

SECONDE ÉDITION

PATHFINDER®

BESTIAIRE 2

PLUS DE MONSTRES, PLUS DE PAGAILLE !

Plus de 300 monstres aussi terrifiants que menaçants vous attendent dans cet inventaire de créatures issues du monde de Pathfinder. Vous trouverez là des adversaires familiers, comme des géants, des dragons et le jabberwocky, mais également de potentiels alliés et serviteurs pour des invocateurs de tous les alignements. Ce complément incontournable au Bestiaire Pathfinder regorge d'ennemis capables de mettre à l'épreuve des personnages de tout niveau.







BESTIAIRE 2



PAIZO.COM

Auteurs • Alexander Augunas, Dennis Baker, Jesse Benner, Joseph Blomquist, Logan Bonner, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Jesse Decker, Darrin Drader, Brian Duckwitz, Robert N. Emerson, Scott Fernandez, Keith Garrett, Scott Gladstein, Matthew Goodall, T. H. Gulliver, BJ Hensley, Tim Hitchcock, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Brian R. James, Jason Keeley, John Laffan, Lyz Liddell, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Jason Nelson, Randy Price, Jessica Redekop, Patrick Renie, Alex Riggs, Alistair Rigg, David N. Ross, David Schwartz, Mark Seifter, Amber Stewart, Jeffrey Swank, Russ Taylor, Jason Tondro

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

Responsable du développement • James Jacobs

Développement additionnel • Linda Zayas-Palmer

Correcteur en chef • Lu Pellazar

Correcteurs • Judy Bauer, James Case, Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Luis Loza, Kieran Newton, Adrian Ng, Lu Pellazar

Illustration de couverture • Wayne Reynolds

Illustrations intérieures • David Alvarez, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Rogier van de Beek, Diana Campos, Yanis Cardin, Sergio Cosmai, Alberto Dal Lago, Emile Denis, Miguel Regodón Harkness, Kurt Jakobi, Jason Juta, Oksana Kerro, Ksenia Kozhevnikova, Raph Lomotan, Valeria Lutfullina, Katerina Landon, David Melvin, Andrea Tentori Montalto, Artur Nakhodkin, Harumi Namba, Alexander Nanitchkov, Mirco Paganessi, Angelo Peluso, Pixeloid Studios (Mark Molnar, David Metzger, Gaspar Gombos, Zsolt 'Mike' Szabados, Janos Gardos, Laszlo Hackl, Orsolya Villanyi), Scott Purdy, Firat Solhan, Luca Sotgiu, Florian Stitz, Yassen Stoilov, Allison Theus, Brian Valeza (Gunship Revolution), Ben Wootten

Direction artistique • Sarah E. Robinson

Conception graphique • Emily Crowell et Sonja Morris

Directeur de la création • James Jacobs

Directeur responsable de la conception du jeu • Jason Bulmahn

Éditeur • Erik Mona

POUR BLACK BOOK EDITIONS

Directeur de la publication • David Burckle

Traduction • Philippe Tessier, Philippe Pinon, Théos Lucas, Clément Bouilly, Alizée Guimara, Nicolas Schott, Léna Geynet, Aurélie Pesséas

Relecture VF • Sélène Meynier, Antoine Bernadet

Mise en page VF • Frédéric Lipari

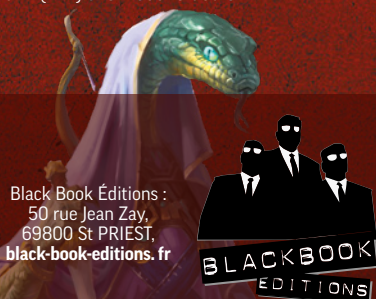
L'Équipe de Black Book Éditions • Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Jordan Garay, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Frédéric Lipari, Celine Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas, Thierry Pryzbyla, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par Black Book Editions

Dépôt légal : Août 2021, Imprimé en UE

ISBN : 978-2-36328-965-0

ISBN (PDF) 978-2-36328-969-8



Black Book Editions :
50 rue Jean Zay,
69800 St PRIEST,
black-book-editions.fr



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

5

MONSTRES DE A - Z

8

ANNEXE

304

Glossaire des pouvoirs	304
Traits des créatures	307
Rituels	310
Langues	311
Créatures par type	311
Créatures par niveau	313

MONSTRES PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE

Ahuizotl	8	Byrhos	129
Akata	9	Cafard géant	44
Akizendri	230	Calamar géant	45
Âme-en-peine effroyable	10	Calathgar	46
Amibe géante	284	Caméléon géant	186
Anancus	124	Catoblépas	47
Ancien vrykolakas	283	Catrina	235
Ankou	15	Centurion spirale	48
Aolaz	16	Champignon violet	49
Araignée de Leng	18	Chat des enfers	50
Araignée des rêves	17	Chat occulte	51
Araignée ogre	17	Chauve-souris crépitante	114
Arbre faux	19	Chernobue	240
Archon bastion	23	Chien de Tindalos	52
Archon canin	20	Chien esquivreur	53
Archon Étoile	22	Chien hurleur	54
Archon messenger	21	Chuchoteur du grenier	55
Arpenteur des tourbières	24	Chupacabra	56
Assassin caligni	25	Cobra empereur	256
Asticot géant	205	Compsognathus	90
Athach	26	Corbeau	57
Augnagar	242	Cornugon	88
Augure	289	Crabe géant	59
Aurumvorax	27	Crapaud géant	60
Automate excavateur	28	Culdewen	61
Aveugleur	29	Cultiste ver-qui-marche	297
Azuretzi	232	Cythnigote	238
Babau	69	Danseur des dunes suli	161
Baobhan sith	32	Derghodaémon	64
Basidiron	33	Destrachan	75
Bébilith	35	Destrier de terre	122
Béhir	36	Déva monadique	12
Belker	114	Déva movanique	11
Blaireau	37	Dévoreur	76
Blaireau géant	37	Dévoreur d'âmes	77
Blodeuwedd	38	Dévoreur d'intellect	78
Bodak	39	Dévoreur draconique	81
Bourbeux	40	Diable de Pointesable	89
Bourreau Urdefhan	279	Doprillu	96
Bralani	30	Dracolisque	34
Brownie	41	Dragon de cristal adulte	102
Brume vampirique	42	Dragon de cristal vénérable	103
Brute musquée jaune	300	Dragon de magma adulte	105
Buisson À baies vampire	43	Dragon de magma vénérable	106

BESTIAIRE 2

Dragon de saumure adulte	98	Golem de glace	147	Hippocampe	163
Dragon de saumure vénérable	99	Golem de verre	148	Hippocampe géant	163
Dragon des nuages adulte	101	Gorgone	149	Hippogriffe	164
Dragon des nuages vénérable	101	Gosreg	150	Hippopotame	165
Dragon ombral adulte	107	Grand dauphin	68	Hippopotame béhémoth	165
Dragon ombral vénérable	108	Grendel	153	Hodag	166
Drake des mers	110	Grenouille géante	154	Homme-brindille	167
Drake d'ombre	109	Grenouille-lance	154	Homme-serpent aapoph	170
Draugr	111	Grindylow	155	Homme-serpent zyss	169
D'zirak	112	Grodair	157	Hydromancien ondin	160
Éclaireur fétchelin	133	Guerrier urdefhan	278	Iguanodon	92
Éclaireur gripli	156	Gylou	87	Imentesh	233
Élasmosaure	113	Habitant de Leng	158	Imitapéro	172
Embusqueur	125	Hadrosaure	92		
Épouvantail	130	Hamatula	86		
Ermite	290	Hezrou	72		
Escarboucle	131				
Esclave musqué jaune	300				
Esobok	234				
Espion anneau	170				
Étrangleur	132				
Évangéliste	291				
Feu véloce	119				
Fidèles du Destin (LN)	214				
Fleur de lune	134				
Fourmi géante	135				
Froghémoth	136				
Fureteur sylphe	162				
Garde oréade	161				
Gardien radiant	137				
Géant de la taïga	143				
Géant de l'ombre	142				
Géant des bois	140				
Géant des marais	141				
Ghonhatine	95				
Glouton	144				
Glouton géant	144				
Glyptodon de granit	123				
Golem de bois	145				
Golem de charogne	146				



Immondice embrasée	118	Néréide	212	Scorpion du magma	119
Interlocuteur	292	Nixie	213	Scorpion noir	255
Invidiak	70	Norne	214	Seigneur de guerre spriggan	264
Irlgaunt	173	Nuckelavee	216	Sentinelle de sable	123
Irnakurse	94	Nuée d'amibes	284	Serpent de mer	256
Isqulug	174	Nuée de cafards	44	Serpent-stalactite	116
Jabberwocky	176	Nuée de corbeaux	57	Shoggti	239
Jeune dragon de cristal	102	Nuée de fourmis soldats	135	Skaveling	257
Jeune dragon de magma	105	Nuée de méduses de feu	200	Skrik urticant	258
Jeune dragon de saumure	98	Nuée de moustiques des marais	206	Solar	14
Jeune dragon des nuages	100	Nuée de sangsues d'Élevage	252	Solifuge fléau des dunes	259
Jeune dragon ombral	107	Nuée de tiques	269	Solifuge géant	259
Jyoti	177	Nuée d'imitapéros	172	Sorcewyrd	260
Kelpie	178	Nuglub	152	Sorcière de feu	261
Korred	179	Nyogoth	240	Spectre	262
Larmes de crapaud	60	Oiseau-tonnerre	217	Spinosaure	93
Léchi attrape-mouche	181	Oléthrodaémon	67	Stygire	265
Léchi tournesol	180	Onidoshi	218	Tatzlwurm	266
Leprechaun	182	Orm aquatique	222	Tendricule	267
Lerritan	183	Orque Épaulard	68	Thanadaémon	65
Leucrotta	184	Osyluth	85	Thélétos	126
Leydroth	185	Ours noir	223	Thrasfyr	268
Lézard choc	187	Ours polaire	223	Thulgant	243
Liane meurtrière	188	Pachycéphalosaure	91	Tigre-garou	139
Liane-serpent	189	Pastenague	245	Tique géante	269
Libellule géante	190	Pêcheur cavernicole	224	Tonnerre vivant	114
Limace géante	191	Pélude	225	Tortue serpentine	270
Limier de troll	192	Péryton	226	Tortue serpentine géante	270
Linnorm de la taïga	196	Pétitionnaire	227	Totenmaske	271
Linnorm des cairns	195	Pieuvre à anneaux bleus	229	Triton	272
Linnorm des fjords	194	Pieuvre de récif	229	Troll à deux têtes	275
Linnorm des hauts-fonds	193	Piscodaémon	62	Troll des cavernes	273
Main rampante	197	Planétar	13	Troll des glaces	274
Main rampante géante	197	Poison de grenouille-lance	154	Troll jotund	276
Maître vrykolakas	282	Poison de musc jaune	300	Tyran spriggan	263
Mandragore	198	Portier	293	Umonlie	277
Marmora	199	Prophète des ossements	171	Vampire des abysses	45
Marut	128	Purrodaémon	66	Vanth	236
Mastodonte	124	Pyrochimiste ifrit	159	Vase carnivore	286
Méduse géante	200	Quetz Couatl	58	Vase grise	286
Megalanian	186	Quoppopak	244	Vase luxuriante	287
Méladaémon	63	Raie manta	245	Vaspermach	288
Méphite de glace	120	Réanimation dévorante	80	Venin violet	49
Méphite de poussière	120	Rejeton du blizzard	117	Vent mélodieux	115
Méphite de vapeur	121	Rejeton vrykolakas	282	Véranallia	31
Méphite de vase	121	Renard de braise	118	Ver du givre	295
Mille-pattes géant à queue fouettante	201	Rêve animé	246	Vestige de dévoreur	82
Mille-pattes titan	201	Revenant	247	Vexgit	151
Mohrg	202	Rhinocéros	248	Viflin	298
Moisissure vaseuse	285	Rhinocéros laineux	248	Vigne musquée jaune	299
Momie des tourbières	203	Rocher vivant	122	Vrolikai	74
Morlock	204	Rôdeur de brume	116	Wurm de glace	117
Mouche géante	205	Rôdeur de lumière	249	Xill	301
Moustique géant	206	Rôdeur sombre	250	Yai de glace	219
Nabasu	71	Roussalka	251	Yai de l'eau	221
Naga corrupteur	208	Sacristain	294	Yai du feu	220
Naga lunaire	207	Sanglier-garou	138	Yamaraje	237
Naïade de libellule géante	190	Sangsue géante	252	Ydersius (CM)	169
Nalfeshnie	73	Sard	253	Zébug	83
Nécrophage des tertres	209	Sarglagon	84	Zelexhut	127
Nécrophidieu	210	Scéaduinar	254	Zombie du vide	302
Néothélide	211	Scorpion des cavernes	255	Zomok	303

INTRODUCTION

Bienvenue dans le *Bestiaire 2* de Pathfinder ! Vous rencontrerez dans ces pages des fées capricieuses et des fiélons grotesques, des bêtes légendaires et de puissants animaux, de nouveaux alliés et d'horribles monstres à traquer. Cet ouvrage vous présente en détail des centaines de nouvelles créatures et approfondit également une myriade de monstres présentés dans le premier *Bestiaire Pathfinder*.

Pour bien utiliser ce livre, vous aurez besoin du *Livre de base* de Pathfinder, qui contient les règles du jeu et vous permet de mieux comprendre les règles spécifiques aux créatures et la place de ces dernières dans le monde. En vous servant de ces deux livres, vous pourrez en tant que maître de jeu (ou MJ) imaginer de formidables aventures peuplées d'adversaires effroyables, de possibles alliés et de guides sympathiques.

La présentation de chaque créature, ou groupe de créatures, est accompagnée de ses statistiques de jeu, sa place dans l'univers de Pathfinder ainsi que des détails sur son comportement ou son organisation sociale.

Dans cette introduction, vous trouverez des conseils pour bien utiliser ces créatures dans le jeu, dont : la manière de lire et de vous servir de leurs statistiques, des conseils pour gérer leurs interactions avec les personnages joueurs, et un guide permettant d'adapter leurs statistiques en fonction de votre histoire.

Enfin, l'annexe en fin de livre est composée de sections contenant des informations sur les pouvoirs des monstres fréquemment utilisés, les traits des créatures, les nouveaux rituels, les langues peu courantes, ainsi qu'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 permettront d'interpréter et comprendre les statistiques des créatures qui pourront être soit des menaces, soit des alliés, pendant et hors des combats. Vous découvrirez aussi quelques conseils généraux pour jouer ces créatures afin de leur donner plus de profondeur dans votre univers.

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 sont plus étoffées et se présentent pour la plupart sous 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, abrégé en 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 307. 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 en page 307 dans la section 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'activité Lancer un sort et une créature n'est jamais inexpérimentée pour l'utilisation de ses objets.

Certains pouvoirs sont présentés de manière abrégée dans les blocs de statistiques et décrits en détail dans le Glossaire des pouvoirs pages 304–306.

NOM DE LA CRÉATURE

NIVEAU

TRAIT DE RARETÉ ALIGNEMENT ABRÉGÉ TAILLE AUTRESTRAITS

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 ni 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 [one-action] (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 portent la mention « (à volonté) » après leur nom. Les sorts constants sont indiqués à la fin, répartis par niveau. Les règles associées aux sorts constants et à volonté apparaissent dans le Glossaire des pouvoirs page voir 304.

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, ainsi que les sorts eux-mêmes.

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 par 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, demandez-vous comment elle perçoit son environnement en fonction 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 son organisation sociale. 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 en page ci-contre). Vous pouvez vous baser sur ces informations pour déterminer comment les interpréter, en combat ou non. Ces indications peuvent être simples, comme une différence d'expression (dire par exemple « donner un coup de tentacule » au lieu de « donner un coup de main »), ou complexes afin de permettre 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. Cela comprend des ajustements rapides que vous pouvez effectuer pour modifier son niveau. Vous pouvez aussi avoir besoin de modifier ses langues ou son équipement, ou de 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 apporter des ajustements 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'ÉLITE

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 inhabituellement fort. Pour le faire rapidement, appliquez les ajustements d'élite 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 compétences de la créature.
- Augmentez les dégâts de ses Frappes et des autres pouvoirs offensifs de 2. Si la créature a un pouvoir dont le nombre ou la fréquence d'utilisation est limité (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 plus faible qu'il devrait l'être. 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 compétences de la créature.
- Réduisez les dégâts de ses Frappes et de ses autres pouvoirs offensifs de 2. Si la créature a un pouvoir dont le nombre ou la fréquence d'utilisation est limité (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

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 a généralement une maîtrise d'expert pour les compétences indiquées vers le niveau 5, 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 possédant une aptitude de premier ordre dans une compétence donnée (comme le dopelganger avec Duperie) ou en Perception peuvent avoir un rang supérieur dans cette compétence ou en Perception.

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 une créature veut comprendre ou parler avec les habitants d'une région, 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 de Pathfinder sont présentées en page 65 du *Livre de base Pathfinder* et dans la partie de ce supplément consacrée aux nouvelles langues (page 311).

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'équipement. 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 parmi ses Frappes celle qui se rapproche le plus de son attaque de substitution, réduisez le modificateur d'attaque de 2 et utilisez les dés de 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 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 ses Objets et réduisez sa CA du bonus d'objet de l'armure (*Livre de base* p. 275). Si l'armure a une rune de *puissance*, augmentez la réduction de la valeur appropriée ; ainsi, si les statistiques d'une créature indiquent qu'elle porte 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 (1 pour *résilience*, 2 pour *résilience supérieure*, ou 3 pour *résilience majeure*).

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.



Connaissances supplémentaires



Conseils et règles



Habitats



Créatures apparentées



Trésors & récompenses





ALLIÉS AHUIZOTLS

Un ahuizotl est prudent dans sa façon de traiter les potentiels rivaux sur son territoire. Lorsqu'il se retrouve face à d'autres prédateurs pouvant communiquer, ils forment parfois des alliances. Ils favorisent particulièrement les feux follets puisqu'ils peuvent attirer les proies dans les griffes de l'ahuizotl et se nourrir de l'angoisse créée par la découverte du corps mutilé.

AHUIZOTL

L'ahuizotl est un dangereux prédateur semi-aquatique ressemblant à un hideux mélange entre un blaireau et une loutre, doté d'étranges pattes palmées et d'une cinquième main au bout d'une longue queue serpentine. Chasseur intelligent et discret, l'ahuizotl mène les proies imprudentes à leur perte en imitant des cris de détresse. L'ahuizotl a l'habitude macabre de se nourrir des yeux, des ongles et des dents de ses victimes et laisse donc derrière lui des corps mutilés de façon particulière. Certains disent que ces créatures considèrent ces parties du corps comme des mets fins tandis que d'autres affirment qu'elles les offrent en tribut à une entité puissante mais inconnue. Le fait que l'ahuizotl ne mange pas la chair de ses victimes et dépose les cadavres mutilés et détrempés dans des lieux où les amis et la famille pourront les trouver pousse vers une hypothèse plus probable : l'ahuizotl a simplement adopté ce régime alimentaire car il aime particulièrement répandre la peur et le désespoir.

Cette créature marche à quatre pattes mais ses mains peuvent manipuler des outils et des objets simples. Les ahuizotls ont des traits vaguement semblables aux mustélidés. Une membrane couvre leurs yeux et leur donne une couleur grisâtre comme la cataracte, ce qui réduit un peu leur vue. Cependant, malgré leur apparence bestiale, les ahuizotls sont presque aussi intelligents que les humains ordinaires, et plus sages que nombre d'entre eux. Bien qu'ils ne forment pas de société, il est arrivé qu'ils s'allient à des cultes violents, des conclaves de monstres et même qu'ils fondent des lieux sacrés ou des petits temples pour des déités sinistres. Le culte de Charon, le cavalier de la Mort, est particulièrement populaire chez certains ahuizotls qui rêvent de passer leur vie après la mort à nager dans les eaux du Styx.

AHUIZOTL

CRÉATURE 6

PEU COURANT NM GRANDE AMPHIBIE BÊTE

Perception +13 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun

Compétences Athlétisme +15, Discrétion +15, Duperie +15 (+19 lorsqu'il utilise imitation de voix)

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

Imitation de voix. Un ahuizotl peut imiter les sons émis par un individu en détresse en faisant un test de Duperie pour Mentir. L'ahuizotl a un bonus de circonstances +4 pour ce test.

CA 23 ; **Réf** +13, **Vig** +17, **Vol** +13

PV 105

Vitesse 7,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +17 (agile),

Dégâts 2d6+8 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +17, **Dégâts** 2d8+8 perforants

Corps à corps ♦ queue griffue, +17 (agile, allonge 3 m),

Dégâts 2d4+8 tranchants plus Empoignade améliorée

Poigne de la queue griffue ♦ **Conditions.** L'ahuizotl empoigne une créature de taille Moyenne ou inférieure avec sa queue griffue ; **Effet.** Il fait un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la créature.

Succès critique. Si la créature est à 3 m de l'ahuizotl, elle est traînée jusqu'à la case adjacente à l'ahuizotl. Ce dernier effectue une Frappe de mâchoires contre la créature.

Succès. Si la créature est à 3 m de l'ahuizotl, elle est traînée jusqu'à la case adjacente à l'ahuizotl.

Échec. La créature n'est pas traînée.

Échec critique. La créature n'est pas traînée et n'est plus empoignée par l'ahuizotl.



AKATA

Un akata est un quadrupède sans poils et à la peau bleue doté de mâchoires effrayantes, d'yeux luisants, de deux queues fines et d'une crinière de tentacules remuants. Cette bête est étrangement silencieuse à cause de l'absence de poumons et de cordes vocales nécessaires pour émettre des sons. Elle est également dépourvue d'oreilles mais ses sens visuel et olfactif sont intensifiés.

Lorsqu'il manque de nourriture, l'akata sécrète une résine par ses pores et forme un solide cocon de cristal vert pâle : le métal céleste noqual. Un akata peut hiberner dans ce cocon sans manger ni boire pendant des siècles mais il a vaguement conscience de ce qui l'entoure et peut en sortir en quelques minutes. Ces cocons permettent aux créatures de voyager à travers le vide spatial à la recherche de mondes où infecter des hôtes humanoïdes avec leurs larves. Lorsqu'une victime est infectée, ces petits se battent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul d'entre eux. L'akata survivant anime ensuite le cadavre devenu un zombie du vide (voir p. 302) qui se déplace ensuite lentement de son propre chef.

AKATA

CRÉATURE 1

RARE N MOYENNE ABERRATION

Perception +6 ; audition nulle, odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

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

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

Audition nulle. Un akata n'a pas de sens auditifs. Il est immunisé contre les effets audibles, obtient automatiquement un échec critique aux tests de Perception nécessitant d'entendre et subit un malus de statut de -2 aux tests de Perception (mais pas aux jets d'initiative) impliquant un son mais reposant également sur d'autres sens.

Hibernation. Après 3 jours ou plus sans manger, un akata peut sécréter une résine qui l'enferme dans un cocon de noqual. Ce cocon a une Solidité de 9, 40 PV et un Seuil de rupture de 18. Il a une résistance 5 aux dégâts de sources magiques. Tant que le cocon demeure intact, l'akata ne peut être blessé et il n'a pas besoin de manger ni de boire. À l'intérieur du cocon, l'akata gagne perception de la vie 9 m. L'akata reste dans cet état d'hibernation jusqu'à ce qu'il soit exposé à une chaleur extrême ou qu'il sente une créature vivante, moment à partir duquel il peut sortir de son cocon en 1d4 minutes.

CA 16 ; **Réf** +5, **Vig** +9, **Vol** +6

PV 15 ; **Immunité** maladie ; **Faiblesse** eau salée 5 ; **Résistances** feu 5, poison 5

Ne respire pas. Un akata ne respire pas et est immunisé contre les effets nécessitant de respirer (comme un poison inhalé).

Vulnérabilité à l'eau salée. L'eau salée agit comme un acide extrêmement puissant sur un akata. Une immersion totale dans de l'eau salée lui inflige 4d6 dégâts d'acide par round.

Vitesse 9 m, escalade 4,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +9 (agile), **Dégâts** 1d6+4 perforants plus mort du vide

Mort du vide (maladie). Un akata plante ses larves parasites dans une créature qu'il mort mais seuls les humanoïdes de taille Moyenne ou Petite sont des hôtes potentiels ; toutes les autres créatures sont immunisées contre cette maladie ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Stade 1** le porteur n'a pas d'effet de la maladie 1 (1 jour) ; **Stade 2** drainée 1 (1 jour) ; **Stade 3** comme stade 2 (1 jour) ; **Stade 4** drainée 2 et fatiguée (1 jour) ; **Stade 5** comme stade 4 (1 jour) ; **Stade 6** mort et cadavre revient comme zombie du vide (voir p. 302) sous 2d4 heures.



COCONS EN NOQUAL

Malgré son apparence cristalline, le cocon en noqual d'un akata est en fait constitué d'un métal céleste rare au lustre vitreux de couleur verte. Le noqual est aussi facile à travailler que le fer mais beaucoup plus léger et il est prisé pour ses qualités de résistance à la magie. Lorsqu'il provient du cocon d'un akata, il est cependant de pauvre qualité et ne peut être utilisé comme matériau d'artisanat.





ORIGINES DES ÂMES-EN-PEINE EFFROYABLES

Les âmes-en-peine effroyables les plus étranges sont celles qui résultent de l'agrégat d'esprits maléfiques, un processus qui se déroule souvent dans des endroits où ces esprits sont dépouillés de leur conscience et brassés dans des foyers d'énergie négative, comme le plan de l'énergie négative ou l'île de la Terreur.

ÂME-EN-PEINE EFFROYABLE

Ces créatures menaçantes, grands spectres d'ombre et de mort, sont faites des restes spirituels de terribles seigneurs de guerre ou de généraux sanguinaires. Comme les autres âmes-en-peine, les âmes-en-peine effroyables hantent les lieux sombres du monde, mais elles sont plus enclines à parcourir de grandes distances pour semer la terreur ou accroître leur influence. Elles se terrent généralement dans des clairières sombres ou des ruines sinistres lorsqu'elles traversent des terres ensoleillées. Les âmes-en-peine effroyables sont généralement arrogantes et s'associent rarement avec leurs congénères, préférant dominer des groupes d'âmes-en-peine ordinaires. Il faut un nécromancien particulièrement puissant pour forcer des âmes-en-peine effroyables à se réunir pour le servir, ou bien un objectif particulièrement malveillant, comme l'éradication d'un bastion de lumière et de vie.

ÂME-EN-PEINE EFFROYABLE

CRÉATURE 9

LM GRANDE INTANGIBLE MORT-VIVANT ÂME-EN-PEINE

Perception +19 ; perception de la vie 18 m, vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Acrobaties +19, Discrétion +19, Intimidation +21

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

CA 28 ; **Réf** +19, **Vig** +16, **Vol** +21 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre l'énergie positive

PV 130, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ;

Résistances tous les dégâts 10 (sauf force, spectrale, ou positifs ; double résistance contre non magiques)

Présence affaiblissante (aura, négatif) 3 m. Une créature qui pénètre dans cette aura doit réussir un jet de Vigueur DD 26 ou devenir drainée 1. Elle se remet de cet état après s'être trouvée hors de la zone d'influence de l'aura pendant 1 minute. Cette intensité d'état est cumulative avec celle causée par drain de vie, mais les effets de plusieurs auras de présence affaiblissante ne se cumulent pas. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est temporairement immunisée contre présence affaiblissante pendant 24 h.

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

Attaque d'opportunité ⤿

Vitesse vol 18 m

Corps à corps ⬥ main spectrale, +21 (finesse, allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+7 négatifs plus drain de vie

Absorption d'âme-en-peine ⬥⬥ L'âme-en-peine effroyable tend la main en direction d'une autre âme-en-peine qui se trouve dans un rayon de 30 m. L'âme-en-peine ciblée se dissout et file en ligne droite en direction de l'âme-en-peine effroyable, infligeant 6d10 dégâts négatifs à toute créature qui se trouve sur son chemin (jet de Vigueur basique DD 28). L'âme-en-peine effroyable absorbe l'essence de sa cible et est accélérée et gagne un bonus de statut de +3 m à sa Vitesse de vol pour un nombre de rounds égal au niveau de l'âme-en-peine absorbée. Elle ne peut utiliser son action supplémentaire que pour Voler ou Frapper. Si la cible de cette action n'est pas consentante, elle peut tenter un jet de Volonté DD 28 pour résister à l'absorption.

Drain de vie (divine, nécromancie). Quand une âme-en-peine effroyable blesse une créature vivante avec sa Frappe de main spectrale, elle gagne 10 PV temporaires et sa victime doit réussir un jet de Vigueur DD 28 ou être drainée 1. Les dégâts supplémentaires infligés par l'âme-en-peine augmentent l'intensité de son état drainé de 1 par jet de sauvegarde raté, jusqu'à un maximum de 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 de rejeton d'âme-en-peine au bout de 1d4 rounds. Ce rejeton est aux ordres de l'âme-en-peine effroyable qui l'a tué. Il ne possède pas les pouvoirs Drain de vie ni Rejeton d'âme-en-peine. 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.



ANGE

Les anges sont des messagers bienveillants aidant les forces du bien dans leur lutte contre le mal. Chaque ange a une aura spéciale qui les aide à effectuer leurs tâches. Chacun d'entre eux transmet des types spécifiques de messages et accomplit d'autres devoirs pour les armées angéliques. Si la plupart des anges vivent dans le royaume illuminé du Nirvana, certains servent les forces du Paradis et de l'Élysée, en particulier pour les seigneurs angéliques empyréens au sein de ces deux royaumes. Les anges sont organisés en chœurs selon leurs rangs et leurs rôles.

DÉVA MOVANIQUE [ANGE GARDIEN]

Les dévas movaniques régissent le flux des âmes des créatures d'alignement bon dans le cycle de la vie, de leur naissance à leur mort. Ces anges naissent des âmes de loyaux protecteurs et mentors et ont une connexion particulière avec l'essence de vie, la force vitale, d'une créature. Les dévas movaniques se soucient surtout de guider et de protéger les créatures bonnes durant leur vie mortelle. Lorsqu'une âme passe dans la Rivière des âmes, le déva movanique la confie aux anges animiques ou dévas monadiques. Leur rôle d'intendant des créatures d'alignement bon donne aux dévas movaniques la possibilité d'éveiller une certaine sagesse chez des animaux pour leur permettre de devenir bienveillants et ainsi augmenter le flux de bonté de la vie après la mort. Ils consacrent également du temps à patrouiller sur le plan de l'énergie positive et le plan de l'énergie négative et juguler les menaces significatives pour la vie.

DÉVA MOVANIQUE

CRÉATURE 10

NB MOYENNE ANGE CÉLESTE

Perception +22 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +20, Diplomatie +22, Discrétion +17, Intimidation +22, Nature +22, Religion +19, Survie +17

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

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

Objet épée bâtarde de frappe +1

CA 30 ; **Réf** +17, **Vig** +21, **Vol** +19 ; +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 195 ; **Immunité** négatif ; **Faiblesse** mauvais 10

Aura de vitalité (abjuration, aura, divine) 6 m. Les alliés dans l'aura du déva movanique gagnent un bonus de statut +1 à tous leurs jets de sauvegarde, une résistance 10 aux dégâts positifs et négatifs et ne sont pas blessés par les effets des traits positifs et négatifs d'un plan. Les animaux de niveau 12 ou moins situés dans l'aura n'attaquent pas le déva movanique ou ses alliés à moins qu'ils soient contrôlés ou forcés à le faire.

Vitesses 9 m, vol 12 m

Corps à corps ♦ épée bâtarde enflammée, +23 (bon, magique, deux mains d12), **Dégâts** 2d8+9 tranchants plus 1d6 de feu et 1d6 bons

Sorts innés divins DD 29 ; **5^e** colère divine, délivrance de la peur, délivrance des maladies, délivrance des malédictions ; **4^e** création de nourriture, guérison (x3) ; **2^e** invisibilité (à volonté, soi uniquement) ; **1^{er}** détection de l'alignement (à volonté, mauvais uniquement) ; **Constant (5^e)** don des langues

Rituels DD 29 ; éveil d'animal, messenger angélique

Armement enflammé (divine, transmutation). Lorsqu'un déva movanique brandit une arme, cette dernière gagne l'effet d'une rune de flammes.

Champ de dissipation ♦♦ (divine, transmutation) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Le déva movanique tente d'annuler tous les effets magiques non désirés sur des alliés au sein de son aura de vitalité pour les protéger de puissances malveillantes. Le déva movanique tente un test de contre sur autant d'effets de sorts qu'il le souhaite affectant des alliés dans la zone avec un modificateur de contre +19 et un niveau de contre 4, avec un seul jet pour les effets choisis.



LE DON DE SAGESSE

Lorsqu'un déva movanique éveille un animal, ce dernier devient neutre bon et bien disposé envers lui mais le déva comprend que le libre arbitre est une facette importante de la vie. Si le déva soutient et guide suffisamment l'animal pour l'aider à s'adapter à sa nouvelle vision du monde, tous les animaux éveillés de cette façon demeurent du côté du bien.





QU'EST-CE-QU'UN DÉVA ?

Il existe trois types de dévas parmi les armées angéliques et tous agissent comme des « agents » de terrain » angéliques. Les dévas font partie des anges les plus susceptibles d'être rencontrés en dehors du Nirvana puisqu'ils se concentrent sur la cultivation et la protection de la bonté dans les âmes mortelles, qu'elles soient vivantes ou non.

DÉVA MONADIQUE (ANGE ANIMIQUE)

Les dévas monadiques veillent sur la Rivière des âmes tandis qu'elle traverse le royaume mortel jusqu'au plan éthéré. Ceux qui cherchent à récupérer des âmes pour leur utilisation personnelle rôdent autour de cette rivière métaphysique et c'est contre ces prédateurs que les dévas monadiques se battent. Ils veillent également à guider les nouveaux arrivants dans la Rivière des âmes afin qu'ils ne risquent pas de dériver et d'errer sous forme de fantômes. Lors de leurs tâches, les dévas monadiques sont souvent menés à s'allier à des psychopompes et ils travaillent bien avec les veilleurs malgré le fossé philosophique qui sépare leurs perceptions de la bonté inhérente d'une âme. Un déva monadique mesure plus de 2 m et pèse 100 kg.

DÉVA MONADIQUE

NB MOYENNE ANGE CÉLESTE

CRÉATURE 12

Perception +25 ; vision dans le noir

Compétences Arcanes +25, Diplomatie +24, Intimidation +22, Occultisme +20, Religion +25, Survie +22

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

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

Cha +5

Objet masse de frappe +1

CA 33 ; **Réf** +21, **Vig** +24, **Vol** +20 ; +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 245 ; **Immunité** effets de mort ; **Faiblesse** mauvais 10

Gardien spirituel (abjuration, aura, divine) 6 m. Les alliés dans l'aura gagnent un bonus de statut +2 à tous leurs jets de sauvegarde contre les effets de mort et ceux ciblant ou manipulant leurs âmes.

Vitesse 9 m, vol 18 m

Corps à corps ♦ *masse sainte* +28 (bonne, magique, Pousser), **Dégâts** 2d6+15 contondants plus 1d6 de force et 1d6 bons plus coup puissant

Sorts innés divins DD 31 ; **6°** colère divine, *délivrance des maladies, délivrance des malédictions, guérison, paralysie* ; **5°** création, *délivrance de la peur* ; **4°** charmer ; **2°** invisibilité (à volonté, soi uniquement) ; **1°** détection de l'alignement (à volonté, mauvais uniquement) ;

Constant (5°) *don des langues*

Rituel DD 32 ; *messenger angélique*

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

Réprimander une âme ♦ (audible, divine, enchantement, bon, mise hors de combat). Le déva monadique prononce un mot au son duquel l'âme d'une créature se recroqueville en pensant aux péchés qu'elle a commis et les morts-vivants reculent devant leur propre absence d'âme. Une cible vivante ou morte-vivante qui n'est pas d'alignement bon et située à moins de 12 m subit 5d10 dégâts bons et doit tenter un jet de Vigueur DD 32. Quel que soit le résultat, la cible est alors temporairement immunisée pendant 10 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts et est étourdie 1.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts et est étourdie 2.

Échec critique. La créature subit le double de dégâts et est étourdie 4.

Coup puissant (divine, évocation, force). Lorsqu'un déva monadique touche une cible pour la deuxième fois avec sa masse pendant son tour, il inflige 2d12 dégâts de force supplémentaires et son arme est parcourue d'ondes scintillantes de puissance.

PLANÉTAR (ANGE DE LA JUSTICE)

Les êtres de furie juste connus sous le nom de planétaires sont sûrement les moins patients des anges. Ils existent pour détruire le mal qui ne peut être racheté et laissent généralement les débats prolongés aux autres anges. Bien sûr, aucun planétaire n'ignore l'importance de la diplomatie mais ils savent que d'autres individus des armées angéliques sont plus qualifiés qu'eux dans ce domaine et se concentrent sur une perspective plus large. Au sein des armées angéliques, les planétaires sont soit commandants soit généraux. Ils mesurent près de 3 m au minimum et pèsent plus de 227 kg.

PLANÉTAR

CRÉATURE 16

PEU COURANT NB GRANDE ANGE CÉLESTE

Perception +28 (+32 pour détecter les illusions) ; vision dans le noir, *vision lucide***Compétences** Athlétisme +32, Intimidation +32, Religion +32**Langues** céleste, draconique, infernal ; *don des langues***For** +8, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** +5, **Sag** +6, **Cha** +6**Objet** épée à deux mains de frappe supérieure +2**CA** 39 ; **Réf** +25, **Vig** +28, **Vol** +28 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie**PV** 300, régénération 15 (désactivée par mauvais) ; **Faiblesse** mauvais 15**Aura de vertu** (aura, divine, évocation) 6 m. Les alliés dans l'aura du planéтар gagnent un bonus de statut +2 à leur CA contre les créatures d'alignement mauvais et un bonus de statut +2 contre ces dernières. La zone dans l'aura est un terrain difficile pour les créatures d'alignement mauvais.**Vitesse** 7,5 m, vol 18 m**Corps à corps** ♦ épée à deux mains sainte, +32 (bon, magique, polyvalente P), **Dégâts** 3d12+16 tranchants plus 1d6 bon**Sorts innés divins** DD 37, attaque +29 ; 8^e colère divine, dissipation

de la magie, explosion de lumière, guérison, mot de pou-

voir étourdissant, tremblement de terre ; 7^e changement

de plan, charme, délivrance de la peur (à volonté), mot

de pouvoir aveuglant ; 6^e barrière de lames, dissipationde la magie (à volonté) ; 5^e souffle de vie, liberté de mou-

vement, protection contre la mort, restauration (x3) ;

2^e délivrance de la paralysie, invisibilité (à volonté, soiuniquement) ; **Constant (5^e)** détection de l'alignement(mauvais uniquement), *don des langues*, *vision lucide***Rituels** DD 37 ; appel d'un esprit, messenger angé-
lique, résurrection**Armement saint** (divine, évocation). Tant qu'elle est
utilisée par un planéтар, une arme, quelle qu'elle
soit, gagne l'effet d'une rune de propriété sainte.**Changement de forme** ♦ (concentration, divine,
métamorphose, transmutation). Le planéтар
peut prendre l'apparence de n'importe quel hu-
manoïde de Petite ou Moyenne taille. Cela ne
change pas sa Vitesse ou ses Frappes.**Lame de justice** ♦♦ Le planéтар effectue une
Frappe d'épée à deux mains contre une cible qu'il
détecte comme mauvaise. Si la cible est d'aligne-
ment mauvais, la Frappe lui inflige trois dés de
dégâts supplémentaires pour cette arme et 1d6
dégâts bons persistants. Le planéтар peut convertir
tous les dégâts physiques de cette attaque en dégâts
bons.

SOLAR (ARCHANGE)

Les solars font partie des plus importants de tous les anges et sont placés juste en dessous des seigneurs empyréens. De nombreux solars servent aux côtés d'une déité ou défendent une cause profitant à un monde entier. La plupart des archanges ressemblent à des humanoïdes mais ce n'est pas le cas de tous, ils peuvent également adopter des formes plus originales si besoin. Un solar moyen mesure près de 3 m et pèse environ 227 kg. Il est également doté d'une voix autoritaire qu'il est impossible d'ignorer. La majorité de ces êtres ont une peau argentée ou dorée.

Les solars sont des pisteurs légendaires ; les plus compétents sont d'ailleurs réputés pour pouvoir suivre la trace vieille de plusieurs siècles d'un diantrefosse ayant volé dans le plan astral.



LA JUSTICE DES PLANÉTARS

Les planétaires connaissent des chemins pour voyager entre de nombreux plans d'existence et ils les empruntent fréquemment pour transmettre des messages, des avertissements et des ultimatus à ceux qui ont attiré l'attention des anges par leurs actions. Si une situation peut être résolue rapidement en rendant justice sur place, un planéтар s'y rend dans l'espoir d'éviter une escalade de violence.





GENÈSE DES SOLARS

Contrairement à la plupart des anges, les solars sont créés à partir d'énergie divine et parfois également d'âmes profondément bonnes. C'est également le cas pour les anciens anges empyréens.

SOLAR

RARE NB GRANDE ANGE CÉLESTE

Perception +40 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Compétences Arcanes +38, Athlétisme +43, Diplomatie +43, Discrétion +36, Religion +43, Survie +46

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

For +10, **Dex** +6, **Con** +8, **Int** +5, **Sag** +9, **Cha** +10

Objets *arc long de frappe majeure* +3, *épée à deux mains de frappe majeure* +3

CA 49 ; **Réf** +34, **Vig** +40, **Vol** +37 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 500, régénération 20 (désactivée par mauvais) ; **Faiblesse** mauvais 25

Aura de protection (abjuration, aura, divine) 6 m. Les alliés dans l'aura du solar gagnent un bonus de statut +2 à leur CA contre les créatures d'alignement mauvais et un bonus de statut +2 contre ces dernières. Ce bonus passe à +4 contre le contrôle par des créatures d'alignement mauvais et les attaques par des créatures d'alignement mauvais convoquées. Lorsque le solar ou un allié est touché par une attaque effectuée par une créature dans l'aura, cet assaillant doit réussir un jet de Volonté DD 43 ou être aveuglé pendant 1 min (c'est un effet de mise hors de combat). L'ennemi est ensuite immunisé pendant 1 min.

Vitesses 10,5 m, vol 30 m

Corps à corps ♦ *épée à deux mains sainte*, +44 (bon, magique, polyvalente P), **Dégâts** 4d12+22 tranchants plus 2d6 bons

À distance ♦ *arc long saint*, +40 (d10 mortel, bon, magique, propulsif, facteur de portée 30 m, volée 9 m),

Dégâts 4d8+17 perforants plus 2d6 bons et flèche de mortalité

Sorts innés divins DD 46, attaque de sort +38 ; **10°** charme, délivrance des maladies, délivrance des malédictions, mot de pouvoir étourdissant, vivifier ; **9°** dissipation de la magie (à volonté), explosion de lumière, guérison, mot de pouvoir aveuglant, mot de pouvoir mortel, présence écrasante ; **7°** changement de plan, délivrance de la peur (à volonté) ; **6°** restauration (à volonté) ; **5°** protection contre la mort, souffle de vie ; **4°** ancre dimensionnelle (à volonté) ; **2°** invisibilité (à volonté, soi uniquement) ; **Constant (10°)** détection de l'alignement (mauvais uniquement), *don des langues*, *vision lucide*

Rituels DD 46 ; animation d'objet, appel d'un esprit, emprisonnement, liberté, messenger angélique, résurrection

Animation d'arme ➤ **Déclencheur**. Le solar touche avec une Frappe d'arme au corps à corps alors qu'animation d'arme n'est pas encore effectif ; **Effet**. L'arme du solar bondit dans les airs et se déplace avec le solar comme s'il était porté à deux mains. L'arme gagne les effets d'une rune d'arme *dansante* pendant 1 min.

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

Changement de forme ♦ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Le solar peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de Petite ou Moyenne taille. Cela ne change pas sa Vitesse ou ses Frappes.

Flèche de mortalité. Le solar n'a pas besoin de munition pour son arc. Lorsqu'il tend son arc, il crée une flèche magique de lumière qui répand une lumière vive dans un rayon de 6 m jusqu'à la fin de son prochain tour. Sur un coup critique avec la flèche et si la cible a 75 PV ou moins après avoir subi les dégâts, elle tombe à 0 PV et devient mourante 1 (ou, si elle est déjà mourante, elle augmente l'intensité de l'état mourant de 3).

ANKOU

Les ankous sont des assassins d'ombre servant des créatures féeriques puissantes voire même les Aînés, les demi-dieux du Premier Monde. Ces sinistres assassins rôdent au-dessus des cours des Aînés ou de puissants dirigeants féeriques en attendant d'être appelés à agir : menaces implicites similaires aux armes mortelles suspendues en décorations dans une cour royale. Les ankous ne parlent jamais à voix haute ; si jamais ils ressentent le besoin de communiquer, ils le font par murmures télépathiques envoyés dans l'esprit de la victime. Le corps d'un ankou est fait d'une matière étrange ressemblant à de la chair mais ses griffes et les crochets de ses ailes sont en fer froid aiguisé, une particularité qui effraie particulièrement les autres fées. Un ankou moyen mesure 3 m de haut et a une envergure de 2,5 m mais pèse moins de 36 kg.

Si la majorité des ankous servent de puissants maîtres, certaines de ces fées meurtrières sont livrées à elles-mêmes et n'obéissent qu'à leurs caprices cruels. Parfois, leur maître peut avoir été tué mais il arrive qu'un ankou soit libéré de ses fonctions pour diverses raisons. Un ankou en liberté n'écoulant que ses propres caprices est souvent le plus dangereux de tous !



LES GUILDES ANKOUS

Les plus dangereux des ankous sont ceux qui se sont rebellés contre leurs maîtres. Ces derniers sont plus puissants et rassemblent les autres pour former de redoutables « guildes » d'assassins poursuivant des buts communs dans les endroits les plus dangereux du Premier Monde.

ANKOU

CRÉATURE 14

LM GRANDE FÉE

Perception +25 ; perception de la vie 36 m, vision nocturne

Langues aklo, commun, sylvestre (ne peut parler aucune langue) ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +28, Bluff +25, Discrétion +28, Intimidation +27, Nature +22

For +7, **Dex** +8, **Con** +4, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +5

CA 36 ; **Réf** +28, **Vig** +23, **Vol** +24

PV 280 ; **Faiblesse** fer froid 10

Vitesse vol 22,5 m

Corps à corps ♦ aile, +29 (fer froid, allonge 3 m),

Dégâts 2d6+15 perforants plus 2d6 dégâts de saignement persistants

Corps à corps ♦ griffe, +29 (agile, fer froid),

Dégâts 3d6+15 tranchants

Sorts innés primordiaux DD 34,

attaque +26 ; **8^e localisation**

suprême ; **7^e rayon prismatique**,

téléportation ; **6^e vision lucide** ; **4^e té-**

nèbres (à volonté), **ancre dimensionnelle** ; **2^e silence** ; **1^{er}**

rayon affaiblissant

Attaque sournoise. Les Frappes d'un ankou infligent 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Doubles des ombres ♦ à ♦♦♦ (illusion, occulte, ombre)

Fréquence une fois par jour ; **Effet.** Pour chaque action dé-

pensée pour utiliser ce pouvoir, l'ankou crée un double des ombres n'importe où dans un rayon de 18 m. Ces doubles des ombres ont les mêmes statistiques que

l'ankou mais ils ont le trait convoqué, 84 PV, ne

peuvent pas utiliser doubles des ombres ou

de sorts innés et ont un bonus d'attaque

de +25 à leurs Frappes. Un double des

ombres tentant un jet de sauvegarde

contre un effet de lumière ne peut obtenir

de résultat meilleur qu'un échec. Chaque

double dure 1 round, jusqu'à ce qu'il tombe à 0 PV ou qu'il se déplace à plus de 36 m de

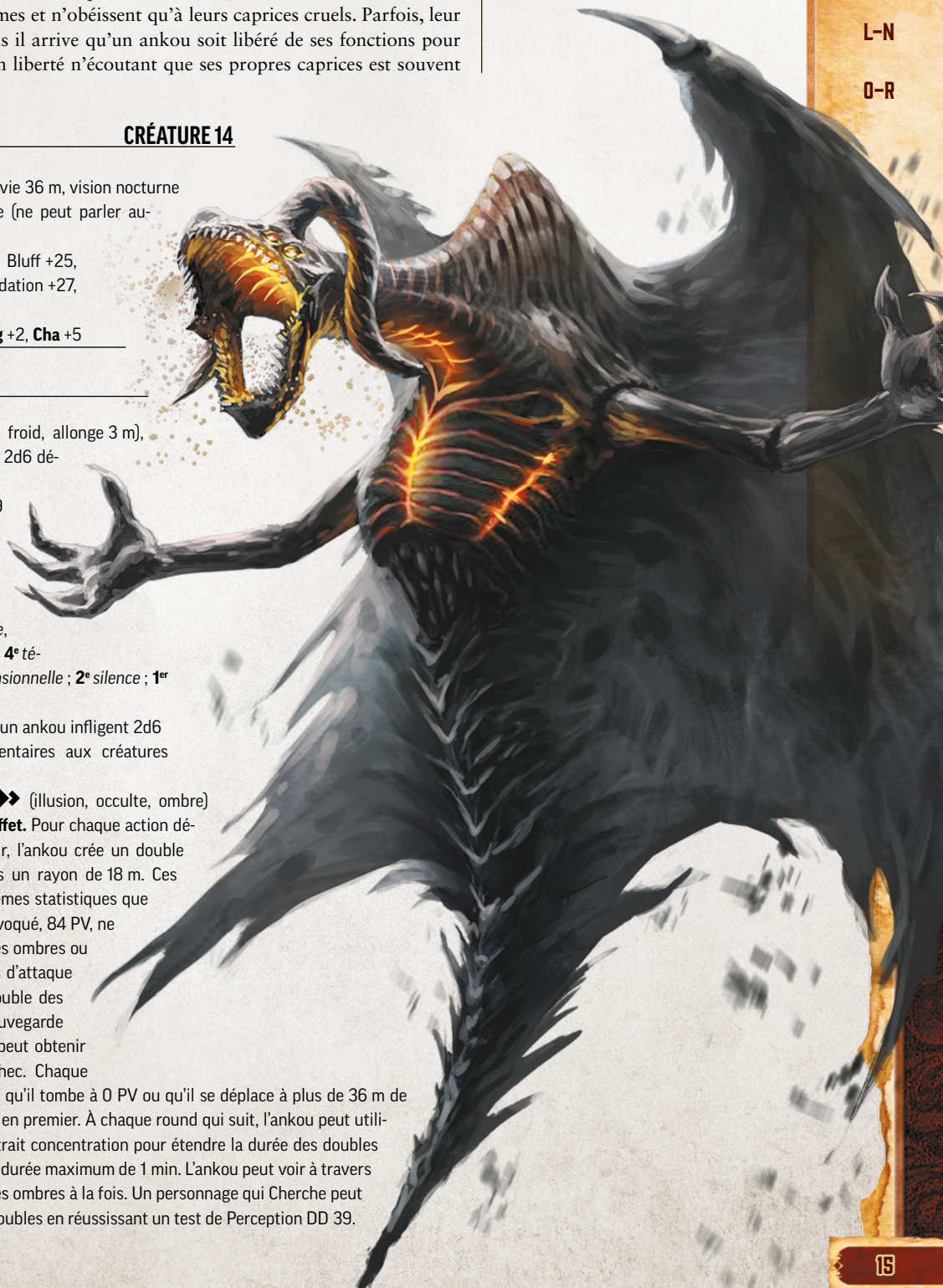
l'ankou, selon ce qui se produit en premier. À chaque round qui suit, l'ankou peut utili-

ser une action unique qui a le trait concentration pour étendre la durée des doubles

survivants de 1 round pour une durée maximum de 1 min. L'ankou peut voir à travers

les yeux de tous ces doubles des ombres à la fois. Un personnage qui Cherche peut

différencier le vrai ankou des doubles en réussissant un test de Perception DD 39.





BÉHÉMOTH JISTKIENS

Il y a des milliers d'années, l'empire du Jistka maîtrisait l'art de la création des créatures artificielles et l'aolaz représente l'apogée de cet artisanat.

Les jistkiens utilisaient la magie primordiale pour imprégner leurs créatures artificielles des esprits de la nature. Cependant, lorsque les créateurs jistkiens se sont tournés vers les plans extérieurs, et plus précisément vers les fiélons, pour alimenter des créatures artificielles encore plus puissantes, ils ont inconsciemment créé l'instrument de leur propre destruction.

AOLAZ

Les aolaz sont des bêtes puissantes sculptées dans la pierre et le métal auxquelles l'essence de vie a été insufflée par magie. Les buts exacts de leur création forment un secret perdu depuis longtemps et ils sont si rares que les érudits ont peu d'opportunités d'étudier ces spécimens en activité. Les plus célèbres des aolaz sont des pièces de musée ou des vestiges de bataille détruits ou désactivés il y a des siècles, mais certains extraits d'archives suggèrent que bien plus ont été construits et demeurent peut-être encore sous terre, attendant d'être exhumés.

La plupart d'entre eux sont sculptés pour ressembler à des bêtes terrestres telles que des éléphants, des rhinocéros ou des dinosaures. Peu importe la créature que l'aolaz représente, ce dernier n'est pas restreint à se déplacer sur terre comme son modèle. Il a le pouvoir magique de se déplacer à travers l'eau et même dans les airs. Lorsqu'une créature s'attire les foudres d'un aolaz, il est extrêmement rare qu'elle y échappe.

AOLAZ

CRÉATURE 18

RARE N GIGANTESQUE CRÉATURE ARTIFICIELLE

Perception +33 ; audition parfaite, vision nocturne

Compétence Athlétisme +35

For +9, **Dex** +4, **Con** +8, **Int** -4, **Sag** +6, **Cha** +3

Audition parfaite. Un aolaz a une audition extraordinaire. Il peut entendre n'importe quel son dans un rayon de 304,5 m comme s'il était à moins de 1,5 m de la source sonore et n'importe quel son à 1,5 km comme s'il était à moins de 9 m de lui. L'audition d'un aolaz est un sens précis.

