, certains habitants de cette région sauvage, avertis de la présence d'un terotricus (ou «fléau des marais», comme ils les nomment) portent des lanternes bénies par des anges dans l'espoir que leur lumière garde cette créature à distance.

TEROTRICUS — CRÉATURE 19

RARE CM GIGANTESQUE CHAMPIGNON

Perception +12 ; perception des vibrations (imprécis) 36 m, vision dans le noir

Langues abyssal, elfique, sylvestre

Compétences Athlétisme +37, Duperie +32, Intimidation +35, Nature +31, Survie +31

For +10, **Dex** +5, **Con** +9, **Int** −1, **Sag** +6, **Cha** +5

CA 42 ; **Réf** +28, **Vig** +34, **Vol** +33 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegardes contre la magie

PV 370, régénération 25 (désactivée par froid) ; **Immunités** contrôlé, maladie, paralysé, sommeil ; **Faiblesses** bon 15, fer froid 15, froid 15, tranchant 10 ; **Résistances** feu 15

Nuage de spores (aura, maladie) 9 m. Une créature qui entre ou commence son tour dans l'aura est exposée au flétrissement sporifère.

Vitesse 10,5 m ; creusement 7,5 m, escalade 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ◆ tentacule, +37 (allonge 6 m, chaotique, magique, mauvais), **Dégâts** 4d10+16 contondants plus 2d6 chaotiques, 2d6 mauvais et Empoignade améliorée ou Bousculade améliorée 6 m (12 m sur un coup critique)

À distance ◆ spores, +37 (chaotique, facteur de portée 24 m, magique, mauvais), **Dégâts** 4d8+6 poison plus 2d6 chaotiques, 2d6 mauvais, flétrissement sporifère et spores gluants.

Flétrissement sporifère (maladie). Les plantes et les champignons sont immunisés. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 40 ; **Stade 1** affaibli 2 (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 4 et ralenti 1 (1 jour) ; **Stade 3** contrôlé par le terotricus (comme *domination* ; 5d8 jours) ; **Stade 4** mort.

Infester les environs ◆◆ (guérison, nécromancie, primordiale) ; **Fréquence** une fois par jour. **Conditions.** Le terotricus est dans un marais ou une zone boisée. **Effet.** Le terotricus aspire les nutriments des arbres et des buissons à proximité tout en les contaminant de ses moisissures. Toute la flore non magique (mais pas les créatures végétales) dans une émanation de 18 m se flétrit et se recouvre d'infectes moisissures et de champignons visqueux, ce qui annule les éventuels abris et camouflages que procurent les arbres et les buissons. Le terotricus récupère 200 points de vie.

Spores gluants. Une créature touchée par les spores d'un terotricus doit réussir un jet de Réflexes DD 40 ou subir un malus de statut de −3 m à ses Vitesses pendant 1 min. Sur un coup critique, la créature est immobilisée jusqu'à ce qu'elle S'échappe (DD 40).

Trésors de tortue dragon

Les tortues dragons conservent leurs trésors dans des épaves au fond de l'océan. Ces trésors contiennent le plus souvent des pièces, des bijoux et des objets magiques qui peuvent résister longtemps à une immersion.

Habitats des tortues dragons

Bien que la plupart de ces créatures chassent dans l'océan en haute mer, certaines vivent à proximité des côtes ou même dans de grands lacs à l'intérieur des terres.

Tortue dragon

Quand les marins évoquent les terribles dangers de la haute mer, ils oublient rarement de mentionner les tortues dragons, d'immenses dragons aquatiques avec une carapace rocailleuse semblable à celle des tortues et des nageoires suffisamment puissantes pour faire chavirer des navires robustes. Ces redoutables créatures apprécient d'être considérées par les marins comme aussi dangereuses que les tempêtes ou les désastres naturels. Les tortues dragons aiment amasser des trésors bien que la plupart préfèrent que les marins de passage leur versent un tribut ; elles entreposent souvent leurs trésors dans les épaves de navires dont les équipages ont refusé de se séparer de leurs biens. Ce sont des créatures solitaires et leur territoire de chasse s'étend généralement sur plus de cent cinquante kilomètres carrés. Bien que le plus souvent elles se nourrissent de grands poissons, elles sont omnivores et mangent aussi des algues ou même des chasseurs de dragons imprudents. Les marins expérimentés restent à l'affût des tortues dragons et, si l'une d'elles approche, ils sont prêts à fuir ou à lui offrir un trésor si elle les laisse passer.

La plupart des tortues dragons mesurent 6 m de large et 15 m de long bien qu'il existe des spécimens beaucoup plus grands. Ces anciennes tortues dragons massives sont somnolentes et ressemblent de loin à des îles rocailleuses ; leur prodigieux trésor peut renfermer de très anciennes connaissances liées aux océans. Certaines légendes évoquent des tortues dragons véritablement immenses qui passent des siècles à dériver à la surface des océans loin de toute voie maritime ou des eaux connues. Leurs coquilles sont de véritables îles capables de supporter un écosystème complet et même, d'après certains, des petites communautés dont les habitants ignorent qu'il puisse exister des terres qui ne dérivent pas dans l'océan.

Tortue dragon — Créature 9

N | Très grande | Amphibie | Dragon

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues aquatique, commun, draconique

Compétences Athlétisme +21, Diplomatie +16, Discrétion +13, Intimidation +18, Survie +17

For +6, **Dex** +0, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +3, **Cha** +1

CA 29 ; **Réf** +15, **Vig** +19, **Vol** +16

PV 140 ; **Immunités** feu, paralysé, sommeil

Blocage avec la carapace ↻ **Déclencheur.** Une créature adjacente à la tortue dragon la cible avec une attaque de corps à corps. **Effet.** La tortue dragon oriente sa carapace vers la créature attaquante et gagne un bonus de circonstance de +2 à sa CA contre cette attaque.

Vitesse 6 m, nage 9 m

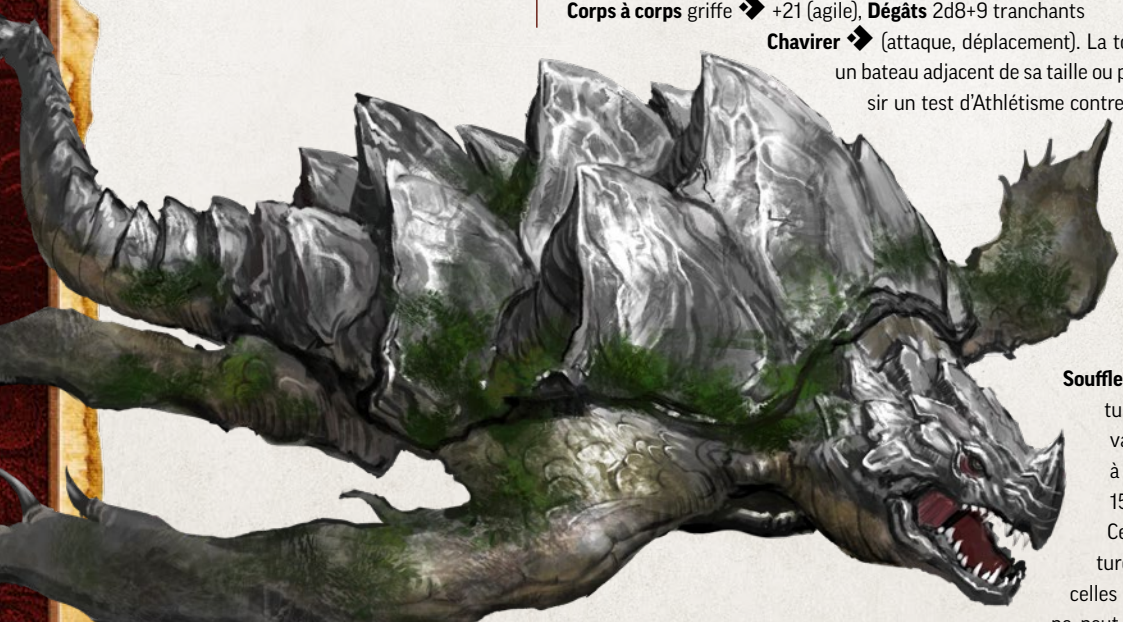
Corps à corps mâchoires ◆ +21 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+9 perforants

Corps à corps griffe ◆ +21 (agile), **Dégâts** 2d8+9 tranchants

Chavirer ◆ (attaque, déplacement). La tortue dragon tente de faire chavirer un bateau adjacent de sa taille ou plus petit. La tortue dragon doit réussir un test d'Athlétisme contre la valeur la plus haute entre un DD de 30 et le DD de Connaissance de la navigation maritime du marin.

Frénésie draconique ◆◆. La tortue dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de mâchoires dans l'ordre qu'elle veut.

Souffle ◆◆ (air, feu, primordiale). La tortue dragon libère un souffle massif de vapeur qui inflige 10d6 dégâts de feu à toutes les créatures dans un cône de 15 m (jet de Réflexes basique DD 27). Ce déluge de vapeur affecte les créatures qui sont dans l'eau ainsi que celles qui n'y sont pas. La tortue dragon ne peut plus utiliser son souffle avant 1d4 rounds ou jusqu'à ce qu'elle subisse un coup critique (selon ce qui se produit en premier).



INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S
T-W
X-Z

Troll

Esclavagistes violents, brutaux, cruels et pratiquement invincibles, voilà comment la plupart des villageois décrivent ces effroyables monstres qu'ils appellent des trolls. Mais cette description est rarement à la hauteur de la capacité de destruction des trolls. Ils sont aussi sanguinaires que des orcs, la discipline en moins, aussi imposants que des géants, tout en régénérant en un clin d'œil leurs chairs meurtries, et aussi dépravés que des ogres en étant deux fois plus forts. La seule façon de comprendre réellement la violence gratuite dont sont capables les trolls, c'est d'y être directement confronté : un destin qu'on ne souhaite même pas à ses pires ennemis.

La première chose qui vient à l'esprit quand on pense aux trolls, c'est à leur pouvoir de régénération corporelle. Cette régénération est si efficace que la seule façon de la surmonter consiste à exploiter leur vulnérabilité à l'acide et au feu. Il ne suffit pourtant pas de tuer un troll avec des armes de feu ou caustiques car le moindre morceau de ses chairs peut se régénérer et le recomposer entièrement avec suffisamment de temps. La seule méthode pour éliminer définitivement un troll consiste à brûler entièrement son corps pour qu'il n'en reste rien.

Les trolls sont des chasseurs solitaires car même les autres géants trouvent leur cruauté odieuse. Ils forment parfois des petites bandes à trois ou quatre, mais seulement lorsque les proies sont nombreuses ou quand une menace particulièrement forte s'est infiltrée sur leurs territoires de chasse. En de rares occasions, il arrive qu'un vieux troll puissant devienne le chef d'une petite tribu. Ces «rois trolls» sont suffisamment rusés pour mener leurs hordes lors d'assauts et de massacres dévastateurs, et leur présence modifie de manière définitive l'écosystème environnant.

Il existe une grande variété de trolls, depuis le terrible monstre traditionnellement associé à ce terme jusqu'au scrag qui vit dans l'eau et au troll hybride aquatique. Il existe également des variétés régionales : les trolls des montagnes dans les pics rocheux, par exemple, ou les trolls des mousses dans les bayous marécageux, mais tous possèdent ce même pouvoir de régénération et cette soif de sang insatiable.

Le sang de troll

Le sang des trolls est une substance compliquée à se procurer mais d'un très grand intérêt pour les alchimistes, les sorcières et les médecins du monde entier. À part sa couleur bleu vif, il est de peu d'intérêt pris tel quel, mais ses applications sont nombreuses une fois convenablement traité. Diverses expériences ont permis le développement d'huiles qui restaurent les membres perdus, de potions qui confèrent à ceux qui les boivent une force surnaturelle et même de bombes fumigènes qui plongent ceux pris dans leur fumée dans une rage implacable.

Troll

Les trolls ordinaires sont des géants dégingandés et lents d'esprit qui rôdent à la périphérie de la civilisation. Ils comptent sur leur force incroyable, leurs griffes acérées et leur gueule garnie de crocs pour vaincre leurs adversaires. La faim permanente des trolls les pousse à dévorer toutes sortes de créatures vivantes et c'est cette insatiabilité qui alimente leur légendaire pouvoir de régénération. Les trolls mesurent entre 3,60 m et 4,80 m de haut, mais ils préfèrent marcher le dos voûté, par commodité et pour procurer à leurs adversaires une fausse impression de sécurité.

Troll — **Créature 5**

CM GRANDE GÉANT TROLL

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues **jotun**

Compétences Athlétisme +12, Intimidation +12

For +5, **Dex** +2, **Con** +6, **Int** –2, **Sag** +0, **Cha** –2

CA 20 ; **Réf** +11, **Vig** +17, **Vol** +7

PV 115, régénération 20 (désactivée par l'acide ou le feu) ; **Faiblesses** feu 10

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse 9 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +14 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+5 perforants

Corps à corps ❖ griffe, +14 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+5 tranchants

Éventration ❖ griffe

LES AUGURES TROLLS

Des trolls particulièrement pieux, appelés augures, prétendent posséder le soi-disant «don de vision» qui, d'après eux, leur a été conféré par le seigneur démon Urxehl. Les augures pratiquent une dégoûtante méthode de prédiction de l'avenir lors de laquelle ils s'ouvrent l'abdomen et sortent leurs viscères pour lire l'avenir dans leurs propres entrailles. D'autres fidèles secouent et agitent leur devin éventré pour qu'il reste conscient pendant toute l'horrible séance.

ROI TROLL

Certains trolls ont développé les compétences nécessaires pour survivre bien plus longtemps qu'un membre typique de leur espèce et pour rallier d'autres trolls sous leur commandement. Ces champions développent un certain nombre de talents qui font d'eux des chefs et des chasseurs efficaces. Ils peuvent ainsi améliorer volontairement la vitesse de leur régénération et éliminer l'acide et le feu qui pourraient les gêner, sans oublier leur rugissement bestial qui pousse les prédateurs à prendre la fuite. Les rois trolls ont une intelligence bien supérieure à leurs semblables plus jeunes : ils savent comment garder leurs alliés près d'eux et leurs ennemis encore plus près. Dès le moindre signe que l'un des subalternes d'un roi troll complote pour l'évincer, les représailles sont fulgurantes et fatales.

ROI TROLL — CRÉATURE 10

CM GRANDE GÉANT TROLL

Perception +19 ; vision dans le noir

Langues jotun

Compétences Athlétisme +21, Intimidation +22, Survie +17

For +7, **Dex** +3, **Con** +7, **Int** −1, **Sag** +1, **Cha** +4

CA 28 ; **Réf** +17, **Vig** +23, **Vol** +15

PV 220, régénération 30 (désactivée par l'acide ou le feu) ; **Faiblesses** feu 10

Attaque d'opportunité ↷

S'ébrouer vigoureusement ↷

Déclencheur. Le roi troll subit des dégâts d'acide ou de feu persistants. **Effet.** Le roi troll s'ébroue pour éliminer les effets d'acide ou de feu persistants. Il fait immédiatement un test nu DD 15 pour mettre fin aux dégâts persistants ayant déclenché cette réaction. S'il le réussit, il peut immédiatement utiliser Rugissement primordial dans le cadre de cette réaction.

Vitesse 9 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +23 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+13 perforants

Corps à corps ◆ griffe, +23 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+13 tranchants

Éventration ◆ griffe

Charge imparable ◆◆◆. Le roi troll Marche rapidement deux fois en ligne droite. Il peut porter jusqu'à deux Frappes de griffe pendant ce déplacement et une Frappe de mâchoires à la fin de son déplacement. Il ne peut pas Frapper la même créature plus d'une fois.

Régénération forcée ◆ (concentration) **Conditions.** La régénération du roi troll est actuellement désactivée. **Effet.** Le roi troll récupère 30 PV.

Rugissement primordial ◆ (audible, émotion, mental, terreur). Le roi troll pousse un rugissement bestial. Chaque créature qui n'est pas un troll dans un rayon de 30 m doit effectuer un jet de Volonté DD 29. Une créature est ensuite temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est effrayée 1.

Échec. La créature est effrayée 2.

Échec critique. La créature est effrayée 3.

Uthul

Un uthul a le plus souvent l'aspect d'un sombre nuage parcouru de brusques éclairs et dans lequel tourbillonnent des débris volants. Leur nature est clairement élémentaire mais on les trouve presque toujours sur le plan matériel où ils se cachent dans les formations nuageuses naturelles, plus particulièrement dans les orages.

UTHUL — CRÉATURE 14

CM TRÈS GRANDE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +20 ; vision dans le noir

Langues aérien

Compétences Acrobaties +29, Athlétisme +27, Discrétion +25, Intimidation +23

For +7, **Dex** +7, **Con** +4, **Int** –1, **Sag** –2, **Cha** +3

CA 36 ; **Réf** +29, **Vig** +28, **Vol** +22

PV 250 ; **Immunités** électricité, paralysé, poison, sommeil

Grands vents (air, aura) 12 m. L'air dans l'aura est considéré comme un terrain difficile pour les créatures qui Volent et qui n'ont pas le trait air.

Vitesse vol 30 m ; célérité

Corps à corps ❖ griffe, +29 (agile), **Dégâts** 3d12+11 tranchants

À distance ❖ débris, +29 (facteur de portée 18 m), **Dégâts** 5d8+15 contondants

Célérité. Le déplacement de l'uthul ne déclenche pas de réactions.

Éclair fracassant ❖ (électricité, mise hors de combat, son). L'uthul déclenche un redoutable éclair et un coup de tonnerre étourdissant. L'éclair inflige 6d12 dégâts d'électricité à toutes les créatures sur une ligne de 9 m (jet de Réflexes basique DD 34) et chaque créature dans une émanation de 6 m doit effectuer un jet de Vigueur DD 34. L'uthul doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser Éclair fracassant.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La cible est étourdie 1.

Échec. La créature est étourdie pendant 1 round.

Échec critique. La créature est étourdie pendant 1d4 rounds.

Forme de tornade ❖❖ (concentration). L'uthul prend la forme d'un vortex de tempête et de fureur tourbillonnant de 3 m de diamètre et jusqu'à 12 m de haut. Il reste sous cette forme pendant 3 rounds ou jusqu'à ce qu'il Révoque l'effet. Sous cette forme, l'uthul gagne une résistance 10 aux dégâts physiques et peut se déplacer à travers d'autres créatures. Son aura reste active mais il ne peut pas faire de Frappes de débris ni utiliser Éclair fracassant. À la place, toute créature à travers laquelle l'uthul se déplace subit 4d6 dégâts contondants et 2d12 dégâts d'électricité. Une créature n'encaisse ces dégâts qu'une seule fois par round. Une créature de Grande taille ou plus petite doit également réussir un jet de Réflexes DD 32 ou être soulevée et maintenue en suspension à l'intérieur du vortex. Les créatures suspendues se déplacent avec l'uthul. Une créature peut tenter de s'échapper en dépensant une action pour faire un jet de Réflexes DD 32 (ou un test d'Acrobaties DD 32 pour manœuvrer en vol si elle possède une Vitesse de vol). Lorsqu'elle s'échappe ou quand l'uthul reprend sa forme de nuage d'orage, une créature suspendue est projetée de 1d4×3 m dans une direction aléatoire, puis chute à moins qu'elle ne sache voler ou qu'elle puisse rester en l'air d'une façon ou d'une autre. Après avoir repris sa forme normale, l'uthul doit attendre 1 min avant de pouvoir réutiliser Forme de tornade.

LES PARIAS DE L'AIR

On pense que les uthuls forment un groupe d'entités réprouvées qui vivaient autrefois sur le plan de l'air. On ne sait pas vraiment si leur fureur était la raison de leur expulsion de ce plan ou s'ils sont devenus impitoyables après leur bannissement. Les uthuls ne parlent à personne de leur histoire et appliquent simplement leur rage infinie sur tous ceux qui osent les interroger à ce sujet.

Construire un vampire

Comme un vampire peut transmettre sa condition à toute créature dont il boit le sang, pratiquement tout monstre vivant peut se changer en l'une de ces horreurs mortes-vivantes. Si vous avez besoin de créer un vampire pour votre partie, vous avez deux options. Généralement, le plus simple consiste à le construire à partir de zéro, en utilisant les règles standard de création de monstre (c'est ainsi que nous avons procédé pour le comte, le cerveau et le rejeton présentés ici). Vous pouvez aussi utiliser les conseils donnés dans la section Créer un vampire pour transformer une créature existante (y compris un PJ !) en vampire et le personnaliser à votre guise. Dans tous les cas, les pouvoirs de vampire comme cercueil restorateur, Fuite brumeuse et Boire le sang fonctionnent de la même manière.

Vampire

Les vampires sont des créatures mortes-vivantes qui se nourrissent du sang des vivants.

Créer un vampire

Vous pouvez transformer une créature vivante existante en vampire en suivant les étapes que voici.

Augmentez le niveau de la créature de 1 et changez ses statistiques comme suit :

- Elle gagne les traits mort-vivant et vampire et devient normalement mauvaise.
- Augmentez la CA, les bonus d'attaque, les DD, les jets de sauvegarde et les modificateurs de compétence de 1.
- Augmentez les dégâts avec Frapper et les autres pouvoirs offensifs de 1. Si un pouvoir sert un nombre restreint de fois (comme le souffle d'un dragon), augmentez à la place ses dégâts de 2.
- Réduisez le montant de PV du nombre indiqué dans le tableau.
- Le vampire gagne guérison accélérée et résistance aux dégâts physiques (sauf dus à l'argent) comme indiqué dans le tableau. C'est à cause de ces pouvoirs que le vampire a moins de PV.

Niveau de départ	Baisse de PV	Guérison accélérée/résistance
3–4	–20	5
5–7	–30	7
8–14	–40	10
15+	–60	15

Pouvoirs de vampire de base

Tous les vampires obtiennent les pouvoirs suivants. Si la créature de base possède des pouvoirs liés à sa nature d'être vivant, elle les perd. Elle perd aussi les traits liés à sa nature de créature vivante, comme humain et humanoïde. Il est aussi possible que vous ayez à modifier certains pouvoirs inadaptés au thème de votre vampire.

Soins négatifs

Immunités effets de mort, maladie, paralysie, poison, sommeil

Cercueil restorateur (divin, nécromancie, négatif). Contrairement aux autres morts-vivants, le vampire n'est pas détruit une fois à 0 PV. Il tombe seulement inconscient. Si son corps reste dans son cercueil pendant 1 h, il récupère 1 PV, après quoi sa guérison accélérée commence à fonctionner normalement.

Faiblesses des vampires. Tous les vampires possèdent les faiblesses suivantes.

- **Compulsion.** Les vampires obéissent à de curieuses et inexplicables compulsions. Un vampire typique ne peut pas traverser de l'eau courante, à moins qu'il ne soit caché dans son cercueil et que quelqu'un ne le transporte. Il est également incapable d'entrer dans une habitation privée, à moins que quelqu'un disposant de l'autorité nécessaire ne l'y invite. Si vous le désirez, un vampire peut être soumis à des compulsions différentes. Par exemple, un pirate vampire pourrait être incapable de poser le pied sur la terre ferme à moins d'y être invité. Il est tout de même possible d'obliger le vampire à faire cela et à surmonter sa compulsion, tout comme il surmonterait sa révulsion (voir plus loin).
- **Pieu.** Un pieu de bois plongé dans le cœur d'un vampire le met à 0 PV et l'empêche de guérir, même s'il est dans son cercueil. Il faut trois actions pour planter le pieu et le vampire doit être inconscient. Si l'on retire le pieu, le vampire se met à guérir et peut repasser au-dessus de 0 PV. S'il est dans son cercueil, la période de 1 h de repos commence dès que le pieu est retiré. Si le vampire est décapité et sa tête ointe d'*eau bénite* alors que le pieu est en place, le vampire est détruit.
- **Révulsion.** Un vampire ne peut pas approcher volontairement à 3 m ou moins de quelqu'un qui brandit de l'ail ou le symbole religieux d'une divinité non-mauvaise. Pour brandir une telle chose, une créature doit Interagir pendant 1 round (comme pour Lever un bouclier). Si le vampire arrive involontairement à moins de 3 m de l'objet de sa révulsion, il acquiert l'état en fuite et court loin de l'objet de son dégoût jusqu'à ce qu'il termine une action à plus de 3 m de lui. Quand un vampire a passé 1 round exposé à l'objet de sa révulsion, il a droit à un jet de Volonté DD 25 par une action unique dotée du trait concentration. Sur un succès, il surmonte sa révulsion pendant 1d6 rounds (1 h pour un succès critique).

- **Soleil.** Un vampire directement exposé au soleil est immédiatement ralenti 1. Cette valeur augmente de 1 à chaque fois que le vampire termine un tour au soleil. S'il perd ainsi toutes ses actions, il est détruit. À cause de leur aversion surnaturelle pour la lumière, les vampires ne projettent pas d'ombre et n'ont pas de reflet dans les miroirs.

Vitesse d'escalade. Un vampire a une Vitesse d'escalade égale à sa Vitesse au sol.

Griffes. Si la créature avait des mains, ses ongles s'épaississent et s'allongent, ce qui lui donne une Frappe de griffes à mains nues qui inflige des dégâts tranchants et possède le trait agile. Si le monstre possédait déjà une attaque agile, les dégâts de ses griffes sont à peu près équivalents à ceux de cette attaque. Si elle avait seulement des attaques non agiles, ses griffes infligent trois quarts des dégâts de ces attaques.

Boire le sang ◆ (divin, nécromancie) ; **Conditions.** Une créature empoignée, paralysée, entravée, inconsciente ou consentante est à portée du vampire. **Effet.** Le vampire enfonce ses crocs dans cette créature et boit son sang. Pour cela, il doit réussir un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la victime si elle est empoignée. Dans les autres cas, il y parvient automatiquement. La victime est drainée 1 et le vampire récupère un montant de PV égal à 10 % de son maximum de PV, les PV excédentaires s'ajoutant sous forme de points de vie temporaires. Si le vampire Boit le sang d'une créature déjà drainée, il ne récupère pas d'autres PV, mais la valeur de drain de la victime augmente de 1. Un vampire peut aussi boire du sang versé dans un récipient pour s'alimenter, mais cela ne lui rend pas de PV.

L'état drainé de la victime se réduit de 1 par semaine. Une transfusion sanguine (qui requiert un test de Médecine DD 20 et assez de sang ou un donneur) réduit l'état drainé de 1 au bout de 10 min.

Empoignade. Les attaques de griffes de la créature (ou leur équivalent en attaque à mains nues) gagnent Empoignade.

Pouvoirs des véritables vampires

Les puissants vampires capables de créer des vampires à partir de leurs victimes et de les contrôler gagnent des pouvoirs de vampire supplémentaires indiqués ci-après. Une créature d'un niveau inférieur à 5 n'est pas assez puissante pour devenir un véritable vampire. Changez-la en simple rejeton de vampire ou reconstruisez-la de manière à ce qu'elle soit au moins de niveau 5 avant d'en faire un véritable vampire.

Résistances. Le vampire résiste à tous les dégâts physiques, excepté ceux issus de sources magiques ou en argent.

Création de rejetons (divin, intermède, nécromancie). Si une créature meurt après avoir été réduite à 0 PV parce qu'un vampire a Bu son sang, il peut la changer en vampire s'il lui donne un peu de son propre sang et qu'elle reste enterrée pendant 3 jours. Si le nouveau vampire est d'un niveau inférieur à celui de son créateur, il est sous le contrôle de ce dernier. Si un vampire contrôle trop de rejetons à la fois (selon l'avis du MJ), les plus opiniâtres peuvent se libérer en réussissant un jet de Volonté contre le DD de volonté du vampire.

Fuite brumeuse ◇ **Déclencheur.** Le vampire est réduit à 0 PV. **Effet.** Le vampire utilise Se changer en brume (p. 324). Il peut faire une action de mouvement en direction de son cercueil même s'il est à 0 PV. À 0 PV sous cette forme, les dégâts ne l'affectent plus. Il reprend automatiquement une forme tangible et se trouve inconscient s'il atteint son cercueil ou au bout de 2 h, selon ce qui se produit en premier.

Boire le sang. Comme pour un vampire ordinaire, mais la victime est drainée 2 au lieu de 1.

Changement de forme ◆ (concentration, divin, métamorphose, transmutation). Le vampire se change en l'une de ses formes animales ou reprend sa forme normale. La plupart des vampires peuvent se changer en chauve-souris, mais certains se transforment en d'autres créatures, comme un rat ou un loup. Utilisez les options des sorts *forme aérienne* et *forme animale* comme guides.

- **Chauve-souris.** Le vampire se change en chauve-souris ou en chauve-souris géante (p. 54). Il gagne écholocation à 12 m, une Vitesse au sol de 6 m, une Vitesse de vol de 9 m et une Frappe avec les crocs dotée du même bonus d'attaque que son meilleur bonus d'attaque au corps à corps. Ces crocs infligent les mêmes dégâts que les griffes du vampire, mais ils sont de nature perforante et non tranchante.

Enfants de la nuit (divin, enchantement, mental). La présence du vampire attire des créatures de la nuit venues recevoir ses ordres. Il s'agit souvent de nuées de rats, de nuées de chauves-souris ou de loups, mais il peut y avoir d'autres créatures. Le vampire peut leur donner des ordres par télépathie dans un rayon de 30 m, mais elles ne peuvent pas communiquer en retour.

Domination ◆◆ (divin, enchantement, mental, mise hors de combat, visuel). Le vampire peut lancer *domination* à volonté comme un sort inné divin. Pour cela, il doit regarder la victime dans les yeux,

VAMPIRES ET DHAMPIRS

Les vampires les plus courants et les plus traditionnels, comme ceux présentés ici, sont aussi appelés «moroïs». Sur Golarion, ils sont très répandus dans les comtés brumeux de l'Ustalav et se trouvent en petit nombre dans presque tous les pays de la mer Intérieure. Il existe aussi d'autres types de vampires, comme les nosferatus flétris, les jiang shi bondissants et les psychiques vetala. Ils partagent bon nombre des traits basiques des moroïs, mais disposent aussi de pouvoirs qui leur sont propres. N'importe lequel de ces vampires peut donner naissance à un dhampir (p. 85), bien que ceux issus des moroïs (et appelés des svetochers) soient les plus courants, surtout en mer Intérieure.

LOCALISATION DES REJETONS

Le rejeton d'un vampire réside là où son maître le lui ordonne. S'il n'a pas de maître, il vit généralement en meute dans les égouts ou d'autres zones urbaines où l'on ne remarquera pas la disparition de quelques personnes.

ce qui donne le trait visuel au sort. Le DD du jet de sauvegarde utilise le DD du niveau du vampire (*Livre de base* p. 503). Si la victime réussit son jet, elle est immunisée contre la Domination de ce vampire pendant 24 h. La domination prend fin si le vampire est complètement détruit, mais s'il est seulement réduit à 0 PV, le sort n'est pas rompu.

Se changer en brume ◆ (concentration, divin, transmutation). Le vampire se change en nuage de vapeur, comme avec le sort *forme gazeuse* ou reprend sa forme normale. Tant que le vampire est sous forme gazeuse, il perd sa guérison accélérée. Il peut rester indéfiniment ainsi.

REJETON DE VAMPIRE

Les vampires utilisent leur rejeton pour l'infiltration et la reconnaissance.

REJETON DE VAMPIRE ROUBLARD — CRÉATURE 4

CM MOYENNE MORT-VIVANT VAMPIRE

Perception +12 ; vision dans le noir

Langues commun plus une langue régionale

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +9, Discrétion +12, Intimidation +8, Société +5

For +3, **Dex** +5, **Con** +1, **Int** –1, **Sag** +3, **Cha** +2

CA 22 ; **Réf** +13, **Vig** +9, **Vol** +11

PV 40, cercueil restaurateur, guérison accélérée 5, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysie, poison, sommeil ; **Faiblesses** faiblesses des vampires ; **Résistances** physique 5 (sauf l'argent)

Vitesse 7,5 m ; escalade 7,5 m

Corps à corps ◆ griffe, +14 (agile), **Dégâts** 1d8+6 tranchants plus Empoignade

Attaque sournoise. Le rejeton de vampire inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Boire le sang ◆ (divin, nécromancie). Quand le rejeton de vampire Boit le sang, il récupère 5 PV.

VAMPIRE, COMTE

Un comte vampire règne sur son domaine en exerçant un mélange de peur et de cruauté.

VAMPIRE, COMTE — CRÉATURE 6

CM MOYENNE MORT-VIVANT VAMPIRE

Perception +17 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril, plus une langue régionale

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +15, Diplomatie +14, Discrétion +13, Duperie +14, Intimidation +16, Société +14

For +5, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** +2, **Sag** +4, **Cha** +4

Objets armure en cuir, *rapière +1*

Enfants de la nuit (divin, enchantement, mental)

CA 24 ; **Réf** +14, **Vig** +11, **Vol** +17

PV 65, cercueil restaurateur, guérison accélérée 7, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysie, poison, sommeil ; **Faiblesses** faiblesses des vampires ; **Résistances** physique 7 (sauf l'argent magique)

Mist Escape ◆

Vitesse 7,5 m ; escalade 7,5 m

Corps à corps ◆ *rapière*, +17 (désarmer +1, mortelle 1d8), **Dégâts** 1d6+11 perforants

Corps à corps ◆ griffe, +17 (agile), **Dégâts** 1d8+8 tranchants plus Empoignade

Boire le sang ◆ (divin, nécromancie). Quand le vampire Boit le sang, il récupère 10 PV.

Changement de forme ◆ (concentration, divin, métamorphose, transmutation). Chauve-souris géante avec crocs, +15 pour 1d8+9 perforants.

Création de rejeton (divin, intermède, nécromancie)

Domination ◆◆ (divin, enchantement, mental, mise hors de combat, visuel) DD 22

Se changer en brume ◆ (concentration, divin, transmutation)

VAMPIRE, CERVEAU

Un cerveau vampire est un magicien maléfique qui contrôle une cabale entière de morts-vivants et instille la peur dans le cœur de tous les mortels.

VAMPIRE, CERVEAU — CRÉATURE 9

PEU COURANT | CM | MOYENNE | MORT-VIVANT | VAMPIRE

Perception +20 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril, plus une langue régionale

Compétences Acrobaties +17, Arcanes +21, Athlétisme +16, Diplomatie +20, Discrétion +19, Duperie +20, Intimidation +22, Société +19

For +3, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +6, **Sag** +4, **Cha** +5

Objets chevalière

Enfants de la nuit (divin, enchantement, mental)

CA 27 ; **Réf** +18, **Vig** +15, **Vol** +20

PV 115, cercueil restaurateur, guérison accélérée 10, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysie, poison, sommeil ; **Faiblesses** faiblesses des vampires ; **Résistances** physique 10 (sauf l'argent magique)

Mist Escape ◆

Vitesse 7,5 m ; escalade 7,5 m

Corps à corps ◆ griffe, +18 (agile), **Dégâts** 2d8+9 tranchants plus Empoignade

Sorts préparés arcaniques DD 29, attaque +19 ; **4e** *assassin imaginaire*, *bouclier de feu*, *mur de feu*, *voile* ; **3e** *boule de feu*, *dissipation de la magie*, *rapidité*, *éclair* ; **2e** *sphère de feu*, *invisibilité*, *image miroir*, *idiotie* ; **1er** *couleurs dansantes* (×2), *pas rapide*, *rayon affaiblissant* ; **Tour de magie (4e)** *détection de la magie*, *manipulation à distance*, *message*, *rayon de givre*, *symbole*

Boire le sang ◆ (divin, nécromancie). Quand le vampire Boit le sang, il récupère 10 PV.

Changement de forme ◆ (concentration, divin, métamorphose, transmutation). Chauve-souris géante avec crocs, +19 pour 2d8+9 perforants.

Création de rejeton (divin, intermède, nécromancie)

Domination ◆◆ (divin, enchantement, mental, mise hors de combat, visuel) DD 26

Drain d'objet lié ◇ (arcanique, magicien) ; **Fréquence** 1/jour **Conditions.** Le vampire n'a pas encore agi à ce tour. **Effet.** Le vampire puise dans le pouvoir enfermé dans sa chevalière. Il peut alors lancer un sort préparé déjà lancé dans la journée, sans avoir à dépenser un emplacement de sort. Il doit tout de même Lancer le sort et remplir ses autres conditions.

Incantation fiable. Si la réaction d'une créature devrait interrompre l'action d'incantation du cerveau vampire, ce dernier a droit à un test nu DD 15. S'il le réussit, son action n'est pas interrompue.

Se changer en brume ◆ (concentration, divin, transmutation)

LES VAMPIRES NON MAUVAIS

Un vampire autre que mauvais est très rare et en contradiction avec sa nature profonde. Il renonce en général à une fraction de ses pouvoirs en échange d'une part de son humanité perdue.

AUTRES VASES

Il existe dans le monde de nombreuses variétés de ces prédateurs presque dénués d'intelligence. Certaines sont juste des variantes avec des poudings, des gelées ou des vases d'autres couleurs qui ne sont pas très différentes de celles présentées ici mis à part leur habitat. D'autres sont plus spécialisées ou même dangereusement intelligentes. Le shoggoth (page 308) en est un exemple criant. C'est une autre variété, heureusement fort rare, de vases mortelles et puissantes, composée de protoplasme et d'yeux, une véritable malédiction pour les régions qu'elle occupe.

Vases

Les limons, les moisissures et les autres vases peuvent être rencontrés dans les donjons humides et les forêts ombragées. Bien qu'elles ne soient pas nécessairement maléfiques, certaines de ces vases atteignent des tailles monstrueuses et sont dotées d'un appétit insatiable.

VASE DES ÉGOUTS

Ces masses amorphes constituées de l'immonde limon des égouts et d'autres détritus rôdent dans les conduits dégoûtants qui courent sous les grandes et petites villes.

VASE DES ÉGOUTS — CRÉATURE 1

N MOYENNE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE VASE

Perception +3 ; aveugle, perception du mouvement 18 m

Compétences Discrétion +1 (+4 dans les égouts)

For +2, **Dex** –5, **Con** +4, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

Perception du mouvement. Une vase des égouts peut percevoir les mouvements proches grâce aux vibrations et déplacements d'air.

CA 8 ; **Réf** +1, **Vig** +9, **Vol** +3

PV 40 ; **Immunités** acide, coups critiques, inconscience, mental, précision, visuel

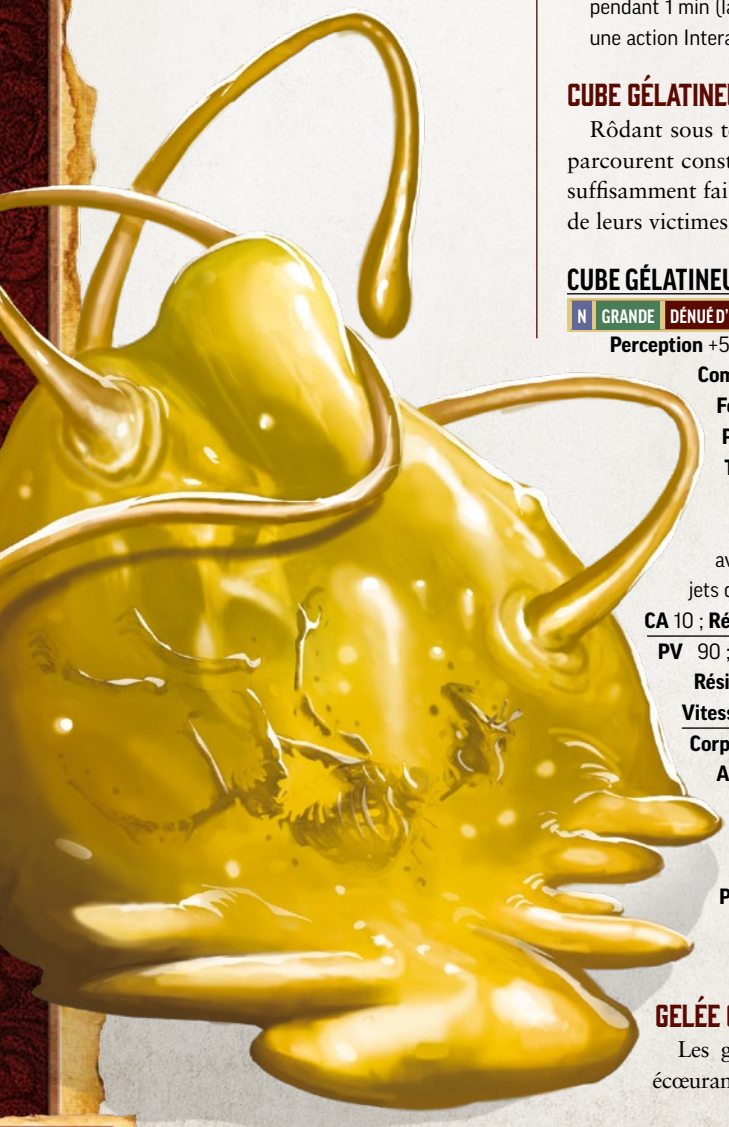
Vitesse 3 m

Corps à corps ◆ pseudopode, +9, **Dégâts** 1d6+1 contondants plus 1d4 d'acide

Vague de fange ◆ **Fréquence** une fois par minute ; **Effet.** La vase des égouts projette une vague de fange qui couvre toutes les créatures dans une émanation de 6 m. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un jet de Réflexes DD 17 ou subir 1d4 dégâts d'acide et un malus de –3 m à sa Vitesse pendant 1 min (la cible tombe également à terre en cas d'échec critique). Une créature peut utiliser une action Interagir pour nettoyer quelqu'un afin de réduire le malus de Vitesse à 1,5 m par action.

CUBE GÉLATINEUX

Rôdant sous terre ou dans les donjons, ces cubes frémissants constitués de mucosités parcourent constamment leur domaine en quête de nourriture. L'acide de leur corps est suffisamment faible pour qu'on puisse trouver à l'intérieur de leur corps les équipements de leurs victimes qu'ils sont incapables de dissoudre.



CUBE GÉLATINEUX — CRÉATURE 3

N GRANDE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE VASE

Perception +5 ; perception du mouvement 18 m, aveugle

Compétences Athlétisme +11 (+13 pour Pousser)

For +4, **Dex** –5, **Con** +5, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

Perception du mouvement. Comme la vase des égouts.

Transparent. Un cube gélatineux est tellement translucide qu'il est difficile à voir. Il faut réussir un test de Perception DD 23 pour remarquer un cube stationnaire et une créature doit Fouiller pour effectuer ce test. Une créature qui entre en collision avec le cube est automatiquement Engloutie (et généralement le MJ va demander des jets d'initiative).

CA 10 ; **Réf** +0, **Vig** +12, **Vol** +5

PV 90 ; **Immunités** acide, coups critiques, inconscience, mental, précision, visuel ; **Résistances** électricité 5

Vitesse 4,5 m

Corps à corps ◆ face du cube, +11, **Dégâts** 1d6 d'acide plus paralysie

Acide faible. L'acide d'un cube gélatineux n'inflige des dégâts qu'à la matière organique pas aux métaux, à la pierre et aux autres substances non organiques.

Engloutir ◆◆ DD 19, 2d6 acide, S'échapper DD 19, Rupture 7. Une créature Engloutie par un cube gélatineux doit aussi tenter un jet de sauvegarde contre la paralysie.

Paralysie (mise hors de combat). Une créature Engloutie par le cube ou frappée par ses attaques est paralysée à moins de réussir un jet de Vigueur DD 20. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours.

GELÉE OCRE

Les gelées ocre sont des masses de protoplasme animées avec une couleur écœurante qui mêle des teintes orangées, jaunâtres et brunes. Leur organisme acide

dissout la chair mais laisse intacts les autres matériaux, y compris les affaires et les os de leurs victimes. Dans certaines anciennes civilisations, il était de coutume d'enfermer les corps dans des sarcophages de pierre avec des gelées ocre pour que la vase nettoie la chair et polisse les os.

GELÉE OCRE — CRÉATURE 5

N GRANDE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE VASE

Perception +7 ; aveugle, perception du mouvement 18 m

Compétences Athlétisme +13

For +4, **Dex** –5, **Con** +6, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

Perception du mouvement. Comme la vase des égouts.

CA 12 ; **Réf** +4, **Vig** +15, **Vol** +7

PV 150 ; **Immunités** acide, coups critiques, électricité, inconscience, mental, perforant, précision, tranchant, visuel

Scission. À chaque fois qu'une gelée ocre est touchée par une attaque ou un effet qui lui infligerait des dégâts tranchants, perforants ou d'électricité et que la gelée a au moins 10 PV, elle se scinde en deux gelées identiques, chacune avec la moitié de ses points de vie d'origine. Une gelée reste dans le même espace et l'autre apparaît dans un espace inoccupé adjacent. S'il n'y a aucun espace adjacent inoccupé, elle pousse automatiquement les créatures et les objets afin d'occuper cet espace (le MJ décide si une créature, ou un objet est trop grand ou trop robuste pour être poussé).

Vitesse 4,5 m, escalade 3 m

Corps à corps ❖ pseudopode, +15, **Dégâts** 1d8+7 contondants plus 2d4 d'acide et Empoignade

Constriction ❖ 1d8+3 contondants plus 1d4 d'acide, DD 23

Acide ocre. L'acide d'une gelée ocre n'endommage que la chair, pas les métaux, la pierre, le bois ou d'autres matériaux.

POUDING NOIR

Vivant généralement sous terre, ces vases ratissent les cavernes en quête d'objets à dissoudre avec leurs sécrétions corrosives. Cet acide caustique est particulièrement dangereux pour les créatures qui attaquent le pouding, puisqu'il peut rapidement endommager et détruire leurs équipements.

POUDING NOIR — CRÉATURE 7

N TRÈS GRANDE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE VASE

Perception +9 ; aveugle, perception du mouvement 18 m

Compétences Athlétisme +18

For +7, **Dex** –5, **Con** +7, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –5

Perception du mouvement. Comme la vase des égouts.

CA 14 ; **Réf** +6, **Vig** +18, **Vol** +11

PV 165 ; **Immunités** acide, coups critiques, inconscience, mental, précision, tranchant, visuel

Masse corrosive. Une créature qui touche le pouding avec une arme en bois ou en métal doit réussir un jet de Réflexes DD 22 ou son arme subit 2d6 dégâts d'acide (après avoir infligé normalement ses dégâts au pouding noir). Les armes de jet et les munitions subissent ces dégâts automatiquement sans jet de sauvegarde.

Scission. Quand un pouding noir est touché par une attaque qui lui infligerait des dégâts tranchants ou perforants et qu'il a au moins 10 PV, il se scinde en deux poudings identiques, chacun avec la moitié de ses points de vie d'origine. Un pouding reste dans le même espace et l'autre apparaît dans un espace inoccupé adjacent. S'il n'y a aucun espace adjacent inoccupé, il pousse automatiquement les créatures et les objets afin d'occuper cet espace (le MJ décide si une créature, ou un objet est trop grand ou trop robuste pour être poussé).

Vitesse 6 m, escalade 6 m ; succion

Corps à corps ❖ pseudopode, +18 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+7 contondants plus 2d6 d'acide, contact corrosif et Empoignade

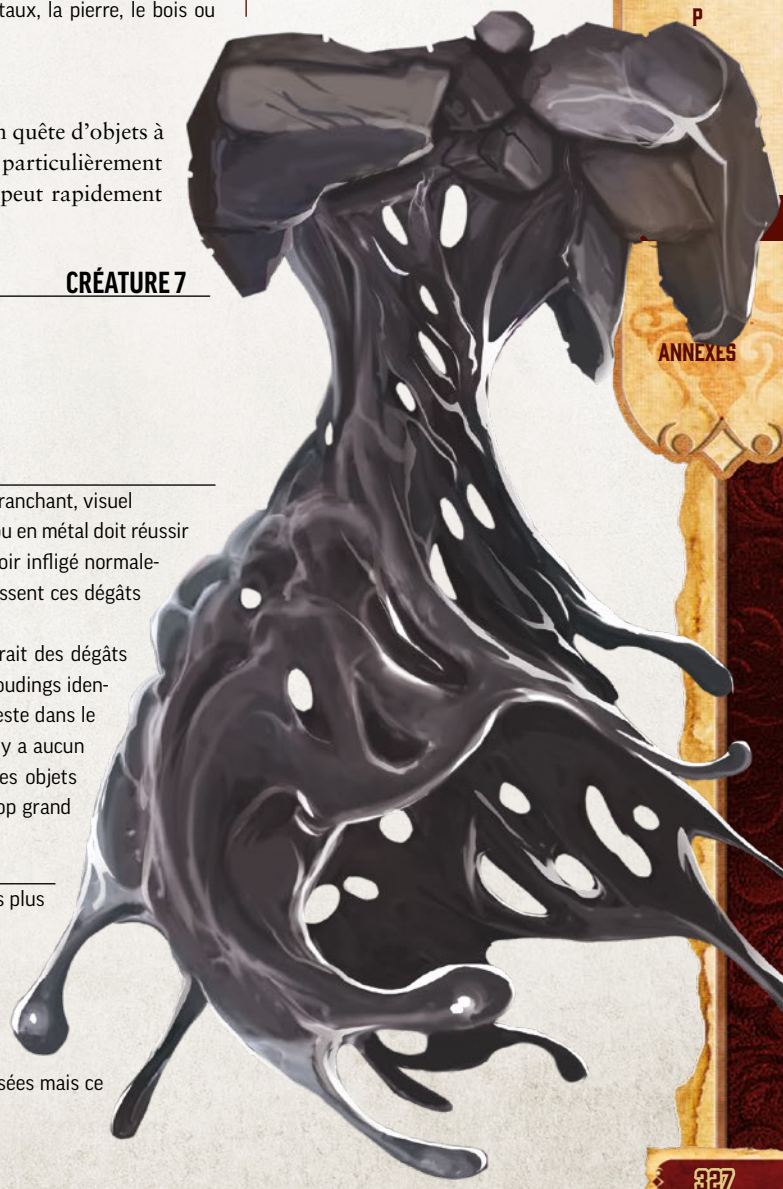
Constriction ❖ 1d8+7 contondants plus 1d6 d'acide, DD 26

Contact corrosif. Quand le pouding touche une créature avec son pseudopode, ses dégâts d'acide sont infligés aussi bien à la créature qu'à son armure ou à ses vêtements.