CA 42 ; **Réf** +27, **Vig** +35, **Vol** +31

PV 255 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, nécromancie, paralysé, poison, saignement, son ; **Résistance** physique 15 (sauf adamantium)

Vitesse 15 m, marche dans les airs, marche sur l'eau

Corps à corps ♦ patte, +33 (magique, allonge 3 m), **Dégâts** 5d8+15 contondants

Corps à corps ♦ trompe, +35 (magique, allonge 6 m, balayage, croc-en-jambe), **Dégâts** 5d10+17 contondants plus Empoignade

Sorts innés arcaniques DD 40 ; **Constant (9^e)** marche dans les airs, marche sur l'eau

Piétinement ♦♦ Très Grande ou inférieure, patte, DD 40

Roulade ♦ L'aolaz baisse la tête et se met en boule, formant une sphère caparaçonnée. En roulade, un aolaz a une CA de 44, Réf +29, Vig +37, Vol +33 et une Vitesse de 30 m mais il ne peut pas utiliser ses Frappes de trompe ou son souffle ultrasonique. Il peut faire des Frappes de patte mais uniquement s'il piétine. L'aolaz peut utiliser cette action à nouveau pour se dérouler et reprendre sa position debout.

Souffle ultrasonique ♦ (arcanique, évocation, son). L'aolaz relâche un impressionnant souffle d'énergie sonore par la trompe, sur une ligne de 45 m, infligeant 12d10 dégâts de son. La fréquence de ce son est imperceptible par les humanoïdes mais les dégâts qu'il inflige sont bien plus évidents. Chaque créature dans la zone d'effet doit tenter un jet de Vigueur DD 40. L'aolaz doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir de nouveau utiliser souffle ultrasonique.

Échec critique. La créature subit le double de dégâts et est étourdie 3.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et est étourdie 2.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et est étourdie 1.



ARAIGNÉE

La taille des araignées varie beaucoup d'une espèce à l'autre, mais elles sont presque toutes venimeuses dans une certaine mesure.

ARAIGNÉE DES RÊVES

La toile d'une araignée des rêves a des teintes iridescentes et elle est imprégnée du même composé hallucinogène que la toxine de la créature. À l'origine, ces araignées résidaient dans les jungles tropicales, mais elles se sont bien adaptées aux climats tempérés et prolifèrent sur les toits des villes où des alchimistes sans scrupules les utilisent pour fabriquer une drogue appelée la grelotte.

ARAIGNÉE DES RÊVES

CRÉATURE 0

N PETITE ANIMAL

Perception +6 ; perception sur les toiles, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +2, Discrétion +7

For +0, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -4

Perception sur les toiles. L'araignée des rêves possède la perception des vibrations imprécise pour ce qui est de détecter les vibrations engendrées par des créatures en contact avec sa toile.

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +4

PV 15

Vitesse 7,5 m, escalade 7,5 m

Corps à corps ♦ morsure, +7 (finesse), **Dégâts** 1d6 plus venin d'araignée des rêves

À distance ♦ toile, +7 (facteur de portée 3 m), **Effet** piège de toile plus venin d'araignée des rêves

Piège de toile. Une créature touchée par l'attaque de toile de l'araignée des rêves est immobilisée et collée à la surface la plus proche (DD 16 pour S'échapper).

Venin d'araignée des rêves (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 16 ; **Durée maximale** 4 rounds ; **Stade 1** stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et stupéfié 1 (1 round)

ARAIGNÉE OGRE

Ces terrifiantes créatures atteignent la taille d'un éléphant. Leurs yeux sont disposés de telle manière au-dessus de leurs larges chélicères qu'ils rappellent le visage grimaçant d'un ogre. Les ogres trouvent la tête de ces araignées aussi amusante qu'adorable, mais la majorité des tentatives ogresques pour apprivoiser ces arachnides se sont soldées par des ogres morts et des araignées bien grasses.

ARAIGNÉE OGRE

CRÉATURE 5

N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +13 ; vision dans le noir, perception sur les toiles

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +13

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

Perception sur les toiles. L'araignée ogre possède la perception des vibrations imprécise pour ce qui est de détecter les vibrations engendrées par des créatures en contact avec sa toile.

CA 23 ; **Réf** +13, **Vig** +15, **Vol** +9

PV 70

Vitesse 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ♦ morsure, +15, **Dégâts** 2d8+8 plus venin d'araignée ogre

À distance ♦ toile, +13 (facteur de portée 9 m), **Effet** piège de toile

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

Souplesse surnaturelle. Une araignée ogre peut se faufiler dans des espaces étroits comme si elle était une créature de Grande taille. Quand elle se faufile, elle peut se déplacer à sa Vitesse maximale.

Venin d'araignée ogre (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison, maladroit 1 et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison, maladroit 1 et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 4** 2d6 dégâts de poison, maladroit 2 et affaibli 2 (1 round)



ADDICTION À LA GRELOTTE

Des alchimistes de talent transforment le venin d'araignée des rêves en une drogue addictive appelée la grelotte (*Guide du maître* p. 117). Il arrive que, poussés par le manque, les drogués désespérés cherchent à se faire mordre par une araignée des rêves pour avoir leur dose, une tactique qui se retourne souvent contre eux quand l'araignée décide de les dévorer.





TEMPLES DE TOILE

Les araignées de Leng bâtissent des antres complexes avec leurs toiles et nombre de ces constructions ont deux fonctions : celle de tanière et celle de temple pour les étranges divinités qu'elles vénèrent. La plupart des araignées de Leng vouent un culte aux déités des Mythes des Anciens, telles qu'Hastur, Nyarlathotep ou YogSothoth.

ARAIGNÉE DE LENG

Les monstrueuses araignées bulbeuses de Leng construisent, dans ces terres balayées par le vent, des antres effrayants et mystérieux avec l'aide d'esclaves magiquement asservis. Les araignées de Leng peuvent avoir entre cinq et treize pattes mais jamais en nombre pair.

ARAIGNÉE DE LENG

CRÉATURE 13

PEU COURANT CM TRÈS GRANDE ABERRATION RÊVE

Perception +24 ; vision dans le noir, *détection de la magie*, perception supérieure sur les toiles

Langues aklo ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +24, Artisanat +22 (+26 pour les pièges), Athlétisme +27, Discrétion +26, Duperie +22, Occultisme +26, Religion +24

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

Perception supérieure sur les toiles. Lorsqu'elle est en contact avec ses toiles, l'araignée de Leng a une perception précise des vibrations pour détecter celles causées par les créatures touchant la toile.

CA 34 ; **Réf** +26, **Vig** +22, **Vol** +24 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 235, guérison accélérée 10 ; **Immunités** froid, confus ; **Résistances** poison 15, son 15

Vitesses 12 m, escalade 12 m ; *marche dans les airs*

Corps à Corps ♦ crochets, +27 (allonge 3 m), **Dégâts** 3d12+14 perforants plus venin de l'araignée de Leng

Corps à corps ♦ fléau de toile, +27 (désarmer, magique, allonge 4,5 m, balayage, croc-en-jambe), **Dégâts** 3d10+14 contondants

Corps à corps ♦ patte, +27 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 3d8+14 tranchants

À distance ♦ bola de toile, +28 (magique, non létal, croc-en-jambe à distance, jet 6 m), **Dégâts** 2d6+14 contondants

Sorts innés occultes DD 33 ; **7^e** déformer l'esprit, dissipation de la magie, voile ; **6^e** double illusoire, scène illusoire ; **4^e** charme (x3), liberté de mouvement ; **Tour de magie (7^e)** *détection de la magie* ; **Constant (7^e)** *don des langues, marche dans les airs*

Créer un arsenal de toile ♦ (manipulation). L'araignée de Leng crée une arme en ajoutant un fil de toile à des objets lourds, comme des rochers ou des morceaux de métal. Elle peut en attacher deux ensemble pour créer un bola de toile ou un seul à sa patte pour créer un fléau de toile.

Croc-en-jambe à distance. Une araignée de Leng peut utiliser un bola de toile pour faire un Croc-en-jambe à une cible avec la compétence Athlétisme. Le test de compétence subit un malus de circonstances de -2. Un bola de toile n'inflige aucun dégât lorsqu'il est utilisé pour faire un Croc-en-jambe.

Descendre sur un fil de toile ♦ (déplacement). L'araignée de Leng descend verticalement jusqu'à 36 m en étant 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. La toile peut être coupée par une Frappe infligeant des dégâts tranchants (CA 30, Solidité 15, PV 25), ce qui fait tomber l'araignée de Leng.

Tendre un piège de toile ♦ (manipulation). **Fréquence** trois fois par jour ; **Effet.** L'araignée de Leng tisse une toile à moins de 6 m d'elle pour créer un piège artisanal de rets, un piège artisanal étourdisseur ou un piège artisanal avertisseur. La toile de l'araignée de Leng est le seul matériau dont elle a besoin. Tous les DD de jet de sauvegarde et pour S'échapper en lien avec les pièges de toile utilisent le DD d'Artisanat de pièges de l'araignée (DD36). Un piège de toile se décompose au bout de 24 h.

Venin de l'araignée de Leng. (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 33 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et drainé 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d6 de poison, confus et drainé 2 (1 round) ; l'effet de confusion a les traits émotion et mental.



ARBRE FAUX

Les arbres faux, maléfiques, odieux et cruels, se présentent comme des arbres normaux plantés à proximité des chemins forestiers les plus profonds, où ils attendent pour massacrer les voyageurs. Ils ne se nourrissent pas de la lumière ni du sol, mais se gavent de la chair, du sang et des os de créatures douées de raison. Rien n'est plus délicieux pour les arbres faux qu'un gnome au cœur d'or ou une dryade altruiste convaincue qu'un arbre faux peut connaître la rédemption. Les cris et les gémissements de telles victimes résonnent comme une douce musique pour ces plantes cruelles et ajoutent une autre dimension à la saveur de leur repas.

Les arbres faux sont des créatures solitaires par nature, et leur grande taille couplée à leur force leur permettent de ne pas à avoir à lutter avec les autres plantes carnivores pour trouver de la nourriture. Une fois que les sources de nourriture d'une zone s'amenuisent, les arbres faux se dirigent vers un autre endroit. Lorsqu'un arbre faux reste dans le même territoire pendant des mois ou des années, le sol de son territoire est empreint de son écorce et de ses racines. Avec le temps, ces fragments, nourris au sang, peuvent quelquefois donner naissance à un autre arbre faux, mais il est fort probable que l'arbre géniteur se soit déjà déplacé vers de nouveaux terrains de chasse au moment où ces nouveaux arbres faux auront atteint leur maturité.

Les arbres faux ressemblent à des arbres à feuilles caduques mourants ou morts avec leurs longues branches tordues aux extrémités semblables à des lames de faux. Ces plantes carnivores possèdent une écorce brun foncé qui tend vers le noir au niveau de son pied, et dont les branches sont ornées de feuilles brun rouille qui restent attachées toute l'année. Les bouches dérangeantes des arbres faux restent fermées lorsqu'ils ne sont pas en train de manger et ressemblent à des estafilades irrégulières dans le tronc. Lorsque les arbres faux daignent parler, leurs voix sont rauques, graves et moqueuses, surtout lorsqu'ils parlent des arboréens, que les arbres faux trouvent insupportables et qui, à leurs yeux, ne méritent que d'être réduits en pièces.

ARBRE FAUX

CRÉATURE 6

CM TRÈS GRANDE PLANTE

Perception +14 ; perception de la vie 9 m, vision nocturne

Langues aklo, arboréen, sylvestre

Compétences Athlétisme +15, Discrétion +12 (+14 en forêt)

For +7, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 24 ; **Réf** +8, **Vig** +17, **Vol** +9

PV 105 ; **Résistances** contondant 5, perforant 5

Désarmement par arrachage ➤ **Déclencheur**. Une créature obtient un échec critique lors d'une Frappe au corps à corps contre un arbre faux ; **Effet**. L'arbre faux tente de Désarmer la créature.

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

Vitesse 4,5 m

Corps à corps ♦ branche faux, +18 (prise d'élan, mortel d10, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+9 tranchants

Arbre mort ♦ (concentration). Jusqu'à ce qu'il agisse, l'arbre faux semble être mort. Il obtient un résultat automatique de 35 sur ses tests et DD de Duperie pour se faire passer pour un arbre mort.

Embuscade sylvestre ♦ **Conditions**. L'arbre faux utilise arbre mort dans une zone forestière, et une créature qui ne l'a pas détecté se trouve à moins de 9 m de lui ; **Effet**. L'arbre faux Marche rapidement jusqu'à 7,5 m en direction de la créature déclencheuse. Une fois que la créature est à portée, l'arbre faux effectue une Frappe de branche faux contre cette dernière. La créature est prise au dépourvu par la Frappe.



BOIS DE FAUX

Le bois récupéré sur un arbre faux est plein de nœuds et tordu et renferme souvent des poches de dents et d'os dans ses cercles de croissance, restes des repas digérés depuis longtemps. Ce bois, même s'il est difficile à obtenir et encore plus compliqué à travailler, est très recherché par les nécromanciens, car c'est un élément indispensable à la création de baguettes et de bâtons particulièrement puissants. Un seul arbre faux représente en général 150 po de bois de faux utilisables pour de tels projets.





ÉVOLUTIONS DES ARCHONS

Lorsqu'un esprit devient un archon, il commence généralement en tant qu'archon lumineux, la version la plus humble de cette espèce. Au fur et à mesure qu'il réalise de nobles exploits et renforce la pureté de son cœur, un archon évolue et prend des formes plus puissantes. Il peut sauter des étapes ou garder une certaine forme pendant une longue période de temps selon ses points forts et sa personnalité.

ARCHON

Agents inépuisables du Paradis, les archons incarnent diverses vertus et s'efforcent à guider les mortels tout en luttant contre les forces maléfiques des royaumes fiélons. La montagne à sept niveaux du Paradis est généralement considérée comme un lieu de contemplation et de philosophie comme le démontre le cinquième niveau, Illumis. Mais les habitants archons de Proelera, le deuxième niveau qui constitue également l'entrée du Paradis, se concentrent sur la défense et le rassemblement des troupes pour les combats incessants contre les Enfers et les Abysses. Cependant, contrairement aux diables et démons qui prennent plaisir à faire du mal aux innocents, les gardiens du Paradis réservent leurs armes pour les êtres profondément mauvais et impénitents. Lorsqu'ils sont auprès des mortels, ils préfèrent les guider et entretenir la régulation par des lois se préoccupant des faibles et des impuissants. Ils aident ainsi les mortels à venir eux-mêmes à bout de menaces létales au lieu de s'en occuper pour eux.

ARCHON CANIN

Parmi les hommes de troupe des armées du Paradis, peu d'individus sont aussi fiables et fidèles à leur cause que les nobles archons canins, véritables incarnations de la diligence. Contrairement aux archons à cornes qui sont placés au même rang hiérarchique du Paradis, les archons canins ne partent pas à la recherche du mal ou en missions de reconnaissance en territoire hostile. Un archon canin tient le rôle de soldat au cœur de la bataille ou, occasionnellement, de sentinelle chargée de la protection d'un lieu stratégique ou d'un lieu saint.

ARCHON CANIN

CRÉATURE 4

LB MOYENNE ARCHON CÉLESTE

Perception +13 ; vision dans le noir

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

Compétences Athlétisme +12, Discretion 10, Intimidation +10, Religion +9

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

Objets épée à deux mains, harnois

CA 22 ; **Réf** +8, **Vig** +14, **Vol** +11 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 70 ; **Faiblesse** mauvais 5

Frappe punitive ➤

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ➤ épée à deux mains, +14 (bon, magique, polyvalente P), **Dégâts** 1d12+6 tranchants plus 1d6 bons

Corps à corps ➤ mâchoires, +14 (agile, bon, magique), **Dégâts** 1d6+6 perforants plus 1d6 bons

Sorts innés divins DD 19 ; **4^e porte dimensionnelle** ; **Tour de magie (2^e)** *mes-sage* ; **Constant (5^e)** *don des langues*

Assaut méticuleux ➤➤ L'archon canin s'applique pour faire une Frappe d'épée à deux mains et une Frappe de mâchoires dans n'importe quel ordre. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples de l'archon canin mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Changement de forme ➤ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Un archon canin peut prendre l'apparence de n'importe quel canidé de Petite ou Grande taille. Cela ne change ni leur Vitesse ni les bonus d'attaque ou de dégâts pour leurs Frappes mais si l'attaque de morsure du canidé a le pouvoir Renversement, son attaque de morsure gagne le pouvoir lorsqu'il est sous cette forme.

Porte de l'archon. Une fois par jour, si un archon voit une autre créature lancer *porte dimensionnelle*, l'archon peut utiliser *porte dimensionnelle* (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 sort.



ARCHON MESSENGER

Les archons messagers sont des émissaires et conteurs, des incarnations de la bonté. Ils utilisent des histoires et des allégories pour prévenir les bains de sang et sont les plus susceptibles de tous les archons de travailler avec les anges, ce qui est peut-être à l'origine de leurs similarités. Lorsque la diplomatie est possible, les archons messagers mobilisent les vertueux pour le combat. Un seul regard réconfortant d'un archon messager suffit généralement à un allié bouleversé pour retrouver du courage.

ARCHON MESSENGER

CRÉATURE 14

LB MOYENNE ARCHON CÉLESTE

Perception +26 ; vision dans le noir

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

Compétences Acrobaties +25, Diplomatie +29, Discrétion +25, Intimidation +28, Nature +23, Religion +23, Représentation +31

For +7, **Dex** +5, **Con** +5, **Int** +3, **Sag** +6, **Cha** +8

Objets épée bâtarde de frappe +2, harnois de résilience +1, trompette de virtuose

CA 36 ; **Réf** +24, **Vig** +24, **Vol** +27 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 285 ; **Résistance** son 15 ; **Faiblesse** mauvais 15

Frappe punitive ➤

Vitesses 10,5 m, vol 18 m

Corps à corps ➤ épée bâtarde, +29 (bon, magique, polyvalent P),

Dégâts 2d12+13 tranchants plus 2d6 de son et 1d6 bons

Sorts innés divins DD 34 ; **7° cacophonie**, *guérison* (×2) ; **6° conviction** zélée, *héroïsme* ; **5° bannissement**, *souffle de vie* ; **4° porte dimensionnelle** (à volonté) ; **3° cercle de protection** (contre mauvais uniquement ; ×2) ; **Tour de magie** (6°) *message* ; **Constant** (5°) *don des langues*

Porte de l'archon. Comme l'archon canin.

Coup de trompette ➤ (audible, divine, émotion, enchantement, mental). L'archon messager souffle un coup puissant dans son instrument, créant un son d'une telle beauté et d'une telle majesté que ceux qui l'entendent sont paralysés de stupeur. Les créatures autres que les archons situées à moins de 30 m doivent faire un jet de Vigueur DD 34. Elles sont temporairement immobilisées pendant 10 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est prise au dépourvu.

Échec. La créature est étourdie 1 et prise au dépourvu tant qu'elle est étourdie.

Échec critique. La créature est paralysée pendant 1 round.

Discours bienveillant ➤ (audible, divine, émotion, enchantement, linguistique, mental). L'archon messager offre des louanges ou des encouragements à un allié. L'archon essaie de contrer un effet d'émotion sur un allié (avec un modificateur pour contrer de +24) et l'archon et l'allié gagnent tous les deux un bonus de statut de +1 pour les jets d'attaque et de sauvegarde pendant 1 round.

ARCHON ÉTOILE

Incarnation de la prudence, les archons étoiles sont des philosophes et des administrateurs. En temps de guerre, ils servent également de tacticiens, de stratèges et de généraux des armées archons. Les archons étoiles flamboient de la même intensité et gloire que le soleil. Leur sens du devoir et leur désir de combattre le mal sont aussi infaillibles que la lumière des étoiles. Si leur incroyable intellect et leur ruse sans égale les rendent plus utiles dans les conseils de guerre que sur le champ de bataille, les archons étoiles font tout de même des opposants féroces lorsqu'ils doivent rejoindre le conflit. Ceux qui ont été témoins du sacrifice d'un archon étoile et ont survécu pour en parler décrivent cette expérience avec des termes similaires à une supernova au moment de l'implosion d'une étoile.



INSTRUMENTS DE GUERRE

L'instrument magique d'un archon messager n'est pas qu'un objet d'airain ; on raconte que chacun de ces cors est parfaitement confectionné dans les forges bénies du Paradis et imprégné des voix d'un millier d'anges. Seuls les archons peuvent vraiment jouer de ces instruments, les mortels n'ont pas la puissance nécessaire pour lancer les appels iconiques des archons messagers mais ils peuvent s'en servir d'instruments virtuoses.





MONTAGNE DU PARADIS

Les archons vivent au Paradis, un plan apparaissant comme une seule immense montagne. Le Paradis est divisé en sept parties, la majorité des archons occupant Proelera, le deuxième niveau et base d'opérations de l'armée, ou le sixième niveau, Iudica, le cœur administratif.

ARCHON ÉTOILE

LB MOYENNE ARCHON CÉLESTE

Perception +35 ; vision dans le noir, *vision lucide*

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

Compétences Arcanes +33, Athlétisme +37, Acrobaties +31, Connaissance de la guerre +39, Diplomatie +33, Intimidation +33, Occultisme +33, Religion +37, Société +33

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

Objets harnois de *résilience supérieure* +2, *lamétoile boomerang de frappe supérieure* +2

CA 43 ; **Réf** +34, **Vig** +31, **Vol** +34 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie
PV 400 ; **Résistance** feu 15 ; **Faiblesse** mauvais 15

Âme aveuglante (divine, évocation, lumière, visuel). Lorsqu'un archon étoile subit des dégâts tranchants, une lumière vive sort de ses plaies. Les créatures non-archons à moins de 3 m doivent tenter un jet de Vigueur DD 38. Sur un échec, une créature est éblouie pendant 1 round. Sur un échec critique, la créature est aveuglée pendant 1d4 rounds à la place. La créature est ensuite immunisée pendant 1 round.

Frappe punitive ➤ Un archon étoile peut également faire une Frappe punitive en lançant sa lamétoile et l'ennemi et l'allié peuvent se situer à moins de 18 m au lieu de 4,5.

Renaissance explosive (mort, divine, évocation, feu, bon). Lorsqu'il est tué, l'archon étoile explose en formant un flash aveuglant d'énergie sainte qui inflige 12d6 dégâts de feu et 12d6 dégâts bons sur tout ce qui se trouve dans une émanation de 30 m, avec jet de Réflexes basique DD 40. Une créature non archon qui assiste à l'explosion et obtient un échec critique à son jet de sauvegarde est aveuglée de façon permanente. L'archon étoile tué se réincarne 1d4 rounds plus tard en archon bouclier (*Bestiaire* p. 28).

Vitesses 10,5 m, vol 22,5 m

Corps à corps ➤ *lamétoile boomerang*, +38 (agile, mortel 1d8, finesse, bon, magique, allonge 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 3d4+16 perforants plus 2d6 bons et 3d6 de feu

À distance ➤ *lamétoile*, +38 (agile, mortel 1d8, bon, magique, de jet 18 m, polyvalent T), **Dégâts** 3d4+16 perforants plus 2d6 bons et 3d6 de feu

Sorts innés divins DD 43 ; **9°** cécité, *explosion de lumière*, *implosion* ; **7°** guérison, *rayon prismatique* ; **5°** communication à distance ; **4°** porte dimensionnelle (à volonté) ; **Constant (6°)** *vision lucide* ; *don des langues* (5°)

Porte de l'archon. Comme l'archon canin.

Astérisme avisé ➤➤ L'archon étoile calcule les coordonnées d'une constellation et lance sa lamétoile sur cette trajectoire pour toucher un ennemi après l'autre. Il effectue une Frappe de lamétoile contre une cible à moins de 18 m. Si la Frappe touche, il peut en faire une autre sur une autre cible à moins de 18 m de la première et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il rate une Frappe ou qu'il n'y ait plus de nouvelle cible à portée de la plus récente. L'archon étoile peut attaquer une cible donnée seulement une fois par utilisation de ce pouvoir. Ces attaques n'ont aucun malus de facteur de portée et l'archon étoile résout toutes les attaques avant d'augmenter le malus d'attaques multiples.

ARCHON BASTION

Le plus puissant spécimen d'archon naît au cœur de la bataille, dans des circonstances incroyablement rares.

Lorsqu'un groupe d'archons lumineux forment un gestalt pour défendre des alliés dans un combat qui semble perdu, un archon doté d'une force signifiante, tel qu'un archon étoile, peut courageusement se sacrifier en se transposant dimensionnellement avec le gestalt. Si les circonstances sont adéquates et que les archons sont chanceux, le résultat n'est pas un glorieux sacrifice mais l'émergence stupéfiante d'un archon bastion. De cette façon, les plus inférieurs des archons (les lumineux) peuvent, en un instant, devenir le plus grand espoir de leur espèce.



Les archons bastions sont des êtres massifs faits de la pierre de la montagne Sainte du Paradis et leur visage est caché par une lumière aveuglante entourant le gestalt qui les a formés. Incarnation éternelle du sacrifice, un archon bastion protège presque toujours la zone où il est apparu et, même une fois détruit, il laisse une marque indélébile de vertu dans la région environnante.

ARCHON BASTION

CRÉATURE 20

RARE LB TRÈS GRANDE ARCHON CÉLESTE

Perception +32 ; vision dans le noir, *vision lucide*

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

Compétences Athlétisme +38, Diplomatie +34, Intimidation +34, Religion +32

For +10, **Dex** +7, **Con** +10, **Int** +6, **Sag** +8, **Cha** +6

CA 47 ; **Réf** +31, **Vig** +38, **Vol** +34 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 280, guérison accélérée 30 ; **Faiblesse** mauvais 15

Aura du bastion (aura, divine, bonne, guérison, nécromancie) 15 m. Toutes les créatures d'alignement bon situées dans l'aura ont guérison accélérée 30 tant qu'elles restent à portée et gagnent un bonus de statut de +2 aux jets d'attaque et de dégâts.

Sacrifice ultime (divine, bonne, guérison, nécromancie). Si l'archon bastion est tué par une créature mauvaise, il explose en un geyser de lumière sainte, redonnant 140 PV à toutes les créatures d'alignement bon dans une émanation de 12 m. Le sol de la zone affectée est également soumis à un rituel de *consécration* de niveau 10 et est consacré pour 10 ans (ou seulement 24 h si le sacrifice ultime a lieu aux Enfers, à Abaddon ou dans les Abysses).

Frappe punitive

Vitesse 70 m ; *marche dans les airs*

Corps à corps **◆** poing, +40 (bon, loyal, magique, allonge 4,5 m),

Dégâts 4d8+20 contondants plus 2d6 bons

Sorts innés divins DD 42, attaque +34 ; **10^e** explosion de lumière, nuée de météores, rayon polaire ; **7^e** cible verrouillée (×3), motif éclatant, rayon prismatique ; **4^e** porte dimensionnelle (à volonté) ; **Constant (10^e)** *don des langues, marche dans les airs, vision lucide*

Porte de l'archon. Comme l'archon canin.

Enracinement **◆** L'archon bastion verrouille sa position, devenant volontairement immobilisé. Tant qu'il est enraciné, l'archon ne peut être déplacé de force ou subir un croc-en-jambe et il gagne un bonus de circonstances +2 à sa CA et à ses jets de Réflexes. Enracinement prend fin automatiquement dès que l'archon bastion utilise une autre action de déplacement.

Rayon saint **◆◆** (divine, bon, mise hors de combat, lumière). L'archon bastion relâche un rayon aveuglant de lumière sainte sur une ligne de 150 m qui inflige 20d6 de dégâts bons aux non-archons dans la zone avec un jet de Réflexes DD 38. L'archon bastion doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir utiliser rayon saint à nouveau.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et est aveuglée pendant 1d4 rounds.

Échec critique. La créature subit le double de dégâts et est aveuglée de façon permanente.

Rayons aveuglants **◆** **Déclencheur.** L'archon bastion touche une créature avec deux Frappes de poing ce tour et peut utiliser rayon saint ; **Effet.** L'archon bastion utilise son rayon saint seulement sur la créature qu'il a frappée deux fois. Le résultat du jet de sauvegarde de la créature est un degré de succès moins bon que le résultat obtenu.



ARCHONS CUIRASSÉS

Toujours prêts à défendre les autres, la plupart des archons ne sont jamais vus sans leurs armures. Même ceux qui n'en portent pas, tels que les archons bastions, semblent porter des armures lourdes pouvant supporter le fleau des batailles.





TAPOTEMENTS ONDULANTS

En tapotant la surface de l'eau sur laquelle ils se tiennent, les arpenteurs des tourbières communiquent avec leur peuple grâce à leur perception des ondes. Les autres créatures douées de ce pouvoir peuvent les détecter, mais il est rare qu'elles les comprennent à moins d'appartenir au peuple des seshes. Un MJ peut permettre à un personnage de comprendre les tapotements ondulants ou de communiquer avec cette méthode inhabituelle s'il possède perception des ondes, parle l'aquatique et a vécu suffisamment longtemps parmi les arpenteurs des tourbières.

ARPENTEUR DES TOURBIÈRES

Bien qu'ils utilisent entre eux le nom de seshes, les arpenteurs des tourbières ne s'offusquent pas envers ceux qui les appellent par leur nom vernaculaire bien plus répandu. Leurs quatre pattes, leurs deux bras et leurs puissantes mandibules leur donnent l'apparence d'araignées d'eau qui se tiennent debout. Les arpenteurs des tourbières se déplacent sur l'eau aussi facilement que sur la terre ferme, facilitant la poursuite de leur proie ou la fuite en présence de prédateurs. Ils abandonnent rarement leur habitat situé dans les rivières et les lacs marécageux. Les arpenteurs des tourbières mesurent 1,5 m pour un poids d'environ 65 kg.

Ils ont un régime alimentaire majoritairement carnivore. Cependant, ils préfèrent se nourrir exclusivement d'animaux, car la consommation de chair de créature intelligente est considérée comme un tabou.

Chaque membre de la société seshe se doit de tout mettre en œuvre pour servir et assurer la pérennité de son peuple en luttant contre les créatures hostiles vivant aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de leurs foyers marécageux. De plus, on attend de chacun d'eux qu'il développe une compétence servant à garantir la prospérité de la communauté et, par extension, assurer la survie de l'espèce. Traditionnellement, les arpenteuses des tourbières œuvrent dans la maçonnerie et l'artisanat, tandis que les mâles se concentrent sur la chasse et la cueillette. Cependant, ces rôles ne sont pas strictement réservés à un sexe : chaque membre d'une petite communauté apporte son aide dans la mesure du possible.

ARPENTEUR DES TOURBIÈRES

CRÉATURE 2

PEU COURANT N MOYENNE ABERRATION

Perception +8 ; perception des ondes 36 m, vision dans le noir

Langue aquatique

Compétences Athlétisme +8 (+10 pour Bondir pendant Foulée aquatique ou en Nageant), Discrétion +8, Survie +8

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

Objets filet, lance

Inspiration profonde. Un arpenteur des tourbières peut retenir sa respiration pendant 2 h.

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +8, **Vol** +8

PV 30

Vitesse 7,5 m, nage 6 m

Corps à corps ♦ lance +8, **Dégâts** 1d6+4 perforants

Corps à corps ♦ mandibules +8 (agile), **Dégâts** 1d6+4 perforants

À distance ♦ lance +10 (jet 6 m), **Dégâts** 1d6+3 perforants

Foulée aquatique. L'arpenteur des tourbières se tient et se déplace sur la surface de l'eau ou tout autre liquide sans couler. Il peut évoluer sous l'eau s'il le souhaite, mais dans ce cas il doit Nager normalement.

Lancer de filet ♦ **Conditions.** L'arpenteur des tourbières tient un filet à deux mains. **Effet.** Il jette ce filet pour gêner son adversaire. Il effectue une Frappe à distance (avec un modificateur de +10) contre une créature de taille Moyenne ou plus petite à 6 m ou moins. S'il touche la cible, elle est prise au dépourvu et subit un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses. En cas de coup critique, la créature est entravée à la place. Le DD pour S'échapper du filet est de 16. Une créature adjacente à la cible peut Interagir avec le filet pour le retirer.

Sprint aquatique ♦♦♦ L'arpenteur des tourbières Marche rapidement jusqu'à trois fois en ligne droite sur des eaux calmes. À la fin de son déplacement, il peut effectuer une Frappe contre une créature.



ASSASSIN CALIGNI

Les assassins calignis possèdent un don pour l'occultisme bien supérieur à celui de leur peuple. Tous les calignis possèdent un pouvoir obtenu auprès des Oubliés, les demi-dieux disparus. Dans la plupart des cas, ce pouvoir n'est qu'une flamme dormante. Mais chez les assassins calignis, il prend la forme d'une terrible faim dévorante. Ils embrassent ainsi leurs pulsions maléfiques et cherchent à rassasier cette faim surnaturelle en utilisant sur autrui leur pouvoir de moisson des âmes. S'ils se retrouvent dans l'impossibilité de se nourrir, ils sombrent dans la paranoïa puis se retrouvent pris d'une rage meurtrière. Une alimentation tardive les apaise, mais ne restaurera jamais entièrement leur calme et leur patience.

La plus grande manifestation de la faim d'un assassin apparaît probablement au moment de sa mort. Lors de son dernier souffle, il s'effondre dans une implosion violente et sans lumière qui consomme l'intégralité de son corps dans une ultime tentative de satiété, là où les autres calignis meurent dans une explosion aveuglante.

Les assassins se considèrent comme les plus intelligents et les plus talentueux de leur peuple. Toutefois, ils ne cachent pas leur envie malade de prendre la place occupée par les traqueurs calignis (*Bestiaire Pathfinder* p. 46) et conspirent sans relâche contre eux afin de revendiquer ce pouvoir. Pour leur part, les traqueurs considèrent les machinations des assassins comme un prix raisonnable à payer afin d'user de leurs talents pour le bien d'une enclave. Un assassin un peu trop ambitieux peut devenir si nécessaire un brave pion à sacrifier pour cette dernière.

Parmi les calignis, la stature physique des assassins se situe entre le svelte danseur et l'insignifiant rampant. Les traqueurs les dominent en général par la taille, ce qui ne fait qu'ajouter à la jalousie et au ressentiment des assassins.

ASSASSIN CALIGNI

CRÉATURE 3

PEU COURANT CM PETITE CALIGNI HUMANOÏDE

Perception +8 ; vision dans le noir supérieure

Langues caligni, commun des profondes

Compétences Acrobaties +9, Arcanes +10, Athlétisme +7, Discrétion +10, Occultisme +10

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

Objets kukri, poison traînée noire (2 doses ; voir ci-dessous)

Aveuglé par la lumière

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

PV 45 ; implosion finale

Implosion finale (son) Lorsque l'assassin caligni meurt, son corps implose violemment, ce qui le réduit à néant et inflige 3d10 dégâts de son à toutes les créatures dans un rayon de 3 m. Chaque créature dans la zone d'effet doit tenter un jet de Vigueur DD 20. Les équipements et trésors de l'assassin ne sont pas affectés par l'implosion et forment une pile là où il est mort.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et est sourde pendant 1 min.

Échec critique. La créature reçoit le double des dégâts et est sourde pendant 24 h.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ kukri, +11 (agile, croc-en-jambe, finesse),

Dégâts 1d6+3 tranchants plus poison traînée noire

Sorts innés occultes DD 20, attaque +122* douleur fantôme, main spectrale, mise à mort, ténèbres (à volonté) ; **tours de magie** (2*) bouclier, contact glacial, détection de la magie, hébètement

Poison traînée noire (poison) **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). Pour plus de détails sur ce poison alchimique, consultez le *Bestiaire Pathfinder* p. 46.

Appel du sang ◆◆ (enchantement, mental, occulte). Chaque caligni à moins de 9 m obtient un bonus de statut de +2 à ses jets d'attaque contre les créatures prises au dépourvu. Ce bonus dure 1 min.

Moisson des âmes (nécromancie). L'assassin caligni inflige 2d6 dégâts négatifs supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.



BRELOQUES DES ASSASSINS CALIGNIS

Les assassins sont obsédés par les breloques magiques et les convoitent plus que tout. En combat, ils emportent souvent un objet consommable ou permanent, comme un parchemin, une baguette ou un talisman. Malheureusement, à force de bricoler et manipuler leurs trésors, ces derniers finissent souvent déréglés, voire vidés de leur pouvoir.





TRÉSORS ATHACHS

L'avarice des athachs est notoire, mais ces créatures méfiantes ont une manière bien à elles de dissimuler leurs gemmes et leurs trésors scintillants. Quand un athach trouve des pièces et des bijoux, il écrase le métal précieux jusqu'à former une boule grossière de la taille d'une pomme, puis l'avale. Quand il n'est pas occupé à tourmenter des humains, il régurgite ces agglomérats pour jouer avec. Un tel amas découvert sur le sol du repaire d'un athach a toutes les chances d'être couvert de la bave toxique du géant.

ATHACH

Les athachs immenses et brutaux sont craints à la fois pour leur aspect monstrueux et leur cruauté. Au-delà de leurs immondes habitudes, c'est le frêle troisième bras qui jaillit de leur torse et se termine en une serre aux longs doigts convulsifs qui rend ces géants encore plus étranges. D'énormes crocs similaires à des défenses sortent de leur mâchoire supérieure et maintiennent leur bouche ouverte, laissant couler de longs filets de bave mêlée au venin toxique qui les recouvre.

Les athachs méprisent presque autant la civilisation que leurs congénères, et ils se complaisent dans les actes sadiques et la terreur qu'ils causent chez leurs victimes. Un athach n'a pas vraiment de territoire propre, mais erre dans les arrière-pays civilisés jusqu'à trouver une communauté d'humanoïdes suffisamment vulnérable à prendre pour cible. Une fois ses victimes découvertes, le géant établit un repaire caché dans un lieu comme une ferme abandonnée ou une caverne depuis lequel il lance sa campagne de supplices. Après quelques semaines passées à harceler, capturer et torturer ses victimes, l'athach commence à se lasser. Il se livre alors à une ultime vague de destruction, rasant chaque habitation et dévorant la moindre créature qu'il croise.

Il laisse parfois un ou deux survivants s'échapper, forçant ces rescapés terrifiés à passer le reste de leur vie à témoigner de son caractère redoutable.

ATHACH

CRÉATURE 12

CM TRÈS GRANDE GÉANT HUMANOÏDE

Perception +22 ; vision dans le noir

Langue jotun

Compétences Athlétisme +25, Intimidation +21

For +7, Dex +3, Con +7, Int -1, Sag +4, Cha +3

CA 33 ; Réf +20, Vig +25, Vol +21

PV 250 ; Faiblesse fer froid 10

Attaque d'opportunité ➤ L'athach obtient une réaction supplémentaire au début de chacun de ses tours qu'il ne peut utiliser que pour faire une Attaque d'opportunité avec sa griffe. Une même action ne peut pas déclencher plus d'une Attaque d'opportunité.

Interception de rochers ➤

Vitesse 12 m

Corps à corps ➤ griffe, +25 (agile),

Dégâts 3d8+13 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +25, Dégâts 3d8+13 perforants plus venin d'athach

Corps à corps ➤ poing, +25 (allonge 3 m),

Dégâts 3d12+13 contondants

À distance ➤ rocher, +25 (brutal, facteur de portée 36 m), Dégâts 3d8+13 contondants

Griffe rapide ➤ Déclencheur. L'athach frappe une créature avec deux Frappes de poing ; **Effet.** L'athach effectue une Frappe de griffe sans malus d'attaques multiples contre la créature qu'il a frappée avec ses poings. Cette attaque de griffe n'augmente pas le malus d'attaques multiples de l'athach.

Projection de rochers ➤

Venin d'athach (poison) ; **Jet de sauvegarde**

Vigueur DD 32 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et affaibli 1 ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison et affaibli 2 ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison et affaibli 3

AURUMVORAX

Les aurumvorax sont des prédateurs extrêmement agressifs et territoriaux qui courent sur huit pattes, capables de creuser la roche grâce à leur force incroyable et leurs griffes dures comme de l'acier. Un spécimen typique ne mesure qu'un mètre de long mais pèse plus de 90 kg, ses os épais et solides étant entourés de muscles denses, faisant de la créature une force de la nature mais une piètre nageuse. Sa fourrure est dorée, avec parfois des reflets roux ou argentés en fonction des métaux qu'il a ingérés, et ses griffes sont invariablement du noir brillant d'un fer poli.

Un aurumvorax adulte peut revendiquer un territoire s'étendant sur près de deux kilomètres, chassant les autres prédateurs et menant une vie solitaire, hormis pour s'accoupler. Ce sont des créatures irascibles et impossibles à entraîner une fois adultes, mais pris en charge petits par un dresseur audacieux, ils feront de redoutables animaux de garde, qui se négocieront à plusieurs centaines de pièces d'or auprès d'acheteurs avisés. Les mères aurumvorax donnent généralement naissance à un seul petit, et se montrent féroceement protectrices, faisant de leur acquisition une entreprise risquée. Même dressées, ces créatures sont enclines à de dangereux accès de rage.

AURUMVORAX

CRÉATURE 9

N PETITE ANIMAL

Perception +18 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +20 (+6 pour nager), Discrétion +18

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +3, **Cha** +0

CA 28 ; **Réf** +17, **Vig** +19, **Vol** +16

PV 170

Férocité ➤

Posture ferme. Un aurumvorax gagne un bonus de circonstances de +4 au

DD de Réflexes ou de Vigueur contre les tentatives de le Pousser

ou de Croc-en-jambe, ainsi qu'au DD d'Athlétisme contre les ten-

tatives d'échapper à son Empoignade

Vitesses 10,5 m, creusement 3 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +21, **Dégâts** 2d10+12 perforants plus Empoignade

Corps à corps ➤ griffes, +21 (agile), **Dégâts** 2d8+12 tranchants plus Empoignade

Hémorragie critique. Quand un aurumvorax inflige un coup critique, la cible subit 1d6 dégâts de saignement persistants.

Labourage rapide ➤➤ L'aurumvorax effectue quatre Frappes de griffes contre une créature qu'il a empoignée.

Chaque attaque compte pour le malus d'attaques multiples de l'aurumvorax, et son malus augmente à chaque attaque.

Rongage du métal ➤ L'aurumvorax effectue une Frappe de mâchoires contre une créature qu'il a empoignée. Si l'attaque touche et que la cible est de taille Moyenne ou inférieure, elle est mise à terre. De plus, si la cible 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 1d6 dégâts de saignement persistants. Cette Frappe ne peut endommager davantage une armure qui est déjà brisée.



GARDIENS DORÉS

Bien que totalement carnivores, les aurumvorax sont connus pour ronger des métaux (en particulier l'or et le cuivre), bien que nul ne sache s'ils le font pour aiguiser leurs dents ou pour répondre à quelque besoin nutritionnel. Un terrier d'aurumvorax peut s'étendre sur des centaines de mètres creusés dans la roche, et suit souvent les veines de minerai en s'enfonçant profondément sous terre. Les mineurs nains apprécient le goût de ces créatures pour les oxydeurs. Ceux qui utilisent des aurumvorax pour leur protection les appellent des gardiens dorés.





ATELIERS D'AUTOMATES

Le premier automate excavateur a été conçu dans les ateliers d'une guilde de voleurs nains appelée les Écornifleurs de Godak, qui utilisaient des théories plus avancées sur la magie des automates comme base de travail pour leurs appareils les plus simples bien que tout aussi efficaces. Avec leurs automates excavateurs, au fil des années, les Écornifleurs ont été le fléau des autorités de plusieurs communautés naines. Leurs voyages ont diffusé la technologie des automates excavateurs et des améliorations ont permis de concevoir des modèles plus fiables et plus rapides. Bien que des mécaniciens nains honnêtes ont pu observer des automates excavateurs et constater la complexité de leur technologie, ils refusent obstinément de créer leurs propres modèles à partir d'automates conçus dans un but aussi peu scrupuleux.

AUTOMATE EXCAVATEUR

Les voleurs convoient les automates excavateurs, des créatures artificielles spécialisées construites pour l'infiltration. Chaque automate excavateur est doté de nombreux ustensiles simples, dont une panoplie d'appareils mécanisés qui agissent comme des outils de voleur, deux bras équipés d'une foreuse et deux bras avec des vrilles pour s'accrocher à des surfaces et les escalader. Une fois activées, ces machines se propulsent vers l'avant. Bien qu'elles aient toutes les facultés conventionnelles d'une créature artificielle, elles suivent généralement une routine simple : éviter de se faire remarquer, crocheter les serrures qui l'empêchent de progresser, creuser pour contourner des obstacles et attaquer si elles sont acculées. Elles sont rarement seules car un voleur a besoin d'être à proximité aussi bien pour voler des biens que pour éviter qu'un automate excavateur ne continue ses déprédations une fois qu'il a atteint son objectif.

La source de l'énergie qui alimente l'automate excavateur est aussi bien mécanique que magique. Les rouages, les mécanismes et les ressorts qui lui octroient sa mobilité sont une amélioration par rapport à de véritables automates plus primitifs (dont le fonctionnement requiert des manipulations constantes pour qu'ils restent mobiles). Mais cela augmente sa vulnérabilité car des voleurs ou des personnes entraînées peuvent rapidement démonter les parties mobiles des automates excavateurs.

AUTOMATE EXCAVATEUR

CRÉATURE 5

N PETITE CRÉATURE ARTIFICIELLE DÉNUÉE D'INTELLIGENCE

Perception +9 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +12, Athlétisme +9 (+12 pour Bondir ou Escalader), Discrétion +14, Vol +15

For +2, **Dex** +5, **Con** +1, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -5

Outils d'infiltration. Le visage d'un automate excavateur est constitué d'une panoplie d'outils de voleur d'infiltration. On peut les récupérer sur un automate détruit en réussissant un test d'Artisanat DD 20. Si le test échoue, les outils sont détruits.

CA 23 ; **Réf** +14, **Fort** +10, **Vol** +7

PV 65 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement

Vulnérabilité mécanique. Une créature avec une maîtrise d'expert en Vol peut tenter un test pour Désamorcer un dispositif afin d'endommager l'automate. Le DD est de 22 et chaque succès inflige 20 dégâts.

Vitesses 9 m, creusement 4,5 m

Corps à corps ♦ foreuse, +14 (fatale d10, finesse), **Dégâts** 2d6+4 perforants plus 1d6 saignement persistants

Corps à corps ♦ vrille, +14 (finesse), **Dégâts** 2d8+4 perforants

Attaque sournoise. Les Frappes d'un automate excavateur infligent 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Saut de fixation ♦ L'automate excavateur saute jusqu'à 6 m sur une créature ou un objet et tente une Frappe de vrille contre lui. Si la Frappe inflige des dégâts à la cible, il s'y fixe (généralement sur son dos). Cela revient à empoigner la créature mais l'automate excavateur se déplace avec elle au lieu de l'immobiliser. Tant qu'il est attaché, l'automate excavateur ne peut utiliser ses vrilles. Il peut être délogé et Poussé ou il peut se détacher lui-même avec une action Interagir.



AVEUGLEUR

Vivant dans les cavernes souterraines humides, les aveugleurs ressemblent à des humanoïdes trapus dotés d'une tête et d'yeux batraciens surdimensionnés. Ces derniers diffusent une douce lueur en permanence, mais un aveugleur peut rétracter la lourde membrane qui les couvre en temps normal pour émettre une lumière aussi intense que celle du jour. Ce sont des créatures simples qui utilisent ces lumières pour attirer ou désorienter leurs proies, principalement de petits animaux comme des lézards, des rongeurs ou des poissons. Pour nourrir leurs petits, elles peuvent néanmoins s'attaquer à de plus grosses prises. Quand elles tombent sur des créatures de leur taille ou plus grandes, elles fuient en s'aidant de leurs yeux lumineux si nécessaire. Les aveugleurs chassent souvent par deux ou en petits groupes. Ils s'approchent lentement de leurs proies en se coordonnant à distance grâce à leurs signaux lumineux. Une tactique classique consiste en un aveugleur nageant en profondeur et se servant de ses lumières pour rabattre les poissons vers la surface, où un autre les attrape et les jette sur la rive pour les manger plus tard.

Les aveugleurs nichent dans les cavernes humides, en particulier les grottes proches de lacs ou de marais souterrains. Un nid idéal consiste en une vaste caverne pleine de champignons, avec un lac poissonneux et le bruit rassurant de l'eau qui tombe du plafond goutte à goutte. Les aveugleurs aspirent à une vie sereine et silencieuse, et même à leur naissance ils n'émettent que quelques cris discrets. Les yeux d'un bébé aveugleur luisent intensément, et ses parents se pelotonnent contre lui pour en atténuer la lumière et éviter d'attirer les prédateurs.

Ces derniers ne sont d'ailleurs pas tous des animaux. Les peuples souterrains trouvent ces créatures fort utiles et les capturent pour divers usages. Les duergars s'en servent de « grenouilles d'assaut », couvrant leur tête d'un capuchon et le retirant soudain durant leurs raids pour aveugler leurs ennemis. Ils les envoient parfois dans les mines avec leurs esclaves dépourvus de vision nocturne en guise de source lumineuse. Les drows s'en servent pour les mêmes raisons, et certains nobles vont jusqu'à traiter ces créatures comme de simples lanternes en les pendant au plafond de leurs salles. Ni les duergars ni les drows n'en prennent grand soin, les aveugleurs en captivité vivent donc rarement très longtemps.

AVEUGLEUR

N PETITE ANIMAL

Perception +9 ; vision dans le noir


Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +6 (+9 pour Escalader ou Nager), Discretion +7


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


CA 18 ; **Réf** +9, **Vig** +9, **Vol** +5

PV 27 ; **Immunités** aveugle, lumière

Vitesses 7,5 m, escalade 4,5 m, nage 4,5 m

Corps à corps  griffe, +11 (agile, finesse) ; **Dégâts** 1d8+2 tranchants

Corps à Corps  mâchoires, +10, **Dégâts** 1d12+2 perforants

Projecteur  (concentration, lumière). Les yeux de

l'aveugleur émettent une lumière vive dans une émanation de 9 m (créant aussi une lumière faible jusqu'à 18 m). Chaque créature prise dans la lumière vive au moment où l'aveugleur effectue cette action ou qui y pénètre tant qu'elle est active doit faire un jet de Vigueur DD 18. Ensuite, la cible est temporairement immunisée pendant 1 h. La lumière persiste jusqu'à ce que l'aveugleur la dissipe en utilisant cette action à nouveau.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est éblouie pendant 1 round.

Échec. La cible est aveuglée pendant 1d4 rounds.

Échec critique. La créature est aveuglée pendant 1 h.

CRÉATURE 2



SIGNAUX LUMINEUX

Pour communiquer à distance, les aveugleurs font clignoter leurs yeux selon des schémas particuliers. Cela tient plus de l'instinct que du véritable langage, et ils sont incapables d'inventer de nouveaux signaux.

Certains explorateurs souterrains se servent de lanternes pour imiter ces communications.

Deux flashes rapides : Danger !

Une impulsion longue : Tout va bien.

Deux impulsions longues : Nourriture attrapée.

Une impulsion très longue : Viens ici.

Clignotement rapide et répété :

Accouplons-nous !

Flashes rapides et intermittents : Excité !

Un flash long, puis ténébres : Triste.



COMPÉTITIONS BRALANIES

Les bralanis aiment inventer des jeux et des compétitions, ainsi qu'ajouter des variantes aux sports populaires plutôt que s'en tenir aux règles habituelles. La vitesse joue souvent un rôle dans les défis bralanis, qu'il s'agisse de rapidité physique ou de vivacité d'esprit. Il leur arrive souvent d'impliquer les jeunes enfants dans ce processus et d'encourager les adultes à s'inspirer de leur créativité plutôt que de stagner dans des schémas confortables et répétitifs.

AZATA

Les azatas chérissent la vie par-dessus tout et luttent pour préserver l'individualité et l'indépendance.

BRALANI (AZATA DU VENT)

Les bralanis sont l'incarnation de la concurrence loyale et saisissent chaque occasion de mettre leurs compétences à l'épreuve contre de dignes ennemis, fédérant les mortels par le frisson du sport et de la compétition amicale. Leur goût pour le conflit constructif s'étend à des enjeux plus élevés, comme les négociations diplomatiques. Dans de tels cas, les bralanis s'assurent qu'aucune partie n'étouffe les revendications de l'autre et font si nécessaire office de médiateurs. Selon eux, un défi amical permet de désamorcer les tensions. Quand les discussions se passent bien, les bralanis restent en retrait et laissent aux participants le soin de modeler leur avenir. Ils adorent voyager au cœur de violentes tempêtes, se délectant de leur énergie brute.

BRALANI

CRÉATURE 6

CB MOYENNE AZATA CÉLESTE

Perception +14 ; vision dans le noir

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

Compétences Acrobaties +13, Connaissance ludique +14, Diplomatie +15, Discrétion +15, Duperie +15

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

Objets *arc long composite* +1, cimeterre

CA 24 ; **Réf** +17, **Vig** +13, **Vol** +12

PV 120 ; **Faiblesses** fer froid 5, mauvais 5 ;

Résistance électricité 10

Vitesse 9 m, vol 24 m

Corps à corps ♦ cimeterre, +16 (percutant, balayage),

Dégâts 1d6+8 tranchants plus 2d6 d'électricité et 1d6 bons

À distance ♦ *arc long composite*, +18 (mortel 1d10, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 1d8+6 plus 1d6 d'électricité et 1d6 bons.

Sorts innés divins DD 24 ; **4°** *forme gazeuse* (à volonté) ; **3°** *guérison, éclair, mur de vent* ; **2°** *apaisement des émotions* ; **1°** *bourrasque* (à volonté) ; **Constant (5°)** *don des langues*

Concurrence loyale (divin, enchantement, mental). Une fois par jour, un bralani peut consacrer une minute à bénir des créatures consentantes dans un rayon de 30 m autour de lui sur le point de se mesurer les unes aux autres. Cette bénédiction dure 24 h. Si une créature bénie triche ou profite du défi pour en blesser une autre, la créature devient visiblement souffrante et malade 1, et demeure incapable de se libérer de cet état pour la durée du concours ou jusqu'à ce qu'elle déclare forfait. À la fin de la compétition, les participants qui ont concouru de manière loyale ont plus de facilité à négocier et à comprendre le point de vue de leurs opposants. Pendant 1 h, ils gagnent un bonus de statut de +2 à leurs tests de Diplomatie et pour se souvenir directement en lien avec leurs adversaires.

Forme venteuse. Un bralani sous *forme gazeuse* se déplace à sa pleine Vitesse.

Souffle du tourbillon ♦♦ (air, divin, évocation). Le bralani génère un vent abrasif sur une ligne de 6 m qui inflige 7d6 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 24). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.