Succion. Le pouding peut escalader les plafonds et les autres surfaces inversées mais ce sont des terrains difficiles pour lui.

ACIDE DES VASES

De nombreuses vases ont des attaques d'acide qui peuvent rapidement détruire la chair, le bois et même des matériaux plus résistants. Certains pensent que les vases sont le résultat d'expériences magiques ou alchimiques qui ont mal tourné, tandis que d'autres estiment qu'elles sont tout simplement le fruit du processus naturel d'évolution.



Ventre de la bête

L'aventure n'est pas nécessairement terminée parce que les membres du groupe ont été avalés par un ver des cavernes géant. Il se peut que les PJ trouvent un objet qui n'a pas été digéré et qui les aide à survivre à cet environnement inhospitalier ou peut-être que le ver va les régurgiter dans une lointaine caverne. Quels que soient les détails, vous pouvez vous inspirer des légendes et de la fiction populaire pour créer votre propre aventure «Le ventre de la bête» pour des héros qui se retrouvent du mauvais côté des écailles du monstre.

Ver des cavernes

Les vers des cavernes sont de gigantesques charognards qui forent les profondeurs terrestres en dévorant tout ce qu'ils trouvent. Nommés en fonction de leur couleur distinctive, ces vers sont voraces et sont dotés d'impressionnantes capacités de destruction. Des vers des cavernes avec des couleurs et des pouvoirs différents vivent dans les régions les plus isolées du monde. Pour n'en nommer que quelques-uns, certaines légendes évoquent des vers blancs qui séjournent dans d'immenses glaciers ou icebergs et des vers gris qui creusent les ossuaires de ruines oubliées depuis longtemps.

Ver pourpre

Le ver pourpre est le ver le plus tristement célèbre et le plus commun des vers des cavernes, un monstre particulièrement redouté qui parcourt les tunnels d'Ombreterre et qui est capable de creuser des réseaux entiers de cavernes. Les tunnels creusés par le ver pourpre ne durent pas toujours très longtemps après le passage de la créature et les zones où elle niche sont des labyrinthes de passages qui ne mènent nulle part. Cependant, parvenir à s'y retrouver pour découvrir son antre permet souvent de découvrir les incroyables trésors de ses précédentes victimes.

Ver pourpre **Créature 13**

N Gigantesque Animal

Perception +20 ; perception des vibrations (imprécis) 30 m, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +30

For +9, **Dex** –1, **Con** +7, **Int** –5, **Sag** –1, **Cha** –1
CA 32 ; **Réf** +21, **Vig** +28, **Vol** +21

PV 270

Inexorable. Le ver pourpre se remet des états paralysé, ralenti et étourdi à la fin de son tour. Il est également immunisé contre les malus à sa Vitesse et l'état immobilisé et il ignore les terrains difficiles et les terrains très difficiles.

Reprends-toi ↻ **Fréquence** une fois par jour ; **Déclencheur.** Le ver pourpre pourrait être affecté par un état ou un effet néfaste (tel que *métamorphose funeste*). **Effet.** Le ver pourpre annule l'état ou l'effet déclencheur. Les effets des artefacts, des divinités ou issus de sources aussi puissantes ne peuvent être évités de cette manière.

Vitesse 12 m, creusement 12 m, nage 6 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +28 (allonge 4,5 m, mortelle 2d10), **Dégâts** 3d10+15 perforants plus Empoignade améliorée

Corps à corps ◆ dard, +28 (agile, allonge 4,5 m, poison), **Dégâts** 2d12+15 perforants plus venin de ver pourpre

Corps à corps ◆ corps, +26 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d10+13 contondants

À distance ◆ régurgitation, +26 (brutal, facteur de portée 18 m), **Dégâts** variables (voir pouvoir)

Foreur de roche. Un ver pourpre peut forer la roche solide à une Vitesse de 6 m. Il peut laisser un tunnel derrière lui s'il le souhaite, ce qui est généralement le cas.

Gober ◆. Très Grande, 3d6+9 contondants, Rupture 24

Gober rapidement ↻ **Déclencheur.** Le ver pourpre a Empoigné une créature. **Effet.** Le ver utilise Gober.

Régurgitation. Le ver pourpre peut régurgiter violemment une créature ou un rocher qu'il a gobé pour effectuer une Frappe à distance. La Frappe inflige des dégâts contondants qui dépendent de la taille du projectile : Très Petite 2d6+13, Petite 3d6+13, Moyenne 4d6+13, Grande 5d6+13 et Très Grande 6d6+13. Une créature régurgitée subit des dégâts de chute. Cette chute est de 6 m ou égale à la taille de la cible si cette dernière est plus grande.

Dans l'estomac du ver, les rochers prennent autant de place que des créatures d'une taille similaire et les vers en ont gobé plusieurs. Un ver pourpre peut utiliser une action unique pour gober un nouveau rocher.

Rosser ◆◆. Le ver effectue une Frappe contre chaque créature à portée. Il peut Frapper une fois avec ses mâchoires, une fois avec son dard et n'importe quel nombre de fois avec son corps. Chaque attaque compte pour le malus d'attaques multiples du ver mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Venin de ver pourpre (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 32 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 5d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round) ; **Stade 2** 6d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round) ; **Stade 3** 8d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)

VER AZUR

Le ver azur est une créature à la peau bleu foncé qui se sent plus chez elle dans les tunnels inondés que dans les cavernes sèches. Bien que le ver azur soit bon nageur, il préfère attendre dans les parois, le sol ou même le plafond des cavernes inondées, prêt à bondir pour surprendre les créatures qui nagent devant l'endroit où il est caché. Le ver azur est particulièrement détesté et redouté par les peuples d'Ombreterre étant donné que quand une de ces créatures creuse dans un tunnel, il entraîne souvent avec lui l'eau de la rivière ou du lac dans lequel il vit. Quand la présence d'un ver azur à proximité d'une communauté d'Ombreterre devient évidente, les habitants organisent rapidement un groupe de chasse pour s'occuper de cette menace avant qu'elle ne sème le chaos et la ruine.

VER AZUR — CRÉATURE 15

PEU COURANT | N | GIGANTESQUE | AMPHIBIE | ANIMAL

Perception +22 ; perception des vibrations (imprécis) 30 m, vision dans le noir

Compétence Athlétisme +33, Discrétion +20 (+25 dans l'eau)

For +10, **Dex** –1, **Con** +8, **Int** –5, **Sag** –1, **Cha** –1

CA 35 ; **Réf** +20, **Vig** +32, **Vol** +23

PV 320

Inexorable. Comme pour le ver pourpre.

Reprends-toi ↻. Comme pour le ver pourpre.

Vitesse 12 m, creusement 12 m, nage 18 m

FOREUR AFFAMÉ

Les vers des cavernes sont tristement célèbres pour être presque impossibles à arrêter et pour gober leurs proies. Ils ingèrent également de la terre et des minerais en creusant la roche. Le ver assimile une partie de ces minerais, ce qui est à l'origine de sa peau blindée et de son dard venimeux, tout en se débarrassant du reste. Ces déchets incluent des trésors et d'autres objets de valeur qui servent incidemment à attirer des explorateurs vers le ver et, le plus souvent, dans son gosier. Bien qu'ils ne soient pas totalement dénués d'intelligence, les vers sont difficiles à dresser et la plupart des tentatives en ce sens (en théorie un ver des cavernes serait un excellent outil de forage) se sont soldées par un désastre.

VERS CÉLÈBRES

Dans certaines sociétés, les immenses vers des cavernes sont considérés comme des désastres naturels ou les incarnations de divinités vengeresses. Ceux qui ont été particulièrement actifs dans une région font généralement partie du folklore local. Par exemple, dans les célèbres Terres-Cendres à l'est de la Varisie, cela fait bien longtemps que les Shoantis racontent les histoires de Gueulecendre, un immense ver écarlate considéré par certains comme digne d'être vénéré et par d'autres comme le test ultime de courage.

Corps à corps ❖ mâchoires, +31 (allonge 4,5 m, mortelle 2d10), **Dégâts** 3d12+16 perforants plus Empoignade améliorée

Corps à corps ❖ dard, +31 (agile, allonge 4,5 m, poison), **Dégâts** 4d6+16 perforants plus venin de ver azur

Corps à corps ❖ corps, +29 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+14 contondants

Brèche ❖❖. Le ver azur Nage jusqu'à sa Vitesse de nage maximale puis Bondit verticalement hors de l'eau jusqu'à une hauteur de 9 m avant d'effectuer une Frappe contre une créature à l'apex de son saut (cela lui permet d'attaquer une créature à une distance de 13,5 m de la surface de l'eau). Après la Frappe, le ver retombe dans l'eau. Pour cette Frappe, il peut utiliser Empoignade améliorée puis enchaîner avec Gober rapidement.

Gober rapidement ↻ **Déclencheur.** Le ver Empoigne une créature. **Effet.** Le ver utilise Gober.

Gober ❖. Très Grande, 3d8+10 contondants, Rupture 27

Rosser ❖❖. Comme le ver pourpre

Venin de ver azur (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 37 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade1** 3d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round) ; **Stade 2** 4d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round) ; **Stade 3** 6d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round)

VER ÉCARLATE

Le ver écarlate compte parmi les vers des cavernes les plus dangereux. En plus d'être encore plus grand que le ver azur et le ver pourpre, l'écarlate aime creuser à travers des régions volcaniques qui, au fil du temps, l'ont imprégné d'un lien surnaturel avec le plan élémentaire du feu. Le cœur en fusion d'un volcan en activité est une tanière attrayante pour le ver écarlate tout comme les vastes champs de magma bouillonnant dans les régions les plus profondes d'Ombreterre. Les légendes des peuples anciens, des premières sociétés naines et des colons des plans élémentaires évoquant des douves de laves dans lesquels ils conservaient des vers écarlates, ont sans doute un fondement de vérité. Cependant, ils devaient avoir recours à des méthodes drastiques pour contenir ces créatures dans ces douves en les empêchant de se frayer un passage dans les fondations de la forteresse.

Les vers écarlates se rendent parfois dans des zones de la surface où l'activité volcanique génère des sources chaudes et d'autres phénomènes géothermiques mais même dans ce cas, ils passent le plus clair de leur temps à forer le sol en quête de nourriture. Les terres en surface revendiquées par des vers écarlates sont caractérisées par les monticules qu'ils créent en creusant.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

VER ÉCARLATE

CRÉATURE 18

RARE N GIGANTESQUE BÊTE FEU

Perception +25 ; perception des vibrations (imprécis) 30 m, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +38

For +10, **Dex** –1, **Con** +9, **Int** –3, **Sag** –1, **Cha** –1

CA 40 ; **Réf** +25, **Vig** +36, **Vol** +27

PV 410 ; guérison par le feu ; **Immunité** feu ; **Faiblesse** froid 15

Guérison par le feu. Tant que le ver écarlate est au contact avec une zone de feu ou une étendue de magma aussi grande que lui, il gagne guérison accélérée 20. Quand il est frappé par des effets de feu magique dont il n'est pas à l'origine, un ver écarlate récupère autant de points de vie que la moitié des dégâts de feu infligés par cet effet.

Inexorable. Comme pour le ver pourpre.

Reprends-toi ↻. Comme pour le ver pourpre.

Vitesse 12 m, creusement 12 m, nage 6 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +36 (allonge 6 m, mortelle 3d10), **Dégâts** 3d10+18 perforants plus 2d6 de feu et Empoignade améliorée

Corps à corps ◆ dard, +36 (agile, allonge 6 m, feu, poison), **Dégâts** 2d12+18 perforants plus 2d6 de feu et venin de ver écarlate

Corps à corps ◆ corps, +34 (allonge 4,5 m, feu), **Dégâts** 2d10+16 contondants plus 2d6 de feu

Foreur de roche. Comme le ver pourpre.

Gober ◆. Très Grande, 3d10+10 contondants plus 2d6 de feu, Rupture 36

Gober rapidement ↻ **Déclencheur.** Le ver Empoigne une créature. **Effet.** Le ver utilise Gober.

Rosser ◆◆. Comme le ver pourpre

Souffle ◆◆ (évocation, feu, primordiale). Le ver écarlate projette un souffle de feu dans un cône de 18 m qui inflige 18d6 dégâts de feu à toutes les créatures dans la zone (jet de Réflexes basique DD 41). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.

Venin de ver écarlate (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 41 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade1** 1d6 dégâts de poison et drainé 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison et drainé 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison et drainé 2 (1 round)

VER DES CAVERNES GARDIENS

Les vers des cavernes sont notoirement peu intelligents et ils ne sont motivés que par leurs instincts primaires de se nourrir et de se reproduire. Cela n'a pas empêché certains de tenter d'en faire des gardiens de leurs tanières à défaut de pouvoir les dresser. On peut utiliser la magie pour contrôler un ver mais un dresseur doué, patient et courageux peut le conditionner pour différents rôles comme, par exemple, ceux d'engin de siège vivant, d'exécuteur ou d'animal de compagnie.

LE SAVOIR DES VOLECRÂNES

Un volecrâne peut être un puissant allié. En effet, cette masse de mort tourbillonnante est dépositaire de la mémoire collective de toutes les créatures dont il possède les os. En outre, les voyageurs qui traversent les montagnes étant de toutes sortes d'origines, le savoir qu'il accumule ainsi est souvent vaste et couvre de nombreux sujets.

VOLECRÂNE

Les tourbillons d'os désignés sous le nom de volecrânes descendent des pics brumeux et traversent les défilés des montagnes comme un vent maléfique, et ils sont souvent la dernière chose que voient les grimpeurs et autres pionniers condamnés, délirants et à l'agonie, avant de trépasser. Dans certaines régions, les volecrânes portent également le nom de saxras.

VOLECRÂNE — CRÉATURE 18

PEU COURANT | NM | TRÈS GRANDE | MORT-VIVANT

Perception +33 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Langues nécril ; langues liées aux Connaissances squelettiques

Compétences Acrobaties +34, Connaissances squelettiques +30, Discrétion +32, Intimidation +35, Religion +30

For +8, **Dex** +6, **Con** +6, **Int** +2, **Sag** +8, **Cha** +7

Connaissances squelettiques (divination, divine). Un volecrâne peut puiser dans les souvenirs des os des créatures qui composent son corps. Cela lui confère la compétence Connaissances squelettiques, qu'il peut utiliser pour Se souvenir de savoirs de n'importe quel type. En outre, il peut parler et comprendre tous les langages connus par les créatures dont il possède les os (généralement, ces langues sont le commun et les langues régionales du territoire dont le volecrâne est originaire). Le volecrâne peut utiliser Connaissances squelettiques comme compétence servant au test principal du rituel *mythes et légendes* (*Livre de base*, p 414), et il peut lancer *mythes et légendes* sans incantateur secondaire.

CA 42 ; **Réf** +33, **Vig** +31, **Vol** +35 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre l'énergie positive.

PV 300 ; **Immunités** effets de mort, froid, inconscient, maladie, paralysé, poison ; **Résistances** perforants 15, tranchants 15

Tempête d'esquilles (air, aura, divine, nécromancie) 3 m. Un nuage d'esquilles entoure le volecrâne. Quand une créature pénètre dans cette émanation où y commence son tour, la tempête d'esquilles tente de contrer tout effet de *protection contre la mort* dont la créature pourrait bénéficier (modificateur de contre de +30), puis elle lui inflige 4d6 dégâts tranchants et 4d6 dégâts négatifs, avec un jet de Réflexes basique DD 40.

Vitesse 9 m, vol 18 m

Corps à corps ❖ mâchoires, +35 (allonge 3 m, magique, mortelle 2d12), **Dégâts** 3d10+14 perforants plus 3d6 négatifs et absorption d'énergie

Corps à corps ❖ griffe, +35 (5 m, agile, allonge 4, magique, mortelle 2d12), **Dégâts** 3d6+14 tranchants plus 3d6 négatifs et absorption d'énergie

À distance ❖ javeline d'os, +33 (jet 30 m, magique), **Dégâts** 3d8+6 perforants plus 3d6 négatifs

Sorts innés divins DD 40 ; **8e** *doigt de mort* (×2), *flétrissure* (×2), *vents punitifs* (×2) ; **Constant (6e)** *vision lucide*

Rituels divins DD 40 ; *mythes et légendes*

Absorption d'énergie (divine, nécromancie). Quand un volecrâne porte une Frappe au corps à corps, sa cible doit réussir un jet de Vigueur DD 40 ou se trouver dans l'état drainé 2 et condamné 1.

Champ d'esquilles ❖. Le volecrâne fait émerger des os brisés de toutes les surfaces solides, à l'exception de la pierre taillée, dans une émanation de 30 m. Toute créature qui se déplace dans la zone affectée subit 10 dégâts perforants et 10 dégâts négatifs par tranche de 1,5 m parcourue. La première fois qu'une créature subit des dégâts infligés par ces esquilles au cours d'un round, elle doit réussir un jet de Réflexes pour éviter de subir un malus de circonstances de –3 m à toutes ses Vitesses pendant 10 min, ou un malus de circonstances de –4,5 m pendant 24 h en cas d'échec critique. Les os restent en place jusqu'à ce que le volecrâne utilise de nouveau cette action ou qu'ils soient retirés manuellement (10 min par case de 1,5 m de côté).

Voleur d'os (divine, nécromancie). À chaque fois qu'une créature meurt dans un rayon de 18 m autour d'un volecrâne, celui-ci récupère une partie de ses os qu'il intègre à sa tempête d'esquilles. La créature doit alors réussir un jet de Volonté DD 40 ou revenir sous la forme d'un champion squelettique (page 314) au cours des 1d4 rounds suivants. Ces champions squelettiques se trouvent sous le contrôle du volecrâne.

Warg

Le warg est un loup intelligent et maléfique qui vit parmi les gobelins, les hobgobelins, les orcs et autres humanoïdes violents.

WARG

Les wargs chassent en meute et encerclent leur proie comme des loups ordinaires, mais il est facile de les différencier de leurs cousins moins intelligents en voyant leur ruse et leur propension à narguer leurs victimes. Mais malgré leur intellect, les wargs ont des désirs simples : de la nourriture et un abri. Les humanoïdes mauvais, comme les orcs et les hobgobelins, n'ont donc aucun mal à les recruter pour protéger leur campement ou se joindre à leurs batailles. La plupart des wargs apprécient cet arrangement, mais si la nourriture vient à manquer, ils sont ravis d'ajouter de la viande de gobelinoïde à leur menu.

WARG — CRÉATURE 2

NM MOYENNE BÊTE

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun, gobelin, orquien

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +8, Discrétion +7, Duperie +6, Intimidation +6, Survie +8

For +4, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +2

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +11, **Vol** +6

PV 36

Morsure vengeresse ↷ **Déclencheur.** Une créature à portée des mâchoires du warg attaque un allié de celui-ci. **Effet.** Le warg effectue une Frappe de mâchoires contre la créature ayant déclenché ce pouvoir.

Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d8+4 perforants plus Empoignade

Attaque en meute. Les Frappes du warg infligent 1d4 dégâts supplémentaires aux créatures à portée d'au moins deux de ses alliés.

Gober ◆ (attaque). Petite, 1d6+2 contondants, Rupture 9

LOUP ARCTIQUE

Les loups arctiques sont apparentés aux wargs, mais ils sont plus gros, plus rusés et bien plus dangereux. Ils savent souffler des volutes de froid glacial et sont assez grands pour servir aisément de monture à un orc ou un hobgobelin… à condition qu'ils le veuillent bien. Comme les wargs, ils chassent en meute, mais contrairement à leurs cousins moins imposants, ils sont très fiers. S'ils acceptent de servir autrui, c'est un privilège qu'ils réservent à des créatures plus grandes et plus dangereuses, comme des géants du givre, des yétis renégats ou même des dragons blancs.

LOUP ARCTIQUE — CRÉATURE 5

NM GRANDE BÊTE

Perception +14 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun, jotun

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +13, Discrétion +13 (+16 dans la neige), Duperie +11, Intimidation +11, Survie +12

For +6, **Dex** +4, **Con** +4, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +2

CA 23 ; **Réf** +15, **Vig** +13, **Vol** +10

PV 70 ; **Immunité** froid ; **Faiblesse** feu 5

Désarçonner ↷ DD 21

Morsure vengeresse ↷. Comme le warg.

Vitesse 12 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +15, **Dégâts** 1d10+6 perforants plus 1d6 de froid et Renversement

Attaque en meute. Les Frappes du loup arctique infligent 1d6 dégâts supplémentaires aux créatures à portée d'au moins deux de ses alliés.

Souffle ◆◆ (évocation, froid, primordial). Le loup arctique souffle un nuage de froid qui inflige 5d8 dégâts de froid dans un cône de 4,5 m (jet de Réflexes basique DD 23). Le loup ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

LES LÉGENDES DES WARGS

Les wargs ont donné naissance à bien des contes sinistres et des histoires à raconter devant un feu de camp. Les récits terrifiants décrivant un warg avalant des enfants tout rond sont basés sur la réalité car ces créatures voraces sont capables de déboîter leurs mâchoires comme celles des serpents pour avaler de petites proies encore vivantes.

LE TRÉSOR DU WEMMUTH

Le wemmuth ne cherche pas à accumuler les objets magiques ou les trésors par avidité, mais il est assez rusé pour comprendre que quelques babioles et colifichets bien placés font des appâts fantastiques.

Wemmuth

Fertilisés par de grandes quantités de sang versé, telles qu'on en trouve sur un champ de bataille ensanglanté ou dans les régions déchirées par la guerre qui entourent des villes assiégées, les wemmuths sont de vils amas de plantes rampantes qui tirent leur subsistance des souffrances des mortels et lapent le sang comme de l'eau. Le wemmuth est animé par une intelligence rudimentaire et une soif de sang inextinguible. Il passe la majeure partie de sa vie en embuscade et atteint une taille incroyable grâce au terreau ensanglanté de sa sinistre demeure. Les tiges souples qui composent le corps du wemmuth sont à peine plus épaisses qu'une corde, un adulte se compose de 6 tonnes de tiges, suffisamment pour mesurer près de 2 000 m si on les déplie et les déroule en ligne droite. Un wemmuth ne se dispose cependant jamais ainsi, il préfère s'enrouler pour former une masse d'environ 4,5 m de largeur et d'épaisseur. On l'aperçoit souvent en pleine sieste, mais l'odeur du sang suffit à le plonger dans une frénésie violente. La créature rassemble alors toute sa masse en une sphère d'épines et de tiges qui fouettent les airs et ressemblent à ces amas d'herbe qu'on appelle des virevoltants… mais de la taille d'un éléphant. Le wemmuth déterre souvent d'énormes rochers ou des arbres entiers pour les intégrer à sa masse et les utilise pour renforcer ses défenses contre toutes sortes d'attaques ou pour les jeter sur des ennemis éloignés avec une précision terrifiante.

Certains pensent que les wemmuths sont une forme de corruption diabolique que la maison Thrune du Chéliax a lâchée sur Golarion, peut-être comme une alternative à la tactique de la terre brûlée à utiliser contre ses rivaux. Les nobles influents du Nirmathas et du Molthune s'accusent mutuellement d'avoir créé ces êtres, le Nirmathas citant les liens étroits qui unissent le Molthune au Chéliax infernal tandis que le Molthune rejette la faute sur la magie primordiale qu'emploient communément les nombreux druides et rôdeurs du Nirmathas. Plusieurs histoires varisiennes parlent de créatures ressemblant fort aux wemmuths tentant de piéger un célèbre escroc tandis que les croisés du Mendev sont persuadés que les wemmuths sont un fléau que Deskari, l'ancien seigneur démon des sauterelles, a déchaîné sur Golarion avant d'être vaincu par des héros mortels.