VÉRANALLIA [AZATA DE LA RENAISSANCE]

Les véranallias représentent la liberté qu'a la vie de s'épanouir, d'évoluer et de s'adapter. Ils interagissent rarement directement avec les non-azatas, la plupart des créatures trouvant leur nature trop difficile à appréhender ; celles qui parviennent à s'assurer leur aide les considèrent cependant comme de puissants alliés. La moitié inférieure du corps d'un véranallia est fait de végétation qui reproduit sans fin un cycle vertigineux de bourgeonnement, de floraison puis de flétrissement. Sa moitié supérieure ressemble à celle d'un humanoïde de n'importe quel genre ; il est rare pour un véranallia de conserver le même pendant plus de quelques saisons consécutives.

Les véranallias transforment les paysages dans leur sillage, apportant indifféremment création et destruction. Autour d'eux, le monde déborde d'une végétation abondante et de nourriture pour les animaux alentour, et quand ils apportent la destruction, c'est sans la moindre cruauté ; il est parfois nécessaire de laisser la place à de nouvelles vies. Ils déclenchent des feux de forêt avant que les broussailles desséchées ne s'accumulent trop dangereusement, et apportent de mordants hivers aux zones infestées de parasites que la chaleur fait proliférer.

VÉRANALLIA

CRÉATURE 20

CB MOYENNE AZATA CÉLESTE

Perception +38 ; perception des vibrations (imprécis) 36 m, vision dans le noir
Langues céleste, draconique, infernal ; *communication avec les animaux, communication avec les plantes, don des langues*

Compétences Athlétisme +34, Connaissance de l'Élysée +36, Diplomatie +38, Duperie +36, Intimidation +36, Médecine +36, Nature +34, Survie +38

For +8, **Dex** +6, **Con** +8, **Int** +6, **Sag** +10, **Cha** +8

Objet serpe de frappe supérieure +3

CA 45 ; **Réf** +34, **Vig** +36, **Vol** +38

PV 475 ; **Faiblesses** fer froid 20, mauvais 20 ;

Résistances feu 20, froid 20

Vitesses 12 m, vol 12 m

Corps à corps ♦ liane, +39 (allonge 6 m), **Dégâts** 4d12+16 contondants plus 1d6 bons et Empoignade améliorée

Corps à corps ♦ serpe, +39 (agile, finesse, croc-en-jambe),

Dégâts 3d4+16 tranchants plus 4d6 de froid et 1d6 bons

Sorts innés divins DD 42, attaque +32 ; **10^e** cataclysmes, phénomène primordial (une fois par an), vivifier ; **9^e** hostilité naturelle, régénération (x3), tempête vengeresse, voyage par les arbres (à volonté) ; **8^e** explosion de lumière (à volonté), rayon polaire (à volonté) ; **6^e** entraves végétales (à volonté), métamorphose funeste (à volonté) ; **Constant (9^e)** communication avec les animaux, communication avec les plantes, don des langues, endurance aux éléments

Rituels DD 42 ; appel primordial, communion avec la nature, consécration, croissance végétale, éveil d'animal, flétrissement végétal, réincarnation^{MdJ-RA}

Altération du climat ♦♦♦♦ **Fréquence** trois fois par jour ; **Effet**. Le véranallia altère radicalement le cycle météorologique de la zone qui l'entoure, produisant n'importe quel effet d'un rituel réussi de contrôle du climat de niveau 9.

Renaissance (divin, nécromancie) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Le véranallia consacre une minute à enfermer une créature morte depuis un an ou moins dans un cocon. Après 24 h, la créature revient à la vie et le cocon explose dans une pluie de fleurs colorées. Au choix du véranallia, renaissance peut modifier l'ascendance ou l'héritage de la créature, généralement en aasimar.



VÉRANALLIA PRIMORDIALE

Dans les profondeurs de l'Élysée rôdent les doyennes des véranallias. Ces êtres se préoccupent de transformations s'étirant sur des millénaires et sur les changements climatiques de mondes entiers. Les véranallias primordiales disposent de pouvoirs uniques pouvant affecter des zones de plusieurs kilomètres autour d'elles et capables de vitrifier des déserts ou de déclencher des séismes.





ANTRES HANTÉS

Les baobhan sith adorent l'esthétique des maisons abandonnées, des cimetières et des vieilles ruines. Elles s'efforcent de donner à leur antre une beauté gothique et le protègent de la crasse et du délabrement.

BAOBHAN SITH

La non-mort est une chose rare dans le royaume féerique du Premier Monde, la puissance brute de la vie qui infuse ce plan rendant les morts-vivants mal à l'aise dans le meilleur des cas. Certaines fées ont cependant adopté les viles pratiques et manies de morts-vivants connus, tout en restant vivantes elles-mêmes, à l'instar des baobhans sith meurtriers et de leur tendance à boire du sang.

Ces derniers évitent les confrontations quand ils sont en infériorité numérique et, bien que territoriaux, ils ne dévoileront pas leur véritable nature face à des groupes importants. Ils préfèrent boire le sang de victimes qu'ils trouvent séduisantes et ne se nourrissent en aucun cas sur des animaux, considérant cet acte comme rustre.

BAOBHAN SITH

CRÉATURE 6

PEU COURANT CM MOYENNE FÉE

Perception +12 ; vision nocturne

Langues aklo, commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +15, Discrétion +15, Duperie +15, Nature +12, Représentation +15 (+17 quand il danse)

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

CA 24 ; **Réf** +17, **Vig** +12, **Vol** +14

PV 105 ; **Faiblesse** fer froid 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +17 (agile, finesse), **Dégâts** 2d6+6 tranchants plus 1d6 dégâts de saignement persistants

Sorts innés primordiaux DD 24 ; **3^e lecture des pensées** (à volonté)

Boire le sang ♦ **Conditions.** Une créature en état de saignement se trouve à portée d'allonge du baobhan sith ; **Effet.** Le baobhan sith tente de boire le sang coulant des blessures de la créature. Le baobhan sith effectue un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la cible.

En cas de succès, la victime devient drainée 1 et le baobhan sith regagne 10 PV, tout point de vie dépassant son total maximum est converti en PV temporaire. Boire le sang d'une victime qui est déjà drainée ne restaure pas de PV, mais le baobhan sith peut augmenter l'intensité de l'état drainé de la victime de 1. L'état drainé de la victime diminue de 1 par semaine. Une transfusion sanguine, qui requiert 10 min, un test réussi de Médecine DD 20 et une source suffisante de sang (ou un donneur) réduit l'état drainé de 1.

Changement de forme ♦ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Le baobhan sith peut se transformer en un grand corbeau, avec les effets de l'option aviaire du sort *forme aérienne* (Livre de base, p. 342).

Danse captivante ♦♦ (enchantement, mental, mise hors de combat, primordial, visuel). Le baobhan sith se déhanche en rythme et Marche rapidement jusqu'à sa Vitesse. Chaque créature qui termine son mouvement à 9 m ou moins du baobhan sith doit effectuer un jet de Volonté DD 25.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée à la Danse captivante pendant 24 h.

Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round et est temporairement immunisée à la Danse captivante pendant 24 h.

Échec. La créature est fascinée et doit dépenser au moins 1 de ses actions à chacun de ses tours pour se rapprocher du baobhan sith aussi rapidement que possible, tout en évitant tout danger évident. Si la créature termine son mouvement ou son tour en étant adjacente à la fée, elle est ralentie 1 jusqu'à la fin de son prochain tour.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature doit consacrer toutes ses actions à se rapprocher du baobhan sith et, si elle termine son mouvement ou son tour en étant adjacente à la fée, elle est paralysée jusqu'à la fin de son prochain tour.



BASIDIROND

Le basidiron, aussi appelé fronde mentale, est une créature fongique qui se déplace sur des vrilles noueuses. La grande cosse concave qui surmonte son corps lui sert à collecter l'humidité riche en minéraux dont elle se nourrit, que celle-ci provienne des murs d'une caverne ou de sang frais. Le basidiron émet des spores hallucinogènes qui mettent ses proies hors de combat assez longtemps pour qu'il les transforme en une pulpe sanglante, avant de déposer leurs délicieux restes attendris dans sa cosse pour les consommer. Un basidiron mesure plus de 1,8 m de haut pour 1 à 1,2 m de large, et pèse près de 140 kg une fois gorgé d'humidité.

BASIDIRON

N MOYENNE DÉNUÉE D'INTELLIGENCE CHAMPIGNON

Perception +8 ; vision nocturne, perception des vibrations (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +13, Discrétion +13

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

CA 22 ; **Réf** +11, **Vig** +13, **Vol** +12

PV 80 ; **Immunités** froid, mental ; **Faiblesse** tranchant 5

Léthargie dans le froid. Bien qu'un basidiron soit immunisé aux dégâts de froid, tout effet qui inflige des dégâts de ce type le rend ralenti 1 pendant 1d4 rounds. Pendant cette période, il ne peut pas utiliser son nuage hallucinatoire ni ses spores de basidiron.

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ frondaison, +15, **Dégâts** 2d8+6 contondants plus spores de basidiron

Nuage hallucinatoire ♦♦ Le basidiron libère un nuage de spores invisible dans une émanation de 6 m. Chaque créature dans la zone d'effet doit réussir un test de Vigueur DD 22 ou être sujette à de puissantes hallucinations tant qu'elle demeure dans le nuage, plus 1d4 rounds supplémentaires après l'avoir quitté. Une créature doit refaire le jet de sauvegarde chaque round tant qu'elle reste dans la zone d'effet. Le nuage persiste pendant 5 rounds à moins qu'il soit dispersé par un vent puissant. Chaque créature souffrant d'hallucinations lance 1d6 à chaque round pour déterminer ce qu'elle voit.

1. La cible s'enfonce dans des sables mouvants. Elle tombe à terre et dépense 1 action lors de son prochain tour à battre des membres comme si elle essayait de nager.
2. La cible est assaillie par une nuée d'araignées. Elle dépense 2 actions lors de son prochain tour à attaquer le sol avec une arme de mêlée (elle la dégage si nécessaire). Elle est prise au dépourvu contre toutes les attaques.
3. Un des objets que tient la cible se transforme en vipère. La cible Relâche l'objet et passe son prochain tour à le fuir.
4. La cible étouffe. Elle retient sa respiration et devient étourdie 3.
5. La cible rétrécit jusqu'à 1/10 de sa taille normale. Pendant 1 round, elle devient ralenti 2 et affaiblie 4, et subit un malus de statut de -10 à sa Vitesse.
6. La cible fond. Elle lâche tout ce qu'elle tient et devient ralenti 2 et maladroit 4 pendant 1 round.

Spores de basidiron (maladie) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d8 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d10 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 3** 1d12 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)

CRÉATURE 5



RÉCOLTE DES SPORES

On peut récolter les spores psychotropes d'un basidiron grâce à un test réussi de Nature ou Connaissances en herboristerie DD 20, ce qui fournit 1 dose de spores (1d4 en cas de succès critique) ; sur un échec critique, le basidiron crée un nuage hallucinogène de 3 m de rayon. Pour les tests d'Artisanat visant à créer du poison, chaque dose vaut 10 po, ou 20 po s'il cause les états confus ou stupéfié.





HÉRITAGE DRACONIQUE

Le lieu de prédilection d'un dracolisque ressemble grandement à celui de son cousin draconique : les noirs préfèrent les marais, les bleus les déserts et les collines arides, les verts apprécient les forêts tropicales ou tempérées, les rouges aiment les chaumières montagneuses et les cavernes profondes, et les blancs privilégient les glaciers et les paysages neigeux.

BASILIC, DRACOLISQUE

Les dracoliques sont des hybrides magiques de dragons chromatiques et de basilics. Personne ne sait plus comment le premier est apparu, mais ils se sont révélés viables et peuvent procréer entre eux ainsi qu'avec des basilics. Si un dracolisque ressemble fortement à un jeune dragon du type de son ascendant, ses huit pattes indiquent immédiatement qu'il est plus que cela. Sa coloration varie en fonction de la nature de son héritage draconique, mais elle est plus claire sur sa partie inférieure et plus sombre près de l'extrémité de ses ailes. Un dracolisque typique mesure 4,5 m de long et pèse près de 1,4 tonne.

DRACOLISQUE

CRÉATURE 9

PEU COURANT N GRANDE BÊTE DRAGON

Perception +18 ; vision dans le noir, perception des vibrations (imprécis) 9 m

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +21, Discrétion +17, Survie +20

For +6, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** -3, **Sag** +5, **Cha** +1

CA 28 ; **Réf** +17, **Vig** +20, **Vol** +18

PV 155 ; **Immunités** paralysé, pétrifié, sommeil ; **Résistance** résistance draconique 10

Coup d'œil pétrifiant (arcanique, aura, transmutation, visuel) **Déclencheur.** Une créature à 9 m ou moins du dracolisque débute son tour ; **Effet.** La cible doit effectuer un jet de Vigueur DD 26. Si elle échoue, elle devient ralentie 1 pendant 1 min alors que son corps se raidit.

Résistance draconique. Un dracolisque possède une résistance de 10 au type dégâts qu'il produit avec son attaque de souffle (voir plus bas)

Vitesses 6 m, vol 12 m

Corps à corps griffe, +21 (agile), **Dégâts** 2d10+8 tranchants

Corps à corps mâchoires, +21, **Dégâts** 2d12+8 perforants

Mâchoires sauvages Le dracolisque effectue une unique Frappe de mâchoires. Si l'attaque touche, elle inflige 4d12+16 dégâts perforants (polyvalent T). Cette frappe compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples.

Regard pétrifiant (arcane, concentration, mise hors de combat, transmutation, visuel). Le dracolisque regarde une créature qu'il peut voir à une distance maximale de 9 m. La créature doit faire un jet de Vigueur DD 28. 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 la sorte peut immédiatement être délivrée de la pierre en étant enduite (et pas seulement aspergée) de sang de dracolisque ou de basilic frais de moins d'une heure. Un unique dracolisque a assez de sang pour enduire 1d4+2 créatures de taille Moyenne de cette manière.

Souffle (arcanique, évocation). Le dracolisque projette un souffle d'énergie basé sur son héritage draconique, comme indiqué ci-dessous. Ce souffle inflige 6d10 dégâts du type indiqué, avec un jet de sauvegarde de base

DD 28 précisé entre parenthèses. Le dracolisque ne peut pas utiliser son Souffle à nouveau avant 1d4

rounds.

Blanc (froid) cône de froid de 9 m (Réflexes)

Bleu (électricité) ligne d'électricité de 18 m (Réflexes)

Noir (acide) ligne d'acide de 18 m (Réflexes)

Rouge (feu) cône de feu de 9 m (Réflexes)

Vert (poison) cône de poison de 9 m (Vigueur)

BÉBILITH

Ils ont beau contrôler la majeure partie des Abysses, même les démons peuvent devenir des proies dans les régions les plus sauvages de ce plan terrifiant. Le bébilith est le plus connu de ces prédateurs (bien qu'il ne s'agisse pas du plus dangereux). Ce monstre ressemble à une araignée grande comme un éléphant, aux yeux luisants, à la chitine hérissée et à la mâchoire dégoulinant de fluide caustique.

Nombreux sont les démons et les voyageurs planaires à sous-estimer l'intelligence perfide des bébiliths, les prenant au mieux pour de la vermine surdimensionnée. Ces créatures en profitent en tendant des embuscades étonnamment élaborées. Bien qu'ils s'attaquent à toute créature qui croise leur chemin, les bébiliths prennent un plaisir particulier à dévorer la chair démoniaque. Les qliphoths sont les seules créatures qu'un bébilith ne mangera jamais.

BÉBILITH

CRÉATURE 10

CM TRÈS GRANDE BÊTE FIÉLON

Perception +21 ; vision dans le noir, perception des démons 18 m, odorat (imprécis) 9 m

Langues abyssal (ne peut parler aucune langue) ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +19, Athlétisme +23, Discrétion +19, Intimidation +21

For +7, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** +3, **Sag** +5, **Cha** +5

Perception des démons. Un bébilith possède un odorat précis qui lui permet de sentir les démons en particulier.

CA 30 ; **Réf** +19, **Vig** +22, **Vol** +19

PV 200 ; **Faiblesse** bien 10

Attaque d'opportunité ☞

Vitesses 10,5 m, escalade 4,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +23 (agile, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+13 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +23 (magique, allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+13 perforants plus pourriture abyssale

Distance ♦ toile, +23 (facteur de portée 18 m), **Effet** laisse dimensionnelle

Sort inné divin DD 29 ; 7^e changement de plan (soi uniquement)

Coup pénétrant. Contre les démons, les Frappes d'un bébilith comptent comme venant d'armes en fer froid et bonnes.

Laisse dimensionnelle. Une créature touchée par la Frappe de toile du bébilith est entravée et attachée à ce dernier, ce qui l'empêche de s'en éloigner. La créature entravée est également sous l'effet d'un sort *ancrage dimensionnelle* (DD 29) dont la durée se poursuit tant que la créature demeure attachée. Le bébilith ne peut attacher qu'une seule créature à la fois. Le DD pour S'échapper ou Ouvrir de force la laisse s'élève à 29. Une Frappe permet de trancher la laisse (CA 20, Solidité 5, 20 PV) ; cela met fin à l'effet d'*ancrage dimensionnelle* mais ne libère pas la créature entravée.

Pourriture abyssale (maladie, nécromancie). L'état drainé causé par la pourriture abyssale est cumulatif, jusqu'à un maximum de drainé 4 ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 29 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 3d6 dégâts négatifs (1 round) ; **Stade 2** 3d6 dégâts négatifs et drainé 1 (1 round) ; **Stade 3** 3d6 dégâts négatifs et drainé 2 (1 round)



CHASSEURS ADAPTABLES

Bien que cela soit rare du fait de sa capacité à changer de plan, un bébilith peut se retrouver piégé sur un plan étranger, que ce soit le fait d'une entrave magique ou d'une soumission à un être d'une grande puissance. Une fois isolé de sa proie favorite, l'appétit d'un bébilith peut se transformer. Dans de tels cas, les coups pénétrants de la créature peuvent s'adapter ; un bébilith piégé dans l'Élysée pourrait par exemple devenir un chasseur d'azatas, et son coup pénétrant fonctionnerait comme une arme en fer froid d'alignement mauvais afin de pouvoir exploiter les faiblesses classiques de ces entités.





HAINE DES DRAGONS

Certains érudits émettent l'hypothèse que les béhirs sont d'une manière ou d'une autre apparentés aux dragons bleus, invoquant leur aspect reptilien, leur souffle électrique et leur capacité à parler le draconique ; ils feraient cependant mieux de garder leur opinion pour eux face à un de ces spécimens. Rien ne met plus un béhir en colère que de le comparer à un dragon !

BÉHIR

Le béhir est une bête massive et serpentine avec jamais moins d'une douzaine de petites pattes, chacune se terminant par trois serres griffues. Ces créatures peuvent vivre jusqu'à 80 ans, mais la plupart d'entre elles connaissent une mort violente bien avant. Un béhir adulte mesure 12 m de long et pèse 1,8 tonne.

BÉHIR

CRÉATURE 8

N TRÈS GRANDE **BÊTE** ÉLECTRICITÉ

Perception +17 ; vision dans le noir

Langue draconique

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +19, Discrétion +18, Intimidation +18, Survie +15

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

CA 27 ; **Réf** +16, **Vig** +19, **Vol** +15

PV 140 ; **Immunité** électricité

Vitesse 9 m, escalade 4,5 m

Corps à corps ♦ griffes, +18 (agile), **Dégâts** 2d6+10 tranchants

Corps à Corps ♦ mâchoires, +18 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+10 perforants plus Empoignade

Constriction ♦ 2d6+7 contondants, DD 27

Enrouler les anneaux ♦ **Conditions.** Le béhir a entravé ou empoigné

une créature dans ses mâchoires ; **Effet.** Le béhir transfère la créature

vers ses anneaux, libérant sa mâchoire. La créature

reste empoignée et subit 1d6+6 dégâts

tranchants. Les anneaux du béhir

peuvent emprisonner autant de

créatures qu'il peut en tenir dans

son espace.

Gober ♦ (attaque)

Grande, 2d12+7 contondants,

Rupture 21

Souffle ♦♦ (électricité, évocation,

primordial). Le béhir souffle un éclair qui

inflige 9d6 dégâts d'électricité sur une ligne

de 18 m (jet de Réflexes basique DD 27). Il ne

peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

Tempête de griffes ♦♦♦ Le béhir Marche

rapidement jusqu'à sa Vitesse et peut marcher

dans les airs comme sur un sol solide, s'élevant

ou descendant selon un angle de 45 degrés.

Il peut effectuer jusqu'à 4 Frappes de

griffe à n'importe quel moment de son

mouvement, chacune contre une

créature différente à portée, et

chaque Frappe inflige 1d6 dégâts

d'électricité supplémentaires.

Ces attaques comptent

pour le malus d'attaques

multiples du béhir, mais

ce malus n'augmente

qu'une fois toutes les

attaques effectuées. Si le

béhir se déplace à la moitié

de sa Vitesse ou moins lors

d'une Tempête de griffes, ce

mouvement ne déclenche

pas de réactions. Le béhir

ne peut pas utiliser Tempête de

griffes si une créature est enroulée dans ses

anneaux. À la fin de la Tempête de griffes, il plane

vers le sol jusqu'à 18 m et atterrit doucement sans

subir de dégâts de chute. S'il descend de plus

de 18 m, il subit des dégâts de chute normaux

correspondant à la distance restante.



BLAIREAU

Les blaireaux fouisseurs abondent dans les forêts tempérées. Ils sont naturellement féroces et obstinés, et leur stature ramassée leur offre force et vitesse.

BLAIREAU

Un blaireau typique possède une fourrure sombre gris-brun striée de bandes blanches, en particulier sur sa tête, ce qui lui fait comme un masque de fourrure rayée autour des yeux. Une fois menacé, il peut rapidement se transformer en combattant impitoyable et se bat généralement jusqu'à la mort.

BLAIREAU

CRÉATURE 0

N PETITE ANIMAL

Perception +6 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +4, Discrétion +6

For +0, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** -5, **Sag** +2, **Cha** -2

CA 16 ; **Réf** +5, **Vig** +8, **Vol** +6

PV 15

Férocité ➤

Vitesses 7,5 m, creusement 3 m

Corps à corps ➤ griffe, +8 (agile), **Dégâts** 1d6 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +8, **Dégâts** 1d8 perforants

BLAIREAU GÉANT

Le blaireau géant, territorial et violent, est un prédateur implacable. Exclusivement carnivore, ses proies vont des lapins aux cerfs, en passant par le bétail et un voyageur ou un aventurier occasionnel. Les griffes du blaireau géant sont assez puissantes et aiguisées pour creuser la roche. Ils mesurent généralement 1,2 m au garrot pour 230 kg.

BLAIREAU GÉANT

CRÉATURE 2

N MOYENNE ANIMAL

Perception +8 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +8, Discrétion +7

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

CA 18 ; **Réf** +6, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 30

Férocité ➤

Vitesses 7,5 m, creusement 3 m

Corps à corps ➤ griffe, +11 (agile), **Dégâts** 1d6+4 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d8+4 perforants

Rage du blaireau ➤ (concentration, émotion, mental). Le blaireau géant entre dans un état de rage pure qui dure 1 min, jusqu'à ce qu'il ne perçoive plus aucun ennemi, ou jusqu'à ce qu'il tombe inconscient, selon ce qui se produit en premier. Tant qu'il est enragé, la CA du blaireau géant passe à 17 et ses Frappes de mâchoires et de griffe infligent respectivement 1d8+8 et 1d6+6 dégâts. Dans le même temps le blaireau géant ne peut pas utiliser d'action possédant le trait concentration, à l'exception de Chercher. Une fois que sa rage prend fin, le blaireau géant ne peut plus utiliser Rage du blaireau pendant 1 min.



DRESSÉS POUR CREUSER

Les kobolds et autres habitants de terriers savent à quel point il est appréciable de disposer de quelques blaireaux géants dans leur repaire : quand leur capacité à creuser est canalisée et supervisée, ils peuvent sans peine excaver de nouvelles salles et galeries. Bien sûr, le fait que les blaireaux géants trouvent les kobolds et autres habitants de terriers délicieux fait de cette collaboration une entreprise périlleuse. Un blaireau géant dressé pour l'excavation ou la protection n'obéit généralement qu'à un seul maître, et peut toujours être sujet à des réactions violentes et imprévisibles, parfois par simple caprice.



BLODEUWEDDS ET NYMPHES

Si les nymphes trouvent souvent les blodeuwedds trop rustres et sauvages, à l'inverse, ces dernières considèrent leurs cousines comme des « princesses » gâtées et trop choyées qui prennent pour acquise toute la beauté du monde qu'elles arpentent. Le fait qu'elles ne se laissent pas contrôler par ces émotions amères en dit long sur la force de personnalité des blodeuwedds. Très rares sont celles qui basculent dans la pure malveillance ; mais de la même manière, très peu font preuve de la même bonté que les nymphes.

BLODEUWEDD

Les mystérieuses blodeuwedds résident dans les lieux où la frontière entre le plan matériel et le Premier Monde est fragilisée, ou près des portails entre ces deux plans. Leur lien avec de tels endroits est si puissant qu'il s'apparente à celui existant entre les nymphes et les lieux d'une grande beauté naturelle, bien que quiconque posant les yeux sur une blodeuwedd n'aura aucune chance de la confondre avec quelque chose d'aussi élégant qu'une nymphe.

Bien que ces deux créatures partagent certains traits, le fait que les blodeuwedds agissent comme les gardiennes des passages entre le plan matériel et le Premier Monde les empêche de former un lien aussi puissant avec le monde naturel. Jamais vraiment ancrées dans l'une ou l'autre des réalités et forcées de veiller sur les deux, les blodeuwedds tendent à devenir cyniques et acerbes envers ceux qui cherchent à se rendre d'un royaume à l'autre, quels que soient leurs buts.

BLODEUWEDD

CRÉATURE 6

PEU COURANT CN MOYENNE FÉE PLANTE

Perception +14 ; vision nocturne

Langues aklo, commun, sylvestre ; communication avec les plantes

Compétences Acrobaties +15, Diplomatie +15, Discrétion +13 (+17 dans les prairies), Nature +13, Représentation +15, Survie +11

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

Objet fronde +1

Aura allergène (aura, primordiale). Une blodeuwedd exsude une aura de 9 m de pollen et d'allergènes irritants. Une créature vivante non-plante qui commence son tour dans l'aura doit réussir un jet de Vigueur DD 22 ou être malade 2. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est temporairement immunisée contre l'aura allergène pendant 24 h. Une blodeuwedd peut activer ou désactiver cette aura par une action gratuite.

Empathie sauvage. La blodeuwedd peut utiliser Diplomatie pour Faire bonne impression sur des animaux et pour les Solliciter en leur demandant des choses très simples.

CA 24 ; Réf +17, Vig +12, Vol +14

PV 105 ; Faiblesse fer froid 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +14 (agile),

Dégâts 2d8+7 tranchants

À distance ♦ fronde, +17 (propulsif, facteur de portée 15 m), Dégâts 2d6+4 contondants

Sorts innés primordiaux DD 25 ; 4^e modification de mémoire, sommeil, terrain hallucinatoire ; 3^e mur d'épines ; 2^e enchevêtrement (x3) ; tours de magie (4^e) entrave, lumières dansantes ;

Constant (4^e) communication avec les plantes

Changement de forme ♦♦ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Une blodeuwedd peut prendre l'apparence d'un unique humanoïde ou d'un hibou des marais. Quand elle est sous forme humanoïde, la blodeuwedd perd son attaque de griffe. Sous forme de hibou, ses caractéristiques changent comme suit : **Taille** Petite ; **Vitesse** vol 18 m ; **Corps à corps** ♦ serres, +15, **Dégâts** 1d3+1 tranchants

Une blodeuwedd peut reprendre sa forme normale pour une action gratuite.

Empreintes vivaces. Chaque fois qu'une blodeuwedd utilise l'action Marcher rapidement, de l'herbe, de petites plantes et fleurs sauvages émergent du sol dans son sillage, bien qu'elle puisse supprimer cet effet si elle le souhaite. Dans les régions où le terrain ne permet normalement pas aux plantes de survivre, celles-ci perdurent pendant 1 min avant de se flétrir.

Imprégnation naturelle ♦♦ **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Tant qu'elle est entourée de terrain fertile, une blodeuwedd peut s'imprégner de l'énergie vitale qu'elle emprunte aux plantes et aux nutriments du sol environnants. La blodeuwedd gagne 15 points de vie temporaires qui durent pendant 1 h.



BODAK

Lorsqu'un humanoïde vivant doué de conscience se retrouve exposé à une manifestation extrême d'un mal surnaturel, l'expérience peut irrévocablement le condamner. Dès lors, son esprit est broyé et son âme arrachée lors d'une transformation cauchemardesque et impie donnant naissance à une créature considérée comme l'anathème de la vie : le bodak.

Les vestiges de son ancienne apparence physique subsistant après cette corruption absolue ne font qu'amplifier l'aspect profondément dérangeant de cet humanoïde. Le corps du bodak est affreusement déformé, comme figé dans un frisson d'agonie et de terreur. Sa chair desséchée et glabre arbore une teinte nacrée d'un autre monde, tout en demeurant tendue sur un squelette difforme le contraignant à tituber lentement. Mais rien n'est plus déconcertant que ses yeux enracinés dans un visage affaissé, comme fondu, où ne subsistent que de maigres restes de son ancienne structure crânienne. Enfoncés profondément dans leurs orbites, ils brillent cependant d'une lueur impie, scrutent avec une malveillance incessante et sécrètent constamment des vapeurs toxiques.

Les souvenirs fragmentés d'une existence antérieure filtrés par une soif de vengeance envers tout être vivant provoquent chez le bodak un désir de retourner dans les endroits qu'il fréquentait jadis. S'il y parvient, il commencera à assaillir les amis, les camarades et les proches qu'il avait de son vivant avec son regard mortel, déversant également un torrent hermétique d'insanités parsemé de jurons, d'accusations et de menaces. En général, les victimes de ses attaques finissent par se relever, changées à leur tour en bodaks.



LA CRÉATION DE BODAKS

La rareté des phénomènes à l'origine de la création des bodaks est telle qu'une majorité de ces abominations étaient autrefois des humanoïdes tués par le regard d'un autre bodak. Cependant, une version singulière du rituel de *création de morts-vivants* peut également engendrer un bodak. Cette pratique épouvantable reproduit la rencontre avec un mal absolu surnaturel, c'est pourquoi elle doit s'accomplir sur un sujet en vie se trouvant dans un des plans extérieurs mauvais.

CRÉATURE 8

BODAK

PEU COURANT CM MOYENNE MORT-VIVANT

Perception +17 ; vision dans le noir, perception de la vie à 18 m

Langues abyssal, commun

Compétences Acrobaties +18, Athlétisme +15, Discrétion +18, Intimidation +19

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

CA 27 ; **Réf** +16, **Vig** +13, **Vol** +19

PV 160, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison ; **Faiblesses** bon 10

Regard drainant (aura, mort, nécromancie, occulte, visuel) **Déclencheur.** Une créature vivante à 9 m ou moins pouvant être détectée par la perception de la vie du bodak débute son tour ; **Effet.** La cible doit effectuer un jet de Vigueur DD 23. Si elle échoue, elle devient drainée 1 et le bodak récupère 5 points de vie.

Vulnérabilité au soleil S'il est directement exposé à la lumière du soleil, le bodak ne peut pas effectuer d'action avec le trait mort et devient ralenti 1. Cette valeur augmente de 1 à chaque fois que le bodak termine un tour au soleil. S'il perd ainsi toutes ses actions, il est détruit.

Vitesse 6 m

Corps à corps poing, +18 (agile, finesse), **Dégâts** 2d6+6 contondants plus 1d6 négatifs

Engendrer un bodak (nécromancie, occulte). Dès qu'un humanoïde meurt drainé ou condamné par un bodak, il se relève changé en bodak autonome 24 h plus tard.

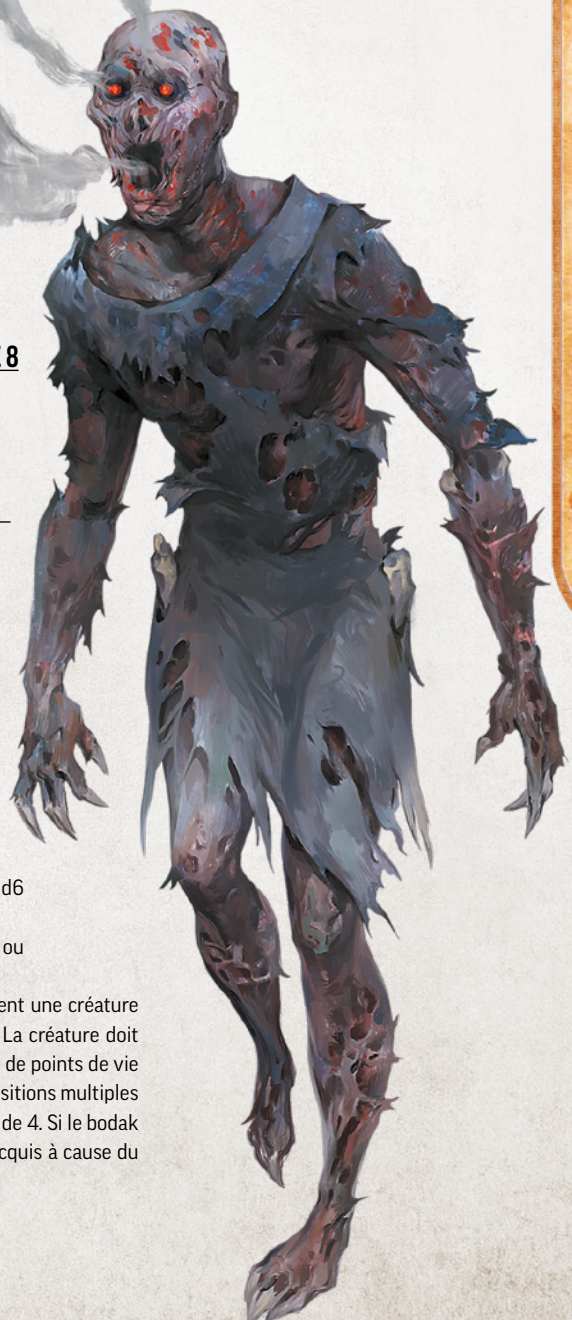
Regard mortel (mort, nécromancie, occulte, visuel). Le bodak regarde fixement une créature vivante située dans un rayon de 9 m qu'il sent grâce à sa perception de la vie. La créature doit faire un jet de Vigueur DD 26. Si elle devient drainée, le bodak gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 5 fois l'intensité de l'état drainé dont souffre la cible. Des expositions multiples à ce pouvoir peuvent augmenter l'état drainé de la créature jusqu'à un maximum de 4. Si le bodak est détruit, une créature est débarrassée de tout état condamné qu'elle aurait acquis à cause du Regard mortel.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est drainée 1.

Échec. La créature est condamnée 1 et drainée 2.

Échec critique. La créature est condamnée 1 et drainée 4.





TRAIN DE VIE DU BOURBEUX

Les bourbeux se déplacent rarement seuls. Ils vivent dans des parcelles marécageuses en petits groupes, se rassemblant souvent près de sites en ruines qui avaient autrefois une grande importance. Les bourbeux peuvent sommeiller durant des siècles, mais n'ont qu'une hâte : se relever pour attaquer les passants. En général, défendre leur territoire leur importe plus que de tuer les intrus, et ils ne poursuivront pas longtemps leurs victimes si elles fuient.

BOURBEUX

Au repos, un bourbeux ressemble à une grande flaque de boue sombre et épaisse, surmontée en son centre d'une parcelle de terreau légèrement plus sèche. Mais quand une créature vivante approche, le bourbeux se redresse soudain et se change en un tas de chair boueuse de forme plus ou moins humanoïde, étant souvent une vague imitation de la créature en approche si cette dernière est elle-même humanoïde.

Les bourbeux ne sont pas très intelligents et bien qu'ils ne possèdent pas de société ni de culture propres, ils sont attirés par les ruines ou les villages abandonnés. Ils se nourrissent peu, mais sans une source constante d'humidité, un bourbeux s'assèche et souffre de douleurs sourdes et lancinantes jusqu'à ce qu'il soit de nouveau saturé d'eau. Souvent, ils se contentent du sang de créatures vivantes : pour les intrus, un bourbeux sec est une plus grande menace qu'un bourbeux confortablement vautré au bord d'une rivière.

BOURBEUX

CRÉATURE 2

N MOYENNE TERRE ÉLÉMENTAIRE EAU

Perception +9 ; vision dans le noir

Langues terreux

Compétences Athlétisme +8, Discrétion +6

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

Champ boueux (aura) 3 m. Le sol de la zone est un terrain difficile pour toute créature n'étant pas un bourbeux.

CA 16 ; **Réf** +4, **Vig** +11, **Vol** +9

PV 40 ; **Immunités** coups critiques, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesse** feu 5 ; **Résistances** acide 3, physiques 3 (sauf contondants)

Sensible à la dessiccation. Si un bourbeux subit des dégâts de flétrissure ou d'un effet similaire, qu'un effet unique lui inflige 10 dégâts de feu ou plus, ou qu'il passe plus de 24 h en dehors d'une source d'hydratation suffisante (comme un étang, une rivière, un puits ou une zone où il a plu récemment), il devient déshydraté. Lorsqu'il est déshydraté, il ne peut pas Cracher de boue, il est malade 2 et ralentit 1 jusqu'à ce qu'il soit complètement immergé dans l'eau, qu'il passe 1 min sous la pluie ou qu'il se réhydrate d'une autre façon (grâce à l'Hydratation sanglante, par exemple).

Vitesse 6 m, nage 6 m

Corps à corps ♦ poing, +10 (agile), **Dégâts** 1d8+4 contondants plus Empoignade

Constriction ♦ 1d8+2 contondants, DD 18

Crachat de boue ♦♦ (invocation, primordiale) Le bourbeux crache de la boue pressurisée sur une ligne de 6 m qui inflige 2d10 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 18). Sur un échec critique, la cible subit également un malus de statut de -3 m à ses Vitesses pendant 1 round. Le bourbeux ne peut plus utiliser Crachat de boue avant 1d4 rounds.

Flaque de boue ♦ (concentration) Jusqu'à sa prochaine action, le bourbeux ressemble à une flaque de boue ordinaire. Il obtient un résultat automatique de 20 pour les tests de Duperie pour se faire passer pour une flaque de boue, et si une créature marche dans la flaque de boue, il peut en réaction effectuer une Frappe du poing contre elle.

Hydratation sanglante ↻ **Conditions.** Le bourbeux est déshydraté ; **Déclencheur.** Le bourbeux inflige des dégâts de Constriction à une créature vivante qui possède du sang ; **Effet.** Le bourbeux serre encore plus fort, infligeant 1d6 dégâts de saignement persistants à la cible. Le bourbeux absorbe ce sang, soignant tous les malus dont il était victime à cause de sa déshydratation.

BROWNIE

Les brownies vivent dans les troncs des arbres creux, les petits terriers, mais également sous les porches et les planchers des fermes. Souvent vêtus d'habits apparemment composés de plantes ou de feuilles, ils portent également des ceintures ornées de pochettes et d'outils. Peu importe la langue choisie, leurs discours sont souvent truffés d'étranges prononciations et expressions familières. Ils s'expriment parfois avec des tournures dépassées depuis des décennies, voire des siècles, ou mélangent leurs métaphores d'une manière peu commune. C'est à se demander s'ils ne font pas exprès d'adopter ce langage excentrique, car ils n'apprécient pas vraiment ceux qui corrigent leur façon de parler. Rien n'agace autant un brownie que d'être repris sur sa grammaire. Ils mesurent à peine 60 cm et pèsent une dizaine de kilos.

Face à une menace, les brownies engagent rarement le combat. Ils préfèrent déconcerter leurs adversaires afin de gagner suffisamment de temps pour s'échapper. Se contentant d'un travail honnête et de l'amour de leurs proches, les brownies sont de nature pacifiste et ne s'en prennent aux autres créatures que pour les repousser ou les punir pour une insulte. Pourtant, chacun d'entre eux est équipé d'une lame. Même s'ils en rient en l'appelant leur « ultime ruse », ils l'évoquent avec un certain dégoût et ne la sortent qu'en cas de situation désespérée.

Les brownies sont d'une honnêteté presque excessive : ils prennent ce qu'ils veulent, mais remboursent toujours leur dette soit en travaillant, soit en laissant quelque chose en guise d'offrande. Ils peuvent manger une pomme provenant d'un verger, puis récolter tous les fruits du pommier pour payer le fermier. Il arrive également qu'un brownie mange une tarte entière posée sur le rebord d'une fenêtre avant de nettoyer la cuisine et laver la vaisselle. Il peut se passer plusieurs années sans qu'une famille se rende compte qu'elle partage sa maison avec un brownie. Mais lorsqu'elle le remarque, elle tire avantage de cette relation et lui offre des assiettes de lait, des fruits, des babioles et parfois même du vin. En échange, le locataire brownie nettoie la maison, raccommode les vêtements, répare les outils et chasse la vermine et les petits prédateurs. Cependant, se vanter d'en avoir un chez soi est la meilleure manière de le faire partir. Les brownies se méfient des renards et des loups et évitent les fermes avec des chiens.

BROWNIE

CRÉATURE 1

N TRÈS PETITE **FÉE**

Perception +7 ; vision nocturne

Langues commun, elfique, gnomien, sylvestre

Compétences Acrobaties +7, Artisanat +5, Discrétion +9, Duperie +6

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

Objet épée courte

CA 16 ; **Réf** +9, **Vig** +4, **Vol** +9

PV 25 ; **Faiblesse** fer froid 3

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ épée courte +7 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6

Sorts innés primordiaux DD 17 ; 4^e porte dimensionnelle (soi uniquement) ;

3^e réparation ; 1^{er} ventriloquie ; **Tours de magie** (4^e) lumières dansantes, prestidigitation

Bluff déconcertant ♦♦ (émotion, enchantement, mental, primordial) Les simagrées du brownie désorientent et rendent confuse une créature. Quand le brownie utilise Bluff déconcertant, il cible une seule créature à 9 m ou moins ; elle doit effectuer un jet de Volonté DD 17. Elle est temporairement immunisée à Bluff déconcertant pendant 1 min.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est momentanément dupée et prise au dépourvu contre la prochaine Frappe au corps à corps que le brownie porte contre elle avant la fin du prochain tour de ce dernier.

Échec. La cible est confuse pendant 1 round.

Échec critique. La cible est confuse pendant 1 min. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre un terme à l'état confus.



LE MARCHANDAGE DES BROWNIES

Les brownies ne sont pas un groupe homogène et suivent chacun leurs propres inclinations. C'est pourquoi il peut être difficile de prédire ce qui va les attirer ou assurer leur coopération. Parmi les offrandes les plus répandues, la plus commune reste la soucoupe de lait ou de crème, bien qu'ils semblent également se délecter d'autres friandises. Certains fermiers affirment avoir réussi en laissant des babioles brillantes, mais sans valeur, comme des boutons, des pierres polies et peintes, du verre lisse, des dés à coudre ou encore des couverts en argent. Le tempérament versatile de certains brownies est tel que pour continuer d'user de leur service, il reste préférable de varier les présents destinés à ces créatures féériques insaisissables.





AGENTS DE LA MORT CREUSE

Les brumes vampiriques sont liées aux feux follets, un autre prédateur gazeux notoire qui vit dans les marécages, dans le sens où ces deux entités sont souvent rencontrées dans des zones où le dieu Extérieur Nhimbalothe a rôlé le monde. Souvent, les blessures d'un corps dont s'est nourrie une brume vampirique portent le signe de Nhimbalothe : un groupe de sept piqûres parfaitement espacées par lesquelles le sang de la victime a été drainé.

BRUME VAMPIRIQUE

Même si elles sont souvent confondues avec des vampires sous forme gazeuse ou un type peu courant d'élémentaire d'air, les brumes vampiriques sont en fait d'étranges formes de vie aberrantes. Possédant un corps amorphe composé d'autant de fluide que d'air, ces créatures vivent dans des régions marécageuses ou des souterrains humides où leur vulnérabilité à la chaleur n'est pas un problème. Cependant, elles préfèrent établir leurs antres aux limites de telles zones, car les brumes vampiriques ont besoin d'un constant apport de chair fraîche pour se nourrir. Même si le sang prélevé sur les animaux est aussi nourrissant que n'importe quel autre, ces monstres sadiques préfèrent largement le goût du sang des créatures intelligentes. Comme les feux follets, les brumes vampiriques trouvent que la peur donne du goût au sang, même si elles ne gagnent aucun avantage supplémentaire à se nourrir d'une créature terrifiée.

Bien qu'elles soient plutôt intelligentes, les brumes vampiriques ne forment pas de sociétés. Elles se regroupent quelquefois en petits gangs, mais même ainsi, elles n'éprouvent que peu d'intérêt à agir ensemble. Les brumes vampiriques passent la grande majorité de leur temps à chasser des proies – ce qu'elles font avec la plus grande créativité. La propension de la brume à adopter une forme squelettique ressemblant vaguement à celle des créatures dont elles se nourrissent ajoute à leur côté mystique et alimente les rumeurs faisant état de leur lien avec les morts-vivants. De fait, de nombreuses brumes vampiriques aiment tirer parti de cette méprise fort répandue et en tirer avantage, menant leurs adversaires à mettre en œuvre des tactiques malavisées – comme pousser les incantateurs à utiliser l'énergie positive contre elles comme si elles étaient des monstres morts-vivants.

BRUME VAMPIRIQUE CRÉATURE 3

NM MOYENNE ABERRATION

Perception +9 ; perception du sang (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langue aklo

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +10

For -5, **Dex** +5, **Con** +3, **Int** -1, **Sag** +2, **Cha** +0

Forme de brume. Le corps d'une brume vampirique est composé d'une brume rouge semi-solide et dont la consistance est similaire à celle d'une mousse épaisse. Cela permet à la brume vampirique de se déplacer à travers des espaces étroits ne dépassant pas 2,5 cm sans subir de réduction de Vitesse. Cependant, une brume vampirique ne peut pas porter d'objets ni Interagir avec ces derniers. Elle ne peut pas non plus pénétrer dans l'eau ou d'autres fluides, et est considérée de taille Très Petite quant à l'effet que le vent a sur elle.

Perception du sang. Une brume vampirique peut sentir les créatures pourvues de sang situées à 18 m ou moins. Elle peut sentir le sang à l'air libre jusqu'à 1,5 km.

CA 18 ; **Réf** +12, **Vig** +8, **Vol** +9

PV 35 ; **Immunités** précision ; **Faiblesses** feu 5 ; **Résistances** physiques 5

Vitesse vol 12 m

Corps à corps ◆ rinceau de brume, +10 (agile, finesse), **Dégâts** 2d6 dégâts tranchants plus 1d6 dégâts de saignement persistants et siphon de sang

Siphon de sang. Lorsqu'une brume vampirique inflige des dégâts à une créature avec une Frappe de rinceau de brume, cette créature doit tenter un jet de Vigueur DD 20. Si la Frappe était un succès critique, le résultat du jet de sauvegarde de la créature est d'un degré moins bon que celui obtenu. Tous les points de vie temporaires gagnés par la brume vampirique suite à un Siphon de sang disparaissent après 1 heure.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est drainée 1, et la brume vampirique gagne 5 points de vie temporaires.

Échec critique. La créature est drainée 2. La brume vampirique gagne 10 points de vie temporaires et adopte un rouge intense jusqu'à la fin de son prochain tour. Pendant ce temps, elle gagne un bonus de statut de +2 à sa CA et à ses jets de sauvegarde et est accélérée. Elle ne peut utiliser son action supplémentaire que pour effectuer une Frappe.



BUISSON À BAIES VAMPIRE

Les buissons à baies vampires sont des buissons volants originaires du Premier Monde avec de longues vignes épineuses et des grappes denses de baies rouge vif. Leurs épines creuses drainent rapidement le sang ce qui leur permet de se nourrir. Le sang absorbé est rapidement transformé en nouvelles grappes de délicieuses baies. Ces créatures dégagent une légère lueur blanche à cause de l'énergie positive qu'elles emmagasinent.

Ces buissons sont étonnamment intelligents et ont un sens aigu de la valeur des choses. Généralement, ils se sentent insultés quand une créature tente de cueillir leurs baies. Une créature qui tente de dialoguer avec un buisson à baies vampire découvre qu'il ne converse télépathiquement qu'en utilisant des phrases courtes, les plus communes étant : « Argent s'il vous plaît », « Bonne affaire », « Pas bonne affaire », « Veut ça » (accompagné d'un geste vers un objet qu'il convoite), « Merci cher client », et, si nécessaire, « Ni remboursé, ni repris ». Bien qu'un buisson estime la valeur marchande de ses baies à 25 po, il préfère nettement être payé avec des objets d'art intéressants même s'ils ont une valeur légèrement inférieure.

BUISSON À BAIES VAMPIRE

CRÉATURE 7

N GRANDE PLANTE

Perception +16 ; perception de la vie 36 m

Langues aklo, commun, sylvestre (ne peut parler aucune langue) ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +17, Diplomatie +13, Discrétion +11 (+15 pour ressembler à un buisson), Nature +17

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

Empathie avec la nature. Le buisson à baies vampire 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 23 ; **Réf** +13, **Vig** +17, **Vol** +13

PV 135 ; **Faiblesse** feu 5 ; **Résistance** négatif 10

Vitesses 7,5 m, escalade 6 m

Corps à Corps ♦ vigne, +17 (allonge 6 m), **Dégâts** 2d8+10 contondants plus Empoignade améliorée

Absorber le sang ♦ **Conditions.** Le buisson à baies vampire a empoigné au moins une victime avec ses lianes ; **Effet.** Les épines creuses du buisson drainent le sang de la créature empoignée.

Chaque créature doit réussir un jet de Vigueur DD 25 ou subir 2d8+10 dégâts et être drainée 1 (doubles dégâts et drainée 2 en cas d'échec critique). Pour chaque créature ainsi affectée, une grappe de baies sanguines (voir ci-dessus) pousse immédiatement parmi les branches du buisson.

Baies sanguines. Un buisson à baies vampire doit absorber le sang des créatures vivantes pour survivre. Cela provoque l'apparition de grappes de baies rouge vif sur ses branches. Chaque grappe de baies dure 1 journée et un buisson en a généralement 1d6+3 quand on le rencontre. Quand on mange une grappe, elle permet de récupérer 2d8+10 points de vie. Cet effet a les traits guérison, nécromancie et primordiale.

Une créature peut cueillir une grappe de baies en réussissant une Frappe à mains nues ou un test de Vol contre la CA du buisson.

Consommation de baies ♦ (guérison, nécromancie, positif, primordiale). Le buisson se nourrit d'une grappe de baies et récupère 2d8+10 PV. Cette grappe se flétrit et meurt.

Tempête de vignes ♦♦ Le buisson à baies vampire effectue jusqu'à quatre Frappes de vigne, chacune d'elles visant une créature différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du buisson, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.



COLLECTION DES BUISSONS À BAIES VAMPIRES

En vendant leurs baies aux autres, les buissons à baies vampires collectionnent des pièces de monnaie et de petites curiosités comme un camée représentant une fée de la noblesse, une boucle de cheveux dorés nouée en un motif complexe ou un anneau sur lequel est inscrit « à ma très chère Memdaria. » Ces babioles n'ont pas toutes de valeur monétaire, mais peuvent avoir une valeur sentimentale pour leur propriétaire. De temps en temps, les buissons à baies vampires acceptent une monnaie d'échange intangible comme une ode à leur grandeur.





LES DIFFÉRENTES ESPÈCES DE CAFARDS

Outre le cafard géant bien connu de tous, d'autres espèces carnivores peuplent le monde. Parmi ces variations figurent le gigantesque cafard siffleur, le toxique cafard venimeux, l'énorme cafard cracheur (pouvant éliminer ses ennemis à distance), le terrible cafard à carapace tranchante, ainsi que le mystérieux, mais rarissime, cafard dragon.

CAFARD

Généralement considérés plus nuisibles que dangereux, les cafards prolifèrent dans les moindres recoins de ce monde. Ce sont des charognards qui subsistent grâce aux détritissés du monde naturel et de ceux qui y habitent. Ces insectes perniciose peuvent survivre plusieurs semaines sans manger. Néanmoins, ils se nourrissent de déchets organiques d'ordinaire néfastes pour l'écosystème, surtout pour leurs environnements urbains de prédilection. Bien qu'innocents seuls, les cafards peuvent devenir dangereux une fois en grand nombre. Certaines espèces peuvent même atteindre une taille démesurée.

CAFARD GÉANT

Les cafards sont des créatures communes qui se déplacent rarement seules, exception faite pour chercher de la nourriture. Si, lors de son exploration, un aventurier se retrouve face à un cafard géant, il est dans son intérêt de se préparer à en voir d'autres, car une colonie entière se cache probablement dans les environs.

CAFARD GÉANT

CRÉATURE 1

N **PETITE** **ANIMAL**

Perception +6 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +8

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

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +6, **Vol** +4

PV 20

Hâte ➤ **Déclencheur**. Le cafard géant est ciblé par une attaque au corps à corps ; **Effet**. Le cafard géant gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA contre l'attaque ayant déclenché cette capacité. Après la résolution de l'attaque, le cafard Marche rapidement, Escalade ou Vole sur une distance maximale de 3 m.

Vitesse 7,5 m, escalade 7,5 m, vol 4,5 m

Corps à corps ➤ mandibules, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+1 perforants

NUÉE DE CAFARDS

Bien que les cafards se rassemblent généralement dans des espaces restreints, une colonie perturbée est parfois sujette à un essaimage. Dès lors, des centaines, voire des milliers de ces nuisibles sortent de leur cachette et commencent à se mouvoir tel un flot de carapaces brillantes aux couleurs brunes et noires sur une myriade de pattes grouillantes. Étant donné qu'il n'est pas rare d'avoir une aversion pour les cafards, une telle rencontre peut terroriser même les aventuriers plus aguerris. Ces insectes, généralement de nature nerveuse, mais inoffensive, se montrent impitoyables une fois en nuée envers la ou les créatures qui les ont dérangés, au point de les poursuivre et les harceler de milliers de morsures.

NUÉE DE CAFARDS

CRÉATURE 2

N **PETITE** **ANIMAL** **NUÉE**

Perception +6 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8

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

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +9, **Vol** +6

PV 20 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts d'éclaboussure 5, dégâts de zone 5 ; **Résistances** contondants 2, perforants 5, tranchants 5

Vitesse 6 m, escalade 6 m, vol 4,5 m

Nuée de morsures ➤ Chaque ennemi dans l'espace de la nuée subit 1d8 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 18).