WEMMUTH — CRÉATURE 15

NM | TRÈS GRANDE | PLANTE

Perception +25 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues aklo, sylvestre (ne peut parler aucun langage)

Compétences Athlétisme +30, Discrétion +30, Duperie +28, Survie +27

For +8, **Dex** +6, **Con** +6, **Int** –2, **Sag** +4, **Cha** +2

CA 37 ; **Réf** +27, **Vig** +37, **Vol** +24

PV 335, saignée ; **Faiblesses** froid 20, tranchant 15

Vitesse 7,5 m, creusement 7,5 m, escalade 7,5 m

Corps à corps ◆ tabasser, +29 (allonge 4,5 m, balayage, fatal d12), **Dégâts** 4d12+10 contondants plus Empoignade améliorée

À distance ◆ rocher, +27 (facteur de portée 18 m, fatal d12), **Dégâts** 4d10+10 contondants

Constriction ◆ 2d12+10 contondants, DD 37

Engloutir ◆◆ DD 37, 4d8 contondants, S'échapper DD 35, Rupture 36

Masse épineuse. Quand une créature dans un rayon de 3 m tente une attaque de corps à corps contre un wemmuth ou utilise Acrobaties pour se Déplacer acrobatiquement à travers son espace, cette créature subit 1d12+10 dégâts perforants.

Saignée ↷ **Déclencheur.** Le wemmuth inflige des dégâts à une créature avec Constriction. **Effet.** Le wemmuth guérit d'un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts totaux de la Constriction.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Wendigo

Le wendigo est l'incarnation des terreurs nées de la faim, la solitude et une exposition fatale au froid. Il hante les étendues glacées du monde.

WENDIGO — CRÉATURE 17

PEU COURANT | CM | GRANDE | BÊTE | FROID

Perception +32 ; vision dans le noir, vision thermique 18 m

Langues aklo, commun, jotun ; télépathie à 1,5 km

Compétences Acrobaties +32, Athlétisme +33, Discrétion +30, Duperie +29, Intimidation +33, Nature +28, Occultisme +29, Religion +28, Survie +30

For +8, **Dex** +7, **Con** +9, **Int** +6, **Sag** +5, **Cha** +6

Vision thermique (divination, primordial). La vision thermique est un sens précis qui révèle les signatures thermiques.

CA 40 ; **Réf** +30, **Vig** +32, **Vol** +30 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 315, régénération 30 (désactivé par le fer froid) ; **Immunités** froid, terreur ; **Faiblesse** fer froid 10, feu 15

Vitesse vol 30 m

Corps à corps ◆ mâchoires, +33 (allonge 3 m, froid, magique), **Dégâts** 3d10+12 perforants plus 2d6 de froid

Corps à corps ◆ griffes, +33 (agile, allonge 3 m, froid, magique), **Dégâts** 3d8+12 tranchants plus 2d6 de froid et Empoignade

Sorts innés primordiaux DD 38 ; **8e** *voyage venteux* (à volonté) ; **4e** *cauchemar* (voir hanter les rêves)

Rituels primordiaux DD 38 ; *contrôle du climat*

Chevaucher le vent ↷ (air, concentration, primordial, transmutation) ; **Déclencheur.** Le wendigo lance *voyage venteux* alors qu'il Empoigne un adversaire. **Effet.** Le wendigo tente de transformer la créature en souffle de vent et de l'emporter avec lui lors de cette action. Si la cible réussit un jet de Volonté DD 38, elle résiste à la transformation. Le wendigo se transforme tout de même et la libère automatiquement. Une créature obligée de Chevaucher le vent avec le wendigo s'expose à son tourment. La cible a droit à un nouveau jet de Volonté à chaque round pour redevenir normale, mais si elle y parvient, elle redevient tangible et chute.

Hanter les rêves. Une cible qui rate son jet de sauvegarde contre le *cauchemar* du wendigo s'expose à ses tourments.

Hurlement ◆◆◆ (audible, concentration, enchantement, mental, mise hors de combat, primordial, terreur) ; **Fréquence** 3/j ; **Effet.** Le wendigo pousse un hurlement désespéré qui s'entend à plus de 1,5 km. Toute créature qui entend le hurlement doit réussir un jet de Volonté DD 38 ou être effrayée 1. Toute créature qui subit un échec critique et se trouve dans un rayon de 36 m autour du wendigo est à la place effrayée 3 et se trouve en fuite pendant 1d4 rounds (ou jusqu'à ce qu'elle ne soit plus effrayée, selon ce qui arrive en premier). Une créature effrayée par le hurlement du wendigo se remet normalement de sa frayeur, mais ne peut pas réduire l'état effrayé à moins de 1 tant qu'une heure ne s'est pas écoulée, à moins de recourir à la magie. Qu'elle réussisse ou rate son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre le Hurlement de ce wendigo pendant 24 h.

Tourment du wendigo (enchantement, malédiction, mental, primordial). Une créature affectée par le tourment du wendigo ne peut pas se remettre au-delà du stade 1 tant qu'elle n'a pas récupéré la totalité de ses points de vie. **Jet de sauvegarde** Volonté DD 38 ; **Stade 1** stupéfié 4 (1 j) ; **Stade 2** comme le stade 1 (1 j) ; **Stade 3** la créature cherche un individu de sa propre lignée à tuer et dévorer. Il est ensuite affecté par *voyage venteux* et file dans les cieux à une telle vitesse que ses pieds s'embrasent et qu'il n'en reste que des moignons. Alors que la créature est emportée dans son *voyage venteux*, un nouveau wendigo la remplace au bout de 2d6 minutes. Pour ramener la victime à la vie, il faut utiliser *souhait*, une magie similaire ou un rituel de *résurrection* de niveau 9. Le nouveau wendigo ne disparaît pas, même si sa victime est ressuscitée.

LE CULTE DU WENDIGO

Certains humanoïdes vivant dans les régions arctiques offrent un tribut aux wendigos qui chassent près de leur village et les traitent comme des dieux ou des esprits de la nature qu'il faut apaiser. Il leur arrive de célébrer des rites cannibales et de disposer des fétiches dans la nature pour délimiter le territoire du wendigo.

Trésors des xulgaths

Les xulgaths sont relativement primitifs et ils utilisent essentiellement des outils et des armes de pierre, ainsi que d'autres matériaux pillés à la surface. Ces outils peuvent avoir la forme de la plupart des armes de corps à corps simples et parfois de guerre, ainsi que de la majorité des armes de jet simples. Une tribu de xulgaths particulièrement avancée pourra quant à elle être capable de fabriquer des talismans magiques de niveau fiable, comme des *cristaux de puissance* ou des *returning clasp*.

Xulgath

Les xulgaths (également appelés des troglodytes par de nombreux habitants de la surface) sont des humanoïdes reptiliens qui occupent les étages les plus élevés de l'Ombreterre et attaquent à vue les intrus qui pénètrent sur leur territoire. Ils sont organisés en communautés familiales simples qui doivent régulièrement affronter des groupes rivaux et d'autres habitants agressifs de l'Ombreterre pour survivre. Ils mènent souvent des raids contre des villages de la surface, généralement à l'initiative de dirigeants cruels et assoiffés de sang, eux-mêmes asservis à créatures plus puissantes comme des nagas ou des démons. Un xulgath possède généralement des écailles gris terne, gris foncé ou couleur cendre, avec une longue queue et des excroissances osseuses courant le long de son échine. Un xulgath mesure 1,5 m et pèse 75 kilos.

Si les xulgaths, dont la population est aujourd'hui diffuse, sont souvent considérés comme des brutes, ils faisaient pourtant partie des premiers humanoïdes intelligents de l'ancien temps et ils possédaient autrefois un puissant empire s'étendant dans toute l'Ombreterre. Il n'en reste plus que les ruines d'immenses ziggurats de pierre et les restes croulants de villes dans certaines grandes cavernes. Certains groupes de xulgaths persistent à vivre dans ces ruines en vénérant les exploits de leurs ancêtres. D'autres considèrent ces endroits comme tabous et préfèrent les abandonner à la vermine de l'Ombreterre. Les sages n'arrivent pas à se mettre d'accord sur la raison de la chute de l'ancienne civilisation xulgathe. Certains d'entre eux pensent qu'il s'agit de la conséquence de plusieurs guerres contre les hommes-serpents quand d'autres la mettent sur le compte de l'influence corruptrice de cultes démoniaques qui aurait gangrené leur culture de l'intérieur.

En tout cas, à ce jour, de nombreuses communautés xulgathes continuent d'adorer des démons et de rendre hommage et offrir des sacrifices vivants à de terribles créatures des Abysses. De temps à autre, un chaman xulgath peut convoquer et lier un démon inférieur afin qu'il serve la communauté. Cependant, un chaman qui explore les voies occultes trop en profondeur court le risque de convoquer un fiélon trop puissant qui ne perdra alors pas de temps à déchiqueter les xulgaths ou à les asservir.

Guerrier xulgath

Les guerriers xulgaths sont des êtres colériques et cruels toujours prêts à se battre. Ces reptiles sauvages ont pour tradition de récupérer des trophées sur leurs victimes, généralement des armes ou des objets volés à leurs adversaires tombés au combat mais également des trophées plus macabres récoltés à même leur chair. Les guerriers dont les armures et les écailles sont décorées du plus grand nombre de trophées sont ceux qui suscitent le plus de respect (et peut-être de peur) chez leurs congénères.

Guerrier xulgath **Créature 1**

CM Moyenne Humanoïde Xulgath

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs, draconique

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +5

For +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** −1, **Sag** +1, **Cha** +0

Objets gourdin, javeline (3)

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +8, **Vol** +4

PV 21

Puanteur (aura, olfactif) 9 m. Une créature qui pénètre dans la zone affectée doit faire un jet de Vigueur DD 16. Sur un échec, elle se trouve dans l'état malade 1 et, sur un échec critique, elle subit également un malus de −1,5 m à ses Vitesses pendant 1 round. Tant qu'elle reste dans l'aura, la créature subit un malus de circonstances de −2 à ses jets de sauvegarde pour se débarrasser de l'état malade. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est temporairement immunisée contre la puanteur de tous les xulgaths pendant 1 minute.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ gourdin, +9, **Dégâts** 1d6+4 contondants

Corps à corps ❖ mâchoires, +9, **Dégâts** 1d6+4 perforants

Corps à corps ❖ griffe, +9 (agile), **Dégâts** 1d4+4 tranchants

À distance ❖ gourdin, +7 (jet 3 m), **Dégâts** 1d6+4 contondants

À distance ❖ javeline, +7 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants

VADROUILLEUR XULGATH

Les terriers des xulgaths sont patrouillés (pour ne pas dire «hantés») par les vadrouilleurs de la communauté. Ces xulgaths se spécialisent dans la discrétion, afin de tendre des embuscades et frapper leurs adversaires depuis les ombres.

VADROUILLEUR XULGATH — CRÉATURE 2

CM MOYENNE HUMANOÏDE XULGATH

Perception +7 ; vision dans le noir
Langues commun des profondeurs, draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8, Vol +8
For +3, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +1, **Cha** +0
Objet dague (4)
CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +8, **Vol** +5

PV 28
Puanteur (aura, olfactif) 9 m. Comme le guerrier xulgath.
Suppression de puanteur ◆. Un vadrouilleur xulgath peut étouffer son aura de puanteur par une action libre afin de mieux dissimuler sa présence. Le vadrouilleur peut réactiver son aura de puanteur par une action libre.
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ dague, +10 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants
Corps à corps ◆ mâchoires, +9, **Dégâts** 1d6+3 perforants
Corps à corps ◆ griffe, +10 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+3 tranchants
À distance ◆ dague, +10 (agile, jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+3 perforants
Attaque sournoise. Un vadrouilleur xulgath inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.
Déplacement caché. Si un vadrouilleur xulgath commence son tour en étant non détecté ou caché d'une créature, cette créature se trouve prise au dépourvu face aux attaques du vadrouilleur jusqu'à la fin du tour de ce dernier.

CHEF XULGATH

Les chefs xulgaths sont généralement les membres les plus forts et violents de leur communauté. Cela étant, quand une tribu est particulièrement grande, elle est souvent menée par de puissants cultistes démoniaques ou d'autres monstres qui cherchent à asservir les xulgaths.

CHEF XULGATH — CRÉATURE 3

CM MOYENNE HUMANOÏDE XULGATH

Perception +9 ; vision dans le noir
Langues commun des profondeurs, draconique
Compétences Athlétisme +11, Intimidation +6, Discrétion +6
For +4, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** –1, **Sag** +2, **Cha** +1
Objets cuirasse, grande hache, javeline (4)
CA 20 ; **Réf** +6, **Vig** +9, **Vol** +9

PV 44
Puanteur (aura, olfactif) 9 m. Comme le guerrier xulgath, mais avec DD 19.
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ grande hache, +11 (balayage), **Dégâts** 1d10+6 tranchants plus Frappe affaiblissante
Corps à corps ◆ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d6+6 perforants plus Frappe affaiblissante
Corps à corps ◆ griffe, +11 (agile), **Dégâts** 1d4+6 tranchants
À distance ◆ javeline, +8 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants
Frappe affaiblissante ◆. La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou se trouver affaiblie 1 (ou affaiblie 2 sur un succès critique) pendant 1 round.

LA SOCIÉTÉ XULGATHE

Les xulgaths respectent la force, c'est pourquoi le chef d'une communauté est généralement l'individu le plus fort de celle-ci. La domination de ce chef est rarement remise en cause sauf si un xulgath qui se pense plus fort décide qu'il est temps de prendre sa place. Les deux xulgaths s'affrontent alors lors d'un duel à mort dont le vainqueur gagne le droit de diriger le clan.

TRÉSORS DES YÉTIS

Les exilés solitaires des clans yétis n'ont que faire de trésors et ils abandonnent derrière eux l'équipement de leurs victimes, qui ne tarde pas à être couvert d'une couche de neige. Les yétis qui vivent encore avec leur clan créent pour leur part de magnifiques sculptures de pierre, et ils font de certaines des talismans protecteurs d'une rare beauté.

YÉTI

Les yétis tiennent du mythe. On n'en aperçoit que rarement et, quand c'est le cas, c'est bien souvent trop tard. Les yétis vivent sur les pics les plus élevés et isolés du monde et ne descendent de leurs territoires enneigés que pour piller, voler du bétail et, parfois, laisser libre cours à leur soif insatiable de meurtre et de destruction. Les personnes qui vivent aux pieds des montagnes des yétis avertissent les étrangers de la présence de ces «abominables hommes des neiges» : de monstrueux humanoïdes couverts de fourrure qui laissent d'étranges empreintes ensanglantées dans la neige.

Les yétis cherchent normalement à protéger le monde plutôt qu'à chasser ses habitants civilisés. Ils s'installent alors à proximité de portails surnaturels qui relient le plan matériel et d'autres très étranges dimensions et réalités. De ces arches de pierres antiques couvertes de frimas connectées à des réseaux dimensionnels émergent des extraterrestres, des cauchemars incarnés, des fiélons et bien pire. Les yétis qui gardent ces portails succombent parfois à ces horreurs et sont corrompus. Ils adoptent alors les appétits sanglants et les comportements ignobles des monstres dont ils cherchaient à protéger le monde. Ce sont ces yétis aux tendances violentes, chassés de leur clan et forcés d'errer seuls sur le faîte des montagnes, qui ont donné naissance au mythe du légendaire abominable homme des neiges. Contraints de se débrouiller par eux-mêmes, ces yétis exilés en viennent souvent à adopter pleinement les éléments corrupteurs à l'origine de leur exil et ils n'en deviennent que plus forts et plus dangereux. Les plus ignobles d'entre eux se tournent vers le cannibalisme, non par besoin, mais pour le plaisir de susciter la terreur chez leurs congénères. Ces yétis cannibales attirent inévitablement l'attention de wendigos, transformant une situation déjà désastreuse en catastrophe.

YÉTI CRÉATURE 5

PEU COURANT | N | GRANDE | HUMANOÏDE

Perception +15 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues aklo

Compétences Athlétisme +14, Discrétion +12 (+15 dans la neige), Survie +11

For +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** –1, **Sag** +4, **Cha** –1

Disparition dans la neige. Quand il Se cache, le yéti est masqué par n'importe quelle congère, même si l'épaisseur de la neige ne suffirait pas à masquer d'autres créatures.

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +15, **Vol** +13 ; bonus de statut de +4 à tous les jets de sauvegarde contre la terreur et les rêves

PV 115 ; **Immunité** froid ; **Faiblesse** feu 10

Gardien des cauchemars. Les yétis bénéficient d'un bonus de statut de +4 à leurs jets de sauvegarde contre la terreur et contre les sorts et les pouvoirs qui affectent les rêves. Un yéti qui succombe à un cauchemar surnaturel perd ce pouvoir et se trouve plongé dans un état de rage permanent. Il bénéficie alors d'un bonus de statut de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts et d'un malus de statut de –1 à sa CA.

Volatilisation ↷ **Déclencheur.** Alors que le yéti n'est pas en train de se battre et qu'il se trouve dans l'état caché ou non détecté, une créature est sur le point de l'observer. **Effet.** Le yéti Marche rapidement ou Escalade sur une distance maximale égale à la moitié de sa Vitesse jusqu'à un endroit où il pourra Se cacher, puis il Se cache. Si le résultat de son nouveau test de Discrétion est supérieur ou égal au DD de Perception de la créature déclencheur, il reste caché.

Vitesse 10,5 m, escalade 6 m

Corps à corps ◆ griffe, +15, **Dégâts** 2d10+5 tranchants

Apparition effroyable ◆ (émotion, mental, terreur) ; **Déclencheur.** Le yéti réussit à frapper une créature lors du premier round de combat, alors qu'il était caché de cette créature au début du combat. **Effet.** Chaque ennemi qui se trouve dans un rayon de 9 m et qui est témoin de l'attaque (y compris la cible de l'attaque) doit faire un jet de Volonté DD 23. Sur un échec, la créature est effrayée 2 ; sur un échec critique, elle est effrayée 4.

Éventration ◆ griffe

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
ANNEXES

Zaramuun

Les zaramuuns sont des êtres de sable élémentaire qui se cachent dans les déserts et les autres terres désolées. Ils restent tapis sous la forme de grandes dunes en attendant le passage de créatures vivantes afin de se dresser et les attaquer. Les plus tristement célèbres zaramuuns tuent toutes les créatures qu'ils croisent. D'autres se contentent de dérober à leurs victimes toutes leurs possessions en métal et en pierre avant de s'enfuir. Bien que des zaramuuns proclament qu'ils ne font que récupérer ce qui a été volé à leur terre ancestrale, ils sont en réalité dans le déni. La plupart d'entre eux utilisent en effet le fruit de leurs rapines comme paiement et composants matériels pour convoquer des fiélons. Les zaramuuns ont en effet été exilés du plan de la terre pour avoir adoré des fiélons qui leur ont promis des moyens de dominer les autres élémentaires. Cependant, ce culte s'est graduellement transformé en servitude et, maintenant, de nombreux zaramuuns sont convaincus que s'ils envoient assez d'âmes à leurs maîtres, ceux-ci les libéreront.

ZARAMUUN — CRÉATURE 16

CM GRANDE ÉLÉMENTAIRE TERRE

Perception +30 ; perception des vibrations 18 m, vision dans le noir

Langues abyssal, terreux

Compétences Athlétisme +31 (+35 pour Désarmer des objets en pierre ou en métal), Discrétion +27 (+30 en terrain sablonneux), Religion +26

For +9, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +0, **Sag** +5, **Cha** –1

CA 39 ; **Réf** +30, **Vig** +34, **Vol** +25

PV 291 ; **Immunités** paralysé, poison, sommeil

Attaque d'opportunité ↷

Vitesse 10,5 m, creusement 10,5 m ; glisse à travers le sable

Corps à corps ◆ poing, +33, **Dégâts** 4d12+13 contondants

À distance ◆ débris de roche ou de métal, +29 (facteur de portée 36 m), **Dégâts** 4d8+13 contondants

Sorts innés divins DD 37, attaque +31 ; **8e** *ancre dimensionnelle* (à volonté) ; **6e** *coup spirituel*, *désintégration* ; **4e** *suggestion* (à volonté) ; *ancre dimensionnelle* **constante (8e)**

Rituel divin DD 37 ; *allié planaire*

Dune ◆ (concentration). Le zaramuun ressemble à une dune de sable jusqu'à sa prochaine action. Il obtient un résultat automatique de 47 (50 en terrain sablonneux) à ses tests de Duperie et Discrétion et à ses DD pour passer pour une dune de sable. Toute créature qui marche sur le zaramuun pénètre dans son corps et se trouve Engloutie.

Engloutir. ◆◆ DD 35, 4d12 dégâts contondants et *ancre dimensionnelle*, S'échapper DD 32, Rupture 28

Glisse à travers le sable. Le zaramuun peut Creuser à travers le sable et la terre (mais pas la pierre) de toute sa Vitesse de creusement, sans laisser derrière lui de tunnel ou d'autre signe de son passage. Il laisse derrière lui toute créature Engloutie quand il Creuse. Le sable meuble et les éboulis ne constituent pas un terrain difficile pour un zaramuun.

Jet de sable ◆◆ (terre). Le zaramuun projette un jet de sable qui inflige 11d10 dégâts tranchants à toutes les créatures qui se trouvent sur une ligne de 18 m (Réflexes DD 38). Il doit alors attendre 1d4 rounds pour pouvoir réutiliser ce pouvoir.

Succès critique. Aucun effet.

Succès. La moitié des dégâts.

Échec. L'ensemble des dégâts.

Échec critique. L'ensemble des dégâts et aveuglé pour 1 round.

Ratisser le sable ◆ **Conditions.** Le zaramuun a porté une Frappe de corps à corps réussie contre une créature à l'aide de sa dernière action, ou il contient une créature Engloutie. **Effet.** Le zaramuun prend pour cible la créature Frappée ou Engloutie et tente de la Désarmer d'un objet principalement composé de pierre ou de métal, et il lance un sort inné d'*ancre dimensionnelle* sur cette créature.

TRÉSORS DES ZARAMUUNS

Les zaramuuns récupèrent les trésors des mortels qu'ils ont dépouillés ou sacrifiés. Ils sont attirés par les gemmes, les métaux rares et les puissants objets confectionnés à l'aide de matériaux issus de la terre, notamment les puissants objets magiques associés avec le plan de la terre.

CRÉATION DE ZOMBIES

Afin de créer une créature zombie, commencez par prendre un zombie de la taille appropriée. Ajoutez-lui ensuite les Frappes, Vitesses et autres pouvoirs liés à sa forme. Afin de créer un zombie de taille Gigantesque, votre modèle de départ doit être un mastodonte zombie auquel vous : apportez les ajustements d'élite, modifiez sa taille en Gigantesque et augmentez son allonge de 1,5 m.

Zombie

Un zombie n'a qu'une seule envie : dévorer les vivants. Le seul moyen d'arrêter ces porteurs de mort acéphales, qui avancent inéluctablement d'un pas traînant, est de les détruire.

POUVOIRS DES ZOMBIES

Vous pouvez modifier les zombies en leur conférant les pouvoirs suivants. La plupart des zombies possèdent l'un de ces pouvoirs. Si vous en accordez un de plus à un zombie, il vous faudra probablement augmenter son niveau et ajuster ses statistiques.

Aura de pourrissement (aura, maladie, nécromancie). Le zombie est entouré d'une aura de pourrissement et de maladie qui fait pululer les blessures. Toute créature qui débute son tour dans un rayon de 3 m autour du zombie et ne possède pas son maximum de points de vie subit 1d6 dégâts causés par ses blessures purulentes. Cette quantité de dégâts augmente de 1d6 par tranche de 6 niveaux du zombie. Une créature qui reçoit un coup critique d'un zombie subit également ces dégâts immédiatement.

Festoyer ❖❖ (manipulation). Si le zombie se trouve dans un emplacement adjacent à une créature sans défense ou inconsciente, ou à une créature morte depuis moins d'une heure, il peut se nourrir de sa chair pour se soigner. Le zombie regagne ainsi une quantité de points de vie égale à son propre niveau. Si la créature est vivante, le zombie lui inflige une quantité de dégâts égale aux dégâts qu'il inflige avec sa mâchoire, son poing ou ses griffes.

Intuable. Il est presque impossible de détruire ce zombie. Le zombie perd sa faiblesse aux dégâts tranchants et gagne une résistance contre tous les dégâts égale à son niveau (avec un minimum 3), ainsi qu'une faiblesse aux dégâts critique égale à deux fois son niveau (avec un minimum 6). Si vous donnez ce pouvoir à un zombie, augmentez son niveau de 1.

Pestiféré (maladie, nécromancie). Le zombie est porteur d'une maladie susceptible de créer de nouveaux zombies. Celle-ci fonctionne comme la putréfaction de zombie d'un zombie pestiféré, sauf qu'au stade 5 la victime ne revient pas sous la forme d'un zombie pestiféré, mais sous celle d'un autre type de zombie.