CALAMAR

La forme inhabituelle de ces prédateurs rapides et voraces a donné naissance à bien des histoires de marin.

VAMPIRE DES ABYSSES

Le vampire des abysses n'est ni un mort-vivant, ni un buveur de sang. Il doit son nom à ses yeux rouges et à la membrane de peau sombre semblable à un manteau qui se déploie entre ses tentacules. Il vit dans les profondeurs marines et peut cracher un nuage de mucus bioluminescent qui écoeure les prédateurs.

VAMPIRE DES ABYSSES

CRÉATURE 0

N PETITE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +7 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +4, Discrétion +7

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

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +4, **Vol** +6

PV 15 ; **Résistances** froid 5

Vitesse nage 7,5 m

Corps à corps ♦ bec, +7 (finesse), **Dégâts** 1d8 perforants

Corps à corps ♦ tentacules, +7 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6 contondants

Mucus luminescent ♦ **Fréquence** une fois par jour ; **Conditions**. Le vampire des abysses se trouve dans l'eau ; **Effet**. Le vampire crache un nuage de mucus bioluminescent dans un cône de 4,5 m. Une créature qui se trouve dans le nuage sans être un vampire des abysses doit réussir un jet de Vigueur DD 16 ou devenir malade 1. Le mucus luminescent reste dans la zone pendant 1 min et toute créature qui y termine son tour doit réussir un jet de Vigueur DD 13, sinon elle est malade 1.

CALAMAR GÉANT

Cet énorme céphalopode des grands fonds marins atteint près de 13 m de long pour 300 kg. Ses bras et ses tentacules sont bordés de centaines de ventouses et de crochets qui lui permettent de saisir facilement ses proies.

CALAMAR GÉANT

CRÉATURE 9

N TRÈS GRANDE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +21 ; vision dans le noir

Compétences

Athlétisme +20,

Discrétion +18

For +7, **Dex** +3,

Con +4, **Int** -4, **Sag** +6, **Cha** -2

CA 28 ; **Réf** +18, **Vig** +15, **Vol** +21

PV 155 ; **Résistances** froid 10

Vitesse nage 12 m

Corps à corps ♦ bec, +21, **Dégâts** 2d12+11 perforants

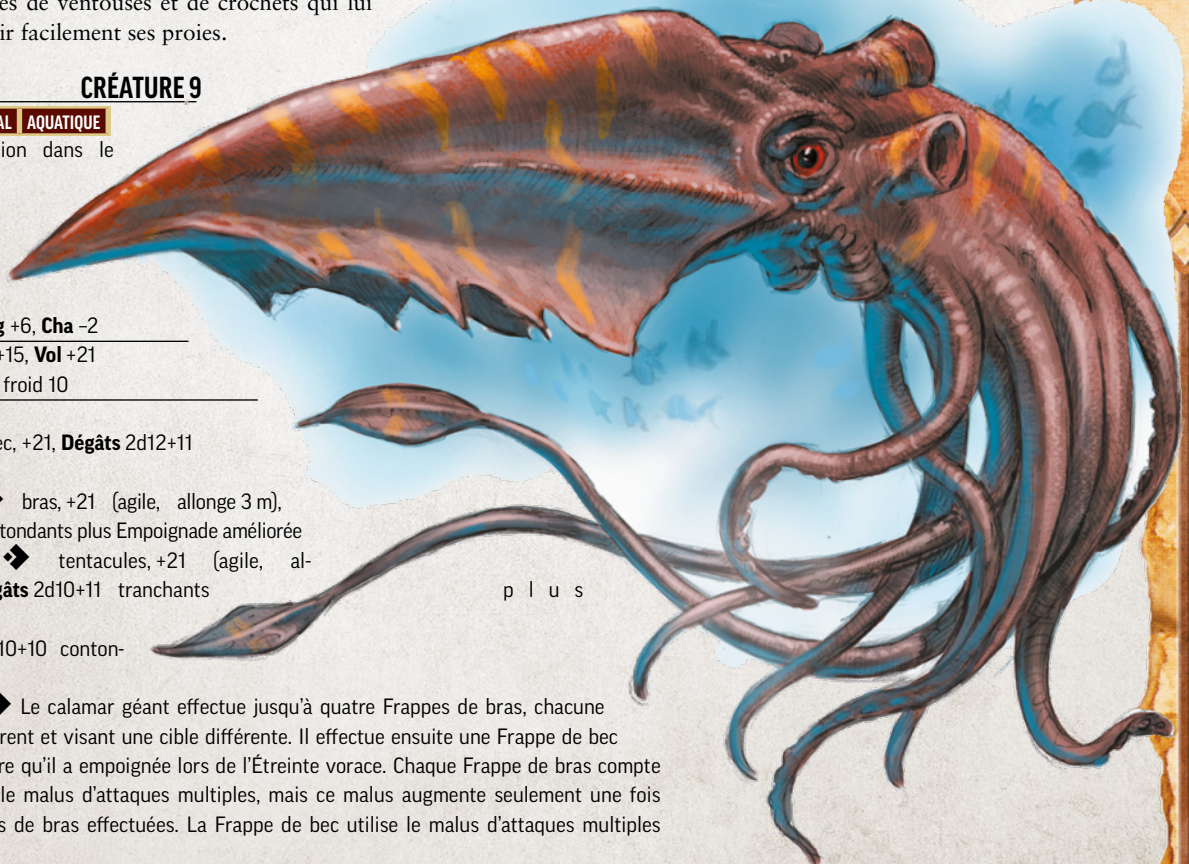
Corps à corps ♦ bras, +21 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+11 contondants plus Empoignade améliorée

Corps à corps ♦ tentacules, +21 (agile, allonge 7,5 m), **Dégâts** 2d10+11 tranchants Empoignade

Constriction ♦ 1d10+10 contondants, DD 25

Étreinte vorace ♦♦ Le calamar géant effectue jusqu'à quatre Frappes de bras, chacune avec un bras différent et visant une cible différente. Il effectue ensuite une Frappe de bec contre une créature qu'il a empoignée lors de l'Étreinte vorace. Chaque Frappe de bras compte séparément pour le malus d'attaques multiples, mais ce malus augmente seulement une fois toutes les Frappes de bras effectuées. La Frappe de bec utilise le malus d'attaques multiples normalement.

Propulsion ♦♦ (déplacement) Le calamar géant se déplace en ligne droite sur un maximum de 60 m sans déclencher de réactions.



plus



DES FLEURS VENGERESSES

Les pousses de calathgar sont très prisées dans les pays chauds. Pourtant, peu d'horticulteurs se rendent compte que ces créatures, douées d'intelligence et mobiles, ont également une haine vengeresse envers ceux qui taillent leurs feuilles ou volent leurs boutures. Ces fleurs sauvages comprennent la langue des habitants de la forêt et déplacent souvent leur bosquet lorsqu'elles sentent un danger approcher. Rien n'est plus important pour elles que la protection de leur jeune progéniture immobile. Si elle retrouve un jardin de jeunes pousses pillé, la calathgar va remonter la piste des coupables et abattre sur eux son courroux vengeur.

CALATHGAR

Les calathgars sont des plantes prédatrices mystérieuses. Elles poussent au cœur des forêts glacées les plus denses qui s'étendent dans les royaumes où les stalactites se détachent rarement des arbres enneigés. Leurs fleurs bleues mesurent entre 1 et 1,5 m de diamètre (certains spécimens atteindraient les 3 m), tandis que la taille de la plante est évaluée à un peu moins de 1,2 m de haut. Lorsqu'elle est chargée de ses graines, elle peut peser jusqu'à 25 kg.

Pour la plupart des créatures intelligentes, la psychologie des calathgars reste un mystère. Bien qu'elles ne portent que très peu d'intérêt aux émotions, à la culture ou à l'ambition, elles possèdent une mémoire sans faille et partagent leurs expériences grâce à leur effluve. Ce dernier rappelle l'odeur du vinaigre et peut trahir leur présence auprès des autres créatures, mais elle leur permet de transmettre des informations aussi facilement qu'un humanoïde le fait par la parole. Même si les calathgars ne parlent pas, elles peuvent généralement être raisonnées... Cependant, comme tout parent protecteur, elle sera rarement d'humeur à écouter si quelque chose arrive à sa progéniture.

CALATHGAR

N PETITE **FROID** PLANTE

Perception +10 ; odorat 9 m, vision dans le noir

Langue sylvestre (ne peut parler)

Compétences Discrétion +13, Survie +10

For +2, **Dex** +5, **Con** +2, **Int** -2, **Sag** +2, **Cha** +2

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

PV 75 ; **Immunité** froid ; **Faiblesses** feu 5, tranchant 5

Guérison glacée. Le froid soigne les calathgars. Chaque fois qu'une calathgar devrait subir des dégâts de froid, elle regagne à la place 1d6 points de vie (peu importe le montant des dégâts qui auraient dû être infligés par les effets du froid). Dans un environnement où le froid est important ou encore plus sévère (*Livre de base* p. 518), les calathgars bénéficient de guérison accélérée 1.

Paillage moisi. Lorsque les points de vie d'une calathgar tombent à 0, elle se décompose immédiatement et meurt, se transformant en moisissure de 1,5 m de diamètre (ou 3 m si elle a été tuée par des dégâts de feu). Pendant une minute, la surface moisie perdure et inflige 3d6 dégâts de froid à chaque créature qui commence son tour dans la zone et 1d6 dégâts de froid à chaque créature qui commence son tour dans une case adjacente. La surface moisie disparaît au bout d'une heure, mais elle peut être détruite avant (traitez chaque case de 1,5 m comme un objet avec Solidité 0, 10 PV, SR 5, immunité contre les dégâts perforants, tranchants et de froid ; une fois brisée, la moisissure inflige la moitié de ses dégâts de froid initiaux).

Vitesse 6 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ fleur, +13 (finesse), **Dégâts** 2d6+4 contondants plus 1d6 de froid

Corps à corps ♦ vrille, +13 (agile, finesse), **Dégâts** 2d4+4 tranchants plus 1d4 de froid

Pulvérisation de graines ♦♦ (froid, évocation, primordiale). La calathgar projette des graines épineuses gelées dans un cône de 4,5 m, infligeant 1d6 dégâts perforants et 4d6 de dégâts de froid (jet de Réflexes basique DD 20). Dans des environnements au froid modéré ou plus intense (*Livre de base* p. 518), les graines s'accrochent aux créatures vivantes qu'elles touchent, infligeant 1d4 dégâts de froid persistants. La calathgar ne peut plus utiliser pulvérisation de graines avant 1d4 rounds.

CRÉATURE 4



CATOBLEPAS

Même dans ses meilleurs jours, le catoblépas demeure une bête féroce. Bien qu'il préfère les marais, il est connu pour chercher brièvement sa nourriture dans les plaines et les forêts. Après son passage, le catoblépas laisse un terrain de chasse souillé par son haleine nauséabonde et ses déjections putrides qui repoussent les prédateurs comme les proies pendant des jours, voire des semaines. La bête brutalise les créatures qu'elle estime être à sa hauteur et n'hésite pas à manger les plus faibles.

Un catoblépas mesure près de 4,5 m de long et pèse environ 1 tonne.

CATOBLEPAS

CM GRANDE BÊTE

CRÉATURE 12

Perception +22 ; vision dans le noir

Langue aklo

Compétences Athlétisme +25, Intimidation +20, Discrétion +22 (+24 dans les marais), Survie +20

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

Puanteur (aura, olfactif) 9 m Une créature qui entre dans l'aura ou y commence son tour doit réussir un jet de Vigueur DD 30, sinon elle est malade 1 (en cas d'échec critique, elle est également ralentie 1 tant qu'elle est malade). Tant qu'elle reste dans l'aura, la créature affectée 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 immunisée pendant 1 min.

CA 33 ; **Réf** +20, **Vig** +24, **Vol** +22

PV 215 ; **Immunités** maladie, poison, olfactif

Férocité ➤

Vitesses 10,5 m, nage 6 m

Corps à corps ➤ bois, +25 (magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d12+13 perforants

Corps à corps ➤ mâchoires, +25 (magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d10+13 perforants

Corps à corps ➤ sabot, +23 (magique), **Dégâts** 3d10+11 contondants

Piétinement ➤➤➤ Moyenne ou plus petite, sabot, DD 32

Souffle ➤➤ (nécromancie, poison, primordial). Le catoblépas dégage des émanations nauséabondes sur un cône de 18 m, infligeant 13d6 dégâts de poison (jet de Vigueur basique DD 32). Sous l'eau, la surface du cône est réduite à 9 m. Chaque cible qui rate son jet de sauvegarde est également malade 1 (ou malade 2 en cas d'échec critique). Le catoblépas ne peut pas réutiliser son Souffle pendant 1d4 rounds.



LES NIDS DE CATOBLEPAS

La tanière d'un catoblépas est un endroit parfaitement répugnant. Son immonde nid est orné de débris de végétaux en décomposition, de cadavres d'animaux à moitié dévorés et régurgités, de tas de vases encore humides et d'enchevêtrements de branches épineuses. Mais le pire reste la peste nauséabonde du catoblépas qui imprègne la zone, dont la puanteur nauséabonde étouffe ceux souhaitant l'explorer pour y dénicher un trésor. Son nid peut ainsi conserver cette horrible odeur pendant une semaine, même une fois déserté par son ignoble propriétaire.





DYSFONCTIONNEMENTS DU CENTURION SPIRALE

Lames émoussées. La Frappe de lames inflige seulement 2d10+5 dégâts contondants.

Le centurion spirale peut souffrir des dysfonctionnements suivants.

Mécanisme désaligné. Le centurion perd Plein gaz et subit 1d10 dégâts s'il Marche rapidement plus d'une fois par round.

Prisonnier de la routine. Le centurion utilise les mêmes actions à chaque round, peu importe les circonstances.

CENTURION SPIRALE

Ces créatures artificielles mécaniques ont été fabriquées pour servir de gardiens à une époque révolue, mais plus personne ne sait qui les a créées ni quels sont leurs secrets de fabrication. Au-dessus de la ceinture, on dirait des humanoïdes en métal, mais au-dessous ils ressemblent plus à une toupie hérissée de lames, l'idéal pour découper les adversaires voisins. La plupart des centurions spirales laissent passer les gens prononçant le mot de passe, mais ces mots de commande ont souvent été perdus dans les limbes du temps. Il arrive qu'un centurion spirale manie des armes manufacturées ou porte un bouclier en plus des armes intégrées à son corps, ce qui lui donne accès à des actions en plus de celles indiquées plus loin.

La majorité des centurions spirales ont des centaines ou des milliers d'années et fonctionnent encore grâce à la puissante magie utilisée pour les fabriquer. Malgré tout, le passage des millénaires a causé des dysfonctionnements et des problèmes mineurs chez nombre d'entre eux.

CENTURION SPIRALE

CRÉATURE 11

N MOYENNE CRÉATURE ARTIFICIELLE DÉNUÉE D'INTELLIGENCE

Perception +20 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +23, Athlétisme +23

For +6, Dex +6, Con +5, Int -5, Sag +2, Cha -5

CA 31 ; Réf +25, Vig +22, Vol +16

PV 170 ; Solidité 10 ; Immunités attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement

Lourdeur supérieure. À cause de sa structure semblable à celle d'une toupie, le centurion spirale est plus sensible aux effets destinés à le mettre à terre. Le DD de toute tentative pour jeter le centurion à terre est réduit de 5. Si le centurion fait un test ou un jet de sauvegarde pour résister à une mise à terre, il subit un malus de statut de -5. Un centurion spirale à terre

ne peut pas utiliser d'action, sauf pour essayer de Se relever, mais pour cela il doit réussir un test d'Acrobaties DD 30.

Vitesse 12 m

Corps à corps ♦ lame, +23 (agile, balayage), Dégâts 2d12+12 tranchants

Lancer de lame ♦♦ Le centurion spirale lance l'une de ses lames avec un angle calculé pour qu'elle revienne. Elle inflige 6d6 dégâts tranchants à chaque créature située sur une ligne de 12 m (jet de Réflexes basique DD 30). Au début du prochain tour du centurion spirale, la lame revient vers lui en suivant la même trajectoire, infligeant 6d6 dégâts tranchants (jet de Réflexes basique DD 30) à chaque créature présente sur cette même ligne.

Mort tourbillonnante ♦♦♦ Le centurion spirale tourne sur place à toute allure, ses lames déployées pour trancher les créatures alentour. Il fait jusqu'à cinq Frappes de lame au corps à corps. Il ne peut pas viser une même créature avec plus d'une Frappe de lame lors d'une utilisation de ce pouvoir. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du centurion, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Piétinement ♦♦♦ Moyenne ou plus petite, lame, DD 30

Plein gaz ♦ **Conditions.** Le centurion spirale n'a pas encore agi à ce tour ; **Effet.** Le centurion spirale Marche rapidement d'au maximum sa Vitesse. Il gagne ensuite un bonus de circonstances de +2 aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de son tour.



CHAMPIGNON VIOLET

Au premier regard, un champignon violet ne ressemble qu'à un fungus disgracieux et étonnamment grand à l'écœurante couleur pourpre. C'est lorsqu'on s'approche – et que les tentacules en forme de fouet gouttant d'un venin qui fait pourrir les chairs surgissent de son chapeau cratérisé – que la terrifiante vérité sur ce champignon vénéneux carnivore se fait jour. De nombreux spéléologues amateurs ont rencontré une fin peu enviable sous l'étreinte de ces tentacules monstrueux, car les champignons violets sont pratiquement indissociables des cavernes sur Golarion.

Quiconque s'est déjà aventuré dans les entrailles du monde pour de longues périodes de temps est au fait des dangers que représentent les mortels champignons violets. Les habitants de l'Ombreterre comme les drows et les duergars portent souvent les cicatrices effilées résultant d'une rencontre avec les cruels tentacules venimeux de ces plantes pernicieuses. Les trappeurs et éclaireurs les plus rusés cultivent quelquefois les champignons violets afin d'attraper du gibier dans les énormes cavernes situées sous le monde de la surface. Certains habitants de l'Ombreterre cultivent également les champignons violets pour défendre leurs territoires. Les xulgaths en particulier positionnent des champignons violets sur le périmètre de leurs installations comme première ligne de défense.

CHAMPIGNON VIOLET

CRÉATURE 3

N MOYENNE **CHAMPIGNON** **DÉNUÉ D'INTELLIGENCE**

Perception +8 ; dénué de vision, perception des vibrations 18 m

Compétences Discrétion +9

For +4, **Dex** +0, **Con** +3, **Int** -5, **Sag** +1, **Cha** -2

CA 17 ; **Réf** +7, **Vig** +10, **Vol** +6

PV 60 ; **Immunités** fatigué, inconscient, mental, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesse** feu 5

Vitesse 3 m

Corps à corps ♦ tentacule, +11 (agile, allonge 3 m),

Dégâts 1d10+4 contondants plus Putréfaction violette

Putréfaction violette (poison) ; **Jet de sauvegarde**

Vigueur DD 20 ; **Durée maximale** 6 rounds ;

Stade 1 1d6 poison plus affaibli 1 (1 round) ;

Stade 2 1d6 poison plus affaibli 1 et drainé 1

(1 round) ; **Stade 3** 2d6 poison plus affaibli 1 et drainé 1 (1 round)

VENIN VIOLET

Les alchimistes et les empoisonneurs adorent les champignons violets pour le puissant poison pourrissant de la plante, et ont mis au point des méthodes de préservation efficaces de cette toxine appelée venin violet. Après avoir tué un champignon violet, un personnage peut extraire la toxine de ce dernier avec un test réussi de Nature ou de Survie DD 20. Par la suite, le venin extrait peut être transformé en 1 dose de venin violet grâce à un test réussi d'Artisanat DD 18.

VENIN VIOLET

OBJET 3

ALCHIMIQUE **CONSOMMABLE** **CONTACT** **POISON**

Prix 12 po

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

Activation ♦ Interagir

Le délicat processus d'extraction du venin violet d'un champignon violet implique que, dans le meilleur des cas, il est dilué.

Les alchimistes sont toujours à la recherche d'une version pure de ce poison hautement toxique.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 17 ; **Délai** 1 minute ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 poison plus affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 poison plus drainé 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d6 poison plus affaibli 1 (1 round)



FOUETS MORTELS

Des aventuriers fûtés peuvent récupérer les tentacules d'un champignon violet qu'ils ont vaincu et s'en servir comme fouets. Le fouet inflige la putréfaction violette (avec les mêmes effets et DD que dans le bloc de statistiques du champignon violet) à tout ce qu'il touche, dont le porteur, même si des gants en métal, comme les gantelets d'une armure, peuvent protéger contre le poison. De tels fouets peuvent être utilisés pendant 1 h avant qu'ils se dégradent et deviennent inutilisables.





CHIENS ET CHATS

S'il y a une chose qui enrage plus un chat des enfers que de le traiter comme un simple animal, c'est de le comparer à un molosse infernal. Les chats des enfers estiment que ces créatures sont de simples vermines infestant les régions infernales qu'ils considèrent comme leur territoire. Aussi, ils adorent les torturer bien plus que tout autre créature.

CHAT DES ENFERS

Les chats des enfers sont des prédateurs sournois natifs des fosses ardentes des Enfers. Bien que ces créatures fiélonnes ressemblent à des smilodons squelettiques dont les os dégagent de la fumée et suintent de sang bouillant, ce ne sont pas des morts-vivants. Ce sont des rejetons infernaux vivants avec une peau transparente qui révèle leur squelette embrasé. Un chat des enfers typique mesure 2,7 m de long et pèse près de 500 kilos.

Si on les laisse seuls, ils passent leur temps à chasser, c'est-à-dire qu'ils cherchent et traquent des proies juste pour le plaisir de la chasse. En tant que créatures fiélonnes, elles n'ont pas besoin de se nourrir comme les mortels, mais elles dévorent leurs proies pour le seul plaisir d'infliger la souffrance. Ces chats sont également beaucoup plus intelligents qu'on ne le croit et ils détestent être considérés comme des animaux stupides ; ceux qui se comportent ainsi peuvent finir comme trophées au sein d'une meute puisque les chats des enfers ne reculent devant rien pour coordonner des vengeance élaborées afin de punir ceux qui leur ont manqué de respect.

Bien qu'ils ne puissent pas parler, ils connaissent l'infernal et peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature capable de s'exprimer. Ils parlent peu sauf pour murmurer des menaces et pour répondre aux ordres de leurs maîtres diaboliques.

Les chats des enfers n'hésitent pas à battre en retraite s'ils sont surpassés ou opposés à des adversaires qu'ils ne peuvent atteindre, mais ils n'oublient jamais les proies qui leur échappent. Ils traquent souvent des victimes potentielles et recrutent des alliés, y compris d'autres chats des enfers, pour effectuer des attaques coordonnées et tendre des embuscades à leurs ennemis.

CHAT DES ENFERS

CRÉATURE 7

LM GRANDE BÊTE FIÉLON

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

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +17, Discrétion +17, Intimidation +14, Survie +14

Langues infernal (ne peut parler aucune langue) ; télépathie 30 m

For +6, **Dex** +4, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +1

CA 25 ; **Réf** +17, **Vig** +15, **Vol** +12 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 110 ; **Faiblesses** bon 5 ; **Résistances** feu 10, physique 5 (sauf argent)

Disparition en pleine lumière (divine, illusion)

Déclencheur. Le chat des enfers commence son tour exposé à une lumière vive ; **Effet.** Le chat des enfers devient invisible jusqu'à ce qu'il ne soit plus dans une zone de lumière vive. Si le chat effectue une action hostile, l'invisibilité se termine une fois cette action accomplie.

Vitesse 10,5 m

Corps à corps (griffe, +18 (agile), **Dégâts** 2d8+7 tranchants

Corps à corps (mâchoires, +18, **Dégâts** 2d12+7 perforants

Attaque effrayante. Le chat des enfers inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures effrayées.

Bond Le chat des enfers Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. Si le chat des enfers commence son action en étant dissimulé, il reste caché jusqu'à ce qu'il ait effectué la Frappe de ce pouvoir.

Feulement menaçant (audible, émotion, terreur, mental). Le chat des enfers émet un feulement sourd pour désorienter et effrayer ses proies. Il peut faire provenir ce feulement de n'importe quel endroit dans un rayon de 9 m. Chaque créature non fiélonne dans une explosion de 4,5 m doit faire un jet de Volonté DD 25. Le chat des enfers ne peut plus utiliser ce pouvoir avant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et elle est temporairement immunisée pendant 24 h.

Succès. La créature est effrayée 1.

Échec. La créature est effrayée 2.

Échec critique. La créature est effrayée 4.

Lien mental infernal (concentration, divine, divination). Le chat des enfers lie télépathiquement ses sens aux autres chats des enfers situés dans un rayon de 30 m pendant 10 minutes. Il perd le contact avec tout chat des enfers qui s'éloigne de plus de 30 m. Tant qu'il est lié à au moins un allié, le chat des enfers ne peut être pris en tenaille et gagne un bonus de statut de +2 à ses jets de Volonté.



CHAT OCCULTE

Les chats occultes sont des félins aux capacités magiques issus du Premier Monde où ils chassent les autres créatures et se nourrissent de leur énergie primordiale. On les rencontre parfois dans des zones du plan matériel où le voile le séparant du Premier Monde est particulièrement ténu ou dans des régions où la magie a été irrémédiablement déformée. Ils sont réputés pour leur capacité à altérer les filaments métaphoriques des sorts lancés sur eux ou près d'eux, qu'ils peuvent transformer en magie défensive ou utiliser pour se téléporter sur le champ de bataille.

CHAT OCCULTE

CRÉATURE 7

PEU COURANT CN MOYENNE BÊTE

Perception +15 ; détection de la magie, *odorat (imprécis)* 9 m, vision dans le noir

Langues commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +17, Arcanes +16, Discretion +17, Nature +15, Survie +15

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

CA 25 ; **Réf** +17, **Vig** +12, **Vol** +17 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 100

Altération occulte (abjuration, arcanique) **Déclencheur**. Le chat occulte est ciblé par un sort ou se trouve dans la zone d'effet d'un sort au moment où il est lancé ; **Effet**. Le chat occulte gagne un effet dépendant de l'école à laquelle appartient le sort qui vient d'être lancé. Cet effet se produit avant que le chat occulte ne soit affecté par le sort déclencheur. Il dure 1 minute, jusqu'à ce que le chat utilise à nouveau ce pouvoir ou jusqu'à ce qu'il le révoque.

Abjuration. Le chat occulte gagne un bonus de statut de +1 à sa CA.

Divination. Le chat occulte gagne un bonus de statut de +1 à tous ses tests de compétence.

Enchantement. Le chat occulte gagne un bonus de statut de +1 à tous ses jets de sauvegarde.

Évocation. Un choc en retour magique inflige 4d6 dégâts de force au lanceur de sort ayant déclenché cet effet (jet de Réflexes basique DD 22).

Illusion. Le chat occulte devient invisible. En plus des conditions normales, cet effet cesse si le chat effectue une action hostile.

Invocation. Un banc de brouillard apparaît dans une explosion de 1,5 m centrée sur un angle de l'espace occupé par le chat. Tout ce qui se trouve dans le brouillard est masqué.

Nécromancie. Le chat occulte gagne 10 PV temporaires.

Transmutation. Le chat occulte gagne un bonus de statut de +1 à tous ses jets d'attaque.

Vitesse 10,5 m

Corps à corps (griffe, +17 (agile, magique), **Dégâts** 2d8+7 tranchants

Corps à corps (mâchoires, +17 (magique), **Dégâts** 2d10+7 perforants plus Empoignade

Sorts innés arcaniques DD 26 ; 4^e dissipation de la magie (à volonté), globe d'invulnérabilité, porte dimensionnelle (×3) ; **Constant (4^e)** détection de la magie

Bond (Le chat occulte Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. Si le chat commence son action alors qu'il est dissimulé, il reste caché jusqu'à ce qu'il ait effectué la Frappe de ce pouvoir.

Bond occulte (arcanique, invocation, téléportation)

Prérequis. Il reste au moins un sort *porte dimensionnelle* au chat occulte ; **Effet**. Le chat lance *porte dimensionnelle*, puis peut effectuer une Frappe au corps à corps contre une créature qui lui est adjacente après sa téléportation. Si, après sa téléportation, le chat occulte est adjacent à une créature soumise à un effet de sort continue ou qui a lancé un sort depuis le dernier tour du chat, cela ne compte pas comme une utilisation d'un sort *porte dimensionnelle*.



FAMILIERS CHATS OCCULTES

Les incantateurs particulièrement puissants peuvent parfois prendre comme familiers de jeunes chats occultes. Cependant, leur indépendance et leur inconstance en font des alliés peu fiables et personne ne peut savoir si un lien avec un chat occulte va durer ou n'être que temporaire.





TINDALOS

Les textes anciens font référence à ces chasseurs temporels infatigables en tant que chiens de Tindalos, mais ils ne semblent jamais expliquer clairement ce qu'est Tindalos. Certaines références laissent penser que Tindalos serait un des Grands Anciens ou un des dieux Extérieurs, mais, si c'est bien le cas, il fait partie des plus énigmatiques de ces entités. Dans d'autres grimoires Tindalos serait un lieu, peut-être même une cité ou une nation qui aurait existé avant le début du temps et qu'on ne pourrait atteindre que par des méthodes impossibles à mettre en œuvre pour des créatures soumises aux lois du temps. Il est possible que ces deux indications soient à la fois vraies et fausses. La véritable nature de Tindalos est peut-être simplement impossible à concevoir pour un esprit mortel.

CHIEN DE TINDALOS

Maigres et assoiffés, les chiens de Tindalos sont attirés par ceux qui perturbent le flot du temps, voyagent à travers le temps ou utilisent la magie ou de rares drogues alchimiques pour projeter leurs pensées ou leurs perceptions dans le passé ou l'avenir. Des incantateurs peuvent les convoquer à partir de la dimension du temps grâce à de puissants rituels, mais cela provoque la colère de ces créatures. Aussi peu de ceux qui s'adonnent à cette pratique survivent pour partager leurs connaissances à leur sujet. Bien que les chiens soient très malins et cruels, ils interagissent rarement avec les autres créatures sauf pour chasser et détruire celles qui attirent leur attention.

Une fois qu'un chien a perçu l'odeur d'un mortel à chasser, il fait appel à d'autres créatures de sa race. Puis la meute se met en chasse à travers l'espace et le temps jusqu'à ce qu'elle attrape, tue et dévore cette proie. Ceux qui sont pourchassés ne peuvent leur échapper qu'en évitant tous les angles, puisque les chiens de Tindalos peuvent les emprunter pour se manifester à n'importe quel moment.

CHIEN DE TINDALOS

CRÉATURE 7

RARE NM MOYENNE ABERRATION TEMPS

Perception +17 ; vision dans le noir supérieure

Langue aklo

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +15, Discrétion +17, Occultisme +17, Survie +13 (+17 pour Pister)

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

CA 25 ; **Réf** +17, **Vig** +13, **Vol** +15

PV 90 ; **Immunités** contrôlé, émotion ; **Résistances** mental 10, poison 10, physique 10

Esprit d'un autre monde (mental). À chaque fois qu'une créature cible le chien avec un effet mental, cette créature subit 4d6 dégâts mentaux (jet de Réflexes basique DD 25). En cas d'échec critique, elle est aussi confuse pendant 1d4 rounds.

Regard lacérant (aura, évocation, occulte, visuel) 9 m. Les yeux du chien de Tindalos brillent d'une lueur sinistre infligeant des blessures douloureuses qui ne saignent pas sur le corps d'une créature qui croise son regard. Quand une créature termine son tour dans l'émanation de l'aura, elle subit 4d6 dégâts tranchants (jet de Vigueur basique DD 25). Une créature qui obtient une réussite critique à son jet de sauvegarde est temporairement immunisée pendant 24 h.

Vulnérable aux espaces courbes. Quand le chien de Tindalos n'est pas adjacent à un angle de 90° (ou plus aigu) d'une structure, sa résistance aux dégâts physiques est suspendue et il est malade 1. Il ne peut se remettre de cet état malade, mais l'état cesse automatiquement quand le chien se retrouve adjacent à un angle adéquat.

Vitesses 9 m, vol 9 m

Corps à corps ♦ griffe, +17 (agile),

Dégâts 2d8+7 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +17,

Dégâts 2d10+7 perforants

Sorts innés occultes DD 21 ; **8° localisation** suprême ; **4° ancre dimensionnelle** ; **3° rapidité**, **lenteur** ; **2° invisibilité** (soi uniquement)

Entrée anguleuse ♦ Le chien de Tindalos lance un sort *porte dimensionnelle* de niveau 4, mais il doit se téléporter dans un espace adjacent à un angle à 90° (ou plus aigu) de la structure ou de l'environnement qui l'entoure. Par exemple, il peut se téléporter dans un espace adjacent à un mur (en utilisant l'angle entre le sol et le mur) ou dans l'angle d'une pièce ou adjacent à un arbre de bonne taille qui jaillit bien droit du sol. Il ne peut pas le faire sur une plaine sans relief ou une salle avec uniquement des angles courbes.

Une fois par jour, le chien peut utiliser ce pouvoir pour utiliser *changement de plan* à partir de ou vers la dimension du temps avec les mêmes restrictions concernant les angles à côtés desquels il peut apparaître.



CHIEN ESQUIVEUR

À première vue, un chien esquiveur ne ressemble à rien d'autre qu'à un canidé barbu aux longues oreilles et au pelage fauve. Mais ses yeux pleins d'astuce et l'aura bleutée qui court dans sa fourrure témoignent à la fois de son intelligence et de son lien avec les énergies occultes et les mystères qui se dissimulent aux yeux profanes. Ces honorables créatures sont aussi intelligentes que la plupart des humanoïdes. Elles vivent et chassent en vastes meutes, parcourant les forêts, les plaines et les lieux secrets du monde à la poursuite des créatures maléfiques, en particulier celles issues des profondeurs du plan éthéré.

Il arrive que les chiens esquiveurs collaborent avec des créatures ayant prouvé qu'elles poursuivaient le même but, mais ils préfèrent généralement éviter tout contact par ailleurs. Leurs meutes sont toujours en mouvement et échappent systématiquement aux yeux de ceux qui les cherchent. Mais en cas de besoin, il arrive qu'ils viennent à la rescousse de villages et de voyageurs égarés. Bien que les chiens esquiveurs ne possèdent aucune capacité leur permettant de se déplacer vers le plan éthéré de manière durable, ils oscillent et alternent en permanence entre ce dernier et le plan matériel. Ils s'efforcent d'utiliser cette capacité pour capter des bribes de visions du plan éthéré et surveiller les menaces potentielles qui peuvent en émerger, mais en pratique cela relève plus d'un flux constant d'intuitions et d'estimations. Bien sûr, pour un chien esquiveur, cet état fluctuant est aussi naturel que le fait de respirer.

La meute est toujours dirigée par deux individus : un membre plus âgé (appelé alpha) qui se repose sur le conseil précieux d'un compagnon de confiance (l'érudit). Pour les chiens esquiveurs, l'honneur et la tradition sont les piliers du groupe. Ils sont féroce-ment loyaux, protègent leur meute ou leurs alliés jusqu'à la mort et perpétuent des serments de génération en génération. Bien que les traditions et serments puissent varier d'une meute à l'autre, les liens qu'ils partagent à travers les récits et légendes qu'ils se transmettent et leur expérience commune du mouvement des étoiles au firmament rassemblent tous les chiens esquiveurs au sein d'une même famille, une grande et unique meute. Par leur folklore et leurs mythes, ces créatures ont donné un nom aux phénomènes célestes, évaluent les naissances en fonction de leur auspice et voient des présages dans les conjonctions stellaires inhabituelles. Ces signes célestes font partie intégrante de la vie d'un chien esquiveur ; leurs noms contiennent une référence à la constellation qui a présidé à leur naissance, et l'érudit d'une meute consulte les cieux pour déterminer quand un chiot est assez grand pour sa première chasse.



CHIENS ESQUIVEURS ÉRUDITS

Dans chaque meute de chiens esquiveurs, le membre le plus intelligent et le plus avisé est choisi par l'alpha pour endosser le rôle d'érudit. Celui-ci porte la responsabilité d'en faire perdurer les légendes et l'histoire orale, afin de relier toutes les meutes dans un seul récit s'étendant sur des siècles. Comme en conséquence de son âge avancé, un érudit possède un lien plus étroit avec les mystères et les voies secrètes de la magie qu'un chien esquiveur moyen. Il conseille l'alpha sur tous les sujets en rapport avec les étoiles, les présages, la stratégie et même la diplomatie.



CHIEN ESQUIVEUR

CRÉATURE 2

PEU COURANT LB MOYENNE BÊTE

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langue sylvestre

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8, Survie +8

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

CA 18 ; **Réf** +10, **Fort** +8, **Vol** +11

PV 30

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +11 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+3 perforants

Sorts innés occultes DD 18, 4^e porte dimensionnelle ; **Constant (4^e)** clignotement

Attaque en meute. Les Frappes du chien esquiveur infligent 1d4 dégâts supplémentaires aux créatures à portée d'au moins deux alliés du chien esquiveur.



ALLIANCE AVEC LES CHIENS HURLEURS

Quand un culte mauvais s'attache les services d'un chien hurleur, cela ressemble plus à une alliance qu'à un dressage. Si, en tant qu'alliés, les chiens hurleurs peuvent rendre des services bien plus complexes qu'un animal classique, une trahison n'est jamais à exclure.

CHIEN HURLEUR

Les chiens hurleurs, de cruelles créatures canines qui vivent pour le frisson de la chasse, servent souvent de gardiens et de pisteurs à des maîtres d'alignement mauvais. Les chiens hurleurs ressemblent à de grands chiens étiés aux minces pattes capables de marcher dans les airs aussi facilement que sur le sol. Malgré leurs airs canins, les chiens hurleurs sont d'une intelligence remarquable, mais ils n'en font que rarement la démonstration, sauf pour mettre au point des tactiques complexes afin de piéger leurs proies. Quand ils chassent, leurs aboiements surnaturels résonnent dans la campagne. Ils prennent un malin plaisir à terrifier et désorienter les créatures grâce à leurs hurlements. Les meutes de chiens hurleurs peuvent compter jusqu'à douze individus, qui collaborent avec une efficacité surnaturelle pour acculer puis tuer leurs proies. Les chiens hurleurs traînent généralement leurs victimes jusqu'à leur antre afin de les dévorer tranquillement. On y trouve donc de nombreux trésors oubliés appartenant à leurs précédents repas.

Les chiens hurleurs détestent deux choses par-dessus tout : le soleil et les autres canidés. Ils préfèrent donc chasser la nuit, et il n'est pas rare qu'ils abandonnent la traque pour se réfugier dans un repaire ou un antre souterrain, même s'ils étaient sur le point d'attraper leur proie. Les chiens hurleurs attaquent généralement les wargs, les loups et les créatures similaires à vue et, s'ils ne sont pas capables de les tuer, ils s'efforcent de chasser les canidés plus grands ou puissants de leur territoire de chasse.

Les rôdeurs d'alignement mauvais, les démons bestiaux et les cultes sanguinaires bénéficient souvent des services de chiens hurleurs qui leur ont été confiés par leurs protecteurs fiélons. Ces chiens font également office d'espions et sont prompts à se retourner contre ceux qui peinent à faire avancer les objectifs malveillants de ces protecteurs. Le culte de Lamashtu apprécie tout particulièrement d'avoir des chiens hurleurs pour garder ses temples.

CHIEN HURLEUR

CRÉATURE 3

CM MOYENNE BÊTE FIÉLON

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

Langues abyssal (incapable de parler)

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +9, Discrétion +10, Survie +8

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

CA 18 ; **Réf** +12, **Vig** +9, **Vol** +12

PV 55 ; **Faiblesse** argent 5

Vitesse 12 m ; *marche dans les airs*

Corps à corps ♦♦ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d8+6 perforants plus 1d6 mauvais, Renversement et morsure sinistre

Sorts innés divins DD 20 ; **Constant (4^e)** *marche dans les airs*

Abois ♦♦♦♦ (audible, concentration, divine, enchantement, terreur, mental). Le chien hurleur émet un long

jappement surnaturel audible dans un rayon de 90 m. Toute créature non fiélonne qui entend ce cri doit réussir un jet de Volonté DD 20 ou devenir effrayée 1.

Toute créature qui obtient un échec critique alors qu'elle se trouve dans un rayon de 18 m du chien hurleur se trouve à la place effrayée 3 et elle prend la fuite pendant 1d4 rounds (ou jusqu'à ce qu'elle ne soit plus effrayée). Qu'elle réussisse ou échoue à son jet de sauvegarde, la créature est temporairement immunisée contre les Abois pour 24 heures.

Morsure sinistre. Une créature d'alignement bon mordue par un chien hurleur doit faire un jet de Volonté DD 20. Sur un succès critique, elle est temporairement immunisée contre la morsure sinistre pendant 1 minute. Sur un échec, elle devient effrayée 1, ou augmente l'intensité de son état effrayé de 1 si elle était déjà effrayée.



CHUCHOTEUR DU GRENIER

Méfiez-vous des sanglots entêtants du chuchoteur du grenier, car ils sont porteurs de la douloureuse colère d'un enfant abandonné qui a péri suite à l'absence ou la négligence de son tuteur. Animé par la solitude, cet esprit amer se manifeste dans le monde matériel par un corps fait des fragments d'une enfance perdue ; cubes en bois, morceaux de couverture, poupées de chiffon, boutons, babioles sculptées et billes de verre. En guise de tête, il couronne ce patchwork par un crâne de petit animal.

Le chuchoteur du grenier rôde principalement dans de vieux dispensaires, orphelinats et autres institutions similaires où des enfants furent abandonnés, et reste inactif pendant des dizaines d'années dans l'espoir de trouver un jour un compagnon de jeu qui apaisera son éternelle solitude. Quand il détecte un être vivant, le chuchoteur du grenier tente de l'attirer entre ses griffes en l'appelant avec la voix d'un petit enfant. Bien qu'il ne cherche à la base qu'à jouer avec ceux qu'il rencontre, ses sombres pulsions le poussent à drainer le souffle et la voix des créatures vivantes.

CHUCHOTEUR DU GRENIER

CRÉATURE 4

NM PETITE MORT-VIVANT

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Discrétion +13, Duperie +11, Société +10

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

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +8, **Vol** +12

PV 60, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysé, poison, inconscient

Aura de pleurs (audible, aura, émotion, enchantement, mental, occulte) 3 m Un chuchoteur du grenier se drape dans un chœur de voix volées. Chaque créature vivante qui entre ou commence son tour dans l'aura doit réussir un jet de Volonté DD 19 sous peine d'être bouleversée par les sanglots amers et troublants ; elle devient stupéfiée 1 aussi longtemps qu'elle demeure dans l'aura. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est temporairement immunisée pendant 1 h. Le chuchoteur du grenier peut activer ou désactiver l'aura en utilisant une seule action unique gratuite qui a le trait concentration.

Désespoir susurré ➤ **Déclencheur**. Une créature avec un effet d'émotion actif entre dans l'aura de pleurs du chuchoteur du grenier ; **Effet**. Le chuchoteur du grenier tente de contrer l'effet d'émotion, avec un modificateur de contre de +13.

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +15 (agile, finesse), **Dégâts** 2d8 perforants plus vol de souffle

Corps à corps ♦ main décharnée, +13 (agile), **Dégâts** 2d10 dégâts négatifs plus vol de voix

Vol de souffle (malédiction, mise hors de combat, nécromancie, occulte). Le chuchoteur du grenier absorbe le souffle d'une créature vivante, drainant sa force. Une créature vivante touchée par une Frappe de mâchoires doit faire un jet de Vigueur DD 21.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est affaiblie 1 pendant 1 round.

Échec. La cible est affaiblie 1 pendant 24 h et fatiguée.

Échec critique. La cible est affaiblie 1 pendant 24 h, fatiguée, et tombe inconsciente.

Vol de voix (malédiction, nécromancie, occulte). Quand un chuchoteur du grenier touche une créature vivante avec une Frappe de main décharnée, il tente d'attirer la voix de sa victime dans son aura. La cible doit faire un jet de Volonté DD 21.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La voix de la cible est affaiblie pendant 1 min. Chaque fois qu'elle tente une action possédant le trait audible, elle doit réussir un test nu DD 5 sinon cette action est perdue.

Échec. La cible perd sa capacité à parler pendant 1 h, jusqu'à ce que la malédiction soit levée ou que le chuchoteur du grenier soit détruit, suivant ce qui se produit en premier. Jusque-là, le chuchoteur du grenier peut imiter à la perfection la voix de la cible, et celle-ci subit un malus de circonstances de -2 à ses jets de sauvegarde contre l'aura de pleurs de chuchoteur en particulier.

Échec critique. Comme un échec, mais l'effet dure jusqu'à ce que le chuchoteur du grenier soit détruit ou que la malédiction soit levée.



COMPTINE VARISIENNE

Qu'est-ce qui chuchote au grenier ?

Est-ce vraiment sûr en bas ?

Est-il en train d'écouter ?

Est-ce son ombre que tu vois ?

L'entends-tu se réveiller,

Là-haut, sous le toit ?

L'entends-tu se lamenter ?

Est-il vraiment là ?

Peux-tu encore t'exprimer ?

Ou as-tu perdu ta voix ?

Rien ne te sert de pleurer,

Il t'emporte déjà.





LES CHUPACABRAS AILÉS

À la suite de mutations, certains chupacabras se retrouvent munis de larges ailes reptiliennes, et sont réputés pour enlever des chèvres et parfois même des enfants. Un chupacabra ailé possède une vitesse de vol de 15 m. Il existe également des chupacabras qui grandissent davantage et peuvent atteindre une taille Moyenne, au point de pouvoir rivaliser avec celle d'un humain adulte. Ces derniers bénéficient d'ajustements d'élite à leurs statistiques et leurs Frappes de mâchoires infligent 2d6+5 égâts.

CHUPACABRA

Ces prédateurs notoires sont indéniablement assoiffés de sang. Généralement, les chupacabras se tiennent cachés pendant des heures à l'affût d'une potentielle proie lente et faible. À la fois agiles et furtives, ces créatures s'installent communément dans des espaces couverts de hautes herbes et de rochers protecteurs, afin de s'y fondre naturellement grâce à leurs écailles légèrement réfléchissantes.

Les chupacabras préfèrent s'en prendre aux voyageurs isolés et aux animaux de ferme (plus particulièrement les chèvres). Ils ne laissent que très peu de traces de leur présence en dehors des horribles carcasses vidées de leur sang qui leur ont servi de repas. Leur tendance à rester hors de vue ainsi que leur activité nocturne par nature amènent souvent les habitants superstitieux du coin à imaginer le pire : qu'un vampire particulièrement vorace errerait dans la région.

Un chupacabra moyen mesure environ 1,70 m de son museau jusqu'au bout de sa queue épineuse, et ne dépasse pas les 1,20 m de haut. À cause de leur faible corpulence et de la légèreté de leurs os, la plupart ne pèsent qu'à peine 45 kg. Ils s'accouplent rarement et uniquement durant les mois les plus chauds. Une femelle ne pond qu'un seul œuf qui donne naissance à une minuscule créature déshydratée. Généralement, la mère laisse une proie sans défense dans son antre afin que sa progéniture puisse immédiatement se nourrir.

Bien que majoritairement solitaires, les chupacabras forment parfois des petits groupes dans des territoires aux ressources abondantes. Ils coopèrent alors afin d'attaquer des animaux plus imposants, des petits troupeaux et occasionnellement une proie plus dangereuse. Ces groupes sont généralement à l'origine des récits de chupacabras attaquant des voyageurs ou assiégeant des fermes. Les régions où ces activités sont fréquentes entretiennent souvent des mythes aussi complexes qu'originaux. Ces histoires rocambolesques au sujet de leurs motivations ou de leurs capacités, comme celles qui prétendent que certains chupacabras savent voler, se révèlent parfois même vraies.

CHUPACABRA

CRÉATURE 3

N PETITE BÊTE

Perception +9 ; vision dans le noir

Langues aklo (ne peut parler aucun langage)

Compétences Acrobaties +9 (+11 pour Bondir),
Discrétion +9 (+11 dans des broussailles ou des zones rocailleuses)

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

CA 20 ; **Réf** +11, **Vig** +9, **Vol** +7

PV 45

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ griffes, +11 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+5 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +11 (finesse), **Dégâts** 1d10+5 perforants plus Empoignade

Bond ♦ Le chupacabra Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. Si le chupacabra commence son action alors qu'il est dissimulé, il reste caché jusqu'à ce qu'il ait effectué la Frappe de ce pouvoir.

Chupar ♦ **Conditions.** Le chupacabra

a empoigné une créature ; **Effet.** Le chupa-

cabra suce le sang de la créature empoignée. Le chupacabra obtient l'état accéléré pendant 1 min et ne peut utiliser l'action supplémentaire que pour effectuer les actions Frapper ou Marcher rapidement. Tant qu'il est accéléré de cette façon, il ne peut utiliser une nouvelle fois chupar. Une créature dont le sang a été absorbé par un chupacabra est drainée 1 jusqu'à ce qu'elle soit soignée de n'importe quel nombre de PV.



CORBEAU

Peu d'oiseaux sont aussi rusés et sociables que le corbeau.

CORBEAU

Ces oiseaux omnivores sont des charognards astucieux et opportunistes. Ils parviennent à résoudre des puzzles simples pour obtenir l'objet qu'ils désirent et se rassemblent en périphérie de la civilisation qu'ils pillent au besoin lorsqu'ils ne chassent pas dans la nature. Seuls, en couple ou en bande, les corbeaux se nourrissent des restes aussi bien que de charognes ou du fruit de leur chasse. Ils ont un comportement extrêmement social entre eux et vont jusqu'à avertir leurs congénères à grands cris quand ils trouvent une carcasse. On dit que cette courtoisie s'applique même entre plusieurs bandes de corbeaux.

CORBEAU

N TRÈS PETITE **ANIMAL**

Perception +5 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +5, Vol +5

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

Astucieux. Un corbeau peut utiliser des objets simples comme outils, par exemple passer une brindille par une ouverture pour tirer à lui un morceau de nourriture. Il est aussi doué pour voler des objets. Il ne peut pas utiliser Vol pour Escamoter un objet, Désamorcer un dispositif ou Crocheter une serrure, mais il peut s'en servir pour Voler un objet léger transportable dans son bec ou ses serres ou pour accomplir des tâches relativement simples.

CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +2, **Vol** +5

PV 7

Vitesses 3 m, vol 12 m

Corps à corps ➤ bec, +7 (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants

NUÉE DE CORBEAUX

Une volée de corbeaux s'appelle une méchanceté. Elle mérite bien son nom lorsque ses membres décident de travailler de concert. Dans la plupart des cas, une nuée telle que celle présentée ici ne s'attaque pas à des ennemis plus gros qu'elle, mais si elle est manipulée par des forces supérieures ou mue par le désespoir né de la faim, elle peut s'avérer un redoutable adversaire.

NUÉE DE CORBEAUX

N GRANDE **ANIMAL** **NUÉE**

Perception +9 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +10

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

CA 19 ; **Réf** +12, **Vig** +7, **Vol** +9

PV 30 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts d'éclaboussure 5, dégâts de zone 5 ; **Résistances** contondants 2, perforants 5, tranchants 5

Vitesses 3 m, vol 12 m

Astucieux enragés. Le monde naturel renferme peu de choses aussi dangereusement tenaces qu'une méchanceté de corbeaux en colère. Elle est capable de poursuivre sa proie malgré la plupart des barrières. Les loquets, les conduits de cheminée non sécurisés, les fenêtres mal fermées et autres obstacles similaires tiennent rarement une méchanceté à distance. Une nuée de corbeaux tente un test de Vol pour surmonter nombre d'obstacles rudimentaires comme ceux-ci, souvent contre un DD 20.

Déluge de becs ➤ Les féroces coups de bec des corbeaux infligent 1d8 dégâts perforants à chaque ennemi situé dans l'espace de la nuée (jet de Réflexes basique DD 20). Une créature qui essuie un échec critique sur son jet de sauvegarde est aveuglée pendant 1d4 rounds car les corbeaux s'acharnent sur son visage vulnérable.



CORBEAUX COMMERÇANTS

Avec du temps pour développer des relations et se faire comprendre, il est possible de se livrer à une sorte de commerce avec un corbeau. Si vous placez un petit objet brillant là où un corbeau peut le prendre, il peut s'en emparer et s'envoler avec, revenant 3d6 min plus tard avec quelque chose tiré de son propre trésor. Pour convaincre un corbeau de commercer, il faut réussir un test de Nature DD 20 pour Diriger un animal et, évidemment, disposer d'un corbeau enclin à commercer avec vous.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



LES DIFFÉRENTS COUATLS

Le quetz couatl présenté ci-dessous est le plus commun de son espèce. Bien que la plupart des aventuriers et érudits les considèrent tous comme simplement des «couatls», il en existe bien d'autres, tels que le féroce xihuh couatl, l'auwaz couatl nomade, le mix couatl averti, le chicome couatl discipliné et le violent tletli couatl.

COUATL, QUETZ

Ces serpents sacrés parés de plumes œuvrent inlassablement pour les puissances de la loi et du bien. Certains servent directement les divinités en tant que messagers et médiateurs, tandis que d'autres viennent indépendamment en aide aux causes justes. Dans les deux cas, ces créatures veillent sur les mortels et s'efforcent de les influencer, ainsi que de les aider dans l'ombre, en alternant entre les différents plans pour y répandre leur sagesse et la guérison si nécessaire. Certaines sociétés reculées ou isolées vénèrent les quetz couatls, et même si ces créatures n'encouragent pas une telle dévotion, elles utilisent cette confiance pour développer la paix ainsi que la coopération.

Un quetz couatl mesure généralement entre 3 et 6 m de long et est couvert d'écailles vertes et bleues aux reflets irisés. Leurs magnifiques ailes ornées de plumes aux couleurs de l'arc-en-ciel peuvent atteindre 4,5 m d'envergure et pèsent approximativement une tonne. Ces carnivores se nourrissent d'oiseaux, de mammifères et occasionnellement d'humanoïdes maléfiques.

QUETZ COUATL

CRÉATURE 10

PEU COURANT LB GRANDE BÊTE COUATL

Perception +21 ; vision dans le noir, *détection de l'alignement*

Langues céleste, commun, draconique ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +16, Arcanes +19, Diplomatie +22, Nature +22, Occultisme +19, Religion +22, Survie +16

For +7, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +6, **Sag** +5, **Cha** +5

CA 30 ; **Réf** +19, **Vig** +19, **Vol** +21

PV 175

Vitesses 4,5 m, vol 15 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +23 (magique), **Dégâts** 2d10+13 perforants plus venin de quetz couatl et Empoignade

Sorts innés divins DD 29 ; **7^e** *changement de plan* (soi uniquement), *forme éthérée* (à volonté) ; **5^e** *souffle de vie*, *colère divine* ; **4^e** *charme*, *forme gazeuse* ; **3^e** *lecture des pensées* (à volonté) ; **2^e** *invisibilité* (soi uniquement, à volonté) ; **tours de magie (5^e)** *destruction de mort-vivant*, *lumière*, *manipulation à distance* ; **Constant (5^e)** *détection de l'alignement* (tous les alignements simultanément)

Ailes resplendissantes ♦♦ (divine, enchantement, mise hors de combat, mental, visuel) Le quetz couatl déploie ses ailes multicolores et étale son plumage radieux. Chaque créature dans un rayon de 9 m doit tenter un jet de Volonté DD 29.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée contre les ailes resplendissantes pendant 24 h.

Succès. La créature est éblouie pendant 1 round.

Échec. La créature est éblouie pendant 1 min.

Échec critique. Comme l'échec, mais si la créature est d'alignement mauvais, elle est aussi étourdie 3.

Constriction supérieure ♦ 2d10+7 contondants, DD 29

Enrouler les anneaux ♦ **Conditions.** Le quetz couatl a empoigné une créature de taille Moyenne ou inférieure dans ses mâchoires ; **Effet.** Le quetz couatl transfère la créature vers ses anneaux, libérant ainsi sa mâchoire pour pouvoir porter des attaques. Il utilise ensuite Constriction supérieure contre la créature. Le quetz couatl peut emprisonner autant de créatures dans ses anneaux qu'il peut s'en trouver dans son espace.

Venin de quetz couatl (poison) Le venin d'un quetz couatl inflige aux fiélons des dégâts bons plutôt que des dégâts de poison ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 29 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d8 dégâts de poison, affaibli 1 et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 2d10 dégâts de poison, affaibli 2 et pris au dépourvu (1 round)

CRABE

Les crabes sont des crustacés nécrophages réputés pour leur solide carapace et leur emblématique démarche latérale. Leurs pinces leur servent à chasser, à se défendre et à s'emparer de territoires défendus par leurs semblables. Lorsqu'ils se retrouvent confrontés à une espèce différente, la plupart des crabes privilégient la fuite. Cependant, s'ils ne trouvent aucune issue, ces créatures pinceront leurs ennemis de toute leur force.

Les statistiques ci-dessous concernent les crabes géants qui vivent proches de la surface de l'eau. Les crabes qui ont élu domicile dans les profondeurs sont souvent propices à s'adapter aux situations extrêmes liées à leur environnement. Comme la lumière y est rare, ils ont acquis la faculté de vision dans le noir et une résistance au froid. Une fois adaptés aux zones les plus hostiles des abysses, ils peuvent également détecter les créatures à proximité grâce à de subtils changements dans les courants océaniques.

Bien que leur délicieuse chair soit très prisée, la taille de ces créatures rampantes rend leur pêche dangereuse.

CRABE GÉANT

CRÉATURE 2

N MOYENNE **ANIMAL** AQUATIQUE

Perception +8 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +8, Discrétion +7

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

CA 19 ; **Réf** +9, **Vig** +7, **Vol** +8

PV 24 ; **Résistances** physiques 3 (sauf contondants)

Escampette ➤ **Déclencheur**. Le crabe géant est ciblé par l'attaque d'une créature qu'il peut voir ;

Effet. Le crabe géant se décale sur le côté et gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque qui a déclenché cet effet. Après la résolution de l'attaque et dans le cadre de la réaction, le crabe peut Marcher rapidement sur une distance maximale égale à sa Vitesse en ligne droite.

Vulnérabilité à retournement En cas de succès critique sur un Croc-en-jambe contre le crabe géant, ce dernier se retourne sur le dos en plus d'appliquer les effets habituels. Un crabe géant dans cette position aura énormément de mal à se défendre : il subit un malus de circonstances de -4 à sa CA au lieu du -2 habituel pour être pris au dépourvu.

Vitesse 7,5 m, nage 4,5 m

Corps à corps ➤ griffe, +10, **Dégâts** 1d10+4 tranchants plus Empoignade

Constriction ➤ 1d6+4 contondants, DD 18



LES DIFFÉRENTES ESPÈCES DE CRABES

Les crabes vivent le long des côtes un peu partout dans le monde. Leur taille varie allant du plus petit, tels que le crabe royal ou le crabe de cocotier, jusqu'à atteindre des proportions monstrueusement démesurées, comme le crabe du grand récif, le crabe mangeur de requin ou le massif crabe faiseur d'épaves.





GRENOUILLES ET CRAPAUDS

Bien que les crapauds et les grenouilles aient une apparence similaire, ce sont des créatures assez différentes, particulièrement en ce qui concerne leurs variantes démesurées. Les grenouilles vivent en général dans des zones marécageuses, contrairement aux crapauds qui résident dans des régions plus sèches comme les forêts, les plaines, les prairies et les déserts. Dans l'ensemble, les crapauds monstrueux ont aussi tendance à être plus gros.

CRAPAUD

La plupart des crapauds géants vivent dans des environnements secs, souvent des déserts, et se nourrissent avec appétit de toute créature plus petite qu'eux. Ils sont connus pour consommer des rats géants avant de s'emparer de leurs terriers et d'en faire leurs maisons. Les crapauds géants possèdent de grandes glandes à poison derrière les yeux et peuvent s'en recouvrir la peau. En conséquence, ils ont peu de prédateurs naturels et leur nombre peut vite exploser s'il n'est pas régulé. Bien que les crapauds géants soient généralement considérés comme un fléau, certains groupes d'ogres et de géants des collines les élèvent pour récupérer leur poison à des fins récréatives.

CRAPAUD GÉANT

CRÉATURE 2

N GRANDE ANIMAL

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +9 (+11 pour Sauter en hauteur ou Sauter en longueur), Discrétion +6

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

CA 17 ; **Réf** +8, **Vig** +9, **Vol** +6

PV 36

Verrues empoisonnées Toute créature qui touche le crapaud géant avec une Frappe à mains nues ou qui entre en contact avec lui d'une autre manière est exposée à son poison.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ langue, +11 (allonge 3 m), **Effet** empoignade avec la langue

Corps à corps ♦ morsure, +11, **Dégâts** 1d8+5 perforants plus Empoignade

Empoignade avec la langue. Une créature touchée par la langue du crapaud géant est empoignée. La cible n'est pas immobilisée, mais elle ne peut pas s'éloigner au-delà de l'allonge de la langue du crapaud. La créature peut la trancher en touchant une CA de 15 et en infligeant au moins 6 points de dégâts tranchants. Bien que n'infligeant aucun dégât au crapaud, cela l'empêche d'utiliser sa Frappe de langue jusqu'à ce qu'elle repousse, ce qui prend une semaine.

Gober ♦ (attaque) Moyenne, 1d8+2 contondants, Rupture 8

Poison de crapaud géant (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 19 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 2** stupéfié 1 et confus (1 round)

LARMES DE CRAPAUD

Les glandes à poison d'un crapaud géant peuvent être récoltées et utilisées comme matière première afin de fabriquer un apoison spécial connu sous le nom plutôt inexact de « larmes de crapaud » (probablement à cause de sa méthode de récolte qui consiste à arracher les glandes derrière leurs yeux). Une seule glande à poison suffit pour fabriquer une dose.

LARMES DE CRAPAUD

OBJET 2

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INGÉRÉ POISON

Prix 6 po

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

Activation ♦ Interagir

Les larmes de crapaud peuvent être mélangées à n'importe quelle nourriture ou boisson, mais le poison peut également être ingéré tel quel. Le raffinement du poison de crapaud géant réduit ses qualités mortifères, c'est pourquoi les larmes de crapaud tuent rarement sur le coup. Cela dit, les personnes exposées perdent souvent le contrôle de leurs actions, ce qui rend tout de même ce poison dangereux.

Jet de sauvegarde Vigueur DD 19 ;

Délai 5 min ; **Durée maximale** 30 min ;

Stade 1 stupéfié 1 (10 min) ; **Stade 2** stupéfié 1 et confus (1 min)



CULDEWEN

Condamné pour l'éternité à subir la faim et l'échec, le culdewen sillonne les cours d'eau à la recherche de poissons : plus ils sont gros, mieux c'est. Il faut savoir que ce petit être féérique émacié considère toute créature vivante comme étant un « poisson ». Seules les autres fées en sont exemptées, et ces dernières considèrent les culdewens comme irrécupérables. Un culdewen n'obtiendra jamais satisfaction. Après chaque prise, une malédiction magique les force à chercher l'endroit idéal pour la manger en paix. Cela peut être aussi bien une île, qu'une cave, un quai abandonné ou bien même une cahute. Malheureusement pour eux, leur prise disparaît pendant le trajet. À chaque fois... et pour toujours.

Les culdewens sont constamment de mauvaise humeur. Cela les pousse souvent à jurer de vive voix, à frapper des objets avec leur rame et à agiter leurs petits poings vers le ciel. Converser avec eux n'a que peu d'intérêt, car ils ressassent sans arrêt les mêmes banalités à propos de la pêche et du temps. Attraper un « poisson » provoque chez le culdewen un rare moment d'euphorie. Il est tant satisfait de sa prise qu'il va se mettre à cabrioler tout en hululant, puis se précipiter vers son embarcation.

CULDEWEN

CRÉATURE 7

CM PETITE AMPHIBIE FÉE

Perception +15 ; vision nocturne

Langues aquatique, commun, sylvestre

Compétences Athlétisme +16, Connaissance de la navigation maritime +14, Discrétion +15, Duperie +16, Intimidation +14, Nature +12, Survie +16

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

Objets hameçon, rame (fonctionne comme une masse)

Malédiction du culdewen (malédiction, enchantement, primordiale). Un culdewen qui capture une créature est contraint de se retirer immédiatement, généralement en bateau, dans un lieu isolé pour se nourrir. Son voyage prend toujours au moins une journée. Leur prise est vouée à disparaître pendant le trajet, souvent en disparaissant dans l'eau ou en se faisant dévorer par des créatures aquatiques. Elle ne peut pas être retrouvée à moins d'utiliser un sort de *souhait* ou une magie de puissance équivalente.

CA 25 ; **Réf** +18, **Vig** +14, **Vol** +13 ; malus de statut de -2 à tous les jets de sauvegardes contre les malédictions

PV 105 ; **Faiblesse** fer froid 5

Vitesse 12 m, nage 12 m

Corps à corps ♦ hameçon, +17 (croc-en-jambe),

Dégâts 2d10+7 perforants plus hameçonné

Corps à corps ♦ rame, +17 (pousser), **Dégâts** 2d6+7 contondants

À distance ♦ hameçon, +18 (jet 9 m), **Dégâts** 2d10+7 perforants plus hameçonné

Enroulement ♦ (manipulation). Le culdewen tire la corde attachée à son hameçon. Si aucune créature n'est attrapée, l'hameçon retourne dans les mains du culdewen. Dans le cas contraire, il fait un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la créature, la rapprochant de 9 m en cas de succès (18 m en cas de succès critique).

Hameçonné Une créature touchée par l'hameçon est embrochée. Tant qu'elle est accrochée, elle subit 1d4 dégâts de saignement persistants. L'hameçon peut être enlevé uniquement si la créature dépense une action Interagir et réussit un test d'Athlétisme DD 25 pour s'en libérer.

Juron ♦ (audible, malédiction, enchantement, primordiale). Le culdewen déchaîne un flot d'insultes. Chaque créature affectée doit faire un jet de Volonté DD 25 contre les effets de *malédiction du marin*, puis est immunisée pendant 24 h. Même en cas d'échec, la malédiction s'estompe automatiquement après 1 jour.

La belle prise ♦ **Conditions**. Une créature est hameçonnée par le culdewen et est adjacente à ce dernier ; **Effet**. Le culdewen hisse la créature sur son épaule, comme si elle ne pesait pas plus qu'un poisson. Le culdewen doit faire un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la créature, à moins qu'elle ne soit incapable d'agir. En cas de succès, elle est entravée par le culdewen. Tant qu'il porte une créature de cette manière, le culdewen gagne un bonus de statut de +6 m à ses Vitesses et est contraint de s'enfuir avec (voir la malédiction du culdewen ci-dessus).



LA MALÉDICTION DE CRAWLEY JACK

La terrible malédiction des culdewens puise ses origines dans le Premier Monde, lorsqu'un vieux culdewen aigri du nom de Crawley Jack braconna dans l'étang d'une puissante et noble fée. Prise de colère et d'un tempérament vindicatif, elle condamna le peuple de Crawley Jack à ne plus jamais consommer de poisson. Cependant, leur appétit pour les poissons demeure intact. La punition provoquée par la malédiction se réinvente sans cesse. La prise d'un culdewen peut être sauvée par un homme-poisson, volée par un requin ou emportée par un morceau de bois flotté lorsque son bateau sombre à cause d'une tempête ou d'un naufrage.





ABADDON

Les daémons viennent de l'Abaddon, un plan fait de mal à l'état pur réservé aux âmes les plus corrompues.

Si les Enfers sont le domaine de la torture et de la dépravation systématique, l'Abaddon est leur cousin pervers, un lieu où l'on ne trouve que misère et désespoir en quantité, sans les restrictions des Enfers ni la liberté chaotique des Abysses. Pour les malveillants qui cherchent simplement à exercer leur méchanceté sur autrui, l'Abaddon est un terrain de chasse riche en gibier où ils pourront se vautrer dans leur turpitude, mais les visiteurs sont prévenus : la concurrence est rude.

DAÉMON

Les daémons naissent à partir des âmes les plus méprisables et incarnent diverses formes de mort.

PISCODAÉMON (DAÉMON VENIMEUX)

Héritier de la mort par empoisonnement, les piscodaémons sont estimés cruels même selon les standards daémoniques et se délectent des agonies lentes et douloureuses. Pour un piscodaémon, la mort est juste la cerise sur un gâteau putrescent, son plaisir consiste à observer, écouter, sentir et même goûter l'angoisse à l'état pur. Il préfère recourir aux poisons et aux venins, mais ses cruelles griffes sont plus que capables de déchiqueter ses ennemis s'il le faut.

Les piscodaémons résident dans les marais fétides et les cours d'eau toxiques, y compris le Styx, le Drain de bile et la cour Noyée de Charon, le Cavalier de la Mort. Ils sont souvent accompagnés de petits groupes d'hydrodaémons représentant la mort par noyade. Les piscodaémons ont beau être des commandants rusés, ils sont prompts à oublier leur rang une fois la bataille lancée et à se frayer un chemin jusqu'au cœur de la mêlée.

PISCODAÉMON

CRÉATURE 10

NM MOYENNE AMPHIBIE DAÉMON FIÉLON

Perception +19 ; *détection de l'invisibilité*, vision dans le noir

Langues commun, daémonique ; *télépathie* 30 m

Compétences Athlétisme +22, Discrétion +22, Intimidation +19, Médecine +17, Survie +19

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

CA 28 ; **Réf** +16, **Vig** +22, **Vol** +19 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 200 ; **Immunités** effets de mort, poison ; **Faiblesse** bon 10

Attaque d'opportunité ⤵

Améliorer le venin ⤵ (divin, infortune, nécromancie, poison) **Déclencheur.**

Une créature dans un rayon de 9 m fait un jet de sauvegarde contre le piscovenin ; **Effet.** La créature subit 2d8 dégâts de poison supplémentaires même si elle réussit son jet.

Vitesses 7,5 m, nage 12 m

Corps à corps ⬥ griffes, +23 (mauvais, magique),

Dégâts 2d10+12 tranchants plus 1d6 mauvais et Empoignade

Corps à corps ⬥ tentacule, +23 (agile, mauvais, magique),

Dégâts 2d6+12 contondants plus 1d6 mauvais et piscovenin

Sorts innés divins DD 29 ; **5^e** porte dimensionnelle ; **4^e** nuage nauséabond (×3), porte dimensionnelle (à volonté) ; **1^{er}** détection de l'alignement (à volonté ; bon uniquement), détection du poison (à volonté) ; **Constant (2^e)** détection de l'invisibilité

Constriction ⬥ 2d10+6 contondants, DD 30

Mutilation sanglante ⬥ Le piscodaémon effectue deux Frappes de griffe contre la même créature. S'il touche avec les deux, la créature subit 2d10 dégâts de saignement persistants et elle est exposée au venin du piscodaémon.

Piscovenin (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 30 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d8 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ;

Stade 2 2d8 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 3** 4d8 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)

MÉLADAÉMON (DAÉMON DE LA FAMINE)

Les méladaémons incarnent la mort par inanition et soif et adorent répandre le même désespoir que celui qu'ils ont ressenti lorsqu'ils ont péri en tant que mortels. Lorsqu'ils ne sont pas occupés à flétrir les récoltes, massacrer le bétail ou souiller les réserves d'eau potable, ils se livrent à des expériences sur leurs prisonniers pour savoir combien de temps une créature peut survivre sans alimentation et étudier les effets délétères de ces privations. Farouchement loyaux envers Trelmarixian, le Cavalier de la Famine, ils ne se mettent au service de personne d'autre. Si Trelmarixian le désire, ils œuvrent aux côtés d'autres daémons, mais ils sont réputés pour leur nature traîtresse.



MÉLADAÉMON

CRÉATURE 11

NM GRANDE DAÉMON FIÉLON

Perception +21 ; perception de la vie (imprécise) 9 m, vision dans le noir**Langues** commun, démonique ; télépathie 30 m**Compétences** Acrobaties +20, Discrétion +23, Duperie +23, Intimidation +23, Religion +20, Survie +19**For** +7, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +3, **Sag** +4, **Cha** +6**CA** 31 ; **Réf** +20, **Vig** +23, **Vol** +19 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie**PV** 225 ; **Immunité** effets de mort ; **Faiblesse** bon 10**Aura affamée** (aura, divine) 6 m. Un méladaémon dégage une aura de faim dévorante. À chaque fois qu'une créature commence son tour dans cette aura, elle doit faire un jet de Vigueur DD 27. En cas d'échec, la créature subit 1d6 dégâts d'énergie négative (2d6 sur un échec critique) et elle est fatiguée. La fatigue se dissipe dès que la créature a consommé la moindre nourriture.**Occasion de flétrir** ➤ **Déclencheur**. Une créature adjacente attaque le méladaémon et le rate ; **Effet**. Le méladaémon frappe la créature déclencheur qui doit immédiatement faire un jet de sauvegarde contre le contact flétrissant du fiélon.**Vitesses** 7,5 m, vol 15 m**Corps à corps** ➤ griffe, +24 (agile, mauvais, magique, allonge 3 m),**Dégâts** 2d8+13 tranchants plus 1d6 mauvais, Empoignade et contact flétrissant**Corps à corps** ➤ morsure, +24 (mauvais, magique, allonge 3 m),**Dégâts** 2d12+13 plus 1d6 mauvais et famine démonique**Sorts divins innés** DD 31 ; **6°** douleur fantôme ; **5°** porte dimensionnelle, projectile magique (à volonté), terreur ; **4°** porte dimensionnelle (à volonté) ; **1er** détection de l'alignement (bon uniquement, à volonté)**Rituel** DD 31 ; *flétrissement végétal***Famine démonique** (maladie) **Jet de sauvegarde** VigueurDD 29 ; **Stade 1** porteur (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 1 (1 jour) ;**Stade 3** affaibli 2 (1 jour) ; **Stade 4** comme le stade 3 ;**Stade 5** affaibli 3 (1 semaine) ; **Stade 6** décès**Contact flétrissant** (divin, mauvais, nécromancie). Lorsque le méladaémon touche une créature avec sa Frappe de griffe ou qu'une créature commence son tour empoignée par le fiélon, la créature doit faire un jet de sauvegarde de Vigueur DD 30. Sur un échec, elle subit 1d6 dégâts d'énergie négative et elle est fatiguée. Cette fatigue se dissipe dès que la créature a bu.

DERGHODAÉMON (DAÉMON RAVAGEUR)

Les derghodaémons représentent la mort suite à une violence inouïe ou dévoré vivant. Que, de son vivant, un derghodaémon ait été découpé et mis à bouillir par un meurtrier affamé, démembré par un loup-garou ou qu'il ait tout simplement succombé aux éléments et nourri les vers, il cherche à infliger la même fin sanglante à tous ceux qu'il rencontre. Contrairement à certains daémons, les derghodaémons ne ressentent aucun plaisir à prolonger l'agonie de leurs victimes : plus la mise à mort est rapide et sanglante, plus vite ils peuvent passer à la prochaine victime et répéter ce cycle de violence.

Un derghodaémon ressemble à une masse ambulante de griffes insectoïdes acérées fixées sur des membres chitineux tout aussi inquiétants, mais peu de gens s'attardent sur son apparence, car le regard de ce fiélon suffit à créer de sévères distorsions visuelles chez tous ceux qui l'approchent. Ceux qui le fixent voient son apparence devenir de plus en plus difforme et sont victimes d'hallucinations vicieuses et d'un besoin impérieux de faire du mal aux autres et de les dévorer. Pourtant, ce n'est pas l'attaque la plus horripilante que le derghodaémon peut déclencher contre ses victimes, ce serait plutôt son infestation grouillante : le fiélon crache un nuage d'insectes affamés bourdonnants et rampants qui s'accrochent à ses cibles et les dévorent jusqu'à ce que mort s'ensuive, à moins que les bruissements abrutissants de leurs corps semblables à des menaces à demi-articulées ne poussent les malheureuses à des accès de violence.



CRÉÉS À SON IMAGE

Les méladaémons ont toujours été d'apparence famélique et bestiale, mais ils n'ont pas toujours ressemblé à des chacals. Lorsque Trelmarixian renversa le précédent Cavalier de la Famine, son premier acte en tant que dirigeant de l'Abaddon fut de modifier de force l'apparence de ses diacres pour les modeler à sa propre image. Il assigna ensuite à ses méladaémons d'autres caractéristiques du chacal pour satisfaire son bon plaisir et, les déformant ainsi, il renforça leur loyauté.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



HÉRAUTS DAÉMONIQUES

Les quatre Cavaliers sont les plus puissants des demi-dieux daémoniques, mais ils sont loin d'être les seuls. Bien d'autres hérauts daémoniques résident en Abaddon, chacun d'eux étant un demi-dieu unique et puissant ravi d'étendre son influence parmi les daémons. Jacarkas le Collectionneur (dirigeant de Dévotion-Programmée, une cité d'esclaves), Vorasha l'Ophidienne (consort du Cavalier de la Famine), Zelishkar la Flamme Amère (protecteur des pyromanes et agent du Cavalier de la Guerre) ne sont que trois des dizaines de hérauts qui règnent sur les divers royaumes de l'Abaddon.

DERGHODAÉMON

NM GRANDE DAÉMON FIÉLON

Perception +24 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, daémonique ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +25, Discrétion +24, Intimidation +24

For +7, **Dex** +6, **Con** +5, **Int** +1, **Sag** +6, **Cha** +6

CA 33 ; **Réf** +24, **Vig** +21, **Vol** +22 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 240 ; **Immunités** confusion, effets de mort, attaques des nuées ; **Faiblesse** bon 10

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +25 (mortel 1d12, mauvais, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d8+10 tranchants plus 1d6 mauvais

À distance ♦ crachat de nuée, +25 (mauvais, magique, portée 18 m), **Dégâts** 2d6+13 perforants plus 1d6 mauvais

Sorts divins innés DD 32 ; **6^e** barrière de lames, **débilité** (×3) ; **5^e** porte dimensionnelle ; **4^e** porte dimensionnelle (à volonté) ; **1^{er}** détection de l'alignement (bon uniquement, à volonté)

Assaut féroce ♦♦ Le derghodaémon effectue jusqu'à cinq Frappes de griffe, chacune contre une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du derghodaémon, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Éventration ♦ griffes

Infestation grouillante ♦♦ Le derghodaémon crache une grosse nuée d'insectes. Il fait ainsi une Frappe de crachat de nuée contre un maximum de deux cibles adjacentes l'une à l'autre et situées à portée. Que les cibles soient touchées ou non, chacune doit faire un jet de **Réflexes** DD 31 (avec un malus de circonstances de -2 pour une cible touchée). Les dégâts persistants issus de l'infestation grouillante se terminent dès que la créature subit des dégâts issus d'un effet de zone. Le derghodaémon ne peut plus utiliser ce pouvoir avant 1d4 rounds.
Succès critique. La nuée se disperse dès qu'elle a infligé ses dégâts de Frappe de crachat de nuée.

Succès. La nuée s'accroche à la cible et l'infeste, lui infligeant 1d6 dégâts perforants persistants.

Échec. La nuée s'accroche à la cible et l'infeste, lui infligeant 2d6 dégâts perforants persistants.

Échec critique. Comme l'échec, mais les sifflements causés par l'infestation rendent la cible confuse pendant 1 round. Cet effet supplémentaire possède les traits audible, émotion et mental.

Regard fixe du derghodaémon ♦ (divin, émotion, enchantement, hors de combat, mental, visuel). Une cible non mauvaise doit réussir un jet de **Volonté** DD 32, sinon elle est confuse pendant 1 round (1 min sur un échec critique). Elle est ensuite immunisée pendant 10 min.

THANADAÉMON (DAÉMON DE LA MORT)

Aussi appelés les diacres de la mort, les thanadaémons représentent la mort de vieillesse. Ils font partie des daémons les plus patients et préfèrent prendre leur temps pour mettre en route des plans à long terme s'étendant sur des décennies plutôt que de se battre (bien qu'ils soient tout de même de redoutables adversaires). Tout comme le Cavalier de la Mort, ils sillonnent le Styx en quête d'âmes égarées. Il est rare de voir un thanadaémon sans sa rame caractéristique. Il la manie comme un bâton et l'utilise pour naviguer sur les canaux boueux et les rapides turbulents du fleuve.



THANADAÉMON

CRÉATURE 13

NM MOYENNE DAÉMON FIÉLON

Perception +26 ; vision dans le noir, *vision lucide***Langues** commun, daémonique ; télépathie 30 m**Compétences** Arcanes +22, Connaissance du Styx +24, Duperie +26, Intimidation +26, Religion +22**For** +6, **Dex** +6, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +5, **Cha** +7**Objets bô de frappe** +1, gemme d'âme (2)**CA** 34 ; **Réf** +23, **Vig** +21, **Vol** +26 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie**PV** 270 ; **Immunité** effets de mort ; **Faiblesse** bon 10**Regard terrifiant** (aura, divine, émotion, enchantement, terreur, mental, visuel) 9 m. Toute créature qui termine son tour dans l'aura doit faire un jet de Volonté DD 30. Si elle échoue, elle est effrayée 2. Ensuite, la créature est immunisée contre le regard terrifiant (mais pas contre focaliser le regard) pendant 24 h.**Vitesses** 7,5 m ; *marche dans les airs***Corps à corps** ♦ *bô*, +28 (allonge 3 m, croc-en-jambe, magique, mauvais, parade), **Dégâts** 3d8+14 contondants plus 1d6 négatifs, 1d6 mauvais et frappe drainante**Corps à corps** ♦ griffe, +27 (agile, mauvais, finesse, magique),**Dégâts** 3d6+14 tranchants plus 1d6 mauvais et frappe drainante**Sorts divins innés** DD 34 ; **7°** *changement de plan* (à volonté, soi plus barque et passagers uniquement), *doigt de mort* ; plans astral, éthéré et mauvais uniquement), **6°** *lenteur, saignée vampirique* (×2) ; **5°** *porte dimensionnelle* ; **4°** *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **1er** *détection de l'alignement* (bon seulement, à volonté) ;**Constant (7°)** *marche dans les airs, vision lucide***Rituel** DC 34 ; *animation des morts*^{MDJ-RA}**Broyage d'âme** ♦♦ (manipulation) **Conditions.** Le thanadaémon possède une gemme d'âme ; **Effet.** Le thanadaémon broie la gemme d'âme d'une main et gagne guérison accélérée 15 pendant 1 min.**Focaliser le regard** ♦♦ (concentration, divin, terreur, visuel). Le thanadaémon toise une unique créature située dans son champ de vision et dans un rayon de 9 m. Elle doit faire immédiatement un jet de Volonté contre le regard terrifiant du thanadaémon. Si elle était déjà effrayée, un échec l'oblige à fuir pendant 1d4 rounds. Une fois qu'elle a fait son jet de sauvegarde, elle est temporairement immunisée contre ce pouvoir jusqu'au début du prochain tour du thanadaémon.**Frappe drainante** (divin, nécromancie). Quand un thanadaémon blesse une créature vivante avec une Frappe au corps à corps, elle doit réussir un jet de Vigueur DD 33, sinon, elle est drainée 1. Les dégâts que le thanadaémon inflige ensuite augmentent l'état drainé de 1 en cas de jet de sauvegarde raté, jusqu'à atteindre au maximum drainé 4.

PURRODAÉMON (DAÉMON DE LA GUERRE)

Peu de créatures incarnent les quantités de sang versé et de vies perdues aussi intensément que les purrodaémons, les diacres de la guerre. Ces daémons humanoïdes géants sont revêtus d'une armure noire impie, des armes perforant leur chair à travers la moindre de ses ouvertures. Cependant, ces armes ne sont pas source de blessures pour le purrodaémon, il s'agit de son arsenal. Il peut extraire une arme de sa chair avec une rapidité et une facilité écœurante, comme s'il tirait une épée du fourreau, et son sang est tellement souillé par le mal que les armes qui y ont macéré deviennent de puissants outils de guerre.



DROIT DE PASSAGE SUR LE STYX

Glissant avec une étrange facilité sur les eaux troubles du Styx, les thanadaémons ne sont que trop heureux de faire traverser les mortels à bord de leurs embarcations délabrées... mais ce service a un prix. Ces fiélons acceptent généralement d'être payés en or, mais ils sont très connus pour changer les détails du paiement après coup et peuvent très bien exiger une faveur ou des marchandises ésoétriques, comme une gemme d'âme, plutôt que des pièces de monnaie.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U

V

W

X

Y

Z

AA

AB

AC

AD

AE

AF

AG

AH

AI

AJ

AK

AL

AM

AN

AO

AP

AQ

AR

AS

AT

AU

AV

AW

AX

AY

AZ

BA

BB

BC

BD

BE

BF

BG

BH

BI

BJ

BK

BL

BM

BN

BO

BP

BQ

BR

BS

BT

BU

BV

BW

BX

BY

BZ

CA

CB

CC

CD

CE

CF

CG

CH

CI

CJ

CK

CL

CM

CN

CO

CP

CQ

CR

CS

CT

CU

CV

CW

CX

CY

CZ

DA

DB

DC

DD

DE

DF

DG

DH

DI

DJ

DK

DL

DM

DN

DO

DP

DQ

DR

DS

DT

DU

DV

DW

DX

DY

DZ

EA

EB

EC

ED

EE

EF

EG

EH

EI

EJ

EK

EL

EM

EN

EO

EP

EQ

ER

ES

ET

EU

EV

EW

EX

EY

EZ

FA

FB

FC

FD

FE

FF

FG

FH

FI

FJ

FK

FL

FM

FN

FO

FP

FQ

FR

FS

FT

FU

FV

FW

FX

FY

FZ

GA

GB

GC

GD

GE

GF

GG

GH

GI

GJ

GK

GL

GM

GN

GO

GP

GQ

GR

GS

GT

GU

GV

GW

GX

GY

GZ

HA

HB

HC

HD

HE

HF

HG

HH

HI

HJ

HK

HL

HM

HN

HO

HP

HQ

HR

HS

HT

HU

HV

HW

HX

HY

HZ

IA

IB

IC

ID

IE

IF

IG

IH

II

IJ

IK

IL

IM

IN

IO

IP

IQ

IR

IS

IT

IU

IV

IW

IX

IY

IZ

JA

JB

JC

JD

JE

JF

JG

JH

JI

JJ

JK

JL

JM

JN

JO

JP

JQ

JR

JS

JT

JU

JV

JW

JX

JY

JZ

KA

KB

KC

KD

KE

KF

KG

KH

KI

KJ

KK

KL

KM

KN

KO

KP

KQ

KR

KS

KT

KU

KV

KW

KX

KY

KZ

LA

LB

LC

LD

LE

LF

LG

LH

LI

LJ

LK

LL

LM

LN

LO

LP

LQ

LR



LES DIACRES DAÉMONIQUES

Chacun des Quatre Cavaliers dispose d'une catégorie de serviteurs particuliers appelés des diacres. Les leukodaémons sont ceux du Cavalier de la Pestilence, les méladaémons ceux du Cavalier de la Famine et les Thanadaémons ceux du Cavalier de la Mort. Les purrodaémons sont actuellement les plus puissants des diacres et servent le Cavalier de la Guerre ; cependant, la puissance comparative des diverses catégories de diacres peut fluctuer.

PURRODAÉMON

CRÉATURE 18

NM GRANDE DAÉMON FIÉLON

Perception +33 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Langues commun, daémonique ; télépathie 30 m

Compétence Athlétisme +37, Connaissance de la guerre +32, Discrétion +34, Intimidation +35, Religion +30, Survie +33

For +9, **Dex** +6, **Con** +7, **Int** +4, **Sag** +7, **Cha** +7

Objets arme macérée (7-10), *coutille de frappe supérieure* +2, gemmes d'âme (2)

CA 43 ; **Réf** +30, **Vig** +33, **Vol** +29 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 335 ; **Immunités** effets de mort, saignements ; **Faiblesse** bon 15 ; **Résistance** perforants 15

Vitesses 7,5 m, vol 15 m

Corps à corps ♦ *coutille*, +37 (mortelle 1d8, mauvais, percutant, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+17 tranchants plus 2d6 mauvais et 4d6 saignement persistants

À distance ♦ arme projetée, +35 (mortel 1d10, mauvais, magique, propulsif, portée 36 m), **Dégâts** 2d10+12 perforants plus 1d6 mauvais et 4d6 saignement persistants

Sorts divins innés DD 37 ; **9°** âme prisonnière, *barrière de lames*, *éclairs multiples* ; **7°** *colonne de feu*, *téléportation* ; **5°** *porte dimensionnelle* ; **4°** *porte dimensionnelle* (à volonté) ; **1er** *détection de l'alignement* (à volonté ; bon uniquement) ; **Constant (6°)** *vision lucide*

Macération d'arme ♦ (manipulation). Le purrodaémon enfonce une arme dans sa propre chair. Cela n'inflige pas de dégâts au purrodaémon, qui peut avoir jusqu'à dix armes fichées dans son corps. Pour mettre une arme à macérer, il faut qu'elle inflige des dégâts perforants ou tranchants.

Si un purrodaémon Interagit pour broyer une gemme d'âme, l'une des armes fichées dans sa chair (à lui de choisir laquelle) est enchantée avec son pouvoir fiélon et devient une *arme de frappe supérieure* +2 qu'il peut utiliser à la place de sa coutille ou lancer sur une cible (avec un bonus d'objet de +2 au modificateur d'attaque de l'arme et 1d10 de dégâts supplémentaires). Cet enchantement se dissipe au bout de 24 h si l'arme ne retourne pas se nicher dans la chair du fiélon. On peut effectuer un Désarmement contre une arme en train de macérer.

Projeter une arme ♦ (divin, invocation).

Le purrodaémon projette par télékinésie une arme ayant macéré enfoncée dans sa chair (voir Macération d'arme). Il fait une Frappe d'arme projetée sans utiliser ses mains.

Rappeler une arme ♦ (évocation) **Conditions.**

Une arme macérée qui n'est plus enfoncée dans la chair du purrodaémon se trouve dans un rayon de 36 m autour de lui ; **Effet.** L'arme macérée file à travers les airs pour retourner se ficher dans le corps du purrodaémon. Si une créature se trouve sur sa trajectoire aérienne,

le purrodaémon peut effectuer une Frappe d'arme projetée contre elle. S'il la touche, l'arme tombe au sol dans une case adjacente à la créature.

Retourner la lame ⤴ **Conditions.** Le purrodaémon a moins de dix armes fichées dans le corps ; **Déclencheur.** Le purrodaémon est touché par une arme qui inflige des dégâts perforants ;

Effet. Le purrodaémon saisit l'arme déclencheur. L'utilisateur de l'arme doit faire un jet de Réflexes DD 40. Sur un échec, il est désarmé et l'arme tombe dans une case adjacente. Sur un échec critique, elle se fiche dans le corps du purrodaémon comme s'il avait utilisé Macération d'arme.



OLÉTHRODAÉMON (DÉMON DE L'APOCALYPSE)

Même les daémons redoutent les individus les plus massifs et les plus terrifiants de leur espèce, les oléthrodaémons. Aucune entité ne peut, à elle seule, accumuler tout le mal nécessaire pour générer un de ces fiélons. La légende dit que ces machines de guerre vivantes se composent de l'âme de nombreuses personnes. D'autres théories affirment que les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse ont créé les oléthrodaémons ou encore que ces créatures ne sont que les exsudations d'un être encore plus puissant : un mystérieux cinquième Cavalier.

Quelle que soit la vérité, les oléthrodaémons sont bien réels et leur simple existence suffit à générer une terreur existentielle paralysante. Avec ses dizaines d'yeux luisants qui ne cillent pas, sa gueule dégoulinante de bave, ses deux jeux de quatre membres musculeux et ses innombrables cornes, l'oléthrodaémon ne ressemble à aucune autre créature connue des mortels.

OLÉTHRODAÉMON

CRÉATURE 20

NM GIGANTESQUE DAÉMON FIÉLON

Perception +33 ; perception des vibrations (imprécis) 36 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues commun, daémonique ; télépathie 30 m

Compétences Athlétisme +40, Intimidation +38, Religion +34

For +10, **Dex** +6, **Con** +7, **Int** +2, **Sag** +6, **Cha** +8

Objets gemmes d'âme (4)

CA 44 ; **Réf** +32, **Vig** +35, **Vol** +34 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 450 ; **Immunité** effets de mort ; **Faiblesse** bon 20

Aura de condamnation (aura, divin, mort) 18 m. Toute créature qui commence son tour dans cette aura est condamnée 1 tant qu'elle y reste et pendant 1 h après l'avoir quittée.

Vitesses 10,5 m, creusement 10,5 m, vol 12 m

Corps à corps ✦ griffe, +38 (agile, mauvais, magique, allonge 4,5 m),

Dégâts 4d8+17 tranchants plus 1d6 mauvais et Empoignade

Corps à corps ✦ mâchoires, +38 (mauvais, magique, allonge 3 m),

Dégâts 4d12+17 perforants plus 1d6 mauvais et Empoignade

Sorts divins innés DD 42, attaque +34 ; **10° cataclysme**, massacre ; **9° désintégration** (×3), disjonction, plainte d'outre-tombe ; **5° porte dimensionnelle** ; **4° porte dimensionnelle** (à volonté) ; **1°** détection de l'alignement (à volonté ; bon uniquement) ; **Constant (10°)** *vision lucide*

Rituel DD 42 ; *contrôle du climat* (9°)

Broyage d'âme ✦✦ (manipulation) **Conditions.**

Loléthrodaémons possède une gemme d'âme ; **Effet.** Loléthrodaémons broie la gemme d'âme d'une main et regagne l'usage de Souffle de l'apocalypse ou de l'un de ses sorts innés.

Gober ✦ (attaque) Grande, 4d10+10 contondants plus drainé 2, Rupture 43. Un oléthrodaémons possède de nombreux estomacs reliés par des organes digestifs labyrinthiques. Une créature gobée ne peut pas S'échapper, mais elle peut essayer de s'ouvrir un chemin vers l'extérieur en lançant 1d6. De 1 à 3, l'entaille la mène dans un autre estomac, de 4 à 6 elle donne sur l'extérieur et la créature sort de l'oléthrodaémons.

Souffle de l'apocalypse ✦✦ ou ✦✦✦

(divin, négatif). Le daémon crache un nuage de fumée noire hurlante sur une ligne de 36 m ou dans un cône de 18 m (ou un cône et une ligne situés dans la même direction s'il dépense 3 actions). Les créatures vivantes situées dans la zone d'effet subissent chacune 24d6 dégâts négatifs (jet de Réflexes basique DD 45). Loléthrodaémons doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser le Souffle de l'apocalypse.



LES GEMMES D'ÂME EN TANT QU'ÉQUIPEMENT

Les daémons possèdent souvent des gemmes d'âmes qu'ils utilisent comme trophées ou pour alimenter un pouvoir. Les cacodaémons (Bestiaire Pathfinder p. 69) représentent la source de gemmes d'âme la plus courante, mais on peut aussi en créer avec des sorts tels qu'âme prisonnière. Si un daémon broie une gemme d'âme pour alimenter une de ses capacités, l'âme qui était piégée à l'intérieur est libérée et gagne l'après-vie. On peut alors la ressusciter normalement.





LES DAUPHINS À LA RESCousse

Les dauphins sont dotés d'un trait assez peu commun, ils viennent souvent aider les autres créatures en danger et peuvent, par exemple, sauver une personne qui se noie ou protéger quelqu'un des attaques d'un requin. Tous les monstres de ce supplément ne veulent pas nécessairement nuire aux PJ, aussi envisagez d'envoyer un dauphin aider un PJ si la situation le permet !

DAUPHIN

Les dauphins regroupent une grande variété de mammifères aquatiques qui sont tous assez sociables, intelligents et très répandus dans les océans du monde.

GRAND DAUPHIN

Le grand dauphin, ou dauphin au nez en forme de bouteille, est l'espèce de delphinidés la plus répandue et la plus commune. Ce sont des prédateurs sociaux qui chassent dans les mers et les rivières peu profondes en grands groupes familiaux appelés des bancs. Les marins apprécient ces dauphins et racontent souvent comment ils ont sauvé des pêcheurs risquant de se noyer ou tué des requins en les frappant avec leur puissant rostre.

GRAND DAUPHIN

CRÉATURE 0

N MOYENNE ANIMAL

Perception +7 ; écholocalisation aquatique 36 m, vision nocturne

Compétence Athlétisme +6

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

Écholocalisation aquatique. Un grand dauphin peut utiliser son ouïe comme un sens précis à la portée indiquée mais uniquement sous l'eau.

Inspiration profonde. Un grand dauphin peut retenir sa respiration pendant 2 h.

CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +6, **Vol** +5

PV 16

Vitesse nage 18 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +6, **Dégâts** 1d6+2 perforants

Corps à corps ♦ rostre, +8, **Dégâts** 1d6+2 contondants

Vitesse d'éperonnage ♦♦ Le grand dauphin nage deux fois puis effectue une Frappe de rostre. S'il s'est déplacé d'au moins 6 m, il gagne un bonus de circonstances de +1 à son jet d'attaque. Une créature de Grande taille ou plus petite touchée par cette attaque doit réussir un jet de Vigueur DD 16 ou être ralentie pendant 1 round.

ORQUE ÉPAULARD

Bien que les orques épaulards soient souvent surnommés les « baleines tueuses », ils constituent en fait la plus grande espèce de dauphins. Ces puissants animaux chassent en bancs pour s'attaquer aux phoques, aux requins et même à de véritables baleines. Un épaulard adulte mesure généralement entre 4,5 et 7,5 m et pèse de 4 à 6 tonnes.

ORQUE ÉPAULARD

CRÉATURE 5

N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +12 ; écholocalisation aquatique 36 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +14, Discrétion +13

For +7, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** -4, **Sag** +3, **Cha** +0

Écholocalisation aquatique. Un épaulard peut utiliser son ouïe comme un sens précis à la portée indiquée mais uniquement sous l'eau.

Inspiration profonde. Un épaulard peut retenir sa respiration pendant environ 2 h.

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +14, **Vol** +12

PV 75

Vitesse nage 18 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +13, **Dégâts** 2d8+9 perforants plus Empoignade

Brèche ♦♦ L'orque épaulard 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 effectue 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, l'épaulard retombe dans l'eau.

Embuscade aquatique ♦ 9 m. Un épaulard peut se déplacer d'un maximum de 1,5 m à terre en effectuant son Embuscade aquatique. Après, il est considéré comme mis à terre jusqu'à ce qu'il Rampe pour retourner dans l'eau.

DÉMON

Incarnations vivantes des âmes des mortels obsédés par le péché, les démons sont renforcés par la puissance des Abysses, mais aussi armés et protégés par les obsessions qui régentaient leur existence mortelle.

BABAU (DÉMON SANGLANT)

Le babau est un assassin, un meurtrier et un sadique. Ce ne sont pas des traits de caractère exceptionnels pour un démon, mais son penchant pour la discrétion et la surprise le distingue de ses confrères. Un babau se forme à partir de l'âme d'un tueur solitaire qui prenait plaisir à donner une dimension personnelle à ses meurtres et répétait un schéma particulièrement sanglant à chaque tuerie.

BABAU

CRÉATURE 6

CM MOYENNE DÉMON FIÉLON

Perception +13 ; vision dans le noir, *détection de l'invisibilité*

Langues abyssal, céleste, draconique ; *télépathie* 30 m

Compétences Acrobaties +12, Athlétisme +13, Discrétion +16, Intimidation +14, Religion +10, Vol +14

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

Objet pique +1

CA 24 ; **Réf** +16, **Vig** +14, **Vol** +11 ; bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 130 ; **Faiblesses** fer froid 5, bon 5 ; **Résistance** acide 10

Mucus réactif ➤ **Déclencheur**. Une créature à portée du babau touche ce dernier avec une Frappe ;

Effet. Le babau excrète un mucus acide ressemblant à du sang et le projette sur l'assaillant et son arme. Ce dernier doit faire un jet de **Réflexes** DD 24.

Succès critique. L'assaillant n'est pas affecté.

Succès. L'assaillant subit 1d6 dégâts d'acide.

Échec. L'assaillant subit 2d6 dégâts d'acide.

Échec critique. Comme un échec, mais l'arme utilisée pour Frapper le babau est immédiatement brisée, sauf si elle est faite d'un matériau immunisé contre l'acide.

Vulnérabilité à la miséricorde. Les babaux se délectent du sang versé et se recroquevillent de douleur face à la guérison d'une plaie. Lorsqu'une créature soigne les dégâts que le babau a infligés à son tour précédent avec Frappe douloureuse, attaque sournoise ou un coup critique, le démon subit 4d6 dégâts mentaux. Le babau ne peut subir ces dégâts mentaux qu'une fois par round.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +16 (agile, mauvais, magique), **Dégâts** 1d4+7 tranchants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ♦ mâchoires, +16 (mauvais, magique), **Dégâts** 1d10+7 perforants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ♦ pique, +17 (mauvais, magique, al-longe 3 m), **Dégâts** 1d8+7 perforants plus 1d6 mauvais

Sorts divins innés DD 24 ; **5° porte dimensionnelle** ; **4° porte dimensionnelle** (à volonté) ; **2° ténèbres** ; **Constant (5°) détection de l'invisibilité**

Rituel DD 24 ; *pacte abyssal*

Attaque sournoise. Le babau inflige 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Frappe douloureuse ♦♦ Le babau fait une attaque visant à infliger une blessure particulièrement horrible et sanglante. Il effectue une Frappe au corps à corps. Elle compte comme deux attaques pour le calcul du malus d'attaques multiples du démon. Si la Frappe touche, le babau inflige 2d6 dégâts supplémentaires du type de l'arme utilisée et la victime est effrayée 2.



TRACES DE MEURTRE

Les babaux se délectent de leur art et laissent souvent derrière eux un sinistre symbole en guise de signature. Il peut s'agir d'une mutilation spécifique laissée sur le corps de leur victime plutôt que de collectionner des souvenirs et des trophées pour leur collection personnelle. Ils désirent voir leur réputation croître parmi ceux qu'ils traquent et tuent.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



INVOQUER UN DÉMON

Il est bien mal avisé d'invoquer un démon, mais les gens particulièrement désespérés ou malveillants le font tout de même. Les rituels comme allié planaire ou contrat planaire sont généralement réservés aux objectifs à long terme tandis que convocation de fiélon sert au combat. Pour le rituel allié planaire, il arrive qu'un démon accepte une offrande de peu de valeur si le simple fait de la donner à un démon pousse l'incantateur à s'enfoncer plus profondément dans le péché.

INVIDIAK (DÉMON DES OMBRES)

En général, un démon a besoin d'un rituel, d'un objet magique ou de remplir une condition pour posséder un mortel, mais ce n'est pas le cas des invidiak qui, n'ayant pas de corps, prennent possession des mortels comme ces derniers enfilent un habit. Aussi appelés démons d'ombre, les invidiak sont faits d'âmes de mortels envieux.

INVIDIAK

CRÉATURE 7

CM MOYENNE DÉMON FIÉLON INTANGIBLE

Perception +15 ; vision dans le noir

Langues abyssal, commun ; télépathie à 30 m

Compétences Acrobaties +15, Discrétion +17, Duperie +18, Religion +13, Société +15

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

CA 22 ; **Réf** +16, **Vig** +15, **Vol** +13 ; bonus de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 90 ; **Immunités** maladie, poison, précision ; **Faiblesses** fer froid 5, bon 5 ; **Résistances** 5 à toutes (sauf force, spectrale ou positif ; double résistance contre non magique)

Vulnérabilité à l'exorcisme. Si un invidiak tente de posséder une créature et que cette dernière obtient un succès critique à son jet de sauvegarde pour résister à la possession ou si la possession se termine prématurément, par exemple suite à une dissipation de la magie réussie, l'invidiak subit 6d6 dégâts mentaux et ne peut plus utiliser possession pendant 24 h.

Vitesse vol 9 m

Corps à corps ◆ griffe, +13 (agile, mauvais, finesse, magique), **Dégâts** 2d8 de froid plus 2d6 mauvais

Sorts divins innés DD 26 ; 7^e possession (portée contact) ; 5^e explosion d'ombre, porte dimensionnelle ; 4^e porte dimensionnelle (à volonté) ; 3^e terreur, ténèbres ; **Tour de magie** (4^e) projectile télékinésique

Rituel DD 26 ; pacte abyssal

Fusion dans les ombres ◆◆ (divine, illusion). L'invidiak Marche rapidement de deux fois sa Vitesse. S'il termine son déplacement dans une zone de lumière faible, il devient caché tant qu'il ne se déplace plus et la zone dans laquelle il se trouve ne peut pas bénéficier d'une luminosité plus intense que cette lumière faible.

Hôte de prédilection. Chaque invidiak a ses préférences en termes de créature à posséder et privilégie un type de la liste suivante : aberration, animal, bête ou un type d'humanoïde (comme nain). La plupart des invidiak préfèrent les humains. Lorsqu'un invidiak utilise possession contre un hôte de prédilection, la durée de la possession devient illimitée. Ses effets persistent jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou que l'invidiak y mette un terme.

Possession sans corps. Un invidiak ne laisse pas de corps derrière lui lorsqu'il utilise possession.

NABASU (DÉMON DE LA GLOUTONNERIE)

Les Abysses accouchent des nabasus directement sur le plan matériel. Ce phénomène d'infestation invasif leur permet de libérer les démons affamés nouvellement formés directement parmi leurs proies favorites : les mortels.

Les nabasus se nourrissent de créatures intelligentes et, bien qu'ils deviennent de plus en plus puissants, ils ne parviennent jamais à assouvir pleinement leur faim éternelle. Une fois qu'un de ces démons a suffisamment festoyé, il est digne de retourner dans les Abysses où il subit une vile transformation : il digère enfin tous les repas accumulés et se change en puissant vrolikai (voir p. 74).

Les nabasus se forment à partir des âmes de gloutons maléfiques, en particulier des cannibales, des buveurs de sang et des amateurs de chair morte-vivante.



NABASU

CRÉATURE 8

CM MOYENNE DÉMON FIÉLON

Perception +17 ; vision dans le noir**Langues** abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m**Compétences** Acrobaties +18, Arcanes +16, Discrétion +18, Religion +16, Survie +17**For** +6, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** +2 **Sag** +3, **Cha** +4**CA** 27 ; **Réf** +16, **Vig** +19, **Vol** +16 ; bonus de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie**PV** 165 ; **Faiblesses** fer froid 5, bon 5**Regard voleur de mort** (aura, divine, nécromancie, visuel) 9 m. Toute créature autre qu'un démon qui termine son tour dans l'aura doit faire un jet de Vigueur DD 23. Si elle échoue, elle est drainée 1.**Vulnérabilité à la famine.** Un nabasu privé de nourriture subit un violent contrecoup, car son essence démoniaque se nourrit alors de sa propre spiritualité corrompue. Si Consommer la mort est interrompu (par exemple à cause de la Posture perturbatrice d'un guerrier) ou qu'une créature résiste à son effet grâce à un succès critique, le nabasu subit 4d6 dégâts mentaux.**Vitesses** 7,5 m, vol 15 m**Corps à corps** ♦ griffe, +20 (agile, mauvais, magique),**Dégâts** 2d8+9 tranchants plus 1d6 mauvais**Corps à corps** ♦ mâchoires, +20 (mauvais, magique),**Dégâts** 2d12+9 perforants plus 1d6 mauvais**Sorts innés divins** DD 26 ; 5^e porte dimensionnelle ;4^e contact vampirique, paralysie, porte dimensionnelle

(à volonté), sinistres volutes

Rituel DD 26 ; pacte abyssal**Consommer la mort** ♦ (concentration, divine, nécromancie, visuel). Le nabasu focalise son regard voleur de mort sur une cible unique située dans son champ de vision et un rayon de 9 m. Cette cible doit faire immédiatement un jet de Vigueur contre le regard voleur de mort.**Succès critique.** La cible n'est pas affectée et le nabasu souffre des effets de sa vulnérabilité à la famine.**Succès.** La créature n'est pas affectée.**Échec.** La créature est affectée par le regard voleur de mort et devient drainée 1. Si elle était déjà drainée 1 à cause de ce pouvoir avant de faire ce jet de sauvegarde, un échec augmente la valeur de l'état de 1, sans dépasser au maximum drainé 4. Le nabasu gagne 10 PV temporaires et la créature drainée est immunisée jusqu'au début du prochain tour du nabasu.**Échec critique.** Comme l'échec, mais la créature augmente l'intensité de l'état drainé de 2.**Mort volée.** Une créature qui meurt alors qu'elle est drainée par le regard voleur de mort du nabasu se relève sous forme de goule (*Bestiaire Pathfinder* p. 200) aux prochains coups de minuit.