Pustules écœurantes (maladie, nécromancie). Le zombie est couvert de pustules qui éclatent dès qu'il subit des dégâts perforants ou un coup critique. Dans un cas comme dans l'autre, les créatures adjacentes se trouvent aspergées de l'immonde fluide et se trouvent alors affectées par l'état malade 1, sauf si elles réussissent un jet de Vigueur.

TITUBEUR ZOMBIE

Un titubeur zombie est une créature immonde et lente qui se révèle dangereuse en groupe.

TITUBEUR ZOMBIE — CRÉATURE -1

NM MOYENNE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE MORT-VIVANT ZOMBIE

Perception +0 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +5

For +3, **Dex** –2, **Con** +2, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –2

Lent. Un zombie est constamment ralenti 1 et ne peut pas utiliser de réactions.

CA 12 ; **Réf** +0, **Vig** +6, **Vol** +2

PV 20, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Faiblesses** positifs 5, tranchants 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ poing, +7, **Dégâts** 1d6+3 contondants plus Empoignade

mâchoires ❖ (attaque) ; **Conditions.** Le zombie a empoigné ou entravé une créature. **Effet.** Le zombie fait une Frappe de corps à corps à mains nues à l'aide de ses mâchoires contre la créature empoignée ou entravée, avec un modificateur d'attaque de +7 et qui inflige 1d8+3 dégâts perforants.

ZOMBIE PESTIFÉRÉ

Les zombies pestilentiels sont porteurs d'ignobles affections.

ZOMBIE PESTIFÉRÉ — CRÉATURE 1

NM MOYENNE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE MORT-VIVANT ZOMBIE

Perception +3 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +7

For +4, **Dex** –2, **Con** +3, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –2

Lent. Comme un titubeur zombie.
CA 13 ; **Réf** +3, **Vig** +6, **Vol** +4

PV 50, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Faiblesses** positifs 10, tranchants 10
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ poing, +9, **Dégâts** 1d8+4 contondants plus Empoignade et putréfaction de zombie
mâchoires ❖ (attaque). Comme le titubeur zombie, mais avec un bonus d'attaque de +9 et qui inflige 1d12+4 dégâts perforants. Une créature blessée par les mâchoires se trouve exposée à la putréfaction de zombie.
Putréfaction de zombie (maladie, nécromancie). Une créature infectée ne peut pas soigner les dégâts infligés par la putréfaction de zombie jusqu'à ce qu'elle ait été guérie de cette maladie. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 18 ; **Stade 1** porteur sans effet néfaste (1 jour) ; **Stade 2** 1d6 dégâts négatifs (1 jour) ; **Stade 3** 1d6 dégâts négatifs (1 jour) ; **Stade 4** 1d6 dégâts négatifs (1 jour) ; **Stade 5** mort, revient immédiatement sous la forme d'un zombie pestiféré

BRUTE ZOMBIE

Des augmentations nécromantiques ont conféré à ce zombie une taille et une puissance impressionnantes.

BRUTE ZOMBIE — CRÉATURE 2

NM GRANDE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE MORT-VIVANT ZOMBIE

Perception +4 ; vision dans le noir
Compétences Athlétisme +9
For +5, **Dex** –3, **Con** +4, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –2
Lent. Comme un titubeur zombie.
CA 15 ; **Réf** +3, **Vig** +10, **Vol** +6

PV 70, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Faiblesses** positifs 10, tranchants 10
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ poing, +11 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d12+5 contondants plus Bousculade améliorée 1,5 m

MASTODONTE ZOMBIE

Ces immenses horreurs sont les corps animés de monstruosités.

MASTODONTE ZOMBIE — CRÉATURE 6

NM TRÈS GRANDE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE MORT-VIVANT ZOMBIE

Perception +8 ; vision dans le noir
Compétences Athlétisme +18
For +7, **Dex** –1, **Con** +4, **Int** –5, **Sag** +0, **Cha** –2
Lent. Comme un titubeur zombie.
CA 21 ; **Réf** +9, **Vig** +16, **Vol** +12

PV 160, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Faiblesses** positifs 10, tranchants 10
Vitesse 7,5 m

Corps à corps ❖ quartier de viande, +17 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+9 contondants
À distance ❖ quartier de viande, +9 (jet 3 m), **Dégâts** 2d10+9 contondants
À distance ❖ cadavre, +17 (brutal, facteur de portée 9 m), **Dégâts** 2d6+9 contondants
Coup élargi ❖. Le mastodonte zombie fait une Frappe avec son quartier de viande et compare le résultat à la CA d'un maximum de deux adversaires qui se trouvent tous deux à portée de la Frappe. Cette attaque compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du mastodonte zombie.
Lancer de cadavres. Un mastodonte zombie peut jeter des cadavres sur ses adversaires. Si n'importe quel corps de taille Moyenne fait l'affaire, ils jettent parfois des titubeurs zombies, qui subissent alors autant de dégâts que la cible contre laquelle ils sont jetés. Un titubeur zombie qui a été jeté ainsi arrive à terre. S'il n'a pas été détruit, il peut se relever et utiliser ses autres actions normalement.

REVENUS D'ENTRE LES MORTS

Les zombies sont souvent le fruit de rituels nécromantiques malsains. Ces morts-vivants sont généralement utilisés comme chair à canon afin d'affaiblir les défenses des ennemis et de forcer ces derniers à utiliser leurs ressources avant que des morts-vivants plus puissants n'arrivent pour infliger le coup de grâce. Les zombies ne peuvent pas parler ou penser véritablement par eux-mêmes, mais ils peuvent suivre les ordres d'alliés morts-vivants ou de puissants nécromanciens.

INTRODUCTION
A
B-C
D
E-F
G
H-K
L
M
N-O
P
Q-R
S-T
U-W
X-Z
EXES

Glossaire des pouvoirs

La liste ci-dessous réunit des pouvoirs qui sont partagés par de nombreuses créatures ou qui sont très complexes. Les statistiques de chaque créature peuvent altérer les traits, le nombre d'actions ou les autres éléments de règles associés à ces pouvoirs. Tout ce qui est indiqué dans le bloc de statistiques d'une créature est prépondérant sur le fonctionnement général des pouvoirs présentés ci-dessous. Dans le cadre de cette liste, le terme de «monstre» est employé pour désigner la créature qui possède ce pouvoir et la différencier des créatures qui peuvent être affectées par celui-ci.

Attaque d'opportunité ↻ Déclencheur. Une créature qui se trouve à portée du monstre utilise une action de manipulation ou de déplacement, fait une attaque à distance, ou quitte une case lors d'une action de déplacement qu'elle entreprend. **Effet.** Le monstre porte une frappe contre la créature déclencheur. Si l'attaque se solde par un coup critique et que le déclencheur était une action de manipulation, vous interrompez cette action. Cette Frappe n'est pas comptabilisée dans le malus d'attaques multiples du monstre et son malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

Attaque sournoise. Quand le monstre Frappe une créature qui se trouve dans l'état pris au dépourvu avec une arme de corps à corps agile ou de finesse, avec une attaque à mains nues agile ou de finesse, ou avec une attaque d'arme à distance, il lui inflige également la quantité de dégâts de précision indiquée. Pour une attaque à distance avec une arme de jet, cette arme doit également posséder le trait agile ou finesse.

Aura. L'aura d'un monstre affecte automatiquement tout ce qui se trouve dans une émanation spécifiée autour de ce monstre. Le monstre n'a pas besoin de faire appel à des actions pour utiliser son aura. Les effets de celle-ci sont en effet appliqués à certains moments précis, par exemple quand une créature termine son tour dans la zone d'effet de l'aura ou quand une créature pénètre dans cette zone.

Si une aura ne fait rien d'autre qu'infliger des dégâts, elle est seulement présentée avec son rayon, la quantité de dégâts qu'elle inflige et un jet de sauvegarde. De telles auras infligent des dégâts à une créature quand elle pénètre dans sa zone d'effet ou quand elle commence son tour dans celle-ci. Une créature ne peut subir les dégâts d'une aura qu'une fois par round.

Le MJ peut décider que l'aura d'un monstre n'affecte pas ses alliés. Par exemple, une créature peut avoir développé une immunité à la présence terrifiante d'un monstre si les deux se côtoient depuis longtemps.

Aveuglé par la lumière. Quand il se trouve exposé à une lumière vive, le monstre est aveuglé jusqu'à la fin de son prochain tour. Après cette exposition initiale, la lumière n'aveugle plus le monstre tant qu'il n'a pas passé 1 h dans les ténèbres. Néanmoins, le monstre se trouve dans l'état ébloui tant qu'il reste dans une zone de lumière vive.

Blocage au bouclier ↻ Déclencheur. Le monstre a équipé son bouclier et il subit des dégâts infligés par une attaque physique. **Effet.** Le monstre lève vivement son bouclier afin de dévier le coup. Le bouclier permet au monstre d'éviter de subir une quantité de dégâts égale à sa Solidité. Le monstre et le bouclier subissent les dégâts restants et l'objet court le risque d'être brisé ou détruit.

Bousculade ❖ Conditions. La dernière action du monstre était une Frappe réussie avec le trait Bousculade dans l'entrée des dégâts. **Effet.** Le monstre repousse automatiquement la cible loin de lui. Sauf indication contraire dans le descriptif du pouvoir, la créature est repoussée de 1,5 m. Si l'attaque s'est soldée par un coup critique, cette distance est doublée.

Cercle (divination, mental, occulte). Ce monstre peut former un cercle avec un minimum de deux autres créatures qui possèdent également le pouvoir cercle. Ils doivent pour cela accomplir une cérémonie de 8 h en compagnie de tous les futurs membres du cercle. Après la formation du cercle, chacun de ses membres bénéficie d'ajustements d'élite (page 6) et ajuste son niveau conséquence. Les membres d'un cercle peuvent savoir où se trouvent les autres membres et dans quel état ils se trouvent en dépensant une action unique qui possède le trait concentration. Ils peuvent également ressentir les mêmes choses qu'un autre membre du cercle par une activité en deux actions qui possède le trait concentration.

Les cercles peuvent également faire bénéficier de sorts et de rituels à leurs membres, mais pour être lancés ceux-ci nécessitent la participation de trois membres du cercle qui ne se trouvent pas à plus de 9 m les uns des autres. Le membre d'un cercle peut contribuer à un sort de cercle grâce à une action unique d'incantation utilisant un unique composant verbal. Si deux membres d'un cercle ont contribué à ces actions au cours du dernier round, un troisième membre peut alors lancer un sort de cercle lors de son tour en accomplissant les actions d'incantation normales. Un cercle peut lancer ses sorts de cercle autant de fois qu'il le souhaite, mais il ne peut lancer qu'un seul sort de cercle par round. Tous les cercles confèrent à leurs membres le sort de niveau 8 *métamorphose funeste* ainsi que tous les sorts suivants, qu'un cercle peut lancer à tous les niveaux jusqu'au niveau 5 : *augure*, *charme*, *clairaudience*, *clairvoyance*, *message onirique*, *déguisement illusoire*, *scène illusoire*, *œil indiscret* et *cadavre loquace*. Les créatures qui possèdent le pouvoir cercle confèrent également des sorts supplémentaires à tous les cercles qu'elles rejoignent. Un cercle peut également accomplir le rituel *contrôle du climat* (*Livre de base* p. 411), avec un DD de 23 au lieu du DD normal.

Si le départ ou la mort d'un membre du cercle en réduit le nombre à moins de trois membres, les membres restants conservent leurs ajustements d'élite pour 24 h mais, sans assez de membres pour contribuer aux actions requises, ils ne peuvent plus lancer de sorts de cercle.

Changement de forme ❖ (concentration, métamorphose, transmutation, [tradition magique]). Le monstre change de forme pour une durée indéterminée. Il peut de nouveau faire appel à cette action pour reprendre sa forme naturelle ou adopter une nouvelle forme. Sauf indication contraire, un monstre ne peut pas utiliser Changement de forme pour prendre l'apparence d'un individu précis. Le Changement de forme est considéré comme un déguisement pour Se déguiser dans le cadre de la compétence Duperie. La transformation du monstre lui permet de faire échouer automatiquement les tests de Perception servant à déterminer s'il est bien un membre de l'ascendance ou du type de créature dont il a pris la forme, et il gagne un bonus de statut de +4 à son DD de Duperie pour empêcher les autres de voir au travers de son déguisement. Le descriptif des pouvoirs de Changement de forme indique quelles formes le monstre peut revêtir. Le monstre ne gagne aucun des pouvoirs spéciaux de la nouvelle forme, seulement sa forme physique. Par exemple, pour chaque forme, il remplace ses Vitesses et Frappes d'origine et potentiellement ses sens ou sa taille. Tous ces changements sont indiqués dans son bloc de statistiques.

Constriction ❖. Le monstre inflige la quantité de dégâts indiquée à toutes les créatures qu'il a empoignées ou entravées. Chacune d'entre elles peut faire un jet de Vigueur basique avec le DD indiqué.

Constriction supérieure ◆. Le monstre inflige la quantité de dégâts indiquée à toutes les créatures qu'il a empoignées ou entravées. Chacune d'entre elles peut faire un jet de Vigueur basique avec le DD indiqué. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle perd connaissance. Si elle réussit, elle est temporairement immunisée contre l'état inconscient causé par la Constriction supérieure pendant 1 min.

Désarçonner ↷. La plupart des monstres qui servent de monture peuvent tenter de désarçonner des cavaliers importuns ou agaçants. Les montures n'utiliseront généralement pas cette réaction contre une créature en qui elles ont confiance, sauf si elles prennent peur ou sont maltraitées. **Déclencheur.** Une créature Se met en selle ou utilise l'action Diriger un animal pendant qu'elle se trouve sur le dos du monstre. **Effet.** La créature déclencheur doit réussir un jet de sauvegarde de Réflexes contre le DD indiqué ou tomber de la créature et atterrir à terre. Si le jet de sauvegarde est un échec critique, la créature déclencheur subit 1d6 dégâts contondants en plus des dégâts causés par la chute.

Embuscade aquatique ◆ **Conditions.** Le monstre se cache sous l'eau et une créature qui ne l'a pas détecté se situe dans le rayon indiqué en mètres. **Effet.** Le monstre se déplace dans l'eau et sur terre d'une distance maximum égale à sa Vitesse de nage + 3 m en direction de la créature déclencheur. Le monstre Frappe la créature une fois qu'elle se trouve à portée. La créature est prise au dépourvu par la Frappe.

Empoignade ◆ **Conditions.** La dernière action du monstre était une Frappe réussie avec le trait Empoignade dans l'entrée des dégâts, ou il a déjà empoigné une créature grâce à cette action. **Effet.** Jusqu'à la fin de son prochain tour, le monstre Empoigne automatiquement la cible. La créature est empoignée par la partie du corps que le monstre a utilisé pour porter son attaque et il ne peut pas utiliser celle-ci pour Frapper tant qu'il s'en sert pour empoigner sa cible.

Le monstre peut réutiliser Empoignade pour étendre sa durée et maintenir ainsi toutes les créatures empoignées jusqu'à la fin de son prochain tour. Une créature empoignée peut utiliser l'action S'échapper pour se libérer de l'Empoignade. Celle-ci prend également fin si le monstre s'éloigne des créatures qu'il empoigne.

Empoignade améliorée, Renversement amélioré, ou Bousculade améliorée ◇. Le monstre peut utiliser Empoignade, Renversement ou Bousculade (en fonction de la situation) comme une action libre déclenchée par la réussite de son attaque initiale. Un monstre qui possède Empoignade améliorée doit toujours dépenser une action pour étendre la durée de la saisie des créatures qu'il a déjà empoignées.

Engloutir ◆◆. Le monstre Marche rapidement d'une distance maximale égale à deux fois sa Vitesse et il peut traverser l'espace de toute créature qui se trouve sur son chemin. Toute créature d'une taille inférieure ou égale à celle du monstre et dont l'espace est traversé par ce dernier peut faire un jet de Réflexes avec le DD indiqué pour éviter de se faire engloutir. Une créature incapable d'agir échoue automatiquement à ce jet de sauvegarde. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle peut décider si elle est repoussée sur le côté (hors du chemin du monstre) ou si elle reste devant le monstre et est poussée par celui-ci jusqu'à la fin de son déplacement. Le monstre ne peut tenter d'Engloutir une créature qu'une fois par utilisation de l'action Engloutir. Le monstre peut contenir autant de créatures qu'il peut s'en trouver dans son espace.

Une créature qui échoue à son jet de sauvegarde se retrouve aspirée dans le corps du monstre. Elle est alors empoignée, ralentie 1 et doit retenir sa respiration ou commencer d'asphyxier. La créature subit la quantité de dégâts indiquée dans le descriptif du pouvoir au moment où elle est engloutie, puis de nouveau à la fin de chacun de ses tours tant qu'elle est engloutie. Une créature engloutie peut se libérer en tentant de S'échapper en utilisant le DD d'évasion indiqué. La créature engloutie peut également attaquer le monstre dans lequel elle se trouve, mais seulement à l'aide d'attaques à mains nues ou d'armes dont l'Encombrement est léger ou encore moindre. La créature engloutissante est prise au dépourvu contre cette attaque. Si le monstre subit une quantité de dégâts perforants ou tranchants supérieure ou égale à la valeur de Rupture d'une attaque ou d'un sort unique, la créature engloutie arrive à s'extraire de son corps. Une créature qui arrive à se libérer d'une manière ou d'une autre peut immédiatement respirer normalement et quitte l'espace du monstre.

Si le monstre meurt, sa forme se délite et les créatures qu'il a englouties sont automatiquement relâchées.

Esprit de la nuée. Ce monstre n'est pas doté d'un esprit individuel (généralement car il est composé d'une nuée de petites créatures) et il est ainsi immunisé contre les effets mentaux qui ciblent seulement un nombre donné de créatures. Il est cependant toujours affecté par les effets mentaux qui prennent pour cible toutes les créatures qui se trouvent dans une zone.

Éventration ◆. L'entrée Éventration indique une Frappe que le monstre peut faire. **Conditions.** Au cours d'un round, le monstre réussit deux Frappes consécutives du type indiqué contre le même ennemi. **Effet.** Le monstre inflige une nouvelle fois automatiquement les dégâts de cette Frappe à cet ennemi.

Férocité ↷ **Déclencheur.** Le monstre est réduit à 0 PV. **Effet.** Le monstre n'est pas assommé et conserve 1 PV, mais son intensité d'état blessé augmente de 1. Il ne peut plus faire appel à ce pouvoir à partir de l'état blessé 3.

Frappe punitive ↷ **Déclencheur.** Un ennemi blesse un allié du monstre et les deux créatures se trouvent dans un rayon de 4,5 m autour du monstre. **Effet.** L'allié gagne une résistance à tous les dégâts égale à 2 + le niveau du monstre contre les dégâts déclencheurs. Le monstre Frappe l'ennemi si celui-ci se trouve à portée.

Gober ◆ (attaque). Le monstre tente d'avaler une créature dont la taille est inférieure ou égale à la taille indiquée et qu'il a déjà empoignée dans sa gueule ou entre ses mâchoires. Si la créature avalée est de la taille maximale indiquée dans le descriptif du pouvoir, le monstre ne peut plus utiliser l'action Gober. Si la créature est plus petite que ce maximum, le monstre peut généralement gober d'autres créatures. Le MJ détermine alors le nombre de créatures. Le monstre fait un test d'Athlétisme opposé au DD de Réflexes de la créature empoignée. S'il réussit, il gobe la créature. La gueule ou les mâchoires du monstre sont alors libérées de la créature qu'il vient de gober et il peut alors les utiliser pour Frapper ou Empoigner une nouvelle créature. Le monstre ne peut pas attaquer les créatures qu'il a gobées.

Une créature gobée est empoignée, ralentie 1 et doit retenir sa respiration ou commencer d'asphyxier. La créature gobée subit la quantité de dégâts indiquée dans le descriptif du pouvoir au moment où elle est gobée, puis de nouveau à la fin de chacun de ses tours tant qu'elle est gobée. Si la victime réussit à S'échapper de l'état d'empoignade lié à ce pouvoir, elle fuit alors par la gueule du monstre. Elle libère ainsi également toute autre créature qui se trouve empoignée dans la gueule ou entre les mâchoires du monstre. La créature gobée peut également attaquer le monstre dans lequel elle se trouve, mais seulement à l'aide d'attaques à mains nues ou d'armes dont l'Encombrement est léger ou encore moindre. La créature gobante est prise au dépourvu contre cette attaque. Si le monstre subit une quantité de dégâts perforants ou tranchants supérieure ou égale à la valeur de Rupture d'une attaque ou d'un sort unique, la créature gobée

arrive à s'extraire de son corps. Une créature qui arrive à se libérer en S'échappant ou en taillant sa route à travers le monstre peut immédiatement respirer normalement et quitte l'espace du monstre.

Si le monstre meurt, une créature gobée peut être libérée par des créatures adjacentes au cadavre qui utilisent un total combiné de 3 actions pour éventrer le monstre avec une arme ou une attaque à mains nues qui inflige des dégâts perforants ou tranchants.

Guérison accélérée. Un monstre qui possède ce pouvoir regagne une quantité donnée de points de vie à chaque round, au début de son tour.

Interception de rochers ↻ Conditions. Le monstre doit avoir une main libre, mais il peut Relâcher quelque chose qu'il est en train de tenir dans le cadre de cette réaction. **Déclencheur.** Le monstre est pris pour cible par une Frappe utilisant un rocher jeté ou un rocher est sur le point de tomber sur le monstre. **Effet.** Le monstre gagne un bonus de circonstances de +4 à sa CA contre l'attaque déclencheur ou à toute défense contre le rocher en train de lui tomber dessus. Si l'attaque échoue ou que le monstre réussit à se défendre du rocher en train de chuter, il rattrape alors le rocher dans sa main et ne subit pas de dégâts.

Maladie. Quand une créature est exposée à la maladie d'un monstre, elle doit réussir un jet de Vigueur pour éviter de succomber à ce mal. Le niveau de la maladie est le même que celui du monstre qui la transmet. Les maladies suivent les règles des afflictions que vous pourrez retrouver en page 457 du *Livre de base Pathfinder*.

Odorat. L'odorat permet de sentir les odeurs dégagées par des créatures ou des objets. Il s'agit généralement d'un sens vague. La portée de ce sens est indiquée à côté de son nom et il ne fonctionne que si la créature ou l'objet concerné émet une odeur (par exemple, les créatures intangibles n'émettent généralement pas d'odeur).

Si une créature émet une odeur importante ou se trouve dos au vent, le MJ peut doubler, voire tripler la portée des pouvoirs basés sur l'odorat et utilisés pour détecter cette créature, mais il peut également réduire cette portée si la créature se trouve face au vent.

Perception de la vie. La perception de la vie permet à un monstre de ressentir l'essence vitale des créatures vivantes et mortes-vivantes sur une portée donnée. Ce sens permet de différencier les énergies positives qui animent les créatures vivantes et les énergies négatives qui animent les créatures mortes-vivantes, de la même manière que la vue permet de différencier les couleurs.

Perception des ondes. Ce sens permet à un monstre de ressentir les vibrations causées par un déplacement à travers un liquide. Il s'agit d'un sens imprécis avec une portée limitée (indiquée dans le descriptif du pouvoir). La perception des ondes ne fonctionne que si le monstre et le sujet se trouvent dans la même étendue de liquide, et seulement si le sujet se déplace à travers ce liquide.

Perception des vibrations. La perception des vibrations permet à un monstre de ressentir les vibrations causées par un déplacement sur une surface solide. Il s'agit d'un sens imprécis avec une portée limitée (indiquée dans le descriptif du pouvoir). La perception des vibrations ne fonctionne que si le monstre se trouve sur la même surface que le sujet à l'origine des vibrations, et seulement si celui-ci se déplace sur (ou creuse à travers) cette surface.

Piétinement ◆◆◆. Le monstre Marche rapidement sur une distance maximale égale au double de sa Vitesse et peut traverser les espaces de créatures de la taille indiquée. Il Piétine alors chaque créature dans l'espace de laquelle il pénètre. Le monstre ne peut tenter de Piétiner une créature qu'une seule fois par utilisation de l'action Piétinement. Le monstre inflige les dégâts de la Frappe indiquée. Les créatures piétinées peuvent alors faire un jet de Réflexes basique avec le DD indiqué (aucun dégât sur un succès critique, la moitié des dégâts sur un succès, le double des dégâts sur un échec critique).

Poison. Quand une créature se trouve exposée au poison d'un monstre, elle doit réussir un jet de Vigueur pour éviter d'être empoisonnée. Le niveau du poison est le même que celui du monstre qui l'inocule. Les poisons suivent les règles des afflictions que vous pourrez retrouver en page 457 du *Livre de base Pathfinder*.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur). Une créature qui pénètre dans la zone d'effet doit faire un jet de Volonté. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, la créature est temporairement immunisée contre la Présence terrifiante du monstre pendant 1 min.
Succès critique. La créature n'est pas affectée par la présence.
Succès. La créature est effrayée 1.
Échec. La créature est effrayée 2.
Échec critique. La créature est effrayée 4.

Projection de rochers ◆. Le monstre ramasse un rocher qui se trouve à portée ou qu'il avait mis de côté et le lance en faisant une Frappe à distance.

Régénération. Ce monstre regagne la quantité indiquée de points de vie à chaque round, au début de son tour. Tant qu'il bénéficie du pouvoir régénération, l'intensité de son état mourant ne peut jamais dépasser mourant 3. Cependant, s'il subit des dégâts d'un des types indiqués dans l'entrée régénération, son pouvoir de régénération devient alors inactif jusqu'à la fin de son prochain tour. Vous devez désactiver ce pouvoir avant d'appliquer ces dégâts, car ils sont susceptibles de tuer le monstre en lui faisant atteindre l'état mourant 4.

Renversement ◆ Conditions. La dernière action du monstre était une Frappe réussie possédant le trait Renversement dans l'entrée des dégâts. **Effet.** Le monstre renverse la cible à terre.

Sorts à volonté. Le monstre peut lancer ses sorts à volonté autant de fois qu'il le souhaite sans utiliser d'emplacement de sort.

Sorts constants. Un sort constant affecte le monstre sans que ce dernier ait besoin de le lancer. La durée du sort n'est pas déterminée. Si un sort constant est contré, le monstre peut le réactiver en faisant appel aux actions d'incantation normalement requises pour lancer le sort.

Télépathie (aura, divination, magique). Un monstre télépathe peut communiquer mentalement avec n'importe quelle créature qui se trouve dans la portée indiquée, tant qu'il partage une langue avec cette créature. Il n'a cependant pas accès aux pensées de cette créature et ne peut pas lui communiquer plus d'informations que s'il lui parlait normalement.

Vision à 360°. Ce monstre peut voir simultanément dans toutes les directions et il ne peut donc pas être pris en tenaille.

Vision dans le noir. Un monstre qui possède vision dans le noir n'a aucun mal à voir dans les zones plongées dans les ténèbres ou la lumière faible, mais il ne voit alors qu'en noir et blanc. Certaines formes de ténèbres magiques, comme le sort de niveau 4 *ténèbres*, peuvent perturber le fonctionnement de vision dans le noir. Un monstre qui possède vision dans le noir supérieure peut par contre voir même à travers ce type de ténèbres magiques.

Vision nocturne. Le monstre peut voir dans la lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive. Il ignore ainsi l'état masqué causé par la lumière faible.

Traits des créatures

Certains de ces traits sont déjà présentés dans le *Livre de base Pathfinder*. D'autres sont présentés pour la première fois dans cet ouvrage.

TRAITS DE RARETÉ

Sauf si une créature est ordinaire, sa liste de traits commence par un trait de rareté. Les créatures dont la liste de traits ne commence pas par un trait de rareté possèdent le trait ordinaire.

Ordinaire. Une créature qui possède cette rareté est courante et peut être convoquée à l'aide du sort de *convocation* approprié.

Peu courante. On en sait moins sur les créatures peu courantes que sur les créatures ordinaires. Elles ne peuvent généralement pas être convoquées. Le DD des tests permettant de Se souvenir d'informations sur cette créature est augmenté de 2.

Rare. Comme le nom l'indique, ces créatures sont rares. Elles ne peuvent généralement pas être convoquées. Le DD des tests permettant de Se souvenir d'informations sur cette créature est augmenté de 5.

Unique. Une créature qui possède cette rareté est la seule de son espèce. Le DD des tests permettant de Se souvenir d'informations sur cette créature est augmenté de 10.

ABRÉVIATIONS DES TRAITS D'ALIGNEMENT

Les traits de rareté sont suivis d'une abréviation correspondant à l'un des neuf alignements. Vous trouverez ces abréviations ci-dessous, accompagnées des traits d'alignements auxquels elles correspondent. Pour en savoir plus sur les alignements, consultez les pages 28-29 du *Livre de base Pathfinder*.

CM Chaotique et mauvais
CB Chaotique et bon
CN Chaotique et neutre
LB Loyal et bon
LM Loyal et mauvais
LN Loyal et neutre
N Neutre
NM Neutre et mauvais
NB Neutre et bon

TAILLE

Après les traits de rareté et les abréviations d'alignements d'une créature se trouve sa taille.

Gigantesque. Une créature de cette taille occupe un espace d'au moins 6 m sur 6 m (soit 16 cases sur le quadrillage), mais certaines sont bien plus grandes. Les créatures Gigantesques ont généralement une allonge de 6 m si elles sont hautes ou de 4,5 m si elles sont longues, mais les plus grandes peuvent avoir une allonge bien supérieure.

Très Grande. Une créature de Très Grande taille occupe un espace de 4,5 m sur 4,5 m (9 cases sur le quadrillage). Elle a généralement une allonge de 4,5 m si elle est haute ou de 3 m si elle est longue.

Grande. Une Grande créature occupe un espace de 3 m sur 3 m (4 cases sur le quadrillage). Elle a généralement une allonge de 3 m si elle est haute ou de 1,5 m si elle est longue.

Moyenne. Une créature Moyenne occupe un espace de 1,5 m sur 1,5 m (1 case sur le quadrillage) et a généralement une allonge de 1,5 m.

Petite. Une Petite créature occupe un espace de 1,5 m sur 1,5 m (1 case sur le quadrillage) et a généralement une allonge de 1,5 m.

Très Petite. Une créature de cette taille occupe un espace inférieur à 1,5 m sur 1,5 m (1 case sur le quadrillage), et plusieurs Très Petites créatures peuvent occuper la même case sur le quadrillage. Une même case peut être occupée par au moins quatre créatures de Très Petites taille, et même plus si le MJ le permet. Elles peuvent également occuper le même espace que des créatures de taille supérieure et, si leur allonge est de 0 m, elles y sont même forcées pour pouvoir attaquer.

TRAITS D'ARMES

Les créatures présentées dans ce livre font appel à un nouveau trait (brutal) et utilisent le trait finesse différemment. Les bonus conférés par ces traits ont déjà été intégrés aux statistiques des créatures. Ils sont cependant cités car ils interagissent avec les états maladroit et affaibli.

Brutal. Une attaque à distance dotée de ce trait utilise le modificateur de Force pour le jet d'attaque au lieu du modificateur de Dextérité.

Finesse. Cette attaque au corps à corps est basée sur la Dextérité. Même si une arme est normalement dotée du trait finesse, celui-ci n'est pas indiqué dans le descriptif d'une Frappe si le monstre utilise sa Force.

AUTRES TRAITS

Après les traits de rareté, les abréviations d'alignements et le trait de taille, les autres traits d'une créature sont présentés par ordre alphabétique. Vous trouverez ci-dessous la liste de tous les traits utilisés dans ce livre.

Aberration. Les aberrations sont des créatures venant d'au-delà des plans ou des créatures naturelles corrompues.

Acide. Les effets possédant ce trait infligent des dégâts d'acide. Les créatures qui possèdent ce trait ont une connexion magique à l'acide.

Aéon. Ces veilleurs se considèrent comme les défenseurs de la réalité. Les aéons traditionnels ont des natures et des formes duelles et leurs intérêts sont soumis à la même dichotomie. Ce n'est cependant pas le cas des axiomites et des inévitables. Les aéons, encore une fois à l'exception des axiomites et des inévitables, communiquent par le biais d'un étrange galimatias de données sensorielles envoyées par télépathie appelé la conceptualisation.

Air. Les effets dotés du trait air permettent de manipuler ou de créer de l'air. Ceux qui permettent de manipuler l'air n'ont aucun effet dans le vide ou une zone dépourvue d'air. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées d'air ou ont une connexion magique avec cet élément.

Âme. Ces créatures artificielles reçoivent une augmentation mentale sous la forme d'un fragment d'âme d'une créature.

Amphibie. Une créature amphibie peut respirer dans l'eau et dans l'air, même si elle se trouve hors de son environnement de prédilection, généralement sans limite de temps, ou au moins pendant plusieurs heures. Ces créatures ont souvent une Vitesse de nage. Leurs Frappes contondantes et tranchantes à mains nues ne subissent pas le malus habituel de –2 lié à l'environnement aquatique.

Ange. Cette famille de célestes est originaire du plan du Nirvana. La majorité des anges sont d'alignement neutre bon, ils possèdent vision dans le noir et ont une faiblesse contre les dégâts mauvais.

Animal. Un animal est une créature dont l'intelligence est relativement limitée. Son modificateur d'Intelligence ne dépasse généralement pas –4, il ne peut pas parler de langue et ne peut pas développer de compétences basées sur l'Intelligence.

Aquatique. Les créatures aquatiques vivent sous l'eau. Leurs Frappes contondantes et tranchantes à mains nues ne subissent pas le malus habituel de –2 lié à l'environnement aquatique. Les créatures aquatiques peuvent respirer dans l'eau mais pas à l'air libre.

Archon. Les membres de cette famille de célestes sont les protecteurs du Paradis. Leur alignement est loyal bon. Ils possèdent vision dans le noir et ont une faiblesse contre les dégâts mauvais.

Astral. Les créatures astrales sont originaires du plan astral. Elles peuvent survivre aux effets environnementaux basiques du plan astral.

Azata. Cette famille de célestes est originaire de l'Élysée. Ils sont d'alignement chaotique bon, possèdent vision dans le noir et ont une faiblesse contre le mal et le fer froid.

Bête. Une bête est généralement une créature comparable à un animal mais dont le modificateur d'Intelligence est supérieur ou égal à –3. À la différence d'un animal, une bête pourra être capable de parler et de raisonner.

Bourbiérin. Les bourbiérins sont des humanoïdes à l'aspect de batraciens. Ils possèdent généralement le sens vision dans le noir.

Caligni. Ce peuple souterrain possède vision dans le noir et certains de ses membres peuvent créer des ténèbres.

Céleste. Les créatures qui sont originaires des plans d'alignement bon ou qui bénéficient d'une connexion importante avec ceux-ci sont appelées des célestes. Les célestes peuvent survivre aux effets environnementaux de base des plans de la Sphère extérieure.

Certains objets ou effets sont étroitement liés à une tradition magique particulière. L'objet possède alors le trait arcanique, divin, occulte ou primordial au lieu de magique. Ces traits indiquent tous que l'objet est magique.

Champignon. Les créatures fongiques sont dotées du trait champignon. Elles ne sont pas comme les champignons normaux.

Changelin. Ces créatures humanoïdes sont les rejetons de guenaudes et de membres d'autres ascendances humanoïdes.

Créature artificielle. Une créature artificielle est une créature non naturelle qui est animée par une force autre que la nécromancie. Les créatures artificielles sont souvent dénuées d'intelligence. Elles sont immunisées contre les dégâts de saignement, les effets de mort, les maladies, la guérison, la nécromancie, les attaques non létales, le poison et les états condamné, drainé, fatigué, paralysé, malade, et inconscient ; leur Solidité peut dépendre du type de matériaux constituant leur corps. Les créatures artificielles ne sont pas des créatures vivantes, mais elles ne sont pas non plus mortes-vivantes. Quand une créature artificielle est réduite à 0 point de vie, elle est détruite.

Daémon. Les daémons sont un type de fiélons originaires du plan désolé d'Abaddon. Ils sont généralement neutres mauvais. Ils possèdent généralement vision dans le noir et une faiblesse contre les dégâts bons.

Démon. Les démons sont un type de fiélons originaires des Abysses. Ils sont généralement chaotiques mauvais. La plupart des démons possèdent le sens vision dans le noir.

Dénué d'intelligence. Une créature dénuée d'intelligence n'a qu'une intelligence rudimentaire ou bien est programmée. La plupart, voire tous ses modificateurs de caractéristiques mentales sont de –5. Une telle créature est immunisée contre tous les effets mentaux.

Dero. Cette famille d'humanoïdes descend de créatures féeriques qui ont sombré dans les ténèbres et la confusion après avoir été abandonnées en Ombreterre. Les deros sont immunisés contre la confusion et vulnérables à la lumière du soleil.

Dhampir. Ces créatures humanoïdes sont les rejetons immortels de vampires et de membres d'autres ascendances.

Diable des mers. Ces humanoïdes aquatiques mauvais sont généralement dotés de vision dans le noir et de perception des ondes.

Diable. Cette famille de fiélons vient des enfers. Ses membres sont généralement d'alignement loyal mauvais. Ils possèdent généralement vision dans le noir supérieure, une immunité contre le feu et sont télépathes.

Dinosaure. Ces reptiles préhistoriques ont survécu jusqu'à nos jours.

Dragon. Les dragons sont des créatures reptiliennes généralement ailées ou douées du pouvoir de voler. Ils sont pour la majorité capables d'utiliser un souffle et sont immunisés contre le sommeil et l'état paralysé.

Drow. Les drows sont les cousins souterrains des elfes. Ils possèdent généralement vision dans le noir et sont doués de pouvoirs magiques innés.

Duergar. Les duergars sont les cousins souterrains des nains. Ils possèdent généralement vision dans le noir et sont immunisés contre le poison. Il est difficile de les tromper à l'aide d'illusions.

Eau. Les effets dotés du trait eau permettent de manipuler ou de créer de l'eau. Ceux qui permettent de manipuler de l'eau n'ont aucun effet dans une zone dépourvue d'eau. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées d'eau ou ont une connexion magique avec cet élément.

Électricité. Les effets qui possèdent ce trait infligent des dégâts d'électricité. Une créature dotée de ce trait a une connexion magique avec l'électricité.

Élémentaire. Les élémentaires sont des créatures directement liées à un élément et originaires des plans élémentaires. Les élémentaires n'ont pas besoin de respirer.

Elfe. Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des elfes. Les elfes sont un peuple mystérieux aux riches traditions magiques et savantes. Ils possèdent généralement vision nocturne. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des elfes. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des elfes.

Esprit follet. Cette famille de minuscules fées ailées possède un lien étroit avec la magie primordiale.

Esprit. Les esprits sont des créatures éphémères définies par leur essence spirituelles. Ils n'ont généralement pas de forme matérielle.

Éthérée. Les créatures éthérées sont originaires du plan éthéré. Elles peuvent survivre aux effets environnementaux basiques du plan éthéré.

Fantôme. Les âmes perdues qui hantent le monde sous la forme de morts-vivants intangibles sont appelées des fantômes.

Fée. Les créatures originaires du Premier Monde sont appelées des fées.

Félide. Les félides sont des humanoïdes aux traits félins.

Feu. Les effets dotés du trait feu infligent des dégâts de feu, ou permettent de créer ou manipuler du feu. Ceux qui permettent de manipuler du feu n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de feu. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de feu ou ont une connexion magique avec cet élément.

Fiélon. Les créatures originaires des plans d'alignement mauvais ou qui possèdent une forte connexion à ceux-ci sont appelées des fiélons. Les fiélons peuvent survivre aux effets environnementaux de base des plans de la Sphère extérieure.

Froid. Les effets possédant ce trait infligent des dégâts de froid. Les créatures dotées de ce trait ont une connexion magique au froid.

Garou. Ces créatures métamorphes sont soit capables de prendre volontairement une forme animale, humanoïde ou hybride, soit victimes d'une malédiction qui les fait se transformer contre leur gré.

Géant. Les géants sont d'immenses créatures humanoïdes.

Génie. Les différentes familles de génies ont un rôle important sur les plans élémentaires. Ils possèdent de puissants pouvoirs magiques.

Gnoll. Les gnolls sont des humanoïdes qui ressemblent à des hyènes.

Gobelin. Une créature dotée de ce trait peut être originaire de nombreux types de tribus, notamment des tribus de gobelins, de hobgobelins et de gobelours. Les gobelins ont généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des gobelins. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des gobelins.

Golem. Un golem est un type particulier de créature artificielle. Les golems sont immunisés contre presque toutes les formes de magie, mais ont généralement une faiblesse à certains sorts.

Goule. Les goules sont d'infâmes créatures mortes-vivantes qui raffolent de chair.

Gremlin. Les gremlins sont des créatures féeriques cruelles et sournoises qui se sont acclimatées à la vie sur le plan matériel.

Guenaude. Ces créatures sont des incantatrices malveillantes qui forment des cercles.

Halfelin. Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des halfelins. Ces petits êtres sont de sympathiques vagabonds qui ont la réputation d'être chanceux. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des halfelins. Une arme dotée de ce trait a été créée et est utilisée par des halfelins.

Homme-lézard. Les hommes-lézards appartiennent à une famille d'humanoïdes reptiliens.

Homme-poisson. Le haut du corps de ces humanoïdes aquatiques est similaire à celui d'un humain et le bas à celui d'un poisson.

Homme-rat. Les hommes-rats sont des humanoïdes qui ressemblent à des rats.

Humain. Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des humains. Les humains se présentent sous la forme d'une multitude de peuples et sont réputés pour leurs capacités d'adaptation. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des humains.

Humanoïde. Les créatures humanoïdes raisonnent et agissent de manière comparable aux humains. Elles ont généralement deux bras et deux jambes sur lesquelles elles se dressent.

Inévitable. Ces aéons sont des créatures artificielles créées par les axiomites. Les inévitables se classent en plusieurs types, chacun associé à une tâche particulière. Les inévitables ont la plupart du temps une faiblesse face aux dégâts chaotiques.

Intangible. Une créature ou un objet intangible n'a pas de forme physique. Il peut ainsi traverser les objets solides, y compris les murs. Quand une créature intangible se trouve dans un objet, elle ne peut pas percevoir, attaquer ou interagir avec quoi que ce soit qui se trouve hors de cet objet et, si elle commence son tour dans un objet, elle est ralentie 1. Une créature tangible peut traverser une créature intangible mais elle ne peut pas terminer son déplacement dans l'espace de cette dernière.

Kobold. Les kobolds sont des humanoïdes reptiliens dont la taille est généralement Petite et qui possèdent vision dans le noir.

Léchi. Les léchis sont de petites créatures végétales qui ont une apparence vaguement humanoïde.

Les créatures intangibles sont immunisées contre les effets ou états associés à un corps physique, comme les maladies, les poisons et les dégâts de précision. Elles ont généralement une résistance contre tous les dégâts (sauf les dégâts de force et les dégâts des Frappes portées avec la rune de propriété *spectrale*), et doublent leur résistance contre les dégâts non magiques.

Magique. Quelque chose doté du trait magique est imprégné d'énergies magiques qui ne sont pas liées à une tradition magique spécifique. Un objet magique possède une aura magique imprégnée de l'école de magie dominante qui le caractérise.

Momie. Une momie est une créature morte-vivante créée à partir d'un cadavre préservé.

Mort-vivant. Ces créatures étaient autrefois vivantes. Après leur mort, elles ont été imprégnées d'énergie négative et de magie maléfique qui a corrompu leur âme. Quand une créature morte-vivante est réduite à 0 point de vie, elle est détruite. Les créatures mortes-vivantes sont blessées par l'énergie positive, soignées par l'énergie négative et ne peuvent pas bénéficier des effets de guérison.

Mutant. Le monstre a muté ou évolué et a ainsi gagné d'étonnants avantages ou inconvénients, voire les deux.

Nuée. Une nuée est une masse ou un nuage de créatures qui se comporte comme un seul monstre. La taille indiquée dans son profil est celle de l'ensemble de la nuée, mais la majorité de celles-ci sont composées de créatures de Très Petite taille. Une nuée peut occuper le même espace que d'autres créatures et elle est même forcée de le faire pour leur infliger des dégâts. Une nuée a typiquement une faiblesse contre les effets qui infligent des dégâts sur une zone donnée (comme les sorts de zone ou les armes à éclaboussure).

Nymphe. Cette famille de belles créatures féeriques possède de solides liens avec des emplacements naturels.

Orc. Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des orcs. Ces individus à la peau verte possèdent généralement vision dans le noir. Un pouvoir doté de ce trait peut seulement être choisi ou utilisé par des orcs. Un objet doté de ce trait est créé et utilisé par des orcs.

Plante. Les créatures végétales sont dotées du trait plante. Elles ne sont pas comme les plantes normales. Les effets magiques dotés de ce trait permettent de manipuler ou de créer des plantes. Ceux qui permettent de manipuler des plantes n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de plantes.

Protéen. Cette famille de veilleurs a vu le jour dans le Maelstrom. Ces gardiens du désordre sont d'alignement chaotique neutre. Ils sont généralement dotés de vision dans le noir et ont un corps amorphe et une faiblesse contre les dégâts loyaux.

Psychopompe. Cette famille de veilleurs qui a vu le jour dans le Cimetière guide les âmes jusqu'aux plans extérieurs. La plupart des psychopompes sont d'alignement entièrement neutre. Ils sont généralement dotés des sens vision dans le noir et perception de la vie, du pouvoir contact spirituel et ils sont immunisés contre les effets de mort.

Rakshasa. Les rakshasas sont des fiélons, réincarnations d'âmes mauvaises, qui vivent sur le plan matériel.

Squelette. Ce mort-vivant est le squelette d'une créature morte animée par de l'énergie négative.

Tengu. Les tengus sont des humanoïdes qui ressemblent à des oiseaux.

Terre. Les effets associés au trait terre permettent de manipuler ou de créer de la terre. Ceux qui permettent de manipuler la terre n'ont aucun effet dans une zone dépourvue de terre. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées de terre ou ont une connexion magique avec cet élément.

Troll. Les trolls sont des créatures gigantesques et brutales qui possèdent un pouvoir de régénération notoire.

Une créature intangible ne peut pas faire de test basé sur la Force contre une créature ou un objet physique (mais elle le peut contre des créatures ou objets intangibles), sauf si les objets concernés possèdent la rune de propriété *spectrale*. De la même manière, une créature tangible ne peut pas faire de test basé sur la Force contre une créature ou un objet intangible.

Vampire. Ces créatures mortes-vivantes assoiffées de sang sont notoirement adaptables et difficiles à détruire.

Vase. Les vases sont des créatures à l'anatomie simple. Elles ont généralement des capacités mentales peu élevées et une immunité contre les effets mentaux et les dégâts de précision.

Veilleur. Les créatures qui sont originaires des plans d'alignement neutre ou bénéficient d'une connexion importante avec ceux-ci sont appelées des veilleurs. Les veilleurs peuvent survivre aux effets environnementaux de base des plans de la Sphère extérieure.

Xulgath. Ces créatures reptiliennes souterraines ont généralement vision dans le noir et sentent terriblement mauvais.

Zombie. Ces morts-vivants sont des cadavres en putréfaction imbéciles et affamés de chair vivante.

Nouveaux rituels

Certaines créatures des plans extérieurs peuvent utiliser des rituels spéciaux afin d'appeler leurs congénères ou se rendre elles-mêmes sur un autre plan. Vous trouverez ci-dessous les rituels utilisés par les anges, les démons et les diables.

MESSAGER ANGÉLIQUE — RITUEL 1

PEU COURANT INVOCATION

Incantation 1 jour

Test principal Religion (expert ; vous devez être un ange)

Vous êtes transporté sur un plan céleste ou un monde du plan matériel où se trouvent des fidèles de votre protecteur. Votre niveau ne doit pas dépasser le double du niveau du sort *messager angélique*.

Succès critique. Comme le succès, mais vous apparaissez directement devant le destinataire de votre message si vous ne vous êtes jamais rendu sur ce plan ou ce monde auparavant.

Succès. Vous apparaissez sur le plan ou le monde de votre choix, au dernier endroit où vous vous trouviez sur ce plan ou ce monde, ou à un endroit aléatoire dans un rayon de 15d10 km du destinataire de votre message si vous ne vous êtes jamais rendu sur ce plan ou ce monde auparavant.

Échec. Vous ne vous déplacez pas.

Échec critique. Vous vous rendez accidentellement sur le mauvais plan, peut-être même un plan dangereux.

PACTE ABYSSAL — RITUEL 1

PEU COURANT INVOCATION

Incantation 1 jour

Test principal Religion (expert ; vous devez être un démon)

Vous demandez un service à un autre démon dont le niveau n'est pas plus du double du niveau du sort *pacte abyssal*, à deux démons dont les niveaux sont chacun au moins 2 rangs inférieurs à deux fois le niveau du sort, ou à trois démons dont les niveaux sont chacun au moins 3 rangs inférieurs à deux fois le niveau du sort.

Succès critique. Vous invoquez le ou les démons. Ils sont intéressés par ce que vous leur demandez de faire et ne vous demandent rien en retour.

Succès. Vous invoquez le ou les démons. Ils n'ont pas envie de faire ce que vous leur demandez et vous demandent une faveur en échange.

Échec. Vous n'invoquez aucun démon.

Échec critique. Le ou les démons sont furieux d'avoir été dérangés. Ils apparaissent devant vous et vous attaquent immédiatement.