HEZROU (DÉMON CRAPAUD)

Les hezrous résident dans les marais, cours d'eau et bourbiers sans fin des Abysses et sont aussi à l'aise dans l'eau que sur terre. La présence d'un tel démon a un effet évident sur la flore et l'eau locales : les végétaux deviennent torus et noueux tandis que l'eau dégage une odeur ignoble et prend un goût saumâtre. Des signes bien plus faciles à repérer sur le plan matériel que dans les Abysses. Une longue exposition à cette corruption provoque de viles transformations et des mutations hideuses. Il arrive que de pauvres communautés



LA CROISSANCE DES NABASUS

Un nabasu stocke ses morts volées jusqu'à être repu. Pour la majorité d'entre eux, cela arrive une fois qu'ils ont consommé la mort d'au moins cent mortels, mais c'est au MJ de décider du moment exact. Le démon se rend alors dans les Abysses et se change en vrolikaï.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

PENDICE



DEMI-DÉMONS

Les Abysses peuvent corrompre les créatures vivantes via des rapports sexuels directs ou en les imprégnant d'énergie abyssale, ce qui donne naissance à de monstrueux hybrides.

Un demi-démon est une créature personnalisée, que vous pouvez générer rapidement en donnant quelques pouvoirs typiques des démons à une créature existante, ainsi que la vulnérabilité associée à son péché.

Par exemple, un géant des collines demi-hezrou sera vulnérable à la pureté et aura peut-être une attaque de morsure, une Vitesse de nage et des pustules empoisonnées. Lorsque vous échangez des pouvoirs entre créatures de niveaux différents, veillez à ajuster les valeurs numériques au nouveau niveau.

entières soient corrompues si elles vivent dans le même marais qu'un hezrou. Les hezrous aiment les plaisirs simples et gâchent souvent leur immense intellect à chercher un endroit confortable pour dormir, un dîner couinant à déguster ou de beaux objets à dégrader. Ils ne cherchent pas à rassembler un culte autour d'eux, mais ne renvoient pas les gens venus les vénérer de leur propre chef. Les hezrous naissent des âmes de ceux qui ont malmené et pollué leur environnement ou leur voisinage, soit en introduisant des toxines dans leur région, soit en répandant insidieusement des drogues et des poisons dans leur société.

HEZROU

CRÉATURE 11

CM GRANDE AMPHIBIE DÉMON FIÉLON

Perception +21 ; vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m

Compétences Athlétisme +24, Arcanes +21, Discrétion +20 (+24 dans les marais), Intimidation +23

For +7, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** +4, **Sag** +5, **Cha** +4

CA 31 ; **Réf** +18, **Vig** +23, **Vol** +22 ; bonus de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 245 ; **Faiblesses** fer froid 10, bon 10

Puanteur (aura, olfactif) 9 m Une créature qui entre dans l'aura ou y commence son tour doit réussir un jet de Vigueur DD 27, sinon elle est malade 1 (et ralentie 1 tant qu'elle est malade si elle a subi un échec critique). Tant qu'elle reste dans l'aura, la créature affectée 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 immunisée pendant 1 min.

Vulnérabilité à la pureté. Un hezrou se délecte de la pollution qu'il exsude et souffre lorsque l'on purifie quelque chose de contaminé. Quand une contamination est purifiée (avec *purifier la nourriture et la boisson*, par exemple) ou une toxine neutralisée (comme avec *neutralisation du poison*) pour la première fois au cours d'un round dans un rayon de 9 m autour de l'hezrou, ce dernier subit 6d6 dégâts mentaux.

Vitesses 9 m, nage 9 m

Corps à corps ♦ griffe, +24 (agile, mauvais, magique, allonge 3 m),

Dégâts 2d8+13 tranchants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ♦ mâchoires, +24 (mauvais, magique, allonge 3 m),

Dégâts 2d12+13 perforants plus 1d6 mauvais et Empoignade

Sorts divins innés DD 27 ; **6°** colère divine, paranoïa ; **5°** peste abyssale, porte dimensionnelle ; **4°** forme gazeuse (à volonté), porte dimensionnelle (à volonté)

Rituels DD 27 ; pacte abyssal, flétrissement végétal

Pustules empoisonnées ♦ (poison) **Conditions.** L'hezrou empoigne une créature **Effet.** Des bubons et des kystes éclatent sur le corps de l'hezrou et laissent échapper des fluides toxiques. Si ce dernier empoigne ou entrave une créature, elle subit 2d12+6 dégâts de poison (jet de Vigueur basique DD 30).

NALFESHNIE (DÉMON SANGLIER)

Les nalfeshnies sont d'énormes démons corpulents à tête de sanglier qui accumulent des trésors et des connaissances. Ils se forment à partir des âmes de mortels cupides. Peu de démons comprennent les mécanismes internes des Abysses aussi bien que les nalfeshnies et il n'est pas rare que ces démons se considèrent comme les serviteurs des Abysses elles-mêmes plutôt que comme les sbires d'un seigneur démon. Certains s'arrogent la gérance des royaumes charnus qui donnent naissance à de nouveaux démons tandis que d'autres gardent des sites importants dans les confins les plus secrets du plan. Le royaume abyssal d'un nalfeshnie surpasse facilement les plus grandes nations mortelles en termes de puissance et de taille, car ces démons ont un don particulier pour gérer et manipuler les chaos des Abysses.



NALFESHNIE

CRÉATURE 14

CM TRÈS GRANDE DÉMON FIÉLON

Perception +25 ; vision dans le noir, *vision lucide***Langues** abyssal, céleste, draconique ; télépathie 30 m**Compétences** Arcanes +25, Athlétisme +28, Connaissances des Abysses +25, Diplomatie +24, Duperie +26, Intimidation +28, Religion +25**For** +8, **Dex** +2, **Con** +8, **Int** +5, **Sag** +5, **Cha** +4**CA** 34 ; **Réf** +22, **Vig** +28, **Vol** +23 ; bonus de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie**PV** 365 ; **Faiblesses** fer froid 15, bon 15**Aversion de la perte.** Un nalfeshnie est tellement cupide que perdre ses possessions le blesse. Si on vole un objet au nalfeshnie, il subit 3d6+10 dégâts mentaux.**Saisie avide** ➤ **Déclencheur.** Une créature obtient un échec critique en effectuant une Frappe d'arme contre le nalfeshnie ; **Effet.** Le nalfeshnie tente de Désarmer l'arme utilisée au cours de la Frappe déclencheur avec un malus de circonstance de -2. Sur un succès, le nalfeshnie vole l'arme.**Vitesses** 9 m, vol 12 m**Corps à corps** ➤ griffe, +29 (agile, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+14 tranchants**Corps à corps** ➤ mâchoires, +29 (magique, allonge 4,5 m) ; **Dégâts** 3d12+14 perforants**Sorts innés divins** DD 34 ; **6° colère divine** (à volonté), dissipation de la magie (à volonté) ; **5° objet illusoire** (à volonté), porte dimensionnelle ; **4° porte dimensionnelle** (à volonté) ; **Constant (6°) vision lucide****Rituel** DD 34 ; *pacte abyssal***Lumière de cupidité** ➤➤ (divine, enchantement, lumière, mental) ;

Fréquence une fois par heure ; **Effet.** Des rayons de lumière im-
pie jaillissent du nalfeshnie vers quatre objets situés dans
un rayon de 18 m. Si quelqu'un tient un de ces objets ou
le porte, il peut l'empêcher d'être affecté en réussissant un
jet de Réflexes DD 34. Pendant 1 min, les objets affectés
brillent de couleurs écœurantes. Tout non-démon est
malade 2 et ralenti 1 tant qu'il tient, porte ou touche un
objet qui brille ainsi. Il faut réussir un jet de Volonté DD 29
au lieu d'un jet de Vigueur pour se débarrasser de l'état
malade ainsi acquis. Si une créature met ainsi un terme
à cet état, elle dissipe aussi l'état ralenti et elle est im-
munisée contre lumière de cupidité pendant 24 h. Si la
créature se débarrasse de l'objet, les deux états cessent
immédiatement mais elle n'est pas immunisée contre
Lumière de cupidité.

Revendication des richesses ➤ (invocation, divine,
extradimensionnel). Le nalfeshnie vole tous les ob-
jets non portés qui brillent grâce à son pouvoir de
lumière de cupidité et les place dans un espace ex-
tradimensionnel. Le démon peut Interagir pour ré-
gurgiter autant de ces objets qu'il le désire dans ses
mains ou par terre. Si le démon meurt, s'il est affecté
par un effet de téléportation ou s'il avale un espace
extradimensionnel (comme un *sac sans fond*), il ré-
gurgite tous les objets.

VROLIKAÏ [DÉMON DE LA MORT]

Contrairement aux autres démons, les redou-
tés vrolikaïs ne se forment pas à partir d'une
âme imprégnée de péchés, ils naissent de naba-
sus ayant réussi à apaiser leur faim et à retourner
aux Abysses. Ils ne souffrent donc d'aucune fai-
blesse associée à un péché spécifique. Un
vrolikaï qui survit à ce processus et à la
période de vulnérabilité qui s'en suit
obtient un grand pouvoir et, avec le
temps, s'approprie un vaste domaine dans les
Abysses. Aussi appelés démons de la mort, ces
monstres meurtriers servent souvent d'assassins et de
bourreaux pour les seigneurs démons.



COLPORTEURS DES SECRETS

Les nalfeshnies convoitent autant
le savoir que les biens matériels,
surtout si ces informations aident à
satisfaire les besoins et désirs des
Abysses. Chaque nalfeshnie excelle
dans les domaines qui l'intéressent,
mais avant de dévoiler un secret il
demande généralement qu'on lui en
révèle un au moins aussi important
en échange.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

FIN





LES NOUVEAUX VROLIKAÏS

Lorsqu'un vrolikaï apparaît pour la première fois dans les Abysses, il n'a pas de base de pouvoir et, malgré ses capacités, il se trouve relativement démuni face aux créatures encore plus puissantes que lui. La plupart privilégient donc la discrétion et la patience pendant quelques siècles, le temps de se constituer un réseau de sbires et d'établir leurs propres fortifications abyssales avant de tourner leur attention vers le plan matériel.

VROLIKAÏ

PEU COURANT CM GRANDE DÉMON FIÉLON

Perception +33 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Langues abyssal, céleste, draconique, nécril ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +37, Arcanes +33, Discrétion +33, Duperie +35, Intimidation +37, Religion +33, Survie +33

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

CA 44 ; **Réf** +31, **Vig** +34, **Vol** +31 ; bonus de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 375 ; **Immunité** effets de mort ; **Faiblesses** bon 15, fer froid 15

Regard voleur de mort (aura, divine, nécromancie, visuel) 9 m. Comme le nabasu, mais avec un jet de Vigueur DD 38.

Vitesses 10,5 m, vol 15 m

Corps à corps ❖ couteau de la flamme noire, +38 (agile, chaotique, mauvais, magique),

Dégâts 3d4+16 perforants plus 2d6 négatifs plus 1d6 mauvais

Corps à corps ❖ dard, +38 (mauvais, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 4d8+16 perforants plus 1d6 mauvais et distorsion mentale

Corps à corps ❖ mâchoires, +38 (mauvais, magique, allonge 3 m),

Dégâts 4d12+16 perforants plus 1d6 mauvais

Sorts divins innés DD 43 ; **9°** massacre, mot de pouvoir mortel, saignée vampirique ; **7°** paralysie, régénération ; **5°** porte dimensionnelle (à volonté) ; **Constant** vision lucide

Rituel DD 43 ; *pacte abyssal*

Consommer la mort ❖ (concentration, divine, nécromancie, visuel). Comme le nabasu, mais le vrolikaï n'a pas de vulnérabilité à la famine.

Couteaux de la flamme noire. Le vrolikaï peut matérialiser dans chacune de ses quatre mains une lame en forme de dague qui ressemble à une flamme noire cristallisée. Ces armes fonctionnent comme des *dagues de frappe supérieure* +2, mais elles s'évanouissent dans le néant 1 min après que le vrolikaï les a lâchées.

Distorsion mentale (émotion, enchantement, mental). Le dard du vrolikaï perturbe l'esprit. Toute créature qu'il touche doit effectuer un test de Volonté DD 44.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est stupéfiée 1 pendant 1 min.

Échec. La créature est stupéfiée 1. Si la cible rate d'autres jets de sauvegarde contre la distorsion d'esprit, l'intensité de l'état augmente de 1 (jusqu'à un maximum de stupéfié 4).

Échec critique. Comme l'échec, mais la créature est automatiquement confuse pendant 1 min.

Flammes focalisées ❖❖ Le vrolikaï attaque une même cible avec tous ses couteaux de la flamme noire. Le démon effectue une *Frappe de couteau de la flamme noire*. Si l'attaque réussie, il inflige les dégâts de sa *Frappe de couteau* à la cible plus 2d6 dégâts négatifs supplémentaires pour chaque couteau de la flamme noire qu'il manie en plus du premier (généralement 6d6 dégâts supplémentaires). Même si l'attaque échoue, le vrolikaï inflige les dégâts d'un couteau de la flamme noire à sa cible ; cependant, il rate complètement sa cible en cas d'échec critique. Sur un coup critique, la cible est drainée 2 car l'attaque focalisée absorbe son essence vitale en plus de lui infliger des dégâts. Cela compte pour le malus d'attaques multiples du vrolikaï avec un nombre d'attaques égal au nombre de couteaux de la flamme noire qu'il utilise.

Mort volée. Comme le nabasu.



DESTRACHAN

Cette horreur reptilienne cavernicole se déplace sur ses puissantes pattes arrière. Ses pattes avant sont armées de griffes incurvées tranchantes tandis que sa tête tubulaire dépourvue d'yeux, mais hérissée de crocs, est surmontée de trois oreilles en forme d'aile qui se tournent vers le moindre son bruisant dans leur voisinage. Mais la véritable arme de ce monstre cruel est une version amplifiée du cri qu'il utilise pour se déplacer, communiquer et chasser. Il communique avec ses congénères via une série complexe de cliquetis, de cris et de sifflements, mais il est assez intelligent pour comprendre d'autres langages. La plupart des destrachans comprennent au moins une autre langue, en général le commun des profondeurs, et l'on peut les raisonner.

Carnivore strict, le destrachan adore la viande fraîche, mais il n'hésite pas à dévorer les charognes qu'il trouve sur son chemin. Lorsque ces créatures se déplacent en meute, elles aiment traquer les voyageurs sur des kilomètres de tunnel avant de les attaquer, les mettre hors de combat et les dévorer vivants.



LA LANGUE DES DESTRACHANS

Les autres créatures peuvent apprendre la langue des destrachans, mais comme elles ne possèdent pas leurs organes vocaux uniques, elles peuvent seulement exprimer des notions et des concepts de base. Il vaut donc généralement mieux s'adresser au destrachan en commun des profondeurs plutôt que dans sa propre langue.

DESTRACHAN

CRÉATURE 8

CM GRANDE ABERRATION

Perception +20 ; écholocalisation 36 m, dénué de vision

Langues commun des profondeurs (parle en destrachan seulement), destrachan

Compétences Athlétisme +18, Discrétion +15, Survie +18

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

Écholocalisation. Un destrachan peut utiliser son ouïe comme un sens précis à la portée indiquée.

CA 27 ; **Réf** +13, **Vig** +16, **Vol** +18 ; bonus de statut +4 à tous les jets de sauvegarde contre le son

PV 135 ; **Immunités** aveuglé, visuel ; **Résistance** son 15

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ✦ griffe, +20 (agile), **Dégâts** 2d8+10 tranchants

Corps à corps ✦ mâchoires, +20, **Dégâts** 2d8+10 perforants plus 1d8 de son

Harmoniques destructeurs ✦✦ (audible, évocation, occulte, son). Le destrachan pousse un violent cri qui inflige 9d6 dégâts de son (jet de Réflexes basique DD 26) sur un cône de 18 m ou une explosion de 9 m. Il ne peut plus utiliser Harmoniques destructeurs pendant 1d4 rounds.

Harmoniques douloureux ✦✦ (audible, évocation, mise hors de combat, occulte). Le destrachan pousse un cri sur un cône de 18 m ou une explosion de 9 m. Cet hullement discordant fait vibrer les os et les nerfs des créatures vivantes de la zone, au point de générer des vagues de douleur incapacitante. Chaque créature vivante dans la zone d'effet doit faire un jet de Vigueur DD 26. Le destrachan ne peut plus utiliser Harmoniques douloureux pendant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est malade 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est sourde pendant 2 rounds et étourdie 2.

Échec critique. La créature est sourde pendant 1 min et étourdie 3.

Harmoniques fracassants ✦✦✦ (évocation, occulte, son). Le destrachan dirige ses harmoniques contre un unique objet fait de cristal, de métal, de pierre ou de bois situé dans un rayon de 18 m. La cible subit 7d8 dégâts de son. Si l'objet est en possession d'un individu, ce dernier fait un jet de Réflexes basique DD 26 pour l'objet. Le destrachan ne peut plus utiliser Harmoniques fracassants pendant 1d4 rounds.





DÉVOREURS D'ÂMES

Puisque les dévoreurs consomment des âmes, ils sont particulièrement détestés par l'église de Phasma et par les psychopompes.

DÉVOREUR

Lorsque des fiélons et des incantateurs maléfiques et puissants se perdent au-delà des étendues les plus lointaines du multivers, ils reviennent parfois sous la forme d'horribles morts-vivants appelés des dévoreurs. Ces derniers se nourrissent des âmes des vivants pour alimenter leur machinations arcaniques. Tandis que leur esprit subit une transformation spirituelle, leur corps est brisé et reconstitué, creux et déformé. Ils gagnent la capacité de lier d'autres âmes à la leur afin de drainer leur essence pour augmenter leur puissance magique, mais ils ne sont jamais rassasiés. Des masses bouillonnantes de formes spectrales horriblement déformées se débattent dans leur cage thoracique creuse, des manifestations des âmes récemment absorbées par le dévoreur.



DÉVOREUR

CRÉATURE 11

PEU COURANT NM GRANDE MORT-VIVANT

Perception +22 ; vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, commun, infernal, nécril

Compétences Arcanes +21, Discrétion +19, Duperie +21, Intimidation +23, Occultisme +23

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

CA 31 ; **Réf** +18, **Vig** +20, **Vol** +24 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 175, soins négatifs ; **Immunités** déviation de sort, effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison

Déviation de sort (abjuration, divin). Un incantateur qui cible un dévoreur avec un sort mental, *bannissement*, *âme prisonnière*, *décret divin*, *colère divine*, *possession*, *coup spirituel* ou *chant spirituel* peut tenter un test de contre pour libérer une âme piégée par le pouvoir d'Engloutissement d'âmes du dévoreur. Si le contre réussit, l'âme piégée est libérée (bien que la créature reste morte) et le dévoreur ne peut plus dépenser les charges d'âme de cette créature. Dans le cas contraire, les dévoreurs sont immunisés contre ces sorts.

Vitesses 9 m, vol 9 m

Corps à corps ♦ griffe, +24 (agile, allonge 10 m), **Dégâts** 2d10+13 tranchants plus drain de vie

Sorts innés occultes DD 31, voir les sorts d'âme, ci-après ; **6°** *débilité*, *vision lucide* ; **4°** *confusion*, *suggestion* ; **3°** *lier un mort-vivant*, *paralysie* ; **2°** *mise à mort* ; **1°** *mise à mal*

Rituel DD 31 ; *création de mort-vivant*

Engloutissement d'âmes ♦♦ (mort, divin, nécromancie). Le dévoreur touche une créature à sa portée et lui inflige 8d6 dégâts négatifs (jet de Vigueur basique DD 31). Si une créature est tuée par cette attaque, son âme est piégée dans le dévoreur. Tant que son âme est piégée, la créature ne peut être ressuscitée, sauf par une puissante magie telle que le sort *souhait*. Si le dévoreur est détruit ou l'Engloutissement d'âme contré (voir déviation de sort), l'âme est libérée. Le dévoreur ne peut retenir qu'une seule âme à la fois. L'âme dispose de 5 charges d'âme par niveau de la créature l'ayant abritée (voir Sorts d'âme, ci-dessous). Le dévoreur peut dépenser ces charges pour incanter des sorts. Si l'âme est libérée et la créature ressuscitée, cette dernière est drainée 1 par tranche de 5 charges d'âme utilisées. Si l'âme est réduite à 0 charge, elle est dévorée et ne peut revenir à la vie à moins d'user d'une magie puissante telle que *souhait*.

Drain de vie (divin, nécromancie). Quand un dévoreur inflige des dégâts à une créature vivante avec sa Frappe de griffe, il gagne 10 PV temporaires et sa victime doit réussir un jet de Vigueur DD 24 ou être drainée 1. Les dégâts que le dévoreur inflige ensuite augmentent l'état drainé de 1 en cas de jet de sauvegarde raté, jusqu'à atteindre au maximum drainé 4.

Sorts d'âme. Un dévoreur lance des sorts innés occultes mais, pour y parvenir, il doit dépenser un nombre de charges d'âme égal au niveau du sort (de la même façon qu'on lance un sort en utilisant les charges d'un bâton). Il peut intensifier n'importe quel sort jusqu'au niveau 6 au maximum en dépensant plus de charges quand il Incante le sort. Lorsque l'on rencontre un dévoreur, il a généralement une âme piégée avec 10 charges d'âme.

DÉVOREUR D'ÂMES

Seuls les invocateurs les plus désespérés ou les plus téméraires font appel à ces curieux fiélons issus des marais d'un noir de poix de l'Abaddon.

DÉVOREUR D'ÂMES

CRÉATURE 7

PEU COURANT NM MOYENNE FIÉLON

Perception +15 ; vision dans le noir supérieure

Langue daémonique

Compétences Acrobaties +17, Connaissance de l'Abaddon +12, Discrétion +17 (+19 dans les ténèbres ou la fumée), Intimidation +15

For +0, **Dex** +6, **Con** +4, **Int** -1, **Sag** +4, **Cha** +4

Lien avec l'invocateur (détection, divine, divination) Un dévoreur d'âmes invoqué établit un lien mental avec son invocateur. Tant que le dévoreur d'âmes et son invocateur se trouvent sur le même plan, le premier connaît l'emplacement du second grâce au pouvoir trouver la cible. Si la cible du dévoreur meurt avant qu'il ait pu drainer son âme ou si elle parvient à le vaincre, mais pas à le détruire, il retourne auprès de son invocateur et tente de le tuer.

Trouver la cible (détection, divine, divination) Lorsqu'un dévoreur d'âmes est convoqué sur le plan matériel pour trouver une créature spécifique, il bénéficie du sort *localisation* au niveau 5, sans être bloqué par le plomb ni l'eau courante. Pour accorder ce pouvoir au dévoreur, l'invocateur doit avoir déjà vu la cible et prononcer son nom lors de l'invocation.

CA 26 ; **Réf** +19, **Vig** +13, **Vol** +15

PV 80 ; **Immunités** coups critiques, maladie, paralysie, poison, précision, sommeil ;

Faiblesse bon 10 ; **Résistance** physiques 10

Vitesse 7,5 m, vol 18 m

Corps à corps ♦ griffe, +19 (agile, finesse),

Dégâts 2d6+3 tranchants plus 2d6 négatifs et contact abrutissant

Contact abrutissant (malédiction, divine, nécromancie)

Lorsqu'un dévoreur d'âmes touche une créature avec une Frappe de griffes, sa victime doit réussir un jet de Vigueur DD 23, sinon elle est stupéfiée 1 (ou stupéfiée 2 sur un échec critique). Les dégâts que le dévoreur inflige ensuite augmentent l'état stupéfié de 1 en cas de jet de sauvegarde raté, jusqu'à atteindre au maximum stupéfié 4. L'intensité de l'état diminue de 1 à chaque fois que la créature se repose une nuit complète. Tant qu'une créature est stupéfiée à cause d'un dévoreur d'âmes, le repos ne lui permet pas de réduire l'intensité de son état condamné.

Drain d'âme ♦♦♦ (mort, divine, manipulation, nécromancie) **Conditions** Le dévoreur d'âme est adjacent à une créature mourante ; **Effet**. Le dévoreur tente de manger l'âme du mourant. La créature doit faire un jet de Volonté DD 25. Une créature décédée à cause du Drain d'âme ne peut pas revenir à la vie, à moins d'utiliser un sort ou un rituel de niveau 8 ou plus. Si le dévoreur qui a utilisé Drain d'âmes sur une créature se fait tuer dans un rayon de 30 m autour du cadavre de la défunte et que cette dernière a péri il y a une minute au maximum, son âme retourne dans son corps et elle revient à la vie. Elle est inconsciente et mourante 1, mais elle n'est plus condamnée.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est condamnée 1 ou augmente l'intensité de son état condamné de 1 si elle l'est déjà.

Échec. Comme un succès, mais condamnée 2.

Échec critique. Comme un succès, mais condamnée 3.



ENGLOUTISSEURS D'ÂMES

Comme si les dévoreurs d'âmes n'étaient pas assez effrayants, il existe une variante de l'espèce encore plus grande en Abaddon : les engloutisseurs d'âmes. Ils ressemblent à des nuées d'un noir d'encre et possèdent une demi-douzaine de bras. Ils sont bien plus redoutables que leurs cousins de taille plus modeste et plus dangereux à convoquer car ils sont particulièrement doués pour échapper au contrôle de leur invocateur.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



AVIDES DE SENSATIONS

Les dévoreurs d'intellect volent des corps pour faire l'expérience des sensations physiques qu'ils ne peuvent ressentir sous leur forme naturelle presque invulnérable. Chaque nouveau corps leur offre l'occasion d'explorer de nouvelles sensations liées au goût, au toucher et à la souffrance. La seule chose qu'ils redoutent en occupant un corps, c'est d'être découverts, et même dans ce cas, cela ne fait que mettre un terme temporaire à leurs jeux. Les blessures infligées à l'hôte ne sont que de nouvelles expériences, et il est facile de trouver des corps de substitution.

DÉVOREUR D'INTELLECT

Les dévoreurs d'intellect sont les éclaireurs et les espions d'une puissante force extra-terrestre appelée le Sombre Domaine. Ces monstres errent en Ombreterre, domaine à partir duquel ils organisent des invasions secrètes du monde de la surface. Quand un dévoreur d'intellect infiltre une société, sa priorité est d'obtenir un corps. Il peut commencer par fouiller les cimetières en quête d'un cadavre récent puisque c'est plus facile que de combattre et de tuer quelqu'un. Quand cette aberration se compresse dans la cavité crânienne de sa victime, son véritable corps perd toute sensation à mesure qu'il se connecte au système nerveux de son hôte. S'il est découvert, un dévoreur d'intellect peut rapidement habiter un autre corps pour s'échapper, de préférence celui d'un être discret comme un animal domestique.

DÉVOREUR D'INTELLECT

CRÉATURE 8

PEU COURANT CM PETITE ABERRATION

Perception +16 ; vision dans le noir, perception de la vie 18 m

Langues aklo, commun, commun des profondeurs (ne peut parler aucune langue) ; télépathie 30 m

Compétences Athlétisme +14, Diplomatie +16, Discrétion +18, Duperie +20, Occultisme +17, Société +17

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

CA 26 ; **Réf** +16, **Vig** +14, **Vol** +18

PV 130 ; **Immunités** aveugle, contrôlé, émotion, possession

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ◆ griffe, +18 (agile, finesse), **Dégâts** 2d10+5 tranchants

Sorts innés occultes DD 27 ; **4^e** confusion, globe d'invulnérabilité ; **3^e** apaiser (×3) ; **2^e** préservation des morts, invisibilité (à volonté, soi uniquement), paranoïa (à volonté) ; **Tours de magie (4^e)** hébètement, détection de la magie, lecture de l'aura

Extraction du corps ◆ (déplacement) **Conditions.** Le dévoreur d'intellect contrôle un corps avec Voleur de corps ; **Effet.** Le dévoreur quitte son hôte qui meurt instantanément et n'est plus utilisable avec le pouvoir Voleur de corps. Le dévoreur d'intellect réapparaît avec sa taille normale sur un espace adjacent.

Identité volée. Tant qu'un dévoreur d'intellect utilise Voleur de corps, il gagne la capacité de comprendre et de parler toutes les langues connues par son hôte, ainsi que les connaissances liées à ses capacités, son identité, son rôle dans la société et sa personnalité. Cependant, il ne gagne pas ses souvenirs et ses connaissances spécifiques.

Ravage ◆◆◆ Le dévoreur d'intellect effectue deux Frappes de griffe contre une créature paralysée, entravée ou inconsciente en utilisant son modificateur d'attaque le plus élevé. Ces Frappes gagnent le trait mort. Si Ravage tue la cible, le dévoreur d'intellect peut utiliser Voleur de corps contre elle avec une action gratuite.

Voleur de corps ◆◆◆ (manipulation, nécromancie, occulte, possession). Le dévoreur d'intellect réduit sa taille et s'enfuit dans le cerveau d'une créature morte depuis moins d'un jour. Au début du prochain tour du dévoreur d'intellect, le corps est réanimé avec son maximum de points de vie et il est contrôlé par le dévoreur. Ce dernier est conscient et peut ressentir tout ce que ressentirait son hôte. Tout effet mettant fin à cette possession tue l'hôte avec les mêmes effets qu'Extraction du corps. Le dévoreur d'intellect ne peut utiliser les sorts de la créature hôte avec Voleur de corps mais peut utiliser les siens. Le corps de l'hôte se décompose lentement tant qu'il est habité par le dévoreur d'intellect et il devient inhabitable au bout de 7 jours, à moins qu'il soit préservé par préservation des morts ou un effet similaire.



DÉVOREUR DRACONIQUE

Même si leur espérance de vie se mesure en millénaires, tous les dragons finissent par mourir. Nombreux d'entre eux périssent sous les coups ou les sorts de tueurs de dragons, mais certains parviennent à survivre et, avec le temps, doivent faire face à la dure vérité qui attend toutes les créatures vivantes une fois leur espérance de vie naturelle arrivée à son terme. Comme bien des êtres vivants, certains dragons réagissent très mal à ce rappel de leur propre mortalité et les plus orgueilleux ou les plus colériques se rebellent violemment lorsqu'ils sont confrontés à cette sinistre réalité. Quelques dragons acceptent paisiblement leur destin, mais les plus entêtés (et inévitablement les plus maléfiques) cherchent parfois une réponse différente. Ils se mettent en quête de sinistres rites capables de les transformer en créatures mortes-vivantes appelées des dévoreurs draconiques.

Lors de cette transformation, le dévoreur draconique perd sa chair et conserve seulement ses os. Mais ce qu'il perd en chair, il le gagne en puissance : son énergie spirituelle brute forme une barrière protectrice autour de son squelette qu'elle maintient intact, en plus de lui permettre de voler sur des ailes squelettiques. En revanche, cette nouvelle existence est plus difficile à entretenir que celle des autres morts-vivants et le dévoreur doit absorber régulièrement les âmes de créatures vivantes pour alimenter son métabolisme impie. Son appétit est bien plus grand que celui des dragons vivants et l'oblige à déménager souvent et gagner un nouveau terrain de chasse lorsqu'il n'a plus de proie sur l'actuel. Un dévoreur peut dépeupler des régions entières à la fois pour apaiser sa faim et éviter de perdre trop de puissance et devenir un vestige de dévoreur (voir p. 82).

CRÉER UN DÉVOREUR DRACONIQUE

Tout dragon mauvais de niveau 13 au minimum peut devenir un dévoreur draconique, bien qu'il soit très rare qu'un dragon plus jeune qu'un vénérable dragon véritable (chromatique, primordial ou métallique, par exemple) y parvienne. Le dragon doit célébrer un rituel rare appelé *réanimation dévorante*, mais il peut s'en dispenser s'il reçoit l'aide d'un puissant protecteur. Dans certaines conditions uniques, comme lors de l'intervention d'un vil dieu de la non-mort, un dragon peut se transformer en dévoreur draconique après sa mort sans avoir à célébrer le rituel. Un dévoreur draconique est une créature si puissante qu'il aura probablement un impact sur votre campagne, vous devriez donc veiller à le créer comme un monstre personnalisé. Si vous n'en avez pas le temps, vous pouvez le créer en suivant ces étapes.

Augmentez le niveau du dragon de 2 et changez ses statistiques comme suit :

- Il gagne le trait mort-vivant et le nécrit comme langue.
- Augmentez sa CA, ses bonus d'attaque, ses DD, ses jets de sauvegarde et ses modificateurs de compétence de 2.
- Il gagne une faiblesse contre les dégâts bons et augmente ses PV (voir plus bas).
- Les frappes au corps à corps du dévoreur draconique infligent 2d6 dégâts négatifs de plus et les dégâts de son attaque de souffle s'accompagnent de 4d6 dégâts négatifs persistants.

Niveau de départ	Augmentation de PV	Faiblesse
13-20	50	15
21 ou plus	80	20

POUVOIRS DU DÉVOREUR DRACONIQUE

Un dévoreur draconique gagne les pouvoirs suivants.

Vision dans le noir

Perception de l'âme. Le dévoreur draconique perçoit l'essence spirituelle des créatures vivantes et mortes-vivantes dans le rayon indiqué. Les créatures dont le corps matériel ne fait qu'un avec l'âme, comme les célestes et les fiélons, brillent plus fort à l'égard de ce pouvoir.

Soins négatifs

Immunités effets de mort, maladie, paralysé, poison, inconscient

Armure d'âmes. Un champ d'énergie nécromantique intangible protège le dévoreur draconique contre l'annihilation. Une armure d'âmes a un maximum de PV de 150, 200 si le dévoreur est de niveau 21 ou plus. Lorsque le dévoreur devrait tomber à moins de 1 PV, tous les dégâts en plus de ceux le mettant à 1 PV sont déviés sur l'armure d'âmes. Si ces dégâts réduisent l'armure à moins de 0 PV, le dévoreur est détruit. Pour rendre des PV à l'armure d'âmes, il



ANTRE DE DÉVOREUR DRACONIQUE

Rusés et paranoïaques, les dévoreurs draconiques préfèrent s'installer en des lieux hostiles à la vie mortelle : au sommet de pics si hauts que les vivants ont du mal à respirer l'air raréfié, sous des bassins de magma dans la caldeira d'un volcan actif, etc. Certains dévoreurs vont jusqu'à remplir volontairement leur antre de gaz empoisonné. D'autres étant de puissants incantateurs scellent leur antre et y accèdent uniquement grâce à des sorts tels que *téléportation* ou *forme gazeuse*. Évidemment, comme les dévoreurs doivent se nourrir des vivants pour prolonger leur existence, ils ne s'installent jamais loin d'une source de vie, sinon ils risqueraient de souffrir de famine.



SBIRES DE DÉVOREUR DRACONIQUE

D'ordinaire, un dévoreur draconique n'accorde guère plus de respect aux morts-vivants qu'aux vivants, mais il les accepte souvent comme serviteurs. Il préfère les morts-vivants intangibles, comme les fantômes, les spectres et les âmes-en-peine aux sbires rudimentaires que sont les zombis et les squelettes.



INCANTATEURS DÉVOREURS DRACONIQUES

Le dévoreur incantateur gagne des aptitudes d'incantateur au lieu du pouvoir critique vicieux. Lorsque vous créez votre dévoreur draconique incantateur, donnez-lui des pouvoirs d'incantation pour un incantateur d'environ deux niveaux de plus qu'un dragon incantateur ordinaire du même type que lui. En général, cela veut dire que si le dragon d'origine avait deux sorts préparés à son plus haut niveau d'incantation, vous devriez lui ajouter un sort de ce niveau et deux du niveau juste en dessous. S'il avait trois sorts préparés à son plus haut niveau d'incantation, vous devriez lui ajouter trois sorts du niveau juste en dessous (le cas échéant, donnez-lui seulement un sort de niveau 10). Dans tous les cas, augmentez le niveau de ses tours de magie de 1.

Si le dévoreur draconique est anormalement jeune, vous pouvez utiliser des sorts issus de l'encadré du dragon incantateur approprié, mais pour un vénérable dragon typique, vous pouvez utiliser les sorts suivants pour remplir les nouveaux emplacements, en fonction des niveaux désirés

- 10^e souhait
- 9^e mot de pouvoir mortel, ordre télépathique, ennemi subconscient
- 8^e disparition, dédale, esprit impénétrable
- 7^e contingence, égide énergétique, renvoi de sorts

faut impérativement utiliser des pouvoirs de dévoreur bien particulier, comme Dévorer les âmes, souffle dévorant ou critiques vicieux. Un dévoreur draconique qui passe plus d'une semaine sans parvenir à utiliser Dévorer les âmes pour se nourrir d'une créature à l'agonie meurt de faim et son armure d'âmes perd 1d4 PV chaque jour jusqu'à ce qu'il ait mangé. Si l'armure perd tous ses points de vie alors que le dévoreur a encore plus de 1 PV, celui-ci devient un vestige de dévoreur (p. 82).

Critiques vicieux. Le dévoreur draconique réussit un coup critique lors d'un jet d'attaque sur un résultat de 19 ou 20, tant que cette attaque est un succès. De plus, lorsque le dévoreur réussit un coup critique avec l'une de ses Frappes, sa cible doit réussir un jet de Vigueur, sinon elle est drainée 1. Si elle est déjà drainée, l'intensité de cet état augmente de 1, sans dépasser un maximum de 4. À chaque fois que le dévoreur draconique applique ainsi l'état drainé à une créature, son armure d'âmes gagne 5 PV.

Dématérialisation ♦ (divine, nécromancie) **Déclencheur.** Le dévoreur draconique reçoit des dégâts en excès qui se reportent sur son armure d'âmes, mais cette dernière a encore au moins 51 PV ; **Effet.** Le dévoreur puise dans son armure d'âmes pour dématérialiser son corps et le changer en énergie spirituelle afin de s'enfuir. L'armure d'âmes reçoit alors 50 dégâts et le corps du dévoreur disparaît. Il réapparaît 1d4 heures plus tard en un point aléatoire dans un rayon de 1,5 km autour du lieu de la Dématérialisation.

Dévorer les âmes ♦ (mort, divine, nécromancie) **Déclencheur.** Une créature vivante dans un rayon de 9 m périt ; **Effet.** Le dévoreur arrache l'âme du corps de la créature d'un coup de croc et l'engloutit. La créature mourante doit réussir un jet de Vigueur contre le même DD que le souffle du dévoreur draconique.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. Le dévoreur arrache un bout de l'âme de la créature. Si la victime est ramenée à la vie, elle est drainée 1 en plus des autres effets secondaires éventuellement liés à sa résurrection. Le dévoreur ajoute un montant de PV égal à la moitié du niveau de la créature à son armure d'âmes.

Échec. Comme un succès, mais l'âme de la créature est déchiquetée. La créature est drainée 3 et le dévoreur ajoute un montant de PV égal au niveau de la créature à son armure d'âmes.

Échec critique. Comme pour un échec, mais le dévoreur consume la totalité de l'âme. Tant que le dévoreur draconique existe, il est impossible de ramener la victime à la vie, à moins d'utiliser un effet de niveau 10 comme *miracle* ou *souhait*. Le dévoreur ajoute un montant de PV égal au double du niveau de la créature à son armure d'âmes.

Recroquevillé de terreur (aura, émotion, terreur, mental). Les créatures se recroquevillent de terreur face à la présence terrifiante du dévoreur draconique. Tant qu'une créature est au moins effrayée 2 à cause de la présence terrifiante du dévoreur, elle est aussi immobilisée par la peur.

Souffle dévorant. Le souffle du dévoreur est imprégné d'énergie négative et prive les victimes de leur essence vitale. Une créature qui rate son jet de sauvegarde contre ce souffle est drainée 1 (drainée 2 en cas d'échec critique). Si le souffle draine au moins une créature, l'armure d'âmes du dévoreur gagne 5 PV.

RÉANIMATION DÉVORANTE

RITUEL 7

RARE **MAUVAIS** **NÉCROMANCIE**

Incantation 1 jour ; **Coût** des objets de valeur issus du trésor du dragon concerné, d'une valeur totale de 50 000 po.

Test principal Arcanes (maître), Occultisme (maître) ou Religion (maître)

Conditions. Vous devez être un dragon mauvais.

Vous détruisez les trésors rassemblés avec votre souffle ou une autre magie puis invoquez des énergies nécromantiques avant de vous nourrir des restes fondus et carbonisés. L'énergie négative parcourt alors votre chair et vous tue sur-le-champ. La *réanimation dévorante* exige de trois à cinq composants supplémentaires uniques, spécifiques au dragon concerné. Vous vous relevez sous forme de dévoreur draconique ou non, selon le succès du rituel.

Succès critique. Dès le rituel terminé, vous vous changez en dévoreur draconique. Votre armure d'âmes est au maximum de ses points de vie (5 × votre niveau).

Succès. Vous vous relevez sous forme de dévoreur draconique 24 h après la fin du rituel, tant que votre cadavre est resté relativement intact. Lorsque vous devenez un dévoreur, votre armure d'âmes n'a que 1 PV.

Échec. Vous vous relevez sous forme de vestige de dévoreur 24 h après la fin du rituel.

Échec critique. Vous mourrez.



DÉVOREUR DRACONIQUE

Le dévoreur draconique présenté ici était jadis un vénérable dragon rouge.

DÉVOREUR DRACONIQUE

CRÉATURE 21

RARE **CM** **GIGANTESQUE** **DRAGON** **FEU** **MORT-VIVANT**

Perception +37 ; odorat (imprécis) 18 m, perception de l'âme 18 m, vision dans le noir, vision malgré la fumée

Langues abyssal, commun, draconique, jotun, nain, nécril, orc

Compétences Acrobaties +32, Arcanes +37, Athlétisme +39, Diplomatie +38, Discrétion +35, Duperie +38, Intimidation +40

For +9, **Dex** +5, **Con** +9, **Int** +5, **Sag** +6, **Cha** +8

Vision malgré la fumée. La fumée ne gêne pas la vision du vénérable dévoreur draconique rouge ; il ignore l'état masqué octroyé par la fumée.

CA 47 ; **Réf** +34, **Vig** +38, **Vol** +37 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 500, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, feu, paralysé, poison, sommeil ;

Faiblesses froid 20, bon 20

Recroquevillé de terreur (aura, émotion, terreur, mental) 27 m, DD 42

Chaleur du dragon (arcanique, aura, évocation, feu) 3 m, 4d6 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 41)

Armure d'âmes 200 PV

Attaque d'opportunité ➤ Mâchoires uniquement.

Dématérialisation ◆

Réorientation du feu ➤ (abjuration, arcanique) **Déclencheur.** Une créature dans un rayon de 30 m lance un sort de feu ou un sort de feu produit ses effets depuis une source située dans un rayon de 30 m ; **Effet.** Le dévoreur prend toutes les décisions en ce qui concerne la détermination des cibles, la destination ou les autres effets du sort, comme si c'était lui qui le lançait.

Vitesses 18 m, vol 54 m

Corps à corps ◆ aile, +37 (agile, magique, allonge 6 m), **Dégâts** 3d8+15 tranchants plus 2d6 négatifs

Corps à corps ◆ griffe, +39 (agile, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 4d8+17 tranchants plus 2d6 négatifs

Corps à corps ◆ mâchoires, +39 (feu, magique, allonge 6 m), **Dégâts** 4d10+17 perforants plus 3d6 de feu et 2d6 négatifs

Corps à corps ◆ queue, +37 (magique, allonge 7,5 m), **Dégâts** 4d10+15 tranchants plus 2d6 négatifs

Sorts innés arcaniques DD 44 ; **8^e mur de feu** (à volonté) ; **4^e suggestion** (à volonté) ; **Tours de magie** (9^e) *détection de la magie, lecture de l'aura*

Dévorant les âmes ◆ DD 44

Critiques vicieux

Manipulation des flammes ◆ (arcanique, concentration, transmutation). Le dévoreur draconique 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 +34), l'incantateur d'origine perd le contrôle du sort ou du feu magique au profit du dévoreur et on considère que ce dernier maintient ce sort avec cette action (si cela est applicable). Le dévoreur peut choisir de mettre un terme au sort au lieu d'en prendre le contrôle.

Souffle dévorant ◆◆ (arcanique, évocation, feu). Le dévoreur draconique souffle une langue de feu qui inflige 20d6 dégâts de feu plus 4d6 dégâts négatifs persistants (jet de Réflexes basique DD 44). Une créature qui rate son jet de sauvegarde est également drainée 1 (drainée 2 en cas d'échec critique). Si le souffle draine une créature, l'armure d'âmes du dévoreur gagne 5 PV. Le dévoreur ne peut plus utiliser son souffle avant 1d4 rounds.

VESTIGE DE DÉVOREUR

Un dévoreur draconique a besoin de manger régulièrement des âmes et, s'il en est trop longtemps incapable, il finit par cannibaliser la sienne. Si l'armure d'âmes d'un dévoreur tombe à 0 PV à cause de la faim alors que la créature a encore plus de 1 PV (voir armure d'âmes, p. 79), il perd tout vestige de son ancienne identité et entre dans un état bestial, presque décérébré. Même s'il parvient à consommer de l'énergie spirituelle, la transformation s'inverse uniquement suite à un Repas vorace.

PROTECTEURS DES DÉVOREURS DRACONIQUES

Bien que la plupart des dragons soient trop orgueilleux pour demander de l'aide à quiconque, même aux dieux, il arrive que certains cherchent si désespérément à repousser la mort en se changeant en dévoreurs draconiques qu'ils se tournent vers de puissants protecteurs, tels des seigneurs démons, des divinités maléfiques ou de puissants nécromanciens. Ils leur offrent alors leurs services en échange de leur transformation.



TRÉSOR DE DÉVOREUR DRACONIQUE

Comme le dévoreur draconique dé-
ménage plus souvent que les dragons
vivants, il préfère les trésors com-
pacts, faciles à transporter. Ils privilé-
gient les pierres précieuses, les objets
d'art et surtout les objets magiques
(en particulier ceux qu'ils peuvent
utiliser) plutôt que les montagnes de
pièces.

VESTIGE DE DÉVOREUR

CRÉATURE 14

RARE CM GIGANTESQUE DRAGON MORT-VIVANT

Perception +26 ; perception de l'âme à 18 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +28

For +8, **Dex** +0, **Con** +6, **Int** -5, **Sag** +4, **Cha** +4

CA 35 ; **Réf** +22, **Vig** +28, **Vol** +26

PV 325, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysé, poison, sommeil ; **Faiblesse** bon 10

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 31

Éclats d'os ➤ **Déclencheur**. Le vestige de dévoreur reçoit des dégâts contondants ; **Effet**. Les os fragiles du dévoreur se brisent et envoient des éclats partout. Toute créature dans une émanation de 3 m de rayon autour du vestige de dévoreur reçoit 7d6 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 31).

Vitesses 18 m, vol 54 m

Corps à corps ♦ griffes, +30 (agile, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d4+16 tranchants plus 2d6 négatifs

Corps à corps ♦ mâchoires, +30 (magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+16 perforants plus 2d6 négatifs

Repas vorace ♦♦♦ (divine, nécromancie) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Le vestige de dévoreur fait une Frappe de mâchoires contre une créature décédée depuis moins de 1 min, qui était d'alignement bon et au moins niveau 15 de son vivant. Il tente alors un test nu DD 5 et, sur un succès, se transforme de nouveau en dévoreur draconique avec une armure d'âmes à 1 PV.

Souffle ♦♦ (divine, évocation, feu). Le vestige de dévoreur crache un torrent d'énergie négative qui inflige 16d6 dégâts de feu dans un cône de 12 m (jet de Réflexes basique DD 34). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.



DIABLE

Chaque type de diable occupe une place précise au sein de la bureaucratie et de la hiérarchie des Enfers bien que certains aient des fonctions plus spécialisées que d'autres.

ZÉBUB (DIABLE ACCUSATEUR)

Les zébubs sont les messagers et les espions des Enfers. Leur capacité qui leur permet de partager avec d'autres créatures ce qu'ils ont vu les rend particulièrement utiles non seulement pour les diables, mais aussi pour les invocateurs mortels. Certains seigneurs infernaux les utilisent en horribles et vastes nuées sur des régions entières pour pervertir les chairs et la terre tout en collectant des secrets que les légions infernales pourront utiliser ultérieurement. Les zébubs saisissent toutes les occasions de manipuler les faibles d'esprit ou les mortels aisément tentés afin qu'ils les servent. Bien qu'arrogants et trompeurs, ils ne sont pas aussi rusés et confiants que la plupart des diables, aussi leurs machinations se limitent souvent à satisfaire des ambitions autodestructrices ou purement égoïstes. Les zébubs sont formés à partir des âmes des mortels les plus lâches et les plus puérils. Ils sont façonnés par l'archidiabale Baalzébul dans les étendues gelées et crasseuses de la septième strate des Enfers, Cocyte.

ZÉBUB

CRÉATURE 3

LM PETITE DIABLE FIÉLON

Perception +12 ; vision dans le noir supérieure

Langues céleste, draconique, infernal ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +10, Arcanes +7, Discrétion +10, Duperie +8, Religion +9

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

CA 20 ; **Réf** +10, **Vig** +8, **Vol** +8 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 30 ; **Immunité** feu ; **Faiblesse** bon 5 ; **Résistances** physique 5 (sauf l'argent), poison 5

Vitesses 4,5 m, vol 15 m

Corps à corps ♦♦ mandibules, +12 (mauvais, finesse, magique), **Dégâts** 1d10+3 perforants plus 1d6 mauvais et souillure cocytienne

Sorts innés divins DD 17 ; **5^e porte dimensionnelle** ; **4^e porte dimensionnelle** (à volonté) ; **2^e convocation d'animal** (nuées uniquement), **invisibilité** (à volonté, soi uniquement) ; **Tours de magie** (2^e) message

Rituel DD 17 ; **pacte infernal**

Attaque sournoise. Les Frappes d'un zébub infligent 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Œil infernal ♦♦♦♦ (divin, divination). Le zébub enregistre tout ce qu'il voit et, même s'il ne se souvient pas de tout ce à quoi il a assisté, il peut transmettre ses observations à une autre créature. Le zébub peut refaire défiler 10 min d'événements auxquels il a assisté en touchant une créature consentante qui reçoit ces souvenirs en un flash d'informations. En restant à son contact, le zébub peut dépenser de nouveau 3 actions pour lui transmettre plus d'informations. Après avoir transmis ses visions aux autres, le zébub ne peut plus jamais s'en souvenir.

Souillure cocytienne (maladie, virulent) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 18 ; **Délai** 1d4 jours ; **Stade 1** affaibli 1 (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 2 (1 jour) ; **Stade 3** affaibli 3 (1 jour)

SARGLAGON (DIABLE DE LA NOYADE)

Les sarglagon vivent dans les innombrables cours d'eau, lacs et océans des Enfers. Ce sont les gardiens de l'Académie des mensonges, les archives des secrets de Stygie, la cinquième strate des Enfers. Les sarglagon sont capables de respirer aussi bien dans l'eau qu'à l'air libre et peuvent se déplacer dans un milieu liquide, aérien ou au sol avec une très grande célérité. Peu de fiélons empruntent les étendues d'eau du multivers, mais quand une rivière traverse les plans, il est fort probable que les sarglagon s'y soient engagés pour ourdir leurs machinations infernales. La seule étendue liquide qu'ils évitent est le fleuve Styx puisque les démons ne sont pas protégés contre les propriétés de ces eaux qui font perdre la mémoire. Les incantateurs mortels parviennent parfois à asservir des sarglagon pour qu'ils protègent leurs trésors et leurs secrets les plus précieux, notamment dans des zones aquatiques. Plus étrange encore, il arrive parfois que les sarglagon jouent un rôle de protecteurs particulièrement troublants auprès de mortels qui n'ont pas la moindre idée de la raison pour laquelle ils ont attiré leur attention. La vigilance constante et non désirée de ces diables et souvent perturbante et étouffante.



LA HIÉRARCHIE DES ENFERS

Les Enfers forment un plan de la loi rude et austère sur lequel la compassion ou l'empathie n'ont pas leur place. Aussi, il est soumis à une hiérarchie stricte à laquelle se soumettent ses habitants. Tandis que différents types de démons correspondent à différents péchés et que les daémons sont associés à différentes formes de décès, les diables n'existent que pour accomplir une tâche précise au sein de cette machinerie infernale. Parfois, un diable peut transcender le rôle pour lequel il a été initialement formé, mais cela le transforme souvent physiquement en un autre type de diable plus à même de correspondre à son nouveau rôle.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





FEU INFERNAL

Le feu infernal sulfureux et infect est imprégné d'essence maléfique. Le feu infernal inflige toujours un mélange de dégâts de feu et de dégâts mauvais bien que le ratio entre ces deux éléments dépende de son origine.

Certains types de feux infernaux peuvent imposer d'autres effets sur les créatures, comme saper leur force ou leurs souvenirs.

SARGLAGON

CRÉATURE 8

LM GRANDE AMPHIBIE DIABLE FIÉLON

Perception +18 ; *détection de l'invisibilité*, vision dans le noir supérieure

Langues céleste, infernal ; télépathie 30 m

Compétences Arcanes +14, Athlétisme +18, Diplomatie +15, Discrétion +15, Duperie +15, Intimidation +17

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

CA 27 ; **Réf** +13, **Vig** +18, **Vol** +16 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 120 ; **Immunité** feu ; **Faiblesse** bon 5 ; **Résistances** physique 5 (sauf l'argent), poison 10

Aura pesante (aura, divine, mise hors de combat, transmutation) 3 m. Une créature qui pénètre dans l'aura doit tenter un jet de Volonté DD 23. Puis elle y est temporairement immunisée pendant 10 min.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est surchargée tant qu'elle demeure dans l'aura. Si elle est déjà surchargée, elle est immobilisée tant qu'elle reste dans l'aura.

Échec critique. Comme pour un échec mais l'effet persiste pendant 3 rounds après avoir quitté l'aura.

Gardien stygien ➤ **Déclencheur.** Une créature ou un objet à portée de l'allonge du sarglagon est ciblé par une attaque ; **Effet.** Le sarglagon s'interpose, conférant à la créature ou à l'objet un abri standard contre l'attaque (bonus de circonstances de +2 à la CA) ou un abri important (bonus de circonstances de +4 à la CA) si le sarglagon lui offrait déjà un abri partiel.

Vitesses 4,5 m, vol 4,5 m, nage 9 m

Corps à corps ➤ bras tentaculaire, +20 (agile, mauvais, magique) ; **Dégâts** 2d8+9 contondants plus 1d6 mauvais et venin de sarglagon

Corps à corps ➤ crocs, +20 (mauvais, magique), **Dégâts** 2d12+9 perforants plus 1d6 mauvais

Sorts innés divins DD 23, attaque +18 ; **5°** *contrôle de l'eau*, *porte dimensionnelle* ; **4°** *liberté de mouvement*, *porte dimensionnelle* (à volonté), *torrent* ; **Constant (2°)** *détection de l'invisibilité*

Rituel DD 23 ; *pacte infernal*

Noyade ➤➤ (invocation, divine, mise hors de combat). Le sarglagon invoque des eaux obscures qui emplissent les poumons d'une créature située dans un rayon de 9 m et qui ne peut pas respirer dans l'eau. La cible doit tenter un jet de Vigueur DD 26.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible tousse pour recracher l'eau et elle est malade 1.

Échec. La cible retient sa respiration (*Livre de base* p. 478). La seule action qu'elle peut effectuer est de tenter avec une action unique un jet de Vigueur contre la Noyade pour expulser l'eau.

Échec critique. La créature sombre dans l'inconscience et commence à suffoquer. Si la cible réussit son jet de Vigueur alors qu'elle suffoque, elle recrache l'eau et peut de nouveau respirer.

Venin de sarglagon (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 26 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 de poison et maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** 3d6 de poison et maladroit 2 (1 round)

OSYLUTH (DIABLE OSSEUX)

Un osyluth est un inquisiteur d'un sadisme inégalé qui se délecte des tortures pour lesquelles les Enfers sont réputés. Ces diables sont chargés de traquer les hérésies aussi bien parmi les mortels que parmi les autres fiélons, une tâche dont ils s'acquittent avec une ferveur sans faille. Ils sont modelés dans les marais irrigués par le Styx de la cinquième strate des Enfers, Stygie ; là où les hérésies et les âmes des hérétiques stagnent, des osyluths finissent par se former. Dans les régions les plus reculées de cette même strate des Enfers, ils ont bâti des ruches massives et calcifiées où ils mènent leurs vils interrogatoires et où ils perfectionnent leur art de la torture sur des diables inférieurs ainsi que sur des pétitionnaires.



OSYLUTH

CRÉATURE 9

LM GRANDE DIABLE FIÉLON

Perception +21 ; vision dans le noir supérieure**Langues** céleste, draconique, infernal ; télépathie 30 m**Compétences** Arcanes +18, Discrétion +20, Duperie +19, Intimidation +21, Religion +17**For** +5, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +4, **Cha** +4**CA** 28 ; **Réf** +18, **Vig** +17, **Vol** +17 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie**PV** 135 ; **Immunité** feu ; **Faiblesse** bon 10 ; **Résistances** physique 10 (sauf l'argent), poison 10**Vitesses** 10,5 m, vol 9 m**Corps à corps** ♦ dard, +21 (mauvais, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d10+11 perforants plus 1d6 mauvais et venin d'osyluth**Corps à corps** ♦ griffe, +21 (agile, mauvais, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+11 tranchants plus 1d6 mauvais**Corps à corps** ♦ mâchoires, +21 (mauvais, magique), **Dégâts** 2d10+11 perforants plus 1d6 mauvais**À distance** ♦ fragment osseux, +21 (mauvais, magique, facteur de portée 9 m), **Dégâts** 2d6+8 perforants**Sorts innés divins** DD 25 ; **5° douleur fantôme**, porte dimensionnelle ; **4° ancre dimensionnelle** (×2), détection du mensonge, porte dimensionnelle (à volonté), zone de vérité ; **2° invisibilité** (à volonté ; soi uniquement)**Rituel** DD 25 ; *pacte infernal***Balayage caudal** ♦ L'osyluth balaie avec sa queue ce qui se trouve dans un cône de 4,5 m. Chaque créature dans ce cône doit réussir un jet de Réflexes DD 26 ou tomber à terre.**Frappe sadique.** Un osyluth inflige 2d6 dégâts supplémentaires quand il frappe une créature affaiblie, effrayée ou à terre.**Inquisiteur stygien** ♦ (linguistique, mental). L'osyluth interroge télépathiquement une créature affectée par *zone de vérité*. Après 1 round, si la créature refuse intentionnellement de répondre aux questions, elle subit 2d6 dégâts mentaux.**Invisibilité rapide.** L'osyluth peut incanter une *invisibilité* innée en utilisant uniquement 1 action.**Venin d'osyluth** (poison) ; **Jet de sauvegarde**Vigueur DD 25 ; **Durée maximale** 6 rounds ;**Stade 1** 2d6 dégâts de poison et affaibli 1(1 round) ; **Stade 2** 3d6 dégâts de poisonet affaibli 1 (1 round) ; **Stade 3** 3d6

dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)

Une fois qu'une créature atteint

le stade 3, elle subit un malus

de -4 à ses jets de Volonté

contre les tentatives visant à la

Contraindre pendant 1 h (c'est

un effet mental).

HAMATULA [DIABLE BARBELE]

Les hamatulas sont forgés en Érèbe pour protéger les caveaux infernaux de ceux qui sont assez fous pour tenter de voler l'archidiabla Mammon. Comme si leurs piques vicieuses garnissant leur corps et leur pouvoir de téléportation ne suffisaient pas, ils savent aussi utiliser intelligemment les glyphes de garde. Ce sont des gardiens invoqués efficaces bien qu'ils n'aiment pas être arrachés à leurs tâches dans les Enfers. Contrairement à la plupart des fiélons, les hamatulas sont constitués à partir de plusieurs âmes qui n'ont pas de caractéristiques suffisamment prononcées pour servir d'autres rôles.



MÂCHOIRES DES ENFERS

Bien qu'il soit possible de se rendre dans les Enfers, ou de les quitter, grâce à *changement de plan*, il est aussi possible d'atteindre et de parcourir ces royaumes infernaux par l'intermédiaire des mâchoires des Enfers, d'étranges portails vivants reliés à différentes strates de ce domaine ou même à d'autres plans. Une mâchoire des Enfers a l'apparence d'un visage grimaçant avec une gueule démesurée, ou un autre orifice béant d'apparence organique, et aucune n'a le même aspect. La plupart sont lourdement protégées mais certaines mâchoires des Enfers récentes ou bien cachées n'ont toujours pas été découvertes.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





TRÉSORS DES HAMATULAS

Les hamatulas sont irrésistiblement attirés par les richesses, peut-être parce que leur seule raison d'être est de protéger le trésor des archidiabes, des ducs des Enfers et des reines de la nuit. Bien qu'ils méprisent les conjurateurs qui les arrachent à leur devoir, ils mettent à profit leur servitude pour collecter des trésors et des richesses qu'ils peuvent offrir à leurs seigneurs dès leur retour. Les trésors qui infligent de la souffrance ou qui sont dangereux à manipuler comptent parmi ceux qu'ils préfèrent.

HAMATULA

LM MOYENNE DIABLE FIÉLON

Perception +24 ; vision dans le noir supérieure

Langues céleste, draconique, infernal ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +23, Arcanes +18, Discrétion +23, Intimidation +21, Religion +20, Survie +22

For +7, **Dex** +6, **Con** +5, **Int** +1, **Sag** +5, **Cha** +4

CA 31 ; **Réf** +20, **Vig** +23, **Vol** +20 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 165 ; **Immunité** feu ; **Faiblesse** bon 10 ; **Résistances** physique 10 (sauf l'argent), poison 10

Attaque d'opportunité ☞ Barbelure uniquement. L'hamatula gagne une réaction supplémentaire au début de chacun de ses tours qu'il ne peut utiliser que pour faire une Attaque d'opportunité. Une même action ne peut pas déclencher plus d'une Attaque d'opportunité. En plus du déclencheur normal, un hamatula peut effectuer une Attaque d'opportunité contre une créature qui le touche ou une créature adjacente qui tente une Frappe au corps à corps contre lui.

Vitesses 7,5 m, vol 9 m

Corps à corps ♦ barbelure, +24 (mauvais, magique), **Dégâts** 3d8+13 perforants plus 1d6 mauvais et hémorragie

À distance ♦ projection de barbelure, +23 (mauvais, magique, facteur de portée 18 m), **Dégâts** 2d8+13 perforants plus 1d6 mauvais et hémorragie

Sorts innés divins DD 27, attaque +21 ; **5° glyphe de garde** (à volonté), *porte dimensionnelle* ; **4° porte dimensionnelle** (à volonté) ; **3° mise à mal**, *paralysie* (×2) ; **Tour de magie (5°) flammes**

Rituel DD 27 ; *pacte infernal*

Barbelures d'empalement ♦♦ L'hamatula effectue une Frappe de barbelure puis Marche rapidement jusqu'à la moitié de sa Vitesse sans déclencher de réactions. Si la Frappe touche, il empale sa cible avec une de ses barbelures et l'arrache en s'éloignant de la cible. Cela inflige 2d8 dégâts perforants supplémentaires à la victime et la cloue à une surface adjacente ; elle est immobilisée (S'échapper DD 29).

Frappe effroyable ♦ (divine, émotion, enchantement, terreur, mental) **Déclencheur**. L'hamatula touche une créature avec une Frappe de barbelure ; **Effet**. La créature frappée doit réussir un jet de Volonté DD 27 ou être effrayée 2 (ou effrayée 3 en cas d'échec critique). Quel que soit le résultat, la créature est alors temporairement immunisée contre frappe effroyable pendant 24 h.

Gardien d'Érèbe. Le sort inné *glyphe de garde* d'un hamatula peut contenir n'importe quel sort commun du *Livre de base* qui respecte les critères de *glyphe de garde* ; l'hamatula n'a pas besoin de fournir le sort

Hémorragie. Sur un coup critique, les barbelures de l'hamatula infligent 3d6 dégâts de saignement persistants.

GYLOU (DIABLE SERVANT)

Bien que les gylous soient omniprésents au sein des vastes machinations complexes des Enfers, ce sont des agents extrêmement compétents capables d'une diplomatie nuancée, de savantes duperies, d'une grande finesse physique et de toute autre tâche qui suscite leur intérêt. Cette polyvalence leur a permis de se répandre dans toutes les strates des Enfers, leur permettant ainsi de filtrer les informations les plus importantes concernant les machinations et les complots des autres diables avant de les transmettre à leurs maîtres. Leur allégeance n'est pas un secret, mais leurs compétences sont telles que, malgré tout, les puissants diables en emploient un ou plusieurs. Bien que la plupart des gylous aient une forme féminine (c'est pour cela qu'ils sont souvent appelés les servantes des Enfers), d'autres peuvent avoir une apparence masculine et presque tous usent d'illusions pour prendre l'aspect qui correspond le mieux à leur rôle.

Le plus souvent, un gylou naît quand un diable qui a démontré son utilité et d'excellentes compétences est gratifié d'une nouvelle forme. Cependant, en de rares occasions, ils sont formés à partir des âmes de mortels malfaisants qui ont démontré un savoir-faire sans pareil dans les entreprises bureaucratiques.



GYLOU

CRÉATURE 14

LM MOYENNE DIABLE FIÉLON

Perception +28 ; vision dans le noir supérieure, *vision lucide***Langues** céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m**Compétences** Acrobaties +27, Athlétisme +28, Arcanes +25, Diplomatie +28, Discrétion +27, Duperie +30, Religion +26**For** +4, **Dex** +7, **Con** +4, **Int** +5, **Sag** +6, **Cha** +8**CA** 36 ; **Réf** +25, **Vig** +22, **Vol** +28 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie**PV** 240 ; **Immunité** feu ; **Faiblesse** bon 10 ; **Résistance** physique 10 (sauf l'argent)**Empoignade réflexe** ➤ **Déclencheur**. Une créature quitte une case à portée de l'allonge du gylou en utilisant une action de déplacement ou tente une Frappe au corps à corps contre lui ; **Effet**. Le gylou attaque avec un tentacule et tente d'Empoigner la créature déclencheur. Si la Frappe déclencheur était effectuée avec une arme de corps à corps, la créature attaquante peut Relâcher son arme pour que le gylou rate automatiquement son test d'Athlétisme.**Vitesses** 10,5 m, escalade 10,5 m**Corps à corps** ➤ griffe, +30 (agile, mauvais, finesse, magique), **Dégâts** 3d8+12 contondants plus 1d6 mauvais**Corps à corps** ➤ tentacule, +30 (mauvais, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d12+12 contondants plus Empoignade**Sorts innés divins** DD 36, attaque +28 ; 7^e dissipation de la magie, domination ; 5^e objet illusoire (à volonté), porte dimensionnelle, tentacules noirs ; 4^e charme (x3), discours captivant (à volonté), porte dimensionnelle (à volonté) ; **Constant** (7^e) vision lucide**Rituel** DD 17 ; pacte infernal**Cage tentaculaire** ➤ (attaque) **Conditions**. Le gylou a empoigné une créature de Petite ou Moyenne taille ; **Effet**. Le gylou transfère la créature empoignée dans le filet tentaculaire de la partie inférieure de son corps, libérant ses membres et ses tentacules pour effectuer des Frappes. Cela a le même effet que Gober (Moyenne, 2d12+12 contondants, Rupture 30), mais la créature en cage ne risque pas de suffoquer et le gylou peut emporter la créature piégée avec lui quand il utilise porte dimensionnelle. Le gylou ne peut emprisonner qu'une seule créature à la fois.**Changement de forme** ➤ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Le gylou peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de Petite ou Moyenne taille. Cela ne modifie pas sa Vitesse ou les modificateurs à l'attaque et aux dégâts de sa Frappe mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (généralement contondants).**Savoir-faire indispensable** ➤ **Fréquence** une fois par jour ; **Déclencheur**. Le gylou tente un test de compétence mais n'a pas encore effectué son jet ; **Effet**. Le gylou démontre une capacité surnaturelle à accomplir la tâche en question. Il utilise son modificateur de Duperie pour le test déclencheur et pour tous les tests pour utiliser la même compétence jusqu'à la prochaine fois qu'il utilise ce pouvoir ou jusqu'à ce que 24 h se soient écoulées (ce qui se produit en premier).

CORNUGON (DIABLE CORNU)

Les armées des Enfers sont constituées d'innombrables légions de diables différents ayant chacun un rôle précis à jouer. Mais ces armées ont besoin de commandants compétents et c'est le rôle qui est alloué aux cornugons. Leur seule présence pousse ceux qui sont placés sous leurs ordres à dépasser leurs limites, souvent par crainte des horribles tourments qu'un cornugon peut leur infliger s'ils échouent. Forgés dans les flammes du Malebolge à partir des plus grands combattants parmi les diables inférieurs, même le moins puissant des cornugons fait partie des guerriers les plus féroces du multivers. Les plus grands d'entre eux sont parfois choisis pour rejoindre les rangs des rares et redoutées créatures légendaires des Enfers, les malébranchés.



LES REINES DE LA NUIT

Les quatre reines de la nuit disposent d'une grande puissance dans la Fosse. Ardad Lili est une conspiratrice et une manipulatrice qui ambitionne de régner sur les cieux tandis que Dolora se délecte de la souffrance. Mahathallah s'avère plus distante et veille sur le destin et la mort. Quant à Eiseth, c'est la plus puissante et elle assemble une armée sur la strate de Dis dans l'espoir de revendiquer le trône de fer de Malebolge.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



LES MALÉBRANCHES

Tous les 5 000 ans, les plus puissants des cornugons deviennent des malébranches, des quasi-divinités juste inférieures au rang de duc. Les érudits de Golarion connaissent actuellement 12 malébranches actifs et bien que chacun d'eux soit unique, tous partagent le même but visant à conquérir le plan matériel.

CORNUGON

LM GRANDE DIABLE FIÉLON

Perception +28 ; vision dans le noir supérieure

Langues céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +28, Athlétisme +32, Connaissance de la guerre +30, Discrétion +26, Intimidation +30, Religion +28

For +8, **Dex** +6, **Con** +7, **Int** +4, **Sag** +6, **Cha** +6

Objet chaîne cloutée impie de frappe supérieure +2

CA 38 ; **Réf** 26, **Vig** +31, **Vol** +26 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 300 ; **Immunité** feu ; **Faiblesse** bon 105 ; **Résistances** physique 15 (sauf l'argent), poison 10

Aura du commandant (aura, divine, enchantement) 30 m. Les créatures mauvaises alliées situées dans l'aura qui ont un niveau inférieur à celui du diable 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.

Cercle de protection (abjuration, aura, divine, mauvais) 3 m. Un cercle de protection contre le bien constant est centré sur le cornugon.

Présence terrifiante (aura, divine, émotion, enchantement, mental, terreur) 3 m, DD 34

Attaque d'opportunité ⤴

Vitesses 7,5 m, vol 15 m

Corps à corps ⬥ chaîne cloutée, +34 (allonge 3 m, croc-en-jambe, désarmer, finesse, magique, mauvais) ; **Dégâts** 3d8+16 tranchants plus 2d6 mauvais et chaîne étourdissante

Corps à corps ⬥ griffe, +32 (agile, magique, allonge 3 m) ; **Dégâts** 3d10+14 tranchants plus 1d6 mauvais

Corps à corps ⬥ queue, +32 (magique, allonge 3 m) ; **Dégâts** 3d8+14 tranchants plus 1d6 mauvais et blessure infernale

Sorts innés divins DD 36 ; 7^e boule de feu (×2), dissipation de la magie, éclair (×2) ; 5^e porte dimensionnelle ; 4^e porte dimensionnelle (à volonté)

Rituel DD 17 ; pacte infernal

Blessure infernale (divine, nécromancie). La Frappe de queue du cornugon inflige 4d6 dégâts de saignement persistants. Le DD du test nu pour arrêter le saignement débute à 20 et il ne passe à 15 que si quelqu'un réussit à aider la victime à récupérer. Le DD pour Prodiger les premiers soins à une créature avec une blessure infernale est augmenté de 10 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 34 ou la magie ne parvient pas à guérir la créature.

Chaîne du Malebolge ⬥ **Conditions**. La dernière action du cornugon est une Frappe réussie avec sa chaîne cloutée ;

Effet. Le diable rapproche de lui de 1,5 m la créature et l'empoigne avec sa chaîne cloutée (S'échapper DD 42). La créature se libère automatiquement si le diable effectue une autre attaque avec sa chaîne cloutée ou s'il s'éloigne.

Chaîne étourdissante (mise hors de combat). Si le cornugon obtient un succès critique avec sa Frappe de chaîne cloutée, la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 34 ou être étourdie pendant 1 round (1d4 rounds en cas d'échec critique).



DIABLE DE POINTESABLE

Alors que certaines créatures ont été fusionnées pour créer une nouvelle entité gracieuse et magnifique, le diable de Pointesable est tout l'opposé. Il possède le corps et les sabots d'un cheval puissant, mais marche sur ses membres postérieurs en une absurde parodie de démarche humanoïde. Son visage équin a été dénaturé et allongé, et est orné de crocs squelettiques ainsi que d'yeux laiteux. La peau tachetée de vérole qui occupe le dos de la créature se termine par une queue draconique pourvue de plaques pointues, et dispose également de deux ailes déchirées, semblables à celles d'une chauve-souris.

Le légendaire diable de Pointesable n'apparaît que pendant les nuits sans lune au cours desquelles la brume s'accumule autour des côtes. La plupart de ses apparitions s'achèvent par la disparition d'enfants ou de bétail, et il ne reste pour seule trace que quelques empreintes de sabots bizarrement placées qui empestent le soufre.

DIABLE DE POINTESABLE

CRÉATURE 8

UNIQUE NM GRANDE BÊTE FIÉLON

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

Langues abyssal, varisien

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +18, Intimidation +18, Discrétion +18, Survie +16

For +6, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +3

CA 27 ; **Réf** +14, **Vig** +19, **Vol** +16 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 165 ; **Immunités** feu, terreur ; **Faiblesses** fer froid 5

Attaque d'opportunité ➤ Sabot uniquement.

Vitesses 10,5 m, vol 15 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +20, **Dégâts** 2d10+12 perforant

Corps à corps ➤ sabot, +20 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 2d6+12 perforants

Sorts innés occultes DD 23, attaque +15 ; **niveau 4** assassin imaginaire, porte dimensionnelle ; **niveau 3** nuage nauséabond ; **niveau 2** brume de dissimulation ; **niveau 1** bourrasque (à volonté) ; **Tours de magie (niveau 4)** flammes

Hurlerment du diable ➤➤ (audible, émotion, enchantement, terreur, mental, occulte). Le diable de Pointesable pousse un hurlerment à glacer le sang qui peut être entendu à des kilomètres. Chaque créature dans une émanation de 30 m doit réussir un jet de Volonté DD 26 ou devenir effrayée 2 (effrayée 3 et en fuite tant qu'elle reste effrayée sur un échec critique). Les créatures qui tentent ce jet de Volonté sont immunisées au hurlerment du diable pendant 24 h.

Piétinement ➤➤➤ Moyenne ou plus petite, sabot, DD 23

Souffle maudit ➤➤ (évacuation, feu, malédiction, occulte). Le diable de Pointesable souffle un cône de 9 m de flammes qui inflige 6d10 dégâts de feu. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de Réflexes DD 26. Le diable de Pointesable ne peut pas utiliser Souffle maudit pendant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et est malade 2 à cause de la douleur atroce de ses brûlures.

Échec critique. La créature subit la totalité de dégâts et est maudite. La chair de la victime est brûlée et carbonisée, et la douleur de cette brûlure ne s'estompe jamais totalement. La créature maudite subit un malus de statut de -2 à tous ses tests à cause de la souffrance permanente. Les soins ne changent pas l'apparence des blessures et ne diminuent pas le malus, à l'inverse d'une délivrance des malédictions.



AUTRES DIABLES

Cela fait plus de dix ans que la légende au sujet du diable de Pointesable perdure en Varisie de l'ouest. La plupart pensent qu'il s'agit là de divagations de simples d'esprits et d'alcooliques, mais les habitants sont quant à eux convaincus de son existence. Il est possible que d'autres créatures apparentées au diable de Pointesable existent ailleurs dans le monde, avec pour chacune de légères variations dans leurs sorts innés et la nature de leur souffle maudit.





LES FAMILIERS COMPSOGNATHUS

Les pouvoirs appropriés des familiers compsognathus incluent grimpeur, évitement des dégâts, déplacement rapide, parole des semblables, dextérité manuelle, odorat ou parole. Un familier compsognathus qui peut parler a tendance à s'exprimer rapidement et, étant donné qu'il est très curieux, en posant plein de questions. Notez que bien que tous les dinosaures ne fassent pas techniquement partie de la même espèce, vous pouvez autoriser un compsognathus doté de la parole à pouvoir parler à n'importe quel dinosaure au lieu de limiter ce pouvoir aux autres créatures de sa race.

DINOSAURE

Les dinosaures regroupent une large variété de créatures allant de minuscules charognards dangereux comme le compsognathus aux créatures géantes comme le vorace spinosaure en passant par des herbivores grincheux comme l'iguanodon. Souvent capturés et partiellement domestiqués pour servir d'animaux de compagnie à des aristocrates excentriques ou de gardiens à ceux qui veulent protéger leurs trésors avec des créatures effrayantes mais domptables, les dinosaures sont loin d'être cantonnés aux terres sauvages des « mondes perdus ».

COMPSOGNATHUS

Le compsognathus est un petit dinosaure bipède qui se déplace rapidement. Sa morsure injecte un venin qui provoque la faiblesse et la torpeur, ce que l'animal met à profit pour abattre des proies plus grandes même s'il préfère se nourrir de charognes, d'insectes et ou d'autres créatures plus petites que lui. Le compsognathus est excessivement curieux ; la plupart des rencontres avec ces créatures qui se terminent en affrontement ne sont pas dues à sa voracité, mais à une réaction défensive de peur quand sa curiosité le contraint à se fourrer dans une situation (comme en s'aventurant dans un sac de couchage ou un chariot) où il va être confronté par inadvertance à des aventuriers surpris.

Un compsognathus mesure 1 m de long de son museau jusqu'à l'extrémité de sa queue et il pèse environ 7 kg. Il est suffisamment petit pour servir d'animal domestique ou même de familier à un incantateur. Cependant, sans liens magiques, ceux qui rencontrent ou capturent ces créatures seraient bien avisés de les traiter avec la même prudence qu'une vipère ou un autre reptile venimeux car il est très difficile de les apprivoiser.

COMPSOGNATHUS

CRÉATURE -1

N TRÈS PETITE ANIMAL DINOSAURE

Perception +5 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +6

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

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

PV 8

Vitesses 9 m, nage 4,5 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +7 (agile, finesse),

Dégâts 1d6 perforants plus venin de compsognathus

Venin de compsognathus (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 16 ;

Durée maximale 4 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et affaibli 1

(1 round), **Stade 2** 1d8 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round).

PACHYCÉPHALOSAURE

Les pachycéphalosaures sont normalement des herbivores pacifiques, mais ils deviennent beaucoup plus violents pendant la saison de reproduction quand ils se battent entre eux pour conquérir une femelle et éloigner les intrus. Ils se défendent également féroceement quand des prédateurs s'approchent trop de leur troupeau. Le crâne du pachycéphalosaure est caractérisé par une calotte en forme de dôme entourée de nombreuses petites cornes épointées. Cette caractéristique, combinée avec son puissant cou compact, lui permet de charger comme un bélier et d'infliger de terribles dégâts.

Certains humanoïdes sont parvenus à dresser des pachycéphalosaures qu'ils utilisent comme montures, mais ces créatures ne sont pas tellement bien adaptées à cette tâche.

Un pachycéphalosaure peut atteindre une taille de 4,5 m et peser jusqu'à 634 kg.



PACHYCÉPHALOSAURE

CRÉATURE 3

N GRANDE ANIMAL DINOSAURE

Perception +10 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m**Compétences** Athlétisme +11, Intimidation +7**For** +4, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +3, **Cha** +0**CA** 19 ; **Réf** +11, **Vig** +12, **Vol** +7**PV** 65**Vitesse** 10,5 m**Corps à corps** ♦ crâne, +11 (allonge 3 m, percutant), **Dégâts** 1d10+6 contondants**Charge percutante** ♦♦ Le pachycéphalosaure Marche rapidement jusqu'à sa Vitesse maximale.

S'il termine son déplacement à portée de corps à corps d'une cible, il peut effectuer contre elle un Frappe de crâne. Si le pachycéphalosaure obtient un coup critique avec cette Frappe, la créature touchée est étourdie 1.

Poussée soudaine ↻ (attaque) **Déclencheur**. Le pachycéphalosaure inflige des dégâts à un adversaire de taille Moyenne ou plus petite avec sa Frappe de crâne ; **Effet**. Le pachycéphalosaure se cabre et dresse sa tête vers le haut en projetant son adversaire. Il tente un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la cible.

Succès critique. Le pachycéphalosaure repousse l'adversaire de 3 m et le met à terre.

Succès. Le pachycéphalosaure repousse son adversaire de 1,5 m.

Échec. Le pachycéphalosaure ne parvient pas à repousser son adversaire.

Échec critique. Comme pour un échec mais le pachycéphalosaure est pris au dépourvu pendant 1 round.

HADROSAURE

Les hadrosaures regroupent une large famille d'herbivores qui ont tous un bec plat garni de rangées de dents adaptées à la mastication des plantes. Aussi connus sous le nom de « dinosaures à bec de canard » en raison de la forme inhabituelle de leurs mâchoires, les hadrosaures sont des

créatures massives qui peuvent atteindre la taille d'un éléphant. Cependant, ils sont bien moins agressifs et, confrontés à un danger, ils préfèrent généralement fuir plutôt que se battre. De nombreuses familles d'hadrosaures ont le crâne coiffé d'une crête différente en fonction de leur espèce ce qui permet, même à des amateurs, de facilement les identifier.

Les géants et les autres créatures de grande taille sont réputés pour élever des troupeaux d'hadrosaures qui leur servent de bétail. Bien qu'ils puissent courir vite, ce ne sont pas des montures pratiques à cause de leur nature timide. Cependant, quand un large groupe d'hadrosaures est pris de panique, ces créatures peuvent provoquer d'importants dommages surtout avec leur capacité de piétinement.

Un hadrosaure peut se déplacer sur de courtes distances en prenant appui sur ses pattes arrière, mais il préfère brouter et voyager en utilisant ses quatre pattes. Un hadrosaure moyen mesure de 6 à 9 m de long et peut peser jusqu'à 4,5 tonnes.



POUVOIRS DES DINOSAURES

Bien que les fossiles du monde réel soient une source d'inspiration inépuisable pour imaginer des dinosaures dans le contexte d'un JdR, vous pouvez aussi vous baser sur des créatures vivantes. Octroyer à un dinosaure une morsure venimeuse ou une routine d'attaque inhabituelle comme Charge percutante permet de vous assurer que ces créatures soient aussi intéressantes en combat que leur aspect.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





CRÊTE DES HADROSAURES

Les différentes espèces d'hadrosaures ont toutes les mêmes statistiques. Bien que certaines soient dépourvues de crête crânienne, les spécimens qui en ont une, comme la crête s'étirant vers l'arrière des parasaurolophus, sont capables d'émettre des appels sonores et obsédants quand ils cherchent un partenaire ou quand ils veulent avertir le troupeau de la présence d'un prédateur.

HADROSAURE

CRÉATURE 4

N TRÈS GRANDE ANIMAL DINOSAURE

Perception +13 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +12, Discrétion +10

For +6, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +1, **Cha** +0

CA 21 ; **Réf** +10, **Vig** +12, **Vol** +11

PV 60

Vitesse 9 m

Corps à corps **◆** pied, +12 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d4+8 contondants

Corps à corps **◆** queue, +14 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d6+8 contondants

Piétinement **◆◆◆** Grande ou plus petite, patte, DD 21

Sprint **◆◆** **Fréquence** une fois par minute ; **Effet**. L'hadrosaure Marche rapidement deux fois. Il bénéficie d'un bonus de circonstances de +6 m à sa Vitesse pour ces Marches rapides.

IGUANODON

Les iguanodons sont de grands dinosaures herbivores qui vivent dans les marais et les forêts où ils se nourrissent d'une végétation abondante. Un iguanodon est capable de se déplacer sur deux pattes ou sur les quatre, changeant rapidement de position s'il a besoin de traverser d'épais feuillages ou d'atteindre des morceaux de choix dans la canopée.

Bien qu'ils soient herbivores, ils sont notoirement connus pour être prompts à la colère. Leurs pouces pointus font de leurs griffes des armes particulièrement dévastatrices. Un coup bien placé d'une de ces griffes peut dissuader un prédateur affamé et le faire battre en retraite comme une bête apeurée. Un iguanodon mesure 9 m de long et peut peser jusqu'à presque 3 tonnes.

IGUANODON

CRÉATURE 6

N TRÈS GRANDE ANIMAL DINOSAURE

Perception +14 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétence Athlétisme +15

For +7, **Dex** +4, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +4, **Cha** +0

CA 24 ; **Réf** +12, **Vig** +16, **Vol** +14

PV 95

Vitesse 7,5 m

Corps à corps **◆** pouce pointu, +17 (mortel d10, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+9 perforants

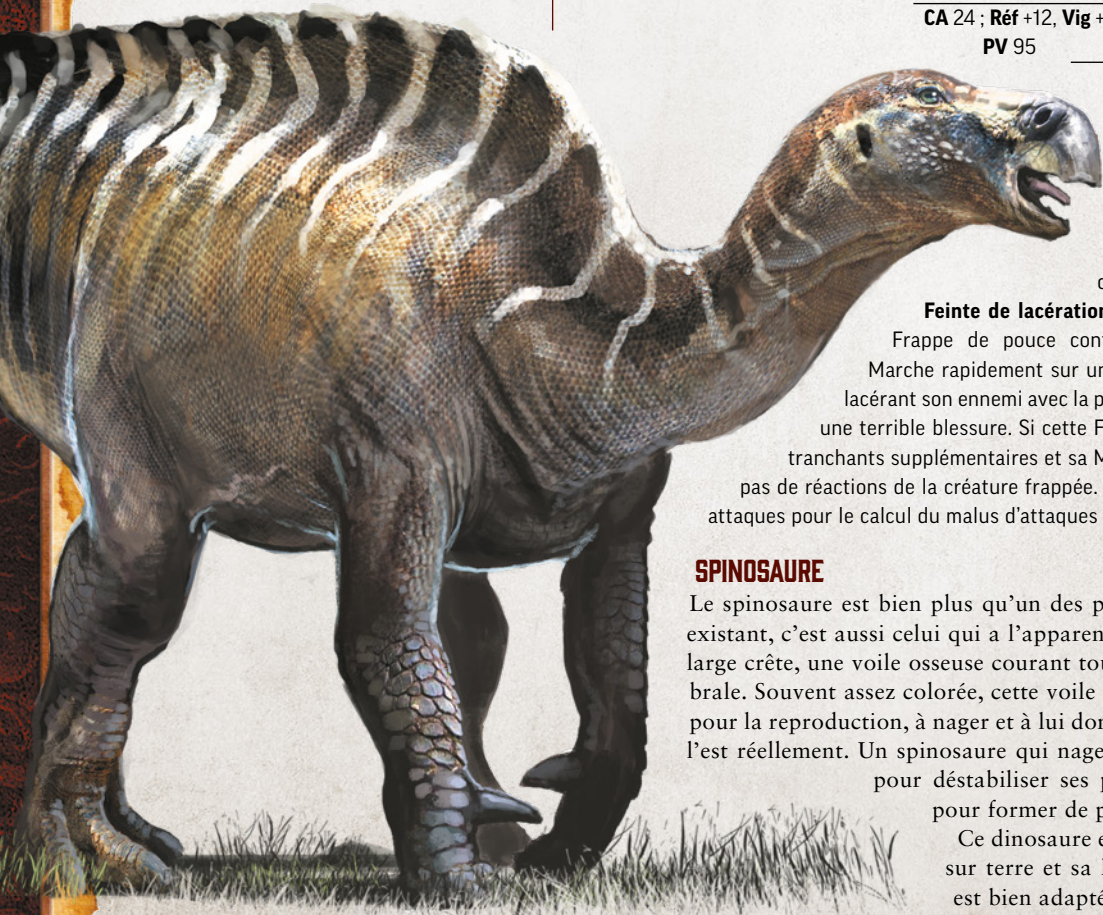
Corps à corps **◆** queue, +15 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+9 contondants

Feinte de laceration **◆◆** L'iguanodon effectue une Frappe de pouce contre un adversaire adjacent puis Marche rapidement sur une distance maximale de 4,5 m, en lacerant son ennemi avec la pointe de son pouce pour lui infliger une terrible blessure. Si cette Frappe touche, il inflige 1d8 dégâts tranchants supplémentaires et sa Marche rapide qui suit ne provoque pas de réactions de la créature frappée. Cette Frappe compte comme deux attaques pour le calcul du malus d'attaques multiples de l'iguanodon.

SPINOSAURE

Le spinosaure est bien plus qu'un des plus grands dinosaures vivants existant, c'est aussi celui qui a l'apparence la plus inhabituelle avec sa large crête, une voile osseuse courant tout le long de sa colonne vertébrale. Souvent assez colorée, cette voile l'aide à attirer des partenaires pour la reproduction, à nager et à lui donner un air plus massif qu'il ne l'est réellement. Un spinosaure qui nage peut aussi utiliser cette voile pour déstabiliser ses proies en frappant l'eau avec pour former de puissantes vagues.

Ce dinosaure est aussi à l'aise dans l'eau que sur terre et sa longue gueule garnie de crocs est bien adaptée pour attraper des proies qui





DINOSAURES MAGIQUES

Dans un univers de fantasy, les effets magiques ou les influences surnaturelles peuvent renforcer les dinosaures et leur octroyer des attaques, des modes de déplacement ou d'autres pouvoirs inattendus. Vous pouvez rapidement créer une bête magique mémorable en conférant tout simplement une attaque magique d'une autre créature d'un même niveau à un dinosaure. Par exemple, un spinosaure pourrait être doté du souffle acide d'un dragon noir adulte.

nagent. Les tentatives des géants de capturer des spinosaures se passent généralement assez mal puisqu'il est très difficile de domestiquer ces dinosaures têtus. Leur attitude hargneuse et leur apparence effrayante font qu'ils sont plus adaptés aux sports sanguinaires et ce sont des trophées appréciés de ceux qui combattent dans des arènes en se spécialisant dans les affrontements contre des bêtes ou des animaux affamés. Naturellement, un dinosaure affamé qui est contraint de se battre pour amuser la foule ne fait aucune distinction entre ses repas potentiels dans l'arène et ceux qui sont assis sur les gradins.

En raison de son apparence et de sa force, le spinosaure n'intéresse pas seulement les géants et les organisateurs de combats sanglants. Les incantateurs qui mutant ou transforment des animaux en gardiens magiques sont particulièrement intrigués par le potentiel de cette créature. Bien plus que les autres dinosaures, les spinosaures ont été soumis à des procédures de distorsion de la chair, croisés avec d'autres monstres ou soumis à d'autres techniques magiques afin d'augmenter leur viabilité en tant que gardien efficace.

Un spinosaure peut mesurer jusqu'à 18 m et peser jusqu'à plus de 11 tonnes.

SPINOSAURE CRÉATURE 11

N GIGANTESQUE **ANIMAL** DINOSAURE

Perception +21; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +19, Athlétisme +23 (+25 pour Nager)

For +8, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** +1

Inspiration profonde. Un spinosaure peut retenir sa respiration pendant environ 2 h.

CA 30; **Réf** +21, **Vig** +23, **Vol** +19

PV 200

Vitesses 12 m, nage 9 m

Corps à corps **◆** griffe, +23 (agile, allonge 4,5 m),

Dégâts 2d8+4 tranchants

Corps à corps **◆** morsure, +23 (mortelle 1d12, allonge 6 m), **Dégâts** 2d12+14 perforants plus Empoignade

Déchirer et arracher **◆** **Conditions.** Le spinosaure a empoigné une créature dans ses mâchoires; **Effet.** Le spinosaure lève ses pattes avant et lacère la créature saisie, infligeant 4d8 dégâts tranchants (jet de Réflexes basique DD 30) et 1d6 dégâts de saignement persistants.

Gober **◆** (attaque) Moyenne, 2d12+12 contondants, Rupture 19

Voile déstabilisante **◆◆** (mise hors de combat)

Conditions. Le spinosaure nage à la surface de l'eau; **Effet.** En se penchant sur le côté, le spinosaure utilise sa voile osseuse pour frapper la surface de l'eau et génère ainsi une puissante vague qui inflige 6d6 dégâts contondants dans un cône de 9 m. Chaque créature dans l'eau présente dans la zone affectée doit faire un jet de Réflexes DD 30.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature reçoit la moitié des dégâts.

Échec. La créature subit pleins dégâts et elle est ralentie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Échec critique. La créature subit le double de dégâts et est étourdie 3.





IRNAKURSES SIMULACRES

Quand des drows capturent un elfe de la surface qu'ils haïssent particulièrement ou qui possède de nombreux fidèles, ils lui infligent encore plus de tourments qu'à leurs autres victimes au cours du processus de distorsion de la chair. Il en résulte un de ces irnakurses connus sous le nom de « simulacres » qui ont toujours des ajustements d'élite. Plutôt que de les utiliser, les drows les conservent près d'eux comme « œuvres d'art » vivantes et les considèrent comme des trophées ou des animaux domestiques.

DISTORDU

Horribles abominations déformées par la plus abjecte des magies alchimiques, les deux distordus présentés ici ont été créés par des drows qui transforment les elfes ou les xulgaths capturés en monstruosités perverses qui peuvent être relâchées pour semer le chaos et la terreur.

IRNAKURSE

Les irnakurses sont des elfes de la surface que les drows ont soumis à des pratiques de distorsion de la chair particulièrement cruelles et humiliantes puisqu'ils prennent un plaisir particulier à tourmenter leurs cousins de la surface. Le processus de création d'un irnakurse implique de transformer un malheureux elfe en une masse déformée avec des membres mal placés, de la chair pendante et des protrusions osseuses. Des organes internes sont souvent laissés exposés à la vue de tous. Les irnakurses sont soumis à un conditionnement mental qui les pousse à haïr leur précédente forme, et les elfes de la surface sont les cibles préférées de ces créatures.

IRNAKURSE

CRÉATURE 9

CM GRANDE ABERRATION

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues abyssal, commun des profondeurs (incapable de parler), elfique

Compétences Acrobaties +20, Athlétisme +20, Discrétion +20

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

CA 28 ; **Réf** +18, **Vig** +20, **Vol** +16

PV 152

Attaque d'opportunité ↻

Vitesse 4,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +20 (allonge 3 m),

Dégâts 2d12+11 perforants

Corps à corps ♦ tentacule, +20 (agile, allonge 6 m), **Dégâts** 2d8+11 tranchants plus fouet mental

Éventration ♦ tentacule

Fouet mental (émotion, enchantement, mental, occulte). Une créature non mauvaise frappée par le tentacule d'un irnakurse est submergée d'images impies d'une existence anéantie et doit réussir un jet de Volonté DD 28 ou être étourdie 2 (or étourdie 4 en cas d'échec critique). Après avoir effectué ce jet de sauvegarde, la cible est temporairement immunisée contre fouet mental pendant 24 h.

Hurlement de l'âme ♦♦

(audible, concentration, émotion, enchantement, mental, occulte)

Fréquence une fois par jour ; **Effet**.

L'irnakurse émet un hurlement surnaturel de souffrance et d'horreur cauchemardesque. Chaque créature non mauvaise qui se trouve dans une émanation de 3 m doit effectuer un jet de Volonté DD 28. L'irnakurse peut Maintenir Hurlement de l'âme pendant un maximum de 6 rounds ; à chaque fois qu'il le fait, il réitère ses effets.





FAVEURS DE ZEVGAVIZEB

Le protecteur démoniaque de nombreux xulgaths, Zevgavizeb, passe le plus clair de son temps à sommeiller dans le royaume abyssal de Noir-glouton. Cependant, ses vils prêtres cherchent activement à atteindre ce qu'ils considèrent comme les objectifs de leur divinité dormante. Certains grands prêtres xulgaths pratiquent la distorsion de la chair sur leurs propres acolytes, créant ainsi des zélotes ghonhatines pour leurs légions ou pour servir de gardes dans leurs temples maléfiques.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée contre Hurlement de l'âme pendant 24 h.

Succès. La créature est stupéfiée 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est stupéfiée 1. Si la cible rate d'autres jets de sauvegarde contre Hurlement de l'âme, l'intensité de l'état augmente de 1 (jusqu'à un maximum de stupéfié 4). À chaque fois que le personnage profite d'une nuit complète de repos, son état stupéfié à cause de Hurlement de l'âme est réduit de 1.

Échec critique. Comme un échec mais l'état stupéfié augmente de 2 au lieu de 1.

Tempête de tentacules ♦♦ L'irnakurse effectue jusqu'à quatre Frappes de tentacule, chacune d'elles visant une créature différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples de l'irnakurse mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

GHONHATINE

En transformant les xulgaths, les distordeurs drows ne cherchaient pas à créer une nouvelle espèce de créature, mais à reconstituer une espèce ayant précédé les xulgaths, a priori disparue de Golarion. Les ghonhatines en sont le résultat, des bêtes reptiliennes massives qui préfèrent se déplacer à quatre pattes et déchirer leurs proies avec une fureur bestiale.

GHONHATINE

CRÉATURE 10

CM GRANDE ABERRATION

Perception +19 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun des profondeurs

Compétences Athlétisme +21, Discrétion +19, Intimidation +19

For +7, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** -2, **Sag** +5, **Cha** +3

CA 30 ; **Réf** +17, **Vig** +22, **Vol** +19

PV 175 ; **Immunité** maladie ; **Résistance** acide 10

Puanteur (aura, olfactif) 9 m Une créature qui entre dans l'aura ou y commence son tour doit réussir un jet de Vigueur DD 26, sinon elle est malade 1 (en cas d'échec critique, elle est également ralentie 1 tant qu'elle est malade). Tant qu'elle reste dans l'aura, la créature affectée 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 immunisée pendant 1 min.

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +23 (agile, allonge 3 m),
Dégâts 2d10+10 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +23 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+10 perforants plus 1d6 persistants d'acide

À distance ♦ régurgitation, +19 (acide, facteur de portée 6 m), **Dégâts** 5d6 d'acide plus xanthome purulent

Alimentation ♦ (manipulation) **Conditions.**

Le ghonhatine est adjacent au cadavre d'une créature morte depuis moins d'une heure ;

Effet. Le ghonhatine dévore un morceau de chair du cadavre. Pendant 1 minute, le ghonhatine gagne guérison accélérée 5 et un bonus de statut de +2 à ses jets de dégâts. Il ne peut bénéficier de ces avantages qu'une seule fois par cadavre.

Xanthome purulent (maladie). Les régurgitations d'un ghonhatine sont porteuses d'une immonde maladie qui, avec le temps, peut provoquer chez une créature qui en souffre une éruption de furoncles douloureux sur sa peau qui finissent par se transformer en plaies béantes ; **JdS** Vigueur DD 28 ; **Stade 1** porteur sain (1d4 heures) ; **Stade 2** affaibli 1 et drainé 1 (1 jour) ; **Stade 3** affaibli 2 et drainé 2 (1 jour) ; **Stade 4** affaibli 2 et drainé 3 (1 jour) ; **Stade 5** drainé 4, affaibli 2 et inconscient (1 jour) ; **Stade 6** mort





MASQUES DOPRILLUS

Le masque stylisé d'un doprillu ne fait pas partie de lui, même si cette créature en comprend l'importance et le pouvoir. Quand il naît, un doprillu est petit et faible. Une fois qu'il atteint la maturité et qu'il devient suffisamment intelligent et agile de ses mains, il fabrique son propre masque. La première fois qu'il le porte, il se précipite pour se battre. Ce masque n'est jamais remplacé et il peut porter les stigmates de centaines de combats.

DOPRILLU

Les aberrations connues sous le nom de doprillus sont des colosses aux muscles saillants portant un masque en permanence qui leur octroie une force magique et un esprit combatif. Les doprillus aiment le combat, particulièrement la lutte, et n'hésitent pas à provoquer des bagarres. En terrain neutre, un doprillu provoque en duel le personnage qui semble le plus fort, mais quand son territoire est envahi, aucune règle ne s'applique pour la confrontation. Comme l'exige leur sang incandescent, les doprillus fondent leur foyer dans des endroits chauds : des jungles tropicales, des déserts ensoleillés et des cavernes souterraines situées près de puits de dégagement de soufre.

DOPRILLU

NM MOYENNE ABERRATION

Perception +22 ; vision dans le noir, *détection de l'invisibilité*

Langues alko, commun, commun des profondeurs

Compétences Acrobaties +26, Athlétisme +30, Discrétion +24, Intimidation +22

For +8, **Dex** +6, **Con** +7, **Int** +1, **Sag** +4, **Cha** +2

CA 36 ; **Réf** +28, **Vig** +27, **Vol** +24 ; bonus de statut +2 à tous les jets de sauvegardes contre la terreur

PV 260, régénération 20 (désactivée par le froid) ; **Immunités** affaibli (en portant son masque), ralenti (en portant son masque) ; **Résistance** feu 15

Masque de pouvoir. Le masque en bois unique d'un doprillu est la source de sa puissance. S'il en est privé, il perd sa régénération et ses immunités contre les états affaibli et ralenti et il est immédiatement affaibli 1. L'état affaibli augmente de 1 au début de chacun de ses tours jusqu'à un maximum d'affaibli 4. Dès qu'il remet son masque, il regagne immédiatement tous ses pouvoirs et perd l'état affaibli. Une créature peut lui arracher son masque en réussissant un test d'Athlétisme DD 34 pour Ouvrir en force.

Parade de projectiles ➤ **Déclencheur.** Le doprillu est ciblé par une attaque à distance de projectile ; **Conditions.** Le doprillu est conscient de l'attaque, n'est pas pris au dépourvu contre elle et a une main libre ; **Effet.** Le doprillu gagne un bonus de circonstances de +4 à sa CA contre l'attaque qui a déclenché cet effet.

Veines volcaniques (feu). Les veines d'un doprillu sont parcourues par du magma. Une créature qui commence son tour empoignée par un doprillu subit 7d6 dégâts de feu.

Vitesses 12 m, escalade 12 m

Corps à corps ➤ poing, +30 (agile, magique), **Dégâts** 3d8+16 plus 2d6 de feu et Empoignade améliorée

Sort inné occulte DD 28 ; **Constant** (6°) *détection de l'invisibilité*

Frappe corporelle ➤

Conditions. Le doprillu a empoigné une créature ; **Effet.**

Le doprillu manie la créature empoignée comme une arme. Cette Frappe a un modificateur d'attaque de +30 et inflige 3d8+16 dégâts contondants. La Frappe est magique et à une allonge de 3 m. Si l'attaque touche, la créature empoignée subit la moitié des dégâts infligés à la cible.

Projection tourbillonnante ➤➤ **Conditions.** Le doprillu a empoigné une créature ; **Effet.** Le doprillu fait tourner la créature empoignée et effectue une Frappe corporelle contre chaque créature à portée d'allonge. Après la Frappe, le doprillu peut projeter la créature empoignée jusqu'à une distance de 15 m en tant que Frappe à distance. Cette Frappe a le même modificateur d'attaque et inflige les mêmes dégâts que Frappe corporelle mais elle a le trait d'arme jet 6 m.



DRAGON PRIMORDIAL

Les étranges et surnaturels dragons primordiaux proviennent de réalités limitrophes à celle du plan matériel, les quatre plans élémentaires et le plan de l'ombre. La nature et la puissance de ces véritables dragons sont liées à leur plan d'origine et ils ont une affinité avec les sorts primordiaux contrairement aux dragons chromatiques et métalliques qui préfèrent les sorts arcaniques et divins. Bien qu'ils proviennent de plans distants, on peut les trouver sur le plan matériel dans des régions touchées par leur plan d'origine ou qui le leur rappellent. Bien que ces rencontres soient rares, les aventuriers et les voyageurs ont parfois découvert un dragon de saumure nichant près d'une mère intérieure salée, par exemple, ou un dragon de cristal habitant dans un réseau massif de cavernes d'Ombreterre. Contrairement aux dragons chromatiques et métalliques, les dragons primordiaux développent rarement de pouvoirs de métamorphose et ils s'intéressent moins à l'infiltration des communautés ou à la manipulation des autres à partir des ombres.

DRAGONS PRIMORDIAUX INCANTATEURS

Chaque type de dragon primordial est accompagné d'une note en marge consacrée aux incantateurs de leur espèce. Pour créer un dragon primordial 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 primordiaux tant que vous conservez le même nombre de sorts par niveau. Vous pouvez aussi augmenter de 1 ou 2 le modificateur de Sagesse ou de Charisme du dragon pour souligner sa maîtrise de la magie.

DRAGONS PRIMORDIAUX DE GOLARION

Golarion n'héberge pas beaucoup de dragons primordiaux. Cependant, certains s'y rendent de temps en temps soit pour échapper à une persécution sur leur plan d'origine, y construire de nouvelles tanières et brutaliser les créatures plus faibles, soit pour y trouver des connaissances et des ressources rares ou introuvables dans leur domaine d'origine.

Les dragons de saumure vivent le long des côtes de Golarion, mais ils sont souvent irrités par la piraterie et d'autres crapules sans foi ni loi. Ils ont tendance à éviter les zones très peuplées comme les Chaînes et préfèrent comme foyers les îles isolées des océans où ils peuvent régner sur de petites communautés rurales. Les dragons des nuages sont encore plus isolés et comme ils ne s'intéressent pas à la politique, ils préfèrent vivre dans de grandes chaînes montagneuses comme les Kodars ou la Muraille. La vanité des dragons de cristal les pousse à choisir des endroits qui se marient avec et complètent leur beauté naturelle, comme les cavernes parsemées de gemmes d'Ombreterre. De tous les dragons primordiaux, les irascibles dragons de magma sont sans doute ceux que l'on trouve le plus souvent sur Golarion, où ils sont attirés par les chaînes de volcans comme les montagnes des Cinq Rois. Les dragons ombraux ne proviennent pas des plans élémentaires mais du plan de l'ombre et on peut les rencontrer n'importe où la frontière avec ce plan est ténue, notamment dans la sinistre nation du Nidal.

DRAGON DE SAUMURE

Les dragons de saumure ont généralement une coloration bleu-vert avec des écailles brillantes, une crête qui les aide à nager sous l'eau et des collerettes sur le cou. Ils ne se soucient guère du bien ou du mal. Comme ils sont à la fois opiniâtres et disposés à imposer leur propre notion de l'ordre aux autres, bon nombre d'entre eux cherchent à régner sur une communauté méticuleusement conçue. Ces communautés sont ordonnées et bien gérées avec des règles rigides de courtoisie et des lois immuables définies par le dragon. Une communauté créée par un dragon de saumure peut accueillir des membres de n'importe quelle espèce, mais les habitants les plus communs sont les humains, les hommes-poisson, les tengus ou les sahuagins.

En fonction de la personnalité du dragon, les membres de leur communauté peuvent le considérer aussi bien comme une puissance bienfaitrice que comme un redoutable tyran. Quoi qu'il en soit, un dragon de saumure a peu de patience pour la bonté ou la philanthropie ; la chose la plus importante à ses yeux, bien plus que le bien-être des individus, est la force et la bonne santé de sa communauté. Une exception notable à ce détachement survient quand une force extérieure tente d'empiéter sur ses terres. Dans ce cas, le dragon de saumure intervient rapidement pour aider à défendre sa communauté.



DRAGONS DE SAUMURE INCANTATEURS

Les dragons de saumure incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE

Sorts préparés primordiaux DD 26, attaque +20 ;

3^e éclair, lenteur, rapidité ; **2^e** forme humanoïde, messenger animal, respiration aquatique ; **1^{er}** création d'eau, graisse, supprimer l'arôme ; **Tours de magie (3^e)** aspersion acide, détection de la magie, prestidigitation, stabilisation, symbole

ADULTE

Sorts préparés primordiaux DD 33, attaque +26 ; comme un jeune dragon de saumure, plus **5^e** cône de froid, contrôle de l'eau, malédiction du marin ; **4^e** brouillard dense, liberté de mouvement, terrain hallucinatoire ; **Tours de magie (5^e)** aspersion acide, détection de la magie, prestidigitation, stabilisation, symbole

VÉNÉRABLE

Sorts préparés primordiaux DD 38, attaque +33 ; comme un dragon de saumure adulte, plus **8^e** dissipation de la magie, flétrissure ; **7^e** changement de plan, égide énergétique, régénération ; **6^e** lenteur, métamorphose funeste, vision lucide ; **Tours de magie (8^e)** aspersion acide, détection de la magie, prestidigitation, stabilisation, symbole



REZLARABREN

Une série de cavernes sous-marines sur l'île Thoska de l'Archipel de Fer sert de tanière à Rezlarabren. Elle y règne sur une tribu d'ultra-kinis qui travaillent en tant que mineurs. Sa relation avec les Rois des linnorms est complexe et, qu'elle les considère comme des alliés ou des ennemis, dépend de son humeur.