PACTE INFERNAL — RITUEL 1

PEU COURANT INVOCATION

Incantation 1 jour

Test principal Religion (expert ; vous devez être un diable)

Vous faites appel à un puissant diable et lui demandez d'attacher l'un de ses subordonnés à votre service. Si vous réussissez, le diable vous envoie au choix (le sien), un diable dont le niveau n'est pas plus du double du niveau du sort *pacte infernal*, deux diables dont les niveaux sont chacun au moins 2 rangs inférieurs à deux fois le niveau du sort, ou trois diables dont les niveaux sont chacun au moins 3 rangs inférieurs à deux fois le niveau du sort.

Succès critique. Les diables sont mis à votre service pour 1d4 semaines.

Succès. Les diables sont mis à votre service pour 1d4 jour.

Échec. Vous essuyez un refus.

Échec critique. Le diable refuse non seulement d'accéder à votre requête, mais il fait également part de son mécontentement à votre maître.

Nouvelles langues

Certaines créatures de ce livre parlent des langues qui ne sont pas présentées en page 65 du *Livre de base Pathfinder*. Vous trouverez ces langues dans le tableau ci-dessous.

TABLEAU : LANGUES PEU COURANTES

Langue	Locuteurs
Alghollthu	Alghollthus et leurs esclaves
Amurrun	Félide
Arboréen	Arboréens et autres créatures végétales
Bourbiérin	Bourbiérins
Caligni	Calignis
Cyclope	Cyclopes
Daémonique	Daémons
Iruxi	Hommes-lézards
Protéen	Protéens
Réquien	Psychopompes
Sphinx	Sphinx
Utopien	Axiomites et inévitables

Créatures par type

Vous trouverez ci-dessous un inventaire des créatures classées en fonction de leur type prédominant et présentées par ordre de niveau. Les lettres en exposant indiquent leur rareté : «PC» pour peu courante, «R» pour rare et «U» pour unique.

ABERRATION

Niveau 1 pince des récifs ; **Niveau 2** rejeton du péché ; **Niveau 3** grothlut, oxydeur, rôdeur des toiles ; **Niveau 4** mimique, otyugh, traqueur sans visage ; **Niveau 5** babélien, manteleur ; **Niveau 6** drider, feu follet ; **Niveau 7** chuul, maître alghollthu[PC], naga ténébreux[PC] ; **Niveau 8** collecteur de cerveaux[PC] ; **Niveau 10** enlaceur[PC], gug, naga gardien[PC], nilith, ofalth ; **Niveau 12** gogiteth ; **Niveau 14** grikkitog, maître voilé[R] ; **Niveau 15** quelaunt ; **Niveau 18** shoggoth[R] ; **Niveau 20** baomal

ANIMAL

Niveau –1 aigle, cherchesang, chien de garde, mille-pattes géant, rat géant, scarabée-flash, vipère ; **Niveau 0**, nuée d'araignées, poney de selle ; **Niveau 1** anguille électrique, araignée chasseuse, cheval de selle, chien de selle, chien gobelin, gecko géant, hyène, loup, nuée de chauves-souris vampires, nuée de rats, poney de bataille, python boule, vélociraptor ; **Niveau 2** chauve-souris géante, cheval de bataille, crocodile, deinonychus, léopard, lézard géant, ptéranodon, sanglier, slurk, vipère géante ; **Niveau 3** ankhrav, bunyip, gorille, grizzly, guêpe géante, hyaenodon, lion, loup sanguinaire, mante géante, nuée de mille-pattes, scorpion géant ; **Niveau 4** daeodon, grand requin blanc, griffon, lucane géant, nuée de guêpes, nuée de scorpions, tigre ; **Niveau 5** lézard à collerette géant, murène géante ; **Niveau 6** ankylosaure, ours des cavernes, smilodon, tarentule géante ; **Niveau 7** éléphant, quetzalcoatlus, stégosaure ; **Niveau 8** anaconda géant, bulette, krooth, megaprimatus, mère de la ruche[PC], pieuvre géante, tricératops ; **Niveau 9** deinosuchus, mégalodon[PC], roc ; **Niveau 10** brontosaure, mammouth, tyrannosaure ; **Niveau 11** araignée goliath, mante meurtrière ; **Niveau 12** serpent de mer[PC] ; **Niveau 13** ver pourpre ; **Niveau 15** ver azur[PC]

ASTRAL

Niveau 12 enfant lumineux

BÊTE

Niveau 2 warg ; **Niveau 3** aigle géant, centaure, cockatrice, pégase ; **Niveau 4** gargouille, hibours, poracha[PC] ; **Niveau 5** araignée de l'éther, basilic, loup arctique ; **Niveau 6** hydre, lamie, manticore ; **Niveau 7** rémorhaz[PC] ; **Niveau 8** chimère[PC], matriarche lamie, sphinx ; **Niveau 12** cauthooj, shuln[R] ; **Niveau 15** mukradi, phénix[R] ; **Niveau 17** wendigo[PC] ; **Niveau 18** kraken[PC], simurgh[R], ver écarlate[R]

CÉLESTE

Niveau 1 archon lumineux, cassisien, lyrakien ; **Niveau 4** archon cornu, gancanagh ; **Niveau 6** chœur ; **Niveau 7** archon légionnaire, lillende ; **Niveau 8** balisse ; **Niveau 10** archon bouclier ; **Niveau 13** ghaéle ; **Niveau 14** déva astral

CHAMPIGNON

Niveau 9 drakauthix ; **Niveau 19** terotricus[R] ; **Niveau 21** spore de mu

CRÉATURE ARTIFICIELLE

Niveau –1 balai animé ; **Niveau 0** homoncule ; **Niveau 2** armure animée, poupée des âmes ; **Niveau 3** statue animée ; **Niveau 7** statue animée géante ; **Niveau 8** golem de chair[PC] ; **Niveau 9** golem alchimique[PC] ; **Niveau 10** golem d'argile[PC] ; **Niveau 11** golem de pierre[PC] ; **Niveau 13** golem de fer[PC] ; **Niveau 18** golem d'adamantium[R] ; **Niveau 19** guthallath[R]

DRAGON

Niveau 2 dragon féerique[PC] ; **Niveau 3** drake des rivières ; **Niveau 5** drake des flammes ; **Niveau 6** drake de la jungle, jeune dragon blanc, vouivre ; **Niveau 7** drake du froid, jeune dragon d'airain, jeune dragon noir ; **Niveau 8** drake du désert, jeune dragon de cuivre, jeune dragon vert ; **Niveau 9** jeune dragon bleu, jeune dragon de bronze, tortue dragon ; **Niveau 10** dragon blanc adulte, jeune dragon d'argent, jeune dragon rouge ; **Niveau 11** dragon d'airain adulte, dragon noir adulte, jeune dragon d'or ; **Niveau 12** dragon de cuivre adulte, dragon vert adulte ; **Niveau 13** dragon bleu adulte, dragon de bronze adulte ; **Niveau 14** dragon d'argent adulte, dragon rouge adulte, linnorm des falaises[PC] ; **Niveau 15** dragon blanc vénérable[PC], dragon d'or adulte ; **Niveau 16** dragon d'airain vénérable[PC], dragon noir vénérable[PC] ; **Niveau 17** dragon de cuivre vénérable[PC], dragon vert vénérable[PC], linnorm des glaces[PC] ; **Niveau 18** dragon bleu vénérable[PC], dragon de bronze vénérable[PC] ; **Niveau 19** dragon d'argent vénérable[PC], dragon rouge vénérable[PC] ; **Niveau 20** dragon d'or vénérable[PC], linnorm des lacs[PC] ; **Niveau 21** linnorm des roches[PC]

ÉLÉMENTAIRE

Niveau 1 méphite de la terre, méphite de l'eau, méphite du feu, méphite d'air ; **Niveau 3** faucon zéphyr, molosse de tourbe, rat des braises, requin de saumure ; **Niveau 4** jann ; **Niveau 5** cascade vivante, djinn[PC], glissement de terrain vivant, incendie vivant, tourbillon vivant ; **Niveau 7** quatoïde, salamandre, shaitan[PC], traqueur invisible, xorn ; **Niveau 9** broyeur de pierre, maride[PC], maître des marées, seigneur des tempêtes, wyrm de feu, éfrit[PC] ; **Niveau 11** avalanche élémentaire, brasier élémentaire, ouragan élémentaire, tsunami élémentaire ; **Niveau 14** uthul ; **Niveau 16** zaramuun

ÉTHÉRÉE

Niveau 5 araignée de l'éther

FÉE

Niveau –1 esprit follet, mitflit ; **Niveau 0** pugwampi ; **Niveau 1** grig, jinkin, naïade ; **Niveau 3** dryade, licorne ; **Niveau 4** pixie, satyre ; **Niveau 5** bonnet rouge ; **Niveau 6** élananx ; **Niveau 7** naïade souveraine[PC] ; **Niveau 12** gimmerling[PC] ; **Niveau 13** dryade souveraine[PC]

FIÉLON

Niveau 0 lémure ; **Niveau 1** cacodaémon, diablotin, quasit ; **Niveau 3** molosse infernal ; **Niveau 4** barghest ; **Niveau 5** barbazu, dandasuka ; **Niveau 6** ceustodaémon, destrier noir ; **Niveau 7** barghest supérieur[PC], succube ; **Niveau 8** érinye ; **Niveau 9** guenaude noire, leukodaémon, molosse nessien, vrock ; **Niveau 10** phistophilus, rakshasa raja ; **Niveau 11** destrier noir supérieur ; **Niveau 13** glabrezu, gélugon ; **Niveau 16** astradaémon, shemhazian ; **Niveau 17** marilith ; **Niveau 20**, balor, diantrefosse ; **Niveau 25** Fléau des arbres[U]

GÉANT

Niveau 3 guerrier ogre ; **Niveau 4** ogre glouton ; **Niveau 5** cyclope[PC], troll ; **Niveau 6** ettin ; **Niveau 7** boss ogre, géant des collines ; **Niveau 8** géant de pierre ; **Niveau 9** géant du givre ; **Niveau 10** géant du feu, roi troll ; **Niveau 11** géant des nuages ; **Niveau 12** grand cyclope[PC] ; **Niveau 13** géant des tempêtes ; **Niveau 16** géant des runes[PC]

HUMANOÏDE

Niveau –1 guerrier gobelin, guerrier kobold ; **Niveau 0** brute orque, tireur d'élite duergar ; **Niveau 1** bombardier duergar, chantre de guerre gobelin, commando gobelin, danseur caligni, défenseur homme-lézard, éclaireur bourbiérin, éclaireur gnome des profondeurs, éclaireur homme-lézard, éclaireur kobold, félide musard, guerrier drow, guerrier orc, guerrier xulgath, homme-poisson combattant, pyro gobelin, soldat hobgoblin ; **Niveau 2** brute gobelours, caligni rampant, chasseur gnoll, chef de guerre orc, éclaireur diable des mers, guerrier bourbiérin, guerrier gnome des profondeurs, homme-lézard astrobservateur, implorateur des vagues homme-poisson, mage draconique kobold, magicien dhampir, maître de corvée duergar, rat-garou, roublard drow, tengu, traqueur dero, vadrouilleur xulgath ; **Niveau 3** adepte tieffelin, chef xulgath, cultiste gnoll, devin des marais bourbiérin, doppelganger[PC], étrangleur dero, exilée jouvencelle des rêves, guenaude marine, loup-garou, prêtresse drow, tourmenteur gobelours ; **Niveau 4** arbalétrier hobgoblin, brute diable des mers, chasseur de fantômes crépusculaire, grenadier homme-rat, guenaude verte, minotaure, ours-garou[PC], sergent gnoll, traqueur caligni ; **Niveau 5** gardien des roches gnome des profondeurs, harpie, magister dero[PC], rédempteur aasimar, yéti[PC] ; **Niveau 6** baron diable des mers, général hobgoblin, guenaude annis ; **Niveau 7** méduse

MORT-VIVANT

Niveau –1 garde squelette, titubeur zombie ; **Niveau 1** goule, zombie pestiféré ; **Niveau 2** blême, brute zombie, champion squelettique, cheval squelettique ; **Niveau 3** géant squelettique, nécrophage ; **Niveau 4** ombre, rejeton de vampire roublard, roturier fantôme ; **Niveau 5** poltergeist ; **Niveau 6** comte vampire, mastodonte zombie, momie gardienne, âme en peine ; **Niveau 7** dullahan[PC], mastodonte squelettique ; **Niveau 9** cerveau vampire[PC], momie pharaon[R] ; **Niveau 10** chevalier sépulcre, mage fantôme ; **Niveau 12** liche[R] ; **Niveau 15** demi-liche[R] ; **Niveau 16** guerrlier[PC], mort inférieure[R] ; **Niveau 17** banshie[PC] ; **Niveau 18** volecrâne[PC] ; **Niveau 21** Faucheuse[U]

PLANTE

Niveau 0 léchi de feuilles ; **Niveau 1** léchi calebasse ; **Niveau 2** léchi fongique ; **Niveau 3** attrape-mouches vorace ; **Niveau 4** gardien arboréen ; **Niveau 6** arbre éveillé, grand tertre ; **Niveau 8** régent

arboréen ; **Niveau 10** attrape-mouches géant, dézullone ; **Niveau 15** wemmuth

VASE

Niveau 1 vase des égouts ; **Niveau 3** cube gélatineux ; **Niveau 5** gelée ocre ; **Niveau 7** pouding noir

VEILLEUR

Niveau 1 Arbitre, nosoi, ver du néant ; **Niveau 7** naunet ; **Niveau 8** axiomite ; **Niveau 12** kolyarut ; **Niveau 15** morrigna ; **Niveau 17** ké'ktar ; **Niveau 20** plémora

Créatures par niveau

Vous trouverez dans le tableau suivant chacun des blocs de statistiques présentés dans le *Bestiaire* classés par niveau. Chaque entrée précise également la catégorie dans laquelle se situe la créature (ce qui permet de savoir dans quelle section la trouver et à quel groupe elle appartient) ainsi que son trait de type (important à connaître pour les convocations et certains pouvoirs), sa rareté et la page à laquelle la retrouver.

Créature	Niveau	Catégorie	Trait de type	Rareté	Page
Aigle	–1	Aigle	Animal	Ordinaire	12
Balai animé	–1	Objet animé	Créature artificielle	Ordinaire	266
Cherchesang	–1	Cherchesang	Animal	Ordinaire	55
Chien de garde	–1	Chien	Animal	Ordinaire	59
Esprit follet	–1	Esprit follet	Fée	Ordinaire	156
Garde squelette	–1	Squelette	Mort-vivant	Ordinaire	314
Guerrier gobelin	–1	Gobelin	Humanoïde	Ordinaire	189
Guerrier kobold	–1	Kobold	Humanoïde	Ordinaire	227
Mille-pattes géant	–1	Mille-pattes	Animal	Ordinaire	251
Mitflit	–1	Gremlin	Fée	Ordinaire	202
Rat géant	–1	Rat	Animal	Ordinaire	295
Scarabée-flash	–1	Coléoptère	Animal	Ordinaire	64
Titubeur zombie	–1	Zombie	Mort-vivant	Ordinaire	340
Vipère	–1	Serpent	Animal	Ordinaire	305
Brute orque	0	Orc	Humanoïde	Ordinaire	272
Homoncule	0	Homoncule	Créature artificielle	Ordinaire	224
Léchi de feuilles	0	Léchi	Plante	Ordinaire	233
Lémure	0	Diable	Fiélon	Ordinaire	86
Nuée d'araignées	0	Araignée	Animal	Ordinaire	24
Poney de selle	0	Cheval	Animal	Ordinaire	56
Pugwampi	0	Gremlin	Fée	Ordinaire	202
Tireur d'élite duergar	0	Duergar	Humanoïde	Ordinaire	139
Anguille électrique	1	Anguille	Animal	Ordinaire	22
Araignée chasseuse	1	Araignée	Animal	Ordinaire	24
Arbitre	1	Aéon	Veilleur	Ordinaire	8
Archon lumineux	1	Archon	Céleste	Ordinaire	29
Bombardier duergar	1	Duergar	Humanoïde	Ordinaire	139
Cacodaémon	1	Daémon	Fiélon	Ordinaire	69
Cassisien	1	Ange	Céleste	Ordinaire	18
Chantre de guerre gobelin	1	Gobelin	Humanoïde	Ordinaire	190
Cheval de selle	1	Cheval	Animal	Ordinaire	56
Chien de selle	1	Chien	Animal	Ordinaire	59
Chien gobelin	1	Chien gobelin	Animal	Ordinaire	60
Combattant homme-poisson	1	Homme-poisson	Humanoïde	Ordinaire	222
Commando gobelin	1	Gobelin	Humanoïde	Ordinaire	189
Danseur caligni	1	Caligni	Humanoïde	Ordinaire	49
Défenseur homme-lézard	1	Homme-lézard	Humanoïde	Ordinaire	220
Diablotin	1	Diable	Fiélon	Ordinaire	87
Éclaireur bourbiérin	1	Bourbiérin	Humanoïde	Ordinaire	45
Éclaireur gnome des profondeurs	1	Gnome des profondeurs	Humanoïde	Ordinaire	187
Éclaireur homme-lézard	1	Homme-lézard	Humanoïde	Ordinaire	221
Éclaireur kobold	1	Kobold	Humanoïde	Ordinaire	228
Félide musard	1	Félide	Humanoïde	Ordinaire	163
Gecko géant	1	Lézard	Animal	Ordinaire	235
Goule	1	Goule	Mort-vivant	Ordinaire	200

Créature	Niveau	Catégorie	Trait de type	Rareté	Page
Grig	1	Esprit follet	Fée	Ordinaire	156
Guerrier drow	1	Drow	Humanoïde	Ordinaire	137
Guerrier orc	1	Orc	Humanoïde	Ordinaire	273
Guerrier xulgath	1	Xulgath	Humanoïde	Ordinaire	336
Hyène	1	Hyène	Animal	Ordinaire	226
Jinkin	1	Gremlin	Fée	Ordinaire	203
Léchi calebasse	1	Léchi	Plante	Ordinaire	233
Loup	1	Loup	Animal	Ordinaire	246
Lyrakien	1	Azata	Céleste	Ordinaire	34
Méphite d'air	1	Élémentaire, méphite	Élémentaire	Ordinaire	149
Méphite de la terre	1	Élémentaire, méphite	Élémentaire	Ordinaire	150
Méphite de l'eau	1	Élémentaire, méphite	Élémentaire	Ordinaire	149
Méphite du feu	1	Élémentaire, méphite	Élémentaire	Ordinaire	150
Naïade	1	Nymphe	Fée	Ordinaire	262
Nosoi	1	Psychopompe	Veilleur	Ordinaire	289
Nuée de chauves-souris vampires	1	Chauve-souris	Animal	Ordinaire	54
Nuée de rats	1	Rat	Animal	Ordinaire	295
Pince des récifs	1	Pince des récifs	Aberration	Ordinaire	280
Poney de bataille	1	Cheval	Animal	Ordinaire	56
Pyro gobelin	1	Gobelin	Humanoïde	Ordinaire	190
Python boule	1	Serpent	Animal	Ordinaire	305
Quasit	1	Démon	Fiélon	Ordinaire	73
Soldat hobgobelin	1	Hobgobelin	Humanoïde	Ordinaire	218
Vase des égouts	1	Vase	Vase	Ordinaire	326
Vélociraptor	1	Dinosaure	Animal	Ordinaire	96
Ver du néant	1	Protéen	Veilleur	Ordinaire	285
Zombie pestiféré	1	Zombie	Mort-vivant	Ordinaire	340
Armure animée	2	Objet animé	Créature artificielle	Ordinaire	266
Blême	2	Goule	Mort-vivant	Ordinaire	200
Brute gobelours	2	Gobelours	Humanoïde	Ordinaire	191
Brute zombie	2	Zombie	Mort-vivant	Ordinaire	341
Caligni rampant	2	Caligni	Humanoïde	Ordinaire	49
Champion squelettique	2	Squelette	Mort-vivant	Ordinaire	314
Chasseur gnoll	2	Gnoll	Humanoïde	Ordinaire	185
Chauve-souris géante	2	Chauve-souris	Animal	Ordinaire	54
Chef de guerre orc	2	Orc	Humanoïde	Ordinaire	273
Cheval de bataille	2	Cheval	Animal	Ordinaire	56
Cheval squelettique	2	Squelette	Mort-vivant	Ordinaire	315
Crocodile	2	Crocodile	Animal	Ordinaire	66
Deinonychus	2	Dinosaure	Animal	Ordinaire	96
Dragon féerique	2	Dragon féerique	Dragon	Peu courant	105
Éclaireur diable des mers	2	Diable des mers	Humanoïde	Ordinaire	94
Guerrier bourbiérin	2	Bourbiérin	Humanoïde	Ordinaire	45
Guerrier gnome des profondeurs	2	Gnome des profondeurs	Humanoïde	Ordinaire	188
Homme-lézard astrobservateur	2	Homme-lézard	Humanoïde	Ordinaire	221
Implorateur des vagues homme-poisson	2	Homme-poisson	Humanoïde	Ordinaire	222
Léchi fongique	2	Léchi	Plante	Ordinaire	234
Léopard	2	Chat	Animal	Ordinaire	164
Mage draconique kobold	2	Kobold	Humanoïde	Ordinaire	228
Magicien dhampir	2	Dhampir	Humanoïde	Ordinaire	85
Maître de corvée duergar	2	Duergar	Humanoïde	Ordinaire	140
Poupée des âmes	2	Poupée des âmes	Créature artificielle	Ordinaire	283
Ptéranodon	2	Ptérosaure	Animal	Ordinaire	291
Rat-garou	2	Garou	Humanoïde	Ordinaire	171
Rejeton du péché	2	Rejeton du péché	Aberration	Ordinaire	296
Roublard drow	2	Drow	Humanoïde	Ordinaire	138
Sanglier	2	Sanglier	Animal	Ordinaire	302
Slurk	2	Slurk	Animal	Ordinaire	311

Créature	Niveau	Catégorie	Trait de type	Rareté	Page
Tengu	2	Tengu	Humanoïde	Ordinaire	316
Traqueur dero	2	Dero	Humanoïde	Ordinaire	81
Vadrouilleur xulgath	2	Xulgath	Humanoïde	Ordinaire	337
Varan géant	2	Lézard	Animal	Ordinaire	235
Vipère géante	2	Serpent	Animal	Ordinaire	306
Warg	2	Warg	Bête	Ordinaire	333
Adepte tieffelin	3	Héritier des plans	Humanoïde	Ordinaire	215
Aigle géant	3	Aigle	Bête	Ordinaire	12
Ankhrav	3	Ankhrav	Animal	Ordinaire	23
Attrape-mouche vorace	3	Attrape-mouche	Plante	Ordinaire	33
Bunyip	3	Bunyip	Animal	Ordinaire	48
Centaure	3	Centaure	Bête	Ordinaire	52
Chef xulgath	3	Xulgath	Humanoïde	Ordinaire	337
Cockatrice	3	Cockatrice	Bête	Ordinaire	63
Cube gélatineux	3	Vase	Vase	Ordinaire	326
Cultiste gnoll	3	Gnoll	Humanoïde	Ordinaire	186
Devin des marais bourbiérin	3	Bourbiérin	Humanoïde	Ordinaire	46
Doppelganger	3	Doppelganger	Humanoïde	Peu courant	104
Drake des rivières	3	Drake	Dragon	Ordinaire	132
Dryade	3	Nymphe	Fée	Ordinaire	262
Étrangleur dero	3	Dero	Humanoïde	Ordinaire	81
Exilée changeline	3	Changelin	Humanoïde	Ordinaire	53
Faucon zéphyr	3	Élémentaire, air	Élémentaire	Ordinaire	143
Géant squelettique	3	Squelette	Mort-vivant	Ordinaire	315
Gorille	3	Primate	Animal	Ordinaire	284
Grizzly	3	Ours	Animal	Ordinaire	276
Grothlut	3	Distordu	Aberration	Ordinaire	102
Guenaude marine	3	Guenaude	Humanoïde	Ordinaire	206
Guêpe géante	3	Guêpe	Animal	Ordinaire	210
Guerrier ogre	3	Ogre	Géant	Ordinaire	269
Hyaenodon	3	Hyène	Animal	Ordinaire	226
Licorne	3	Licorne	Fée	Ordinaire	241
Lion	3	Chat	Animal	Ordinaire	164
Loup sanguinaire	3	Loup	Animal	Ordinaire	246
Loup-garou	3	Garou	Humanoïde	Ordinaire	172
Mante géante	3	Mante	Animal	Ordinaire	247
Molosse de tourbe	3	Élémentaire, terre	Élémentaire	Ordinaire	151
Molosse infernal	3	Molosse infernal	Fiélon	Ordinaire	254
Nécrophage	3	Nécrophage	Mort-vivant	Ordinaire	260
Nuée de mille-pattes	3	Mille-pattes	Animal	Ordinaire	251
Oxydeur	3	Oxydeur	Aberration	Ordinaire	276
Pégase	3	Pégase	Bête	Ordinaire	277
Prêtresse drow	3	Drow	Humanoïde	Ordinaire	138
Rat des braises	3	Élémentaire, feu	Élémentaire	Ordinaire	147
Requin de saumure	3	Élémentaire, eau	Élémentaire	Ordinaire	145
Rôdeur des toiles	3	Rôdeur des toiles	Aberration	Ordinaire	301
Scorpion géant	3	Scorpion	Animal	Ordinaire	304
Statue animée	3	Objet animé	Créature artificielle	Ordinaire	267
Tourmenteur gobelours	3	Gobelours	Humanoïde	Ordinaire	191
Arbalétrier hobgobelin	4	Hobgobelin	Humanoïde	Ordinaire	219
Archon cornu	4	Archon	Céleste	Ordinaire	30
Barghest	4	Barghest	Fiélon	Ordinaire	41
Brute diable des mers	4	Diable des mers	Humanoïde	Ordinaire	95
Chasseur de fantômes crépusculaire	4	Héritier des plans	Humanoïde	Ordinaire	215
Daeodon	4	Sanglier	Animal	Ordinaire	302
Gancanagh	4	Azata	Céleste	Ordinaire	35
Gardien arboréen	4	Arboréen	Plante	Ordinaire	27
Gargouille	4	Gargouille	Bête	Ordinaire	169

Créature	Niveau	Catégorie	Trait de type	Rareté	Page
Grand requin blanc	4	Requin	Animal	Ordinaire	299
Grenadier homme-rat	4	Homme-rat	Humanoïde	Ordinaire	223
Griffon	4	Griffon	Animal	Ordinaire	204
Guenaude verte	4	Guenaude	Humanoïde	Ordinaire	207
Hibours	4	Hibours	Bête	Ordinaire	217
Jann	4	Génie	Élémentaire	Ordinaire	180
Lucane géant	4	Coléoptère	Animal	Ordinaire	64
Mimique	4	Mimique	Aberration	Ordinaire	252
Minotaure	4	Minotaure	Humanoïde	Ordinaire	253
Nuée de guêpes	4	Guêpe	Animal	Ordinaire	210
Nuée de scorpions	4	Scorpion	Animal	Ordinaire	304
Ogre glouton	4	Ogre	Géant	Ordinaire	269
Ombre	4	Ombre	Mort-vivant	Ordinaire	271
Otyugh	4	Otyugh	Aberration	Ordinaire	274
Ours-garou	4	Garou	Humanoïde	Peu courant	173
Pixie	4	Esprit follet	Fée	Ordinaire	157
Poracha	4	Poracha	Bête	Peu courant	282
Rejeton de vampire roublard	4	Vampire	Mort-vivant	Ordinaire	324
Roturier fantôme	4	Fantôme	Mort-vivant	Ordinaire	160
Satyre	4	Satyre	Fée	Ordinaire	303
Sergent gnoll	4	Gnoll	Humanoïde	Ordinaire	186
Tigre	4	Chat	Animal	Ordinaire	164
Traqueur caligni	4	Caligni	Humanoïde	Ordinaire	50
Traqueur sans visage	4	Alghollthu	Aberration	Ordinaire	14
Araignée de l'éther	5	Araignée de l'éther	Éthérée	Ordinaire	26
Babélien	5	Babélien	Aberration	Ordinaire	38
Barbazu	5	Diable	Fiélon	Ordinaire	88
Basilic	5	Basilic	Bête	Ordinaire	43
Bonnet rouge	5	Bonnet rouge	Fée	Ordinaire	44
Cascade vivante	5	Élémentaire, eau	Élémentaire	Ordinaire	145
Cyclope	5	Cyclope	Géant	Peu courant	67
Dandasuka	5	Rakshasa	Fiélon	Ordinaire	293
Djinn	5	Génie	Élémentaire	Peu courant	181
Drake des flammes	5	Drake	Dragon	Ordinaire	132
Gardien des roches gnome des profondeurs	5	Gnome des profondeurs	Humanoïde	Ordinaire	188
Gelée ocre	5	Vase	Vase	Ordinaire	326
Glissement de terrain vivant	5	Élémentaire, terre	Élémentaire	Ordinaire	151
Harpie	5	Harpie	Humanoïde	Ordinaire	214
Incendie vivant	5	Élémentaire, feu	Élémentaire	Ordinaire	147
Lézard à collerette géant	5	Lézard	Animal	Ordinaire	236
Loup arctique	5	Warg	Bête	Ordinaire	333
Magister dero	5	Dero	Humanoïde	Peu courant	82
Manteleur	5	Manteleur	Aberration	Ordinaire	248
Murène géante	5	Anguille	Animal	Ordinaire	22
Poltergeist	5	Poltergeist	Mort-vivant	Ordinaire	281
Rédempteur aasimar	5	Héritier des plans	Humanoïde	Ordinaire	216
Tourbillon vivant	5	Élémentaire, air	Élémentaire	Ordinaire	143
Troll	5	Troll	Géant	Ordinaire	319
Yéti	5	Yéti	Humanoïde	Peu courant	338
Âme-en-peine	6	Âme-en-peine	Mort-vivant	Ordinaire	17
Ankylosaure	6	Dinosaure	Animal	Ordinaire	97
Arbre éveillé	6	Arboréen	Plante	Ordinaire	28
Baron diable des mers	6	Diable des mers	Humanoïde	Ordinaire	95
Ceustodaémon	6	Daémon	Fiélon	Ordinaire	70
Chœur	6	Ange	Céleste	Ordinaire	18
Destrier noir	6	Destrier noir	Fiélon	Ordinaire	83
Drake de la jungle	6	Drake	Dragon	Ordinaire	133
Drider	6	Distordu	Aberration	Ordinaire	103

Créature	Niveau	Catégorie	Trait de type	Rareté	Page
Élananxe	6	Élananxe	Fée	Ordinaire	142
Ettin	6	Ettin	Géant	Ordinaire	158
Feu follet	6	Feu follet	Aberration	Ordinaire	166
Général hobgobelin	6	Hobgobelin	Humanoïde	Ordinaire	219
Grand tertre	6	Grand tertre	Plante	Ordinaire	201
Guenaude annis	6	Guenaude	Humanoïde	Ordinaire	207
Hydre	6	Hydre	Bête	Ordinaire	225
Jeune dragon blanc	6	Dragon, chromatique	Dragon	Ordinaire	107
Lamie	6	Lamie	Bête	Ordinaire	231
Manticore	6	Manticore	Bête	Ordinaire	249
Mastodonte zombie	6	Zombie	Mort-vivant	Ordinaire	341
Momie gardienne	6	Momie	Mort-vivant	Ordinaire	255
Ours des cavernes	6	Ours	Animal	Ordinaire	276
Smilodon	6	Chat	Animal	Ordinaire	165
Tarentule géante	6	Araignée	Animal	Ordinaire	25
Vampire, comte	6	Vampire	Mort-vivant	Ordinaire	324
Vouivre	6	Drake	Dragon	Ordinaire	134
Archon légionnaire	7	Archon	Céleste	Ordinaire	31
Barghest supérieur	7	Barghest	Fiélon	Peu courant	41
Boss ogre	7	Ogre	Géant	Ordinaire	270
Chuul	7	Chuul	Aberration	Ordinaire	62
Drake du froid	7	Drake	Dragon	Ordinaire	135
Dullahan	7	Dullahan	Mort-vivant	Peu courant	141
Éléphant	7	Éléphant	Animal	Ordinaire	153
Géant des collines	7	Géant	Géant	Ordinaire	174
Jeune dragon d'airain	7	Dragon, métallique	Dragon	Ordinaire	119
Jeune dragon noir	7	Dragon, chromatique	Dragon	Ordinaire	112
Lillende	7	Azata	Céleste	Ordinaire	36
Maître alghollthu	7	Alghollthu	Aberration	Peu courant	15
Mastodonte squelettique	7	Squelette	Mort-vivant	Ordinaire	315
Méduse	7	Méduse	Humanoïde	Ordinaire	250
Naga ténébreux	7	Naga	Aberration	Peu courant	258
Naïade souveraine	7	Nymphe	Fée	Peu courant	264
Naunet	7	Protéen	Veilleur	Ordinaire	286
Pouding noir	7	Vase	Vase	Ordinaire	327
Quatoïde	7	Élémentaire, eau	Élémentaire	Ordinaire	145
Quetzalcoatlus	7	Ptérosaure	Animal	Ordinaire	291
Rémorhaz	7	Rémorhaz	Bête	Peu courant	298
Salamandre	7	Élémentaire, feu	Élémentaire	Ordinaire	147
Shaitan	7	Génie	Élémentaire	Peu courant	181
Statue animée géante	7	Objet animé	Créature artificielle	Ordinaire	267
Stégosaure	7	Dinosaure	Animal	Ordinaire	98
Succube	7	Démon	Fiélon	Ordinaire	74
Traqueur invisible	7	Élémentaire, air	Élémentaire	Ordinaire	143
Xorn	7	Élémentaire, terre	Élémentaire	Ordinaire	151
Anaconda géant	8	Serpent	Animal	Ordinaire	306
Axiomite	8	Aéon	Veilleur	Ordinaire	9
Balisse	8	Ange	Céleste	Ordinaire	19
Bulette	8	Bulette	Animal	Ordinaire	47
Chimère	8	Chimère	Bête	Peu courant	61
Collecteur de cerveaux	8	Collecteur de cerveaux	Aberration	Peu courant	65
Drake du désert	8	Drake	Dragon	Ordinaire	136
Érinye	8	Diable	Fiélon	Ordinaire	89
Géant de pierre	8	Géant	Géant	Ordinaire	174
Golem de chair	8	Golem	Créature artificielle	Peu courant	194
Jeune dragon de cuivre	8	Dragon, métallique	Dragon	Ordinaire	126
Jeune dragon vert	8	Dragon, chromatique	Dragon	Ordinaire	116
Krooth	8	Krooth	Animal	Ordinaire	230

Créature	Niveau	Catégorie	Trait de type	Rareté	Page
Matriarche lamie	8	Lamie	Bête	Ordinaire	232
Megaprimatus	8	Primate	Animal	Ordinaire	284
Mère de la ruche	8	Ankhrav	Animal	Peu courant	23
Pieuvre géante	8	Pieuvre géante	Animal	Ordinaire	279
Régent arboréen	8	Arboréen	Plante	Ordinaire	28
Sphinx	8	Sphinx	Bête	Ordinaire	312
Tricératops	8	Dinosaure	Animal	Ordinaire	98
Broyeur de pierre	9	Élémentaire, terre	Élémentaire	Ordinaire	152
Deinosuchus	9	Crocodile	Animal	Ordinaire	66
Drakauthix	9	Drakauthix	Champignon	Ordinaire	130
Éfrit	9	Génie	Élémentaire	Peu courant	182
Géant du givre	9	Géant	Géant	Ordinaire	175
Golem alchimique	9	Golem	Créature artificielle	Peu courant	194
Guenaude noire	9	Guenaude	Fiélon	Ordinaire	208
Jeune dragon bleu	9	Dragon, chromatique	Dragon	Ordinaire	109
Jeune dragon de bronze	9	Dragon, métallique	Dragon	Ordinaire	123
Leukodaémon	9	Daémon	Fiélon	Ordinaire	70
Maître des marées	9	Élémentaire, eau	Élémentaire	Ordinaire	146
Maride	9	Génie	Élémentaire	Peu courant	183
Mégalodon	9	Requin	Animal	Peu courant	299
Molosse nessien	9	Molosse infernal	Fiélon	Ordinaire	254
Momie pharaon	9	Momie	Mort-vivant	Rare	255
Roc	9	Roc	Animal	Ordinaire	300
Seigneur des tempêtes	9	Élémentaire, air	Élémentaire	Ordinaire	144
Tortue dragon	9	Tortue dragon	Dragon	Ordinaire	318
Vampire, cerveau	9	Vampire	Mort-vivant	Peu courant	325
Vrock	9	Démon	Fiélon	Ordinaire	75
Wyrm de feu	9	Élémentaire, feu	Élémentaire	Ordinaire	148
Archon bouclier	10	Archon	Céleste	Ordinaire	32
Attrape-mouche géant	10	Attrape-mouche	Plante	Ordinaire	33
Brontosaure	10	Dinosaure	Animal	Ordinaire	99
Chevalier sépulcre	10	Chevalier sépulcre	Mort-vivant	Ordinaire	58
Dézullone	10	Dézullone	Plante	Ordinaire	84
Dragon blanc adulte	10	Dragon, chromatique	Dragon	Ordinaire	108
Enlaceur	10	Enlaceur	Aberration	Peu courant	155
Géant du feu	10	Géant	Géant	Ordinaire	176
Golem d'argile	10	Golem	Créature artificielle	Peu courant	195
Gug	10	Gug	Aberration	Ordinaire	212
Jeune dragon d'argent	10	Dragon, métallique	Dragon	Ordinaire	121
Jeune dragon rouge	10	Dragon, chromatique	Dragon	Ordinaire	114
Mage fantôme	10	Fantôme	Mort-vivant	Ordinaire	160
Mammouth	10	Éléphant	Animal	Ordinaire	153
Naga gardien	10	Naga	Aberration	Peu courant	259
Nilith	10	Nilith	Aberration	Ordinaire	261
Ofalth	10	Ofalth	Aberration	Ordinaire	268
Phistophilus	10	Diable	Fiélon	Ordinaire	89
Rakshasa raja	10	Rakshasa	Fiélon	Ordinaire	294
Roi troll	10	Troll	Géant	Ordinaire	320
Tyrannosaure	10	Dinosaure	Animal	Ordinaire	100
Araignée goliath	11	Araignée	Animal	Ordinaire	25
Avalanche élémentaire	11	Élémentaire, terre	Élémentaire	Ordinaire	152
Brasier élémentaire	11	Élémentaire, feu	Élémentaire	Ordinaire	148
Destrier noir supérieur	11	Destrier noir	Fiélon	Ordinaire	83
Dragon d'airain adulte	11	Dragon, métallique	Dragon	Ordinaire	120
Dragon noir adulte	11	Dragon, chromatique	Dragon	Ordinaire	112
Géant des nuages	11	Géant	Géant	Ordinaire	177
Golem de pierre	11	Golem	Créature artificielle	Peu courant	196
Jeune dragon d'or	11	Dragon, métallique	Dragon	Ordinaire	128

Créature	Niveau	Catégorie	Trait de type	Rareté	Page
Mante meurtrière	11	Mante	Animal	Ordinaire	247
Ouragan élémentaire	11	Élémentaire, air	Élémentaire	Ordinaire	144
Tsunami élémentaire	11	Élémentaire, eau	Élémentaire	Ordinaire	146
Cauthooj	12	Cauthooj	Bête	Ordinaire	51
Dragon de cuivre adulte	12	Dragon, métallique	Dragon	Ordinaire	126
Dragon vert adulte	12	Dragon, chromatique	Dragon	Ordinaire	116
Enfant lumineux	12	Enfant lumineux	Astral	Ordinaire	154
Gimmerling	12	Gimmerling	Fée	Peu courant	184
Gogiteth	12	Gogiteth	Aberration	Ordinaire	192
Grand cyclope	12	Cyclope	Géant	Peu courant	68
Kolyarut	12	Aéon	Veilleur	Ordinaire	10
Liche	12	Liche	Mort-vivant	Rare	238
Serpent de mer	12	Serpent de mer	Animal	Peu courant	307
Shuln	12	Shuln	Bête	Rare	309
Dragon bleu adulte	13	Dragon, chromatique	Dragon	Ordinaire	110
Dragon de bronze adulte	13	Dragon, métallique	Dragon	Ordinaire	124
Dryade souveraine	13	Nymphe	Fée	Peu courant	265
Géant des tempêtes	13	Géant	Géant	Ordinaire	178
Gélugon	13	Diable	Fiélon	Ordinaire	91
Ghaéle	13	Azata	Céleste	Ordinaire	37
Glabrezu	13	Démon	Fiélon	Ordinaire	76
Golem de fer	13	Golem	Créature artificielle	Peu courant	197
Ver pourpre	13	Ver des cavernes	Bête	Ordinaire	328
Déva astral	14	Ange	Céleste	Ordinaire	20
Dragon d'argent adulte	14	Dragon, métallique	Dragon	Ordinaire	122
Dragon rouge adulte	14	Dragon, chromatique	Dragon	Ordinaire	114
Grikkitog	14	Grikkitog	Aberration	Ordinaire	205
Linnorm des falaises	14	Linnorm	Dragon	Peu courant	242
Maître voilé	14	Alghollthu	Aberration	Rare	15
Uthul	14	Uthul	Élémentaire	Ordinaire	321
Demi-liche	15	Liche	Mort-vivant	Rare	239
Dragon blanc vénérable	15	Dragon, chromatique	Dragon	Peu courant	108
Dragon d'or adulte	15	Dragon, métallique	Dragon	Ordinaire	128
Morrigna	15	Psychopompe	Veilleur	Ordinaire	289
Mukradi	15	Mukradi	Bête	Ordinaire	257
Phénix	15	Phénix	Bête	Rare	278
Quelaunt	15	Quelaunt	Aberration	Ordinaire	292
Ver azur	15	Ver des cavernes	Animal	Peu courant	329
Wemmuth	15	Wemmuth	Plante	Ordinaire	334
Astradaémon	16	Daémon	Fiélon	Ordinaire	71
Dragon d'airain vénérable	16	Dragon, métallique	Dragon	Peu courant	120
Dragon noir vénérable	16	Dragon, chromatique	Dragon	Peu courant	113
Géant des runes	16	Géant	Géant	Peu courant	178
Guerrlier	16	Guerrlier	Mort-vivant	Peu courant	211
Mort inférieure	16	Faucheuse	Mort-vivant	Rare	162
Shemhazian	16	Démon	Fiélon	Ordinaire	77
Zaramuun	16	Zaramuun	Élémentaire	Ordinaire	339
Banshie	17	Banshie	Mort-vivant	Peu courant	39
Dragon de cuivre vénérable	17	Dragon, métallique	Dragon	Peu courant	127
Dragon vert vénérable	17	Dragon, chromatique	Dragon	Peu courant	117
Ké'ktar	17	Protéen	Veilleur	Ordinaire	287
Linnorm des glaces	17	Linnorm	Dragon	Peu courant	243
Marilith	17	Démon	Fiélon	Ordinaire	78
Wendigo	17	Wendigo	Bête	Peu courant	335
Dragon bleu vénérable	18	Dragon, chromatique	Dragon	Peu courant	110
Dragon de bronze vénérable	18	Dragon, métallique	Dragon	Peu courant	124
Golem d'adamantium	18	Golem	Créature artificielle	Rare	198
Kraken	18	Kraken	Bête	Peu courant	229

Créature	Niveau	Catégorie	Trait de type	Rareté	Page
Shoggoth	18	Shoggoth	Aberration	Rare	308
Simurgh	18	Simurgh	Bête	Rare	310
Ver écarlate	18	Ver des cavernes	Bête	Rare	330
Volecrâne	18	Volecrâne	Mort-vivant	Peu courant	332
Dragon d'argent vénérable	19	Dragon, métallique	Dragon	Peu courant	122
Dragon rouge vénérable	19	Dragon, chromatique	Dragon	Peu courant	114
Guthallath	19	Guthallath	Créature artificielle	Rare	213
Terotricus	19	Terotricus	Champignon	Rare	317
Balor	20	Démon	Fiélon	Ordinaire	79
Baomal	20	Baomal	Aberration	Ordinaire	40
Diantrefosse	20	Diable	Fiélon	Ordinaire	92
Dragon d'or vénérable	20	Dragon, métallique	Dragon	Peu courant	129
Linnorm des lacs	20	Linnorm	Dragon	Peu courant	244
Pléroma	20	Aéon	Veilleur	Ordinaire	10
Faucheuse	21	Faucheuse	Mort-vivant	Unique	161
Linnorm des roches	21	Linnorm	Dragon	Peu courant	245
Spore de mu	21	Spore de mu	Champignon	Ordinaire	313
Fléau des Arbres	25	Fléau des Arbres	Fiélon	Unique	167

Open game License Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. (« Wizards »). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a) « Contributors » means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) « Derivative Material » means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) « Distribute » means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) « Open Game Content » means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) « Product Identity » means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) « Trademark » means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) « Use », « Used » or « Using » means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) « You » or « Your » means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Auteurs : Jonathan Tweet, Monte Cook et Skip Williams, élaboré à partir de contenu développé par E. Gary Gygax et Dave Arneson.
Daemon, Guardian tiré de Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., publié et distribué par Frog God Games ; Auteur : Scott Greene, à partir d'un contenu original développé par Ian McDowall.
Dark Creeper tiré de Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., publié et distribué par Frog God Games ; Auteur : Scott Greene, à partir d'un contenu original développé par Rik Shepard.
Dark Stalker tiré de Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., publié et distribué par Frog God Games ; Auteur : Scott Greene, à partir d'un contenu original développé par Simon Muth.
Dragon, Faerie tiré de Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., publié et distribué par Frog God Games ; Auteur : Scott Greene, à partir d'un contenu original développé par Brian Jaeger et Gary Gygax.
Genie, Marid tiré de Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., publié et distribué par Frog God Games ; Auteur : Scott Greene, à partir d'un contenu original développé par Gary Gygax.
Mite tiré de Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., publié et distribué par Frog God Games ; Auteur : Scott Greene, à partir d'un contenu original développé par Ian Livingstone et Mark Barnes.

PAIZO INC.

Directeurs artistiques • James Jacobs, Robert G. McCreary, Sarah E. Robinson
Directeur responsable de la conception du jeu • Jason Bulmahn
Responsables du développement • Adam Daigle, Amanda Hamon
Développeur principal du jeu organisé • John Compton
Développement • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, Linda Zayas-Palmer
Responsable de la conception Starfinder • Owen K.C. Stephens
Développeur de la société Starfinder • Thurston Hillman
Chargé de conception • Stephen Radney-MacFarland
Concepteurs • Logan Bonner, Mark Seifter
Gestion de la rédaction • Judy Bauer
Rédacteur principal • Christopher Paul Carey
Rédacteurs • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Jason Tondro
Direction artistique • Sonja Morris
Conception graphique • Emily Crowell, Adam Vick
Maquettiste • Tony Barnett
Responsable franchise • Mark Moreland
Gestion de projet • Gabriel Waluconis

PDG Paizo • Lisa Stevens
Directeur de la création • Erik Mona
Directeur financier • John Parrish
Directeur des opérations • Jeffrey Alvarez
Directeur technique • Vic Wertz

Directeur commercial • Pierce Watters
Assistant commercial • Cosmo Eisele
Vice-président responsable du marketing & des licences • Jim Butler
Responsable marketing • Dan Tharp
Responsable des licences • Glenn Elliott
Responsable des relations publiques • Aaron Shanks
Responsable du service client & de la communauté • Sara Marie
Responsable des opérations • Will Chase
Responsable du jeu organisé • Tonya Woldridge
Gestionnaire des ressources humaines • Angi Hodgson
Comptable • Christopher Caldwell
Opérateur de saisie • B. Scott Keim

Directeur technologique • Raimi Kong
Responsable de la production web • Chris Lambertz
Responsable du développement logiciel • Gary Teter
Coordinateur de la boutique en ligne • Rick Kunz

Équipe du service client • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan, Diego Valdez
Équipe des entrepôts • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, Kevin Underwood
Équipe du site internet • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, Andrew White

Pathfinder Bestiary (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. ; Auteurs : Alexander Augunas, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightengale, Stephen Radney-MacFarland, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Chris S. Sims, Jeffrey Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge, Linda Zayas-Palmer.
Bestiaire Pathfinder (Seconde édition). Black Book Éditions. French translation©2020, Paizo Inc.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).
Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)
Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.
Pathfinder Bestiary (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, and Starfinder are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder World Guide, the Pathfinder P logo, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

SECONDE ÉDITION

PATHFINDER

LE GUIDE DU MONDE DES PRÉDICTIONS PERDUES

CE GUIDE COMPLET DU MONDE DE PATHFINDER DÉTAILLE TOUT CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR POUR MENER UNE VIE ENTIÈRE D'AVENTURES À L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES. LE DIEU DE L'HUMANITÉ EST MORT ET LES PROPHÉTIES ONT PERDU TOUTE FIABILITÉ, LAISSANT LES HÉROS TELS QUE VOUS FORGER LEUR PROPRE DESTIN DANS UN FUTUR DEVENU INCERTAIN !

© 2020, Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder World Guide are trademarks of Paizo Inc.

paizo

BLACKBOOK EDITIONS

© 2020, Paizo Inc. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder World Guide are trademarks of Paizo Inc.