Bien que les dragons de saumure aiment établir et faire prospérer des communautés, ils y établissent rarement leur tanière préférant résider dans des grottes marines ou des cavernes à flanc de falaise dominant la côte. Ils peuvent s'y réfugier quand ils ont besoin d'être seuls et accumuler leurs richesses dans un endroit qu'ils estiment suffisamment sûr pour étaler leurs possessions. Les trésors de ces dragons sont souvent constitués d'un mélange d'offrandes et de taxes payées par ceux sur lesquels ils règnent ou d'étranges trésors récupérés dans des épaves englouties.

JEUNE DRAGON DE SAUMURE

CRÉATURE 8

PEU COURANT LN GRANDE AMPHIBIE DRAGON ÉLÉMENTAIRE EAU

Perception +16 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues aquatique, commun, draconique

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +18, Duperie +18, Intimidation +18, Nature +16, Société +16, Survie +14

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

CA 27 ; **Réf** +16, **Vig** +18, **Vol** +16

PV 142 ; **Immunités** acide, paralysé, sommeil

Crachat d'eau salée ➤ **Déclencheur**. Une créature à une distance maximale de 9 m observée par le dragon de saumure utilise une action pour se concentrer ; **Effet**. Le dragon crache un globe d'eau salée caustique sur cette créature. La créature subit 3d6 dégâts d'acide (Jet de Réflexes basique DD 26). En cas d'échec, l'action de concentration est interrompue.

Présence terrifiante (aura, émotion, terreur, mental) 27 m, DD 24

Vitesses 9 m, vol 30 m, nage 15 m

Corps à corps ➤ aile, +18 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d12+8 perforants

Corps à corps ➤ griffe, +20 (agile),

Dégâts 2d8+8 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +20 (acide, allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+8 perforants plus 2d4 d'acide

Corps à corps ➤ queue, +18 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+8 contondants

Sorts innés primordiaux DD 26, attaque +18 ; **2^e brume de dissimulation** ; **1^{er} poussée hydraulique** (x2)

Frénésie draconique ➤➤ Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe d'aile dans l'ordre de son choix.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Souffle ➤➤ (acide, évocation, primordiale). Le dragon souffle une aspersión d'eau salée acide qui inflige 9d6 dégâts d'acide sur une ligne de 24 m (jet de Réflexes basique DD 26). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

DRAGON DE SAUMURE ADULTE

CRÉATURE 12

PEU COURANT LN TRÈS GRANDE AMPHIBIE DRAGON ÉLÉMENTAIRE EAU

Perception +23 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues aquatique, commun, draconique, sylvestre

Compétences Acrobaties +20, Athlétisme +25, Duperie +24, Intimidation +24, Nature +21, Société +21, Survie +21

For +7, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** +3, **Sag** +5, **Cha** +6

CA 33 ; **Réf** +20, **Vig** +25, **Vol** +21 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 222 ; **Immunités** acide, paralysé, sommeil

Crachat d'eau salée ➤ Comme un jeune dragon de saumure mais dégâts 5d6 et DD 30.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 30

Vitesses 12 m, vol 36 m, nage 18 m

Corps à corps ➤ aile, +24 (magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d12+12 perforants

Corps à corps ➤ griffe, +26 (agile, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d8+12 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +26 (acide, magique, allonge 4,5 m),





DRAGONS DES NUAGES INCANTATEURS

Les dragons des nuages incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE

Sorts préparés primordiaux DD 29, attaque +23 ; **4^e** communication avec les plantes, liberté de mouvement, terrain hallucinatoire ; **3^e** cloué à terre, nuage nauséabond, rapidité ; **2^e** communication avec les animaux, lueurs féeriques, messenger animal ; **1^{er}** décharge électrique, feuille morte, supprimer l'arôme ; **Tours de magie (4^e)** arc électrique, détection de la magie, lecture de l'aura, lumières dansantes, prestidigitation

ADULTE

Sorts préparés primordiaux DD 34, attaque +29 ; comme un jeune dragon des nuages, plus **6^e** guérison, lenteur, vision lucide ; **5^e** bannissement, passe-muraille, protection contre la mort ; **Tours de magie (6^e)** arc électrique, détection de la magie, lecture de l'aura, lumières dansantes, prestidigitation

VÉNÉRABLE

Sorts préparés primordiaux DD 41, attaque +36 ; comme un dragon des nuages adulte, plus **9^e** guérison, tempête vengeresse ; **8^e** dissipation de la magie, instant de renouveau, vents punitifs ; **7^e** changement de plan, égide énergétique, meute sans entrave ; **Tours de magie (9^e)** arc électrique, détection de la magie, lecture de l'aura, lumières dansantes, prestidigitation

Dégâts 3d10+12 perforants plus 3d4 d'acide

Corps à corps ♦ queue, +24 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d12+10 contondants

Sorts innés primordiaux DD 32, attaque +24 ; **4^e** torrent ; **3^e** poussée hydraulique (×3) ; **2^e** brume de dissimulation

Frénésie draconique ♦♦ Comme le jeune dragon de saumure.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon de saumure.

Morsure déshydratante ♦♦ Le dragon effectue une Frappe de mâchoires. S'il touche, la cible subit 4d6 dégâts d'acide persistants et elle est malade 2 à cause de la douleur provoquée par le sel sur sa blessure.

Souffle ♦♦ (acide, évocation, primordiale). Le dragon souffle une aspersion d'eau salée acide qui inflige 13d6 dégâts d'acide sur une ligne de 30 m (jet de Réflexes basique DD 32). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

DRAGON DE SAUMURE VÉNÉRABLE

CRÉATURE 17

RARE **LN** **GIGANTESQUE** **AMPHIBIE** **DRAGON** **ÉLÉMENTAIRE** **EAU**

Perception +32 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues aquatique, commun, draconique, sylvestre, utopien

Compétences Acrobaties +28, Athlétisme +32, Duperie +32, Intimidation +34, Nature +30, Société +30, Survie +29

For +9, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +5, **Sag** +5, **Cha** +6

CA 40 ; **Réf** +30, **Vig** +31, **Vol** +30 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 330 ; **Immunités** acide, paralysé, sommeil

Crachat d'eau salé ➤ Comme un jeune dragon de saumure mais dégâts 7d6 et DD 36.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 36

Vitesses 15 m, vol 42 m, nage 21 m

Corps à corps ♦ aile, +32 (magique, allonge 6 m), **Dégâts** 2d12+17 perforants

Corps à corps ♦ griffe, +34 (agile, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d10+17 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +34 (acide, magique, allonge 6 m), **Dégâts** 3d10+17 perforants plus 5d4 d'acide

Corps à corps ♦ queue, +32 (magique, allonge 7,5 m), **Dégâts** 3d12+17 contondants

Sorts innés primordiaux DD 38, attaque +30 ; **6^e** torrent ; **5^e** contrôle de l'eau (×3), malédiction du marin ; **4^e** brume de dissimulation (à volonté), poussée hydraulique (à volonté)

Chavirer ♦ (attaque). Le dragon tente de faire chavirer un bateau adjacent de sa taille ou plus petit. Il doit réussir un test d'Athlétisme avec un DD de 35 (réduit de 5 par catégorie de taille du navire inférieure à celle du dragon) ou égal au DD de Connaissance du pilotage du pilote, selon le plus élevé.

Frappes douloureuses (acide). Le corps du dragon de saumure est incrusté de cristaux de sel acides. Quand une cible subit des dégâts à cause d'une Frappe au corps à corps du dragon, elle doit réussir un jet de Vigueur DD 38 ou être étourdie 1 (étourdie 3 en cas d'échec critique). Ensuite, la cible est temporairement immunisée pendant 1 min.

Frénésie draconique ♦♦ Comme le jeune dragon de saumure.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon de saumure.

Morsure déshydratante ♦♦ Comme le dragon de saumure adulte mais 6d6 dégâts d'acide persistants et malade 3.

Souffle ♦♦ (acide, évocation, primordiale). Le dragon souffle une aspersion d'eau salée acide qui inflige 18d6 dégâts d'acide sur une ligne de 36 m (jet de Réflexes basique DD 38). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

DRAGON DES NUAGES

Les dragons des nuages sont principalement des aventuriers, des explorateurs et des voyageurs qui aiment découvrir de nouvelles terres et rencontrer des créatures inhabituelles. Leur couleur va du bleu clair à un blanc pâle et laiteux et ils ont d'épaisses cornes torsadées ainsi qu'un museau relativement court. Ils établissent leur tanière à des altitudes extrêmes au sommet des pics des plus hautes montagnes, mais ils sont tout aussi souvent chez eux qu'en voyage. Les dragons des nuages passent de longues heures à observer les terres qu'ils survolent à très haute altitude. Mais ce sont des créatures capricieuses et il est très difficile de savoir ce qui attisera suffisamment leur curiosité pour les pousser à se rapprocher du sol afin de converser ou d'enquêter. Les dragons de nuages agissent rarement par méchanceté, mais ils ne sont pas non plus charitables. Il est tout aussi probable qu'ils se contentent de s'emparer d'une chose qu'ils désirent, que de se poser pour la négocier équitablement.



ZANEMBIS

Bien que la plupart des dragons des nuages préfèrent la solitude et évitent les confrontations, Zanembis illustre parfaitement la manière dont les tentatives pour abattre un dragon peuvent provoquer des problèmes. Auparavant satisfait de résider au sommet du Pic des anges des monts de l'Esprit, ce dragon est devenu vindicatif et violent depuis que sa tanière a été attaquée de manière aussi inattendue qu'injustifiée.

Les intérêts toujours fluctuants de ces dragons font que, contrairement aux autres dragons, ils établissent rarement des plans complexes et à long terme. Ces vagabonds sont des créatures qui vivent l'instant présent et bien qu'elles soient aussi intelligentes que les autres dragons véritables, leurs intérêts se focalisent sur le présent. Ce n'est cependant pas une faiblesse car ils sont parfaitement capables d'anticiper les résultats à long terme de leurs actions et ne feront pas de choix stupides simplement par caprice. Parallèlement, ils se soucient peu de l'avenir et sont assez confiants dans leur capacité à pouvoir gérer les problèmes de demain aussi facilement que ceux d'aujourd'hui.

Les trésors des dragons des nuages sont généralement bien gardés ou bien cachés puisque leur nature vagabonde les éloigne souvent de leur tanière pour de longues périodes. Ces trésors sont constitués d'une large variété de biens. En effet, au lieu de collecter une seule catégorie d'objets, ils préfèrent faire preuve d'éclectisme. Pour un dragon des nuages, un trésor parfait est un trésor varié.

JEUNE DRAGON DES NUAGES

CRÉATURE 10

PEU COURANT N GRANDE AIR DRAGON ÉLÉMENTAIRE

Perception +22 ; odorat (imprécis) 18 m, vision malgré la brume, vision nocturne

Langues aérien, commun, draconique

Compétences Acrobaties +20, Athlétisme +21, Discrétion +18, Duperie +20, Diplomatie +18, Intimidation +22, Nature +18, Survie +16

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

Vision malgré la brume. Le brouillard et la brume ne gênent pas la vision du dragon ; il ignore l'état masqué provoqué par ces phénomènes.

CA 30 ; **Réf** +18, **Vig** +21, **Vol** +20

PV 175 ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil

Nuage déflecteur ➤ **Déclencheur.** Le dragon

est la cible d'une attaque à distance ; **Conditions.** Le dragon est conscient de l'attaque et a une aile libre ; **Effet.** Le dragon plie une aile pour générer un nuage de brume. Le dragon est considéré comme caché pour résoudre l'attaque qui a déclenché cette réaction ; aussi l'attaquant doit réussir un test nu DD 11 pour le prendre pour cible. Le dragon bénéficie également d'un bonus de circonstances de +4 à la CA contre l'attaque à l'origine du déclenchement.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 26

Vitesses 12 m, vol 42 m ; marche sur les nuages

Corps à corps ➤ corne, +21 (mortel d8, allonge 3 m), **Dégâts** 1d12+11 perforants

Corps à corps ➤ griffe, +23 (agile), **Dégâts** 2d8+13 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +23 (électricité, allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+13 perforants plus 1d12 d'électricité

Corps à corps ➤ queue, +21 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d12+13 contondants

Sorts innés primordiaux DD 29 ; 1^{re} brume de dissimulation ; 1^{re} bourrasque (à volonté)

Frénésie draconique ➤ Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de corne dans l'ordre de son choix.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Marche sur les nuages. Le dragon des nuages peut fouler les nuages et la brume comme s'il était sur de la terre ferme.

Souffle ➤ (électricité, évocation, primordiale). Le



dragon souffle un nuage de tonnerre qui inflige 11d6 dégâts d'électricité dans une cône de 12 m (jet de Réflexes basique DD 29). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

DRAGON DES NUAGES ADULTE

CRÉATURE 14

PEU COURANT N TRÈS GRANDE AIR DRAGON ÉLÉMENTAIRE

Perception +28 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision malgré la brume

Langues aérien, commun, draconique, jotun

Compétences Acrobaties +23, Athlétisme +28, Discrétion +23, Duperie +26, Diplomatie +26, Intimidation +28, Nature +24, Survie +26

For +7, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +4, **Sag** +6, **Cha** +6

Vision malgré la brume. Comme le jeune dragon des nuages.

CA 36 ; **Réf** +23, **Vig** +26, **Vol** +26 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 254 ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil

Nuage déflecteur ➤ Comme le jeune dragon des nuages.

Présence terrifiante (aura, émotion, terreur, mental) 27 m, DD 32

Vitesses 15 m, vol 48 m ; marche sur les nuages

Corps à corps ➤ corne, +27 (mortel d10, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+13 perforants

Corps à corps ➤ griffe, +29 (agile, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d10+15 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +29 (électricité, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d10+15 perforants plus 2d12 d'électricité

Corps à corps ➤ queue, +27 (magique, allonge 6 m), **Dégâts** 3d12+15 contondants

Sorts innés primordiaux DD 36 ; **3^e** mur de vent ; **2^e** bourrasque (à volonté), brume de dissimulation

Forme de nuage ➤ (métamorphose, primordiale, transmutation). Le corps du dragon devient vaporeux et brumeux. Il gagne les effets de *forme gazeuse* mais sa Vitesse en vol demeure inchangée. Il peut de nouveau utiliser cette action pour reprendre sa forme normale.

Frénésie draconique ➤➤ Comme le jeune dragon des nuages.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon des nuages.

Marche sur les nuages. Comme le jeune dragon des nuages.

Souffle ➤➤ (électricité, évocation, primordiale). Le dragon souffle un nuage de tonnerre qui inflige 15d6 dégâts d'électricité dans un cône de 15 m (jet de Réflexes basique DD 35). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

DRAGON DES NUAGES VÉNÉRABLE

CRÉATURE 19

RARE N GIGANTESQUE AIR DRAGON ÉLÉMENTAIRE

Perception +34 ; odorat (imprécis) 18 m, vision malgré la brume, vision nocturne

Langues aérien, commun, draconique, jotun, sylvestre

Compétences Acrobaties +35, Athlétisme +38, Discrétion +35, Duperie +34, Diplomatie +34, Intimidation +36, Nature +32, Survie +36

For +9, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** +5, **Sag** +7, **Cha** +7

Vision malgré la brume. Comme le jeune dragon des nuages.

CA 44 ; **Réf** +32, **Vig** +36, **Vol** +34 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 355 ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 40

Nuage déflecteur ➤ Comme le jeune dragon des nuages.

Vitesses 18 m, vol 48 m ; marche sur les nuages

Corps à corps ➤ corne, +34 (mortel d12, magique, allonge 6 m), **Dégâts** 3d12+17 perforants

Corps à corps ➤ griffe, +36 (agile, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 4d10+17 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +36 (électricité, magique, allonge 6 m, son), **Dégâts** 3d10+17 perforants plus 2d12 d'électricité, 4d6 de son et morsure assourdissante

Corps à corps ➤ queue, +34 (magique, allonge 7,5 m), **Dégâts** 4d12+17 contondants

Sorts innés primordiaux DD 42 ; **8^e** voyage venteux ; **5^e** nuage mortel ; **4^e** bourrasque (à volonté), brouillard dense, mur de vent (à volonté)

Forme de nuage ➤ Comme le dragon des nuages adulte.

Frénésie draconique ➤➤ Comme le jeune dragon des nuages.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon des nuages.

Marche sur les nuages. Comme le jeune dragon des nuages.

Morsure assourdissante. La Frappe de mâchoires d'un dragon des nuages vénérable produit un coup de tonnerre assourdissant quand il blesse un adversaire. Une créature qui subit des dégâts à cause de la Frappe de mâchoires du dragon doit réussir un jet de Vigueur DD 41 ou être sourde pendant 1 min (ou de manière permanente en cas d'échec critique).

Souffle ➤➤ (électricité, évocation, primordiale). Le dragon souffle un nuage de tonnerre qui inflige 20d6 dégâts d'électricité dans un cône de 18 m (jet de Réflexes basique DD 41). Le



TRÉSORS DES DRAGONS PRIMORDIAUX.

Si les dragons primordiaux peuvent provenir d'autres plans d'existence que ceux des dragons chromatiques ou métalliques, ils ont cependant un point commun avec eux : ils sont obsédés par les trésors. Les types précis de trésors préférés par chaque catégorie de dragons primordiaux sont détaillés dans leurs descriptions respectives ; hormis ces conseils, les trésors d'un dragon doivent correspondre à son thème et à son type. Les trésors d'un dragon de saumure doivent avoir un thème marin, par exemple, tandis que ceux d'un dragon ombral doivent être sinistres et ténébreux ; un dragon de cristal se focalisera sur les pierres précieuses tandis qu'un dragon des nuages recherchera des objets octroyant la capacité de voler ou produisant des arômes exotiques. De toutes ces créatures, ce sont les trésors du dragon de magma qui sont les plus proches de ceux des dragons classiques, tant que les objets collectés sont capables de résister aux températures brûlantes de sa tanière volcanique.



RELIGION DES DRAGONS PRIMORDIAUX

Bien que les dragons primordiaux religieux révèrent parfois Apsu ou Dahak (en fonction de leur nature bonne ou mauvaise), la plupart préfèrent vénérer les divinités élémentaires.

nuage reste dans la zone pendant 1d4 rounds avec les effets de *brume de dissimulation*. Une créature qui termine son tour dans le nuage subit 10d6 dégâts d'électricité (Jet de Réflexes basique DD 41). Le dragon ne peut utiliser une nouvelle fois son Souffle avant 1d4 rounds.

DRAGON DE CRISTAL

Bienveillants mais frivoles, les dragons de cristal sont de magnifiques créatures avec une peau brillante constituée de cristaux et de pierres précieuses multicolores. Bien qu'ils soient très fiers de leur beauté, c'est aussi une de leurs faiblesses puisqu'ils sont souvent courroucés quand quelqu'un critique leur apparence. Malgré leur nature bienveillante, quand on les compare aux autres dragons véritables, les dragons de cristal peuvent être irritables et considérer comme une insulte une remarque innocente. Bien qu'ils aient des goûts variés, les dragons de cristal préfèrent les environnements ordonnés et n'apprécient pas les distractions ou les interruptions soudaines.

Ils établissent leur tanière dans des grottes souterraines où ils entretiennent des environnements d'une grande beauté. Leurs standards exigeants et leur imagination débordante impliquent qu'ils travaillent toujours à améliorer l'apparence ou la disposition d'une partie de leur tanière. Ces tanières sont uniques à chaque dragon de cristal, mais elles comptent toujours un grand nombre de surfaces réfléchissantes qui permettent au dragon d'admirer son propre reflet. Il peut s'agir de cristaux ou de bassins aux eaux miroitantes en passant par des miroirs finement ouvragés et ils sont disposés avec goût un peu partout dans sa tanière. Offrit un miroir magique ou finement ouvragé à un dragon de cristal est le meilleur moyen de s'attirer ses faveurs.

Même s'ils sont facilement distraits par leur collection étincelante et chatoyante ou par leur vanité, ce sont des créatures au grand cœur et elles se font rapidement des amis. Bien qu'un dragon de cristal trouve les créatures mauvaises grossières et désagréables, tout habitant vivant à proximité de sa tanière peut rapidement devenir un de ses amis ou un animal de compagnie en fonction de ses capacités de conversation (afin surtout d'adresser au dragon les compliments et les louanges dont il a tant besoin).

JEUNE DRAGON DE CRISTAL

CRÉATURE 7

PEU COURANT NB GRANDE DRAGON TERRE ÉLÉMENTAIRE

Perception +15 ; odorat (imprécis) 18 m, perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues commun, draconique, terreux

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

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

CA 27 ; **Réf** +14, **Vig** +16, **Vol** +15

PV 105 ; **Immunités** paralysie, sommeil ; **Faiblesse** son 5

Présence terrifiante (aura, émotion, terreur, mental) 27 m, DD 25

Queue sinieuse ➤ **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'elle utilise. **Effet**. Le dragon fait une Frappe de queue contre cette créature avec un malus de -2. S'il touche, le dragon interrompt l'action de cette créature.

Vitesses 12 m, creusement 9 m, vol 30 m

Corps à corps ➤ griffe, +18 (agile), **Dégâts** 2d6+8 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +18 (son, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+8 tranchants plus 2d6 perforants

Corps à corps ➤ queue, +16 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d8+8 tranchants

Sorts innés primordiaux DD 25 ; 3^e couleurs dansantes ; **Tours de magie (3^e)** lumières dansantes

Frénésie draconique ➤➤ Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de queue dans l'ordre de son choix.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Souffle ➤➤ (évocation, primordiale). Le dragon crache un déluge de cristaux perforants qui inflige 8d6 dégâts perforants dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 25). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

DRAGON DE CRISTAL ADULTE

CRÉATURE 11

PEU COURANT NB TRÈS GRANDE DRAGON TERRE ÉLÉMENTAIRE

Perception +20 ; odorat (imprécis) 18 m, perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir
Langues commun, commun des profondeurs, draconique, terreux

Compétences Acrobaties +19, Athlétisme +24, Discrétion +21, Duperie +22, Intimidation +22, Nature +19, Survie +20



DRAGONS DE CRISTAL INCANTATEURS

Les dragons de cristal incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE

Sorts préparés primordiaux DD 25, attaque +18 ; **3^e cloué à terre, fusion dans la pierre** ; **2^e fracassement, leurs féériques, poussière scintillante** ; **1^{er} graisse, passage sans trace, réparation** ; **Tours de magie (3^e) aspersions acide, détection de la magie, lumière, prestidigitation, projectile télékinétique**

ADULTE

Sorts préparés primordiaux DD 30, attaque +24 ; comme un jeune dragon de cristal, plus **5^e cape colorée, mur de pierre** ; **4^e façonnage de la pierre, peau de pierre, terrain hallucinatoire** ; **3^e rapidité** ; **Tours de magie (5^e) détection de la magie, lumière, lumières dansantes, prestidigitation, projectile télékinétique**

VÉNÉRABLE

Sorts préparés primordiaux DD 37, attaque +32 ; comme un dragon de cristal adulte, plus **7^e égide énergétique, éruption volcanique, renvoi de sorts** ; **6^e chair en pierre, pierre commère, vision lucide** ; **5^e mur chromatique** ; **Tours de magie (7^e) détection de la magie, lumière, lumières dansantes, prestidigitation, projectile télékinétique**

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

CA 33 ; **Réf** +19, **Vig** +24, **Vol** +20 ; +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 185 ; **Immunités** paralysie, sommeil ; **Faiblesse** son 10

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 30

Queue sinueuse ➤ Comme le jeune dragon de cristal.

Vitesses 15 m, creusement 10,5 m, vol 36 m

Corps à corps ➤ griffe, +24 (agile, allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d8+13 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +24 (son, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+13 tranchants plus 3d6 perforants

Corps à corps ➤ queue, +22 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 1d10+13 tranchants

Sorts innés primordiaux DD 30 ; **3^e couleurs dansantes** (x3), **leurs hypnotiques, poussière scintillante** ; **Tour de magie (5^e) lumières dansantes**

Cristallisation de la chair ➤ (primordiale, transmutation) **Déclencheur**. Le dragon de cristal blesse une créature de chair avec sa Frappe de mâchoires ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Le dragon insère des cristaux de transformation dans la chair de la créature. La créature doit faire un jet de Vigueur DD 30.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round tandis que par endroit sa chair devient cristalline.

Échec. La cible est ralentie 1 et doit faire un jet de Vigueur à la fin de chacun de ses tours.

Ce jet de sauvegarde continu possède le trait mise hors de combat. Sur un échec, l'état ralenti augmente de 1 (ou de 2 pour un échec critique). Un succès réduit l'état ralenti de 1. Une créature incapable d'agir à cause de l'état ralenti provoqué par ce pouvoir est pétrifiée de manière permanente et se transforme en statue de cristal. L'effet se termine quand la créature est pétrifiée ou débarrassée de l'état ralenti.

Échec critique. Comme l'échec, mais la cible est initialement ralentie 2.

Frénésie draconique ➤➤ Comme le jeune dragon de cristal.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon de cristal.

Souffle ➤➤ (évocation, primordiale). Le dragon crache un déluge de cristaux perforants qui inflige 12d6 dégâts perforants dans un cône de 12 m (jet de Réflexes basique DD 30). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

DRAGON DE CRISTAL VÉNÉRABLE

CRÉATURE 16

RARE **NB** **GIGANTESQUE** **DRAGON** **TERRE** **ÉLÉMENTAIRE**

Perception +28 ; odorat (imprécis) 18 m, perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues céleste, commun, commun des profondeurs, draconique, terreux

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +33, Discrétion +28, Duperie +29, Intimidation +29, Nature +27, Survive +26

For +9, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +5, **Sag** +5, **Cha** +7

CA 42 ; **Réf** +27, **Vig** +30, **Vol** +29 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 275 ; **Immunités** paralysie, sommeil ; **Faiblesse** son 15

Aura scintillante (aura, évocation, mise hors de combat, primordiale, visuel) 9 m. Un vortex tourbillonnant de couleurs et de lumières réfléchissantes scintille autour du dragon de cristal. Les créatures dans l'émanation de cette aura sont éblouies. Chaque créature qui termine son tour dans l'émanation doit réussir un jet de Volonté DD 34 ou être étourdie 1 (ou étourdie 3 en cas d'échec critique). Une créature qui réussit le jet de sauvegarde est temporairement immunisée contre cet effet pendant 1 min. Le dragon de cristal 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, terreur, mental) 27 m, DD 37

Queue sinueuse ➤ Comme le jeune dragon de cristal.

Sort renvoyé ➤ **Déclencheur**. Le dragon de cristal est ciblé par le jet d'une attaque de sort à distance ; **Effet**. Le dragon utilise une aile pour tenter de renvoyer le sort et gagne un bonus de circonstances de +4 à la CA contre l'attaque ayant déclenché cet effet. Si l'attaque rate, le sort est renvoyé à son lanceur qui doit effectuer un second jet d'attaque de sort à distance contre sa propre CA pour déterminer si le sort le touche.

Surcroît de réaction. Le dragon gagne 2 réactions au début de son tour à chaque round.

Vitesses 18 m, creusement 12 m, escalade 42 m

Corps à corps ➤ griffe, +33 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 3d8+17 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +33 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d8+17 perforants plus 4d6 perforants

Corps à corps ➤ queue, +31 (5 m, allonge 7, magique), **Dégâts** 2d10+17 tranchants



SHARDIZHAD

Dragon de cristal encore relativement jeune, Shardizhad s'est déjà fait un nom dans la cité de Wati en Osirion. Elle s'est lancée dans l'activité peu commune pour un dragon de commerçante dans la nécropole de la cité où elle échange volontiers les objets magiques qu'elle collectionne contre des gemmes et des pierres précieuses.

Sorts innés primordiaux DD 37 ; **7° rayon prismatique** ; **5° couleurs dansantes** (à volonté), **lueurs hypnotiques** (à volonté), **poussière scintillante** (à volonté) ; **Tours de magie (7°) lumières dansantes**
Cristallisation de la chair ◆ (primordiale, transmutation) **Fréquence** trois fois par jour ; **Effet.** Comme le dragon de cristal adulte mais DD 37.

Frénésie draconique ◆◆ Comme le jeune dragon de cristal.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon de cristal.

Souffle ◆◆ (son, évocation, primordiale). Le dragon crache un déluge de cristaux perforants qui inflige 17d6 dégâts perforants dans un cône de 15 m (jet de Réflexes basique DD 38). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

DRAGON DE MAGMA

Les dragons de magma ont la réputation parmi les autres dragons d'être imprévisibles et impétueux. Leur tempérament et leur tendance à céder à des excès de violence leur assurent une vie solitaire et leurs rejetons se disputent et se chamaillent souvent pour établir leur domination avant de quitter le nid. Un dragon de magma a toujours une bonne excuse de céder à la colère et peut toujours justifier ses sautes d'humeur soudaines même s'il éprouve rarement le besoin de le faire.

Ils établissent leur tanière dans des montagnes avec une activité volcanique ou dans les profondeurs de la terre au milieu de vastes étendues



magmatiques. Comme pour tous les vrais dragons, ceux de magma collectionnent les trésors, mais la nature brûlante de leur tanière limite les biens qu'ils peuvent amasser à des métaux, des gemmes et des objets capables de résister à la chaleur d'un volcan.

JEUNE DRAGON DE MAGMA

CRÉATURE 9

PEU COURANT CN GRANDE DRAGON ÉLÉMENTAIRE FEU

Perception +18 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, igné

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +19, Discrétion +16, Duperie +14, Intimidation +18, Nature +15, Survie +18

For +6, **Dex** +1, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +3

CA 28 ; **Réf** +16, **Vig** +19, **Vol** +18

PV 175 ; **Immunités** feu, paralysé, sommeil ; **Faiblesse** froid 10

Déviat de l'aile ➤ **Déclencheur**. Le dragon est ciblé par une attaque ; **Effet**. Le dragon dresse son aile et gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA contre l'attaque ayant déclenché cette capacité. Si le dragon vole, il descend de 3 m après la fin de l'attaque.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 24

Vitesses 9 m, nage 9 m, vol 30 m ; nage dans le magma

Corps à corps ➤ corne, +19 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+10 perforants

Corps à corps ➤ griffe, +21 (agile), **Dégâts** 2d10+10 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +21 (feu, allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+10 perforants plus 2d6 de feu

Corps à corps ➤ queue, +19 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+10 contondants

Sorts innés primordiaux DD 26, attaque +18 ; **4^e mains brûlantes** (à volonté) ; **Tour de magie (4^e) flammes**

Frénésie draconique ➤ Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de corne dans l'ordre de son choix.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Nage dans le magma. La vitesse de nage d'un dragon de magma fonctionne seulement lorsqu'il nage dans du magma ou de la lave en fusion.

Souffle ➤ (évocation, feu, primordiale). Le dragon souffle une langue de magma qui inflige 5d6 dégâts de feu et 3d12 dégâts contondants dans une cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 28). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

DRAGON DE MAGMA ADULTE

CRÉATURE 13

PEU COURANT CN TRÈS GRANDE DRAGON ÉLÉMENTAIRE FEU

Perception +23 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, draconique, igné, terreux

Compétences Acrobaties +21, Athlétisme +27, Discrétion +21, Duperie +19, Intimidation +25, Nature +21, Survie +23

For +8, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** +2, **Sag** +4, **Cha** +4

CA 34 ; **Réf** +21, **Vig** +26, **Vol** +23 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 270 ; **Immunités** feu, paralysé, sommeil ; **Faiblesse** froid 15

Déviat de l'aile ➤ Comme le jeune dragon de magma.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 30

Vitesses 12 m, vol 42 m, nage dans le magma 12 m

Corps à corps ➤ corne, +25 (magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+12 perforants

Corps à corps ➤ griffe, +27 (agile, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d10+12 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +27 (feu, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d10+12 perforants plus 3d6 de feu

Corps à corps ➤ queue, +25 (magique, allonge 6 m), **Dégâts** 3d12+12 contondants

Sorts innés primordiaux DD 31, attaque +23 ; **6^e mains brûlantes** (à volonté), **mur de feu** (à volonté) ; **Tour de magie (6^e) flammes**

Frénésie draconique ➤ Comme le jeune dragon de magma.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon de magma.

Nage dans le magma. Comme le jeune dragon de magma.

Purge volcanique ➤ Si le dragon utilise ensuite son Souffle lors de sa prochaine action, le magma adhère à ceux qui ont été touchés. Chaque créature qui échoue à son jet de sauvegarde contre le Souffle subit 4d6 dégâts de feu persistants et tant que ces derniers dureront elle subira également un malus de statut de -3 m à ses Vitesses.

Souffle ➤ (évocation, feu, primordiale). Le dragon souffle une langue de magma qui inflige 9d6 dégâts de feu et 4d12 dégâts contondants dans un cône de 12 m (jet de Réflexes basique DD 33). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.



DRAGONS DE MAGMA INCANTATEURS

Les dragons de magma incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE

Sorts préparés primordiaux DD 28, attaque +20 ; **4^e mur de feu**, **peau de pierre** ; **3^e lenteur**, **nuage nauséabond**, **rapidité** ; **2^e brume de dissimulation**, **poussière scintillante**, **restaurer les sens** ; **1^{er} bulle d'air**, **graisse**, **passage sans trace** ; **Tours de magie (4^e) détection de la magie**, **entrave**, **flammes**, **lecture de l'aura**, **prestidigitation**

ADULTE

Sorts préparés primordiaux DD 33, attaque +25 ; comme un jeune dragon de magma, plus **6^e germe de feu**, **vision lucide** ; **5^e colonne de feu**, **forme élémentaire**, **nuage mortel** ; **4^e terrain hallucinatoire** ; **Tours de magie (6^e) détection de la magie**, **entrave**, **flammes**, **lecture de l'aura**, **prestidigitation**

VÉNÉRABLE

Sorts préparés primordiaux DD 42, attaque +34 ; comme un dragon de magma adulte, plus **8^e flétrissure**, **mot de pouvoir étourdissant**, **tremblement de terre** ; **7^e changement de plan**, **corps enflammé**, **éruption volcanique** ; **6^e chair en pierre** ; **Tours de magie (8^e) détection de la magie**, **entrave**, **flammes**, **lecture de l'aura**, **prestidigitation**



MOSCHABBATT

Le vénérable dragon de magma Moschabbatt réside dans une vaste chambre volcanique de la faille de Droskar, le plus grand volcan de la région de la mer Intérieure. Selon les rumeurs, le dragon possède au moins un artefact nain légendaire parmi sa vaste collection de trésors inestimables.

DRAGON DE MAGMA VÉNÉRABLE

CRÉATURE 18

RARE CN GIGANTESQUE DRAGON ÉLÉMENTAIRE FEU

Perception +33 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, commun des profondeurs, draconique, igné, terreux

Compétences Acrobaties +28, Athlétisme +36, Discrétion +28, Duperie +28, Intimidation +34, Nature +28, Survie +29

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

CA 42 ; **Réf** +30, **Vig** +34, **Vol** +31 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 390 ; **Immunités** feu, paralysé, sommeil ; **Faiblesse** froid 15

Déviations de l'aile ➤ Comme le jeune dragon de magma.

Présence terrifiante (aura, émotion, terreur, mental) 27 m, DD 37

Vitesses 15 m, vol 60 m ; nage dans le magma 15 m

Corps à corps ➤ corne, +34 (magique, allonge 6 m), **Dégâts** 3d10+16 perforants

Corps à corps ➤ griffe, +36 (agile, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d10+16 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +36 (magique, allonge 6 m), **Dégâts** 3d10+16 perforants plus 4d6 de feu

Corps à corps ➤ queue, +34 (magique, allonge 7,5 m), **Dégâts** 3d12+16 contondants

Sorts innés primordiaux DD 40, attaque +32 ; **8^e boule de feu**, **maines brûlantes** (à volonté), **mur de feu** (à volonté) ; **Tour de magie (8^e) flammes** ; **Constant (4^e) bouclier de feu**

Cercueil de magma ➤➤ Une fois par jour, le dragon peut cracher de la roche en fusion sur une cible jusqu'à 36 m. Cela inflige 12d6 dégâts de feu et 5d12 dégâts contondants avec un jet de Réflexes basiques DD 42. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle est recouverte de magma qui refroidit aussitôt et a une solidité de 10, 40 PV et un SR 20. La créature emprisonnée ne peut pas respirer et est entravée (S'échapper DD 42).

Frénésie draconique ➤➤ Comme le jeune dragon de magma.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon de magma.

Nage dans le magma. Comme le jeune dragon de magma.

Purge volcanique ➤ Comme le dragon de magma adulte mais les dégâts sont de 5d6.

Souffle ➤➤ (évoquant, feu, primordiale). Le dragon souffle une langue de magma qui inflige 10d6 dégâts de feu et 5d12 dégâts contondants dans un cône de 18 m (jet de Réflexes basique DD 40). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

DRAGON OMBRAL

Bien que les autres dragons primordiaux proviennent des plans élémentaires, les cruels et perpétuellement malveillants dragons ombraux sont issus des profondeurs du plan de l'ombre.

Leurs écailles noires et lisses et leur grâce serpentine leur permettent de se cacher avant de frapper et ils sont réputés pour jouer avec leurs proies avant de les mettre à mort. Ces créatures constituées d'une obscure énergie et à l'appétit malsain préfèrent la chair nécrosée des créatures mortes-vivantes à tout autre repas. Cette faim étrange peut être bénéfique pour les sociétés



humanoïdes proches mais s'ils traquent et dévorent les morts-vivants, c'est bien par goût et non pour protéger les autres. Cependant, ce bénéfice ne dure pas très longtemps. Une fois que les dragons ombraux ont épuisé les réserves de leurs mets favoris, ils s'en prennent à toutes les créatures vivantes proches. Parfois, il leur arrive de tout faire pour obtenir leur nourriture favorite allant même jusqu'à créer des morts-vivants dont ils peuvent se repaître.

Malgré toute leur puissance, les dragons ombraux n'ont aucun intérêt pour les combats équitables. Quand ils sont confrontés à des adversaires qui peuvent présenter le moindre danger, ils fuient dans les ombres et, au lieu de risquer leur propre vie, cherchent à riposter en se servant de leurs séides ou en manipulant d'autres créatures. Leurs trésors sont très variés et souvent complétés par des butins volés dans des cryptes que le dragon a transformées en garde-manger. Ils s'intéressent beaucoup aux traditions et aux héritages et ils cherchent souvent à compléter leurs trésors avec des objets de grande valeur transmis à travers les générations à ceux dont il s'est nourri des corps.

JEUNE DRAGON OMBRAL

CRÉATURE 11

PEU COURANT NM GRANDE DRAGON OMBRE

Perception +22 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir supérieure

Langues commun, draconique, langue de l'ombre

Compétences Acrobaties +18, Athlétisme +22, Discrétion +20, Duperie +22, Intimidation +22, Nature +20, Survie +22

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

CA 31 ; **Réf** +20, **Vig** +22, **Vol** +22

PV 195 ; **Immunités** négatif, paralysie, sommeil

Attaque d'opportunité ➤ Mâchoires uniquement.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 26

Vitesses 12 m, vol 42 m

Corps à corps ➤ aile, +22 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+13 tranchants

Corps à corps ➤ griffe, +24 (agile), **Dégâts** 2d10+13 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +24 (allonge 3 m, négatif), **Dégâts** 2d10+13 perforants plus 2d6 négatifs

Corps à corps ➤ queue, +22 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+13 tranchants

Sorts innés primordiaux DD 30 ; **4^e ténèbres** (×3) ; **Tours de magie (4^e)** détection de la magie

Fléau spectral. La Frappe d'un dragon ombral affecte les créatures incorporelles avec les effets d'une rune de propriété *spectrale* et ses mâchoires infligent 4d6 dégâts supplémentaires de force à un mort-vivant.

Frénésie draconique ➤➤ Le dragon effectue deux Frappes de griffe et une Frappe d'aile dans l'ordre de son choix.

Impulsion draconique. Le dragon recharge son Souffle à chaque fois qu'il inflige un coup critique avec une Frappe.

Souffle ➤➤ (nécromancie, négatif, primordial). Le dragon crache une nuée de ténèbres qui inflige 12d6 dégâts négatifs dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 30). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds. Les créatures mortes-vivantes subissent 14d6 dégâts de force au lieu de dégâts négatifs.

DRAGON OMBRAL ADULTE

CRÉATURE 15

PEU COURANT NM TRÈS GRANDE DRAGON OMBRE

Perception +29 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir supérieure

Langues commun, draconique, langue de l'ombre, nécril

Compétences Acrobaties +25, Athlétisme +31, Discrétion +27, Duperie +28, Intimidation +28, Nature +25, Survie +28

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

CA 37 ; **Réf** +25, **Vig** +27, **Vol** +27 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 275 ; **Immunités** négatif, paralysie, sommeil

Attaque d'opportunité ➤ Mâchoires uniquement.

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 34

Vitesses 15 m, vol 54 m

Corps à corps ➤ aile, +28 (agile, magique, allonge 4,5 m) ; **Dégâts** 2d10+14 tranchants

Corps à corps ➤ griffe, +30 (agile, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d10+14 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +30 (négatif, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d10+14 perforants plus 3d6 négatifs

Corps à corps ➤ queue, +28 (magique, allonge 6 m) ; **Dégâts** 3d12+14 tranchants

Sorts innés primordiaux DD 36 ; **7^e saignée vampirique**, **ténèbres** (à volonté), **traversée des ombres** ;



DRAGONS OMBRAUX INCANTATEURS

Les dragons ombraux incantateurs lancent généralement les sorts suivants.

JEUNE

Sorts préparés primordiaux DD 29, attaque +24 ; **4^e cauchemar**, forme gazeuse, terrain hallucinatoire ; **3^e cité**, lenteur, lier un mort-vivant ; **2^e forme humanoïde**, mise à mort, préservation des morts ; **1^{er} charme**, façade, rayon affaiblissant ; **Tours de magie (4^e)** contact glacial, lecture de l'aura, rayon de givre, son imaginaire, symbole

ADULTE

Sorts préparés primordiaux DD 35, attaque +30 ; comme un jeune dragon ombral, plus **6^e domination**, saignée vampirique, vision lucide ; **5^e explosion d'ombre**, siphon d'ombre, tentacules noirs ; **Tours de magie (6^e)** contact glacial, lecture de l'aura, rayon de givre, son imaginaire, symbole

VÉNÉRABLE

Sorts préparés primordiaux DD 41, attaque +38 ; comme un dragon ombral adulte, plus **9^e disjonction**, ennemi subconscient, mas-sacre ; **8^e dédale**, disparition, flétrissure ; **7^e changement de plan**, éclipse soudaine, masque terrifiant ; **Tours de magie (9^e)** contact glacial, lecture de l'aura, rayon de givre, son imaginaire, symbole



UGOTHOGO

Les habitants des monts de Minuit d'Ombreterre vénèrent comme un dieu le vénérable dragon ombral Ugothogo.



Tour de magie (7^e) *détection de la magie*

Fléau spectral. Comme le jeune dragon ombral mais 6d6 dégâts de force contre les morts-vivants.

Frénésie draconique ♦♦ Comme le jeune dragon ombral.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon ombral.

Souffle ♦♦ Le dragon ombral peut souffler de deux manières différentes. Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

- **Négatif** (nécromancie, négatif, primordiale). Le dragon projette une nuée de ténèbres dans un cône de 12 m qui inflige 16d6 dégâts négatifs (jet de Réflexes basique DD 36). Les créatures mortes-vivantes subissent 19d6 dégâts de force au lieu de dégâts négatifs.

- **Ombres** (nécromancie, primordiale, ombre). Le dragon souffle de l'ombre dans un cône de 12 m. Chaque créature dans le cône doit tenter un jet de Vigueur DD 36.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est affaiblie 2 pendant 1 round.

Échec. La créature est affaiblie 2 pendant 1 min.

Échec critique. La créature est affaiblie 2 pendant 1 min et aveugle pendant 1 round.

DRAGON OMBRAL VÉNÉRABLE

CRÉATURE 20

RARE NM GIGANTESQUE DRAGON OMBRE

Perception +36 ; odorat (imprécis) 18 m, perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues commun, daémonique, draconique, langue de l'ombre, nécril

Compétences Acrobaties +33, Athlétisme +38, Discrétion +35, Duperie +34, Intimidation +36, Nature +34, Survie +34

For +10, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** +6, **Sag** +8, **Cha** +6

CA 45 ; **Réf** +33, **Vig** +35, **Vol** +38 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 375 ; **Immunités** négatif, paralysie, sommeil

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 40

Attaque d'opportunité ➤ Mâchoires uniquement.

Vitesses 18 m, vol 60 m

Corps à corps ♦ aile, +36 (agile, magique, allonge 6 m), **Dégâts** 3d10+18 tranchants

Corps à corps ♦ griffe, +38 (agile, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 4d10+18 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +38 (allonge 6 m, magique, négatif), **Dégâts** 4d10+18 perforants plus 4d6 négatifs plus drain de vigueur

Corps à corps ♦ queue, +36 (allonge 7,5 m, magique), **Dégâts** 4d12+18 tranchants

Sorts innés primordiaux DD 42 ; **10^e massacre** ; **9th doigt de mort**, **ténèbres** (à volonté) ; **8^e saignée vampirique** (à volonté) ; **Tours de magie (10^e)** *détection de la magie* **Rituel** DD 42 ; *création de mort-vivant* (ombres uniquement)

Drain de vigueur (primordiale, nécromancie). Quand le dragon inflige des dégâts négatifs à une créature vivante avec une Frappe de mâchoires, il gagne 20 points de vie temporaires et la créature doit réussir un jet de Vigueur DD 41 ou être affaiblie 2. Les dégâts infligés ensuite par la Frappe de mâchoires du dragon augmentent l'état affaibli de 2 en cas de jet de sauvegarde raté, jusqu'à atteindre au maximum affaibli 4.

Fléau spectral. Comme le jeune dragon ombral mais 8d6 dégâts de force contre les morts-vivants.

Frénésie draconique ♦♦ Comme le jeune dragon ombral.

Impulsion draconique. Comme le jeune dragon ombral.

Souffle ♦♦ Comme un dragon ombral mais dans un cône de 15 m, DD 42 et son souffle inflige 21d6 dégâts négatifs ou 25d6 dégâts de force aux morts-vivants et le souffle d'ombre du dragon provoque l'état affaibli 3.

DRAKE

Lointains cousins des dragons, les drakes menacent et terrorisent les communautés.

DRAKE D'OMBRE

Les drakes d'ombre font généralement partie des membres les plus petits et les plus faibles de leur espèce. La plupart ne sont pas plus grands qu'un chat et ont des écailles couleur charbon avec des ailes membraneuses juste assez translucides pour passer pour des ombres. Attirés par les matériaux brillants, ils font preuve de duperie, travaillent en équipe ou utilisent même des pièges pour réussir leurs larcins. Les drakes d'ombre sont particulièrement fascinés par les dragons ombrageux qu'ils admirent profondément, une différence notable dans la relation entre les drakes et les dragons.

DRAKE D'OMBRE

CRÉATURE 2

CM TRÈS PETITE DRAGON OMBRE

Perception +6 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langue draconique

Compétences Acrobaties +8, Discrétion +8, Vol +8

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

Aveuglé par la lumière

Évasion des ombres ➤ **Déclencheur.** Une créature attaque le drake d'ombre alors qu'il se trouve dans une zone de lumière faible ; **Effet.** Le drake d'ombre dissimule un peu plus sa position.

L'attaquant doit réussir un test nu DD 11 pour pouvoir affecter le drake d'ombre comme si ce dernier était caché pour l'attaque ayant déclenché cet effet.

Fusion dans les ombres. La forme du drake d'ombre se mêle et se fond aux ombres environnantes.

Un drake d'ombre gagne une réaction supplémentaire à chaque round mais il ne peut l'utiliser que pour Évasion des ombres.

CA 17 ; **Réf** +10, **Vig** +7, **Vol** +6

PV 28 ; **Immunités** paralysie, sommeil ; **Faiblesse** feu 5

Vitesses 4,5 m, vol 18 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +11 (finesse), **Dégâts** 1d10+3 perforants

Corps à corps ➤ queue, +11 (agile, finesse), **Dégâts** 1d8+3 contondants

Frénésie draconique ➤➤ Le drake d'ombre effectue une Frappe de mâchoire et deux Frappes de queue dans l'ordre de son choix.

Souffle d'ombres ➤➤ (arcanique, évocation, froid, ombre). Un drake d'ombre crache une sphère de liquide noir qui explose en un nuage d'ombres glaciales. Cette attaque a une portée de 12 m et l'explosion couvre une zone



DRAKES ET DRAGONS

Bien que les drakes et dragons soient cousins, ils ne s'apprécient guère et même le drake le plus territorial sait qu'il vaut mieux éviter de rester trop longtemps sur le territoire d'un dragon. Dans de rares cas, de grandes meutes de drakes s'unissent pour attaquer un dragon surtout si ce dernier est jeune et inexpérimenté.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



LOCALISATIONS DES DRAKES

Bien que les différentes espèces de drakes soient adaptées à différents climats et environnements, bon nombre d'entre elles partagent certaines préférences en ce qui concerne la localisation de leur nid qui se trouve généralement en hauteur, mais abrité de toute menace venue du dessus, comme sur la paroi d'une falaise, une grotte montagneuse ou la canopée d'une jungle.

de 1,5 m de rayon. Les créatures dans l'explosion subissent 3d6 dégâts de froid (jet de Réflexes basique DD 18). L'explosion d'ombre souffle également les sources de lumière normale de la taille d'une torche, d'une lanterne ou plus petites et tente de contrer la lumière magique avec un modificateur de contre de +10. Le drake d'ombre ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir avant 1d6 rounds.

Vitesse augmentée ♦ **Fréquence** trois fois par jour ; **Effet**. Le drake d'ombre Marche rapidement ou Vol deux fois.

DRAKE DES MERS

Longs et sveltes, les drakes des mers ont des nageoires et des membranes le long de leur dos et les serres palmées ce qui leur permet d'être aussi à l'aise pour nager que pour planer dans les airs. Plus solitaires que la plupart des autres drakes, ils chassent et vivent seuls. Bien que la plupart d'entre eux établissent leur nid au sommet de hautes falaises du bord de mer, certains préfèrent vivre dans des cavernes sous-marines dans un milieu entièrement aquatique.

DRAKE DES MERS

CRÉATURE 6

NM GRANDE AMPHIBIE DRAGON EAU

Perception +14 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langue draconique

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +16, Discrétion +12

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** -1, **Sag** +2, **Cha** +0

CA 24 ; **Réf** +14, **Vig** +16, **Vol** +12

PV 95 ; **Immunités** électricité, paralysie, sommeil

Sang électrifié ⤴ (électricité) **Déclencheur**. Une créature adjacente inflige des dégâts perforants ou tranchants au drake des mers ; **Effet**. Le sang du drake est parcouru par un arc électrique. La créature ayant déclenché cet effet subit 1d6 dégâts d'électricité.

Vitesses 4,5 m, vol 12 m, nage 15 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +17, **Dégâts** 2d8+9 perforants plus blessure saumâtre

Corps à corps ♦ queue, +17 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+9 contondants

Blessure saumâtre. La salive d'un drake des mers est chargée d'une grande quantité de sel rendant sa morsure très douloureuse. Quand une créature subit des dégâts à cause d'une Frappe de mâchoires du drake des mers, elle doit tenter un jet de Vigueur DD 24 ; puis cette créature est temporairement immunisée à blessure saumâtre pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est malade 1.

Échec. La créature est malade 2.

Échec critique. La cible devient malade 2 et ralentie 1 tant qu'elle est malade.

Chavirer ♦ (attaque). Le drake tente de faire chavirer une embarcation adjacente de sa taille ou plus petite. Il doit réussir un test d'Athlétisme avec un DD de 25 (réduit de 5 par catégorie de taille du navire inférieure à celle du drake) ou égal au DD de Connaissance du pilotage du pilote, selon le plus élevé.

Frénésie draconique ♦♦ Le drake des mers effectue une Frappe de mâchoires et deux Frappes de queue dans l'ordre de son choix.

Sphère d'éclairs ♦♦ (arcanique, électricité, évocation). Le drake des mers crache une sphère d'électricité qui frappe une cible principale dans un rayon de 30 m en infligeant 7d6 dégâts d'électricité (jet de Réflexes basique DD 24). Puis l'éclair se propage jusqu'à un maximum de trois cibles secondaires situées dans un rayon de 9 m autour de la cible principale et frappe les plus proches en premier. Les arcs électriques frappent chacun une cible secondaire et infligent les mêmes dégâts obtenus avec l'éclair principal (jet de Réflexes basique DD 22). Le drake des mers ne peut utiliser de nouveau ce pouvoir avant 1d6 rounds.

Vitesse augmentée ♦ **Fréquence** trois fois par jour ; **Effet**. Le drake des mers Marche rapidement, Nage ou Vol deux fois.



DRAUGR

Cadavres animés des marins morts en mer, les draugrs empestent la pourriture et la décomposition des corps se décomposant dans l'eau. Leurs yeux luisent d'une lueur verte spectrale et leur corps est couvert d'algues pourrissantes, de bernacles et d'autres créatures marines mortes. Ils sont incapables de parler mais expriment leurs émotions malfaisantes par des gargouillements comme s'ils se noyaient éternellement à cause de leurs poumons remplis d'eau. Ils ne désirent pas grand-chose d'autre qu'attaquer les créatures vivantes, notamment celles qui naviguent en mer. Même quand ils se rendent à terre, les draugrs traînent souvent dans l'eau les corps de ceux qu'ils ont tués afin de peupler les profondeurs de morts-vivants.

Un draugr naît dans les lieux hantés de l'océan, là où les esprits sans repos, imprégnés d'énergie négative, ou les tempêtes surnaturelles sèment la mort. Un cadavre peut rester au fond de l'eau un certain temps avant de s'animer sous la forme d'un draugr. En collectant des débris et des organismes, le cadavre devient de plus en plus immonde avant de s'animer. La proximité avec une vie intelligente peut accélérer ce processus et un explorateur du fond des mers qui découvre une épave peut provoquer l'éveil soudain d'un cadavre sous forme de draugr. Ces créatures ne tolèrent pas les intrusions, notamment là où elles sont mortes.

Bien que fondamentalement mauvais, les draugrs peuvent se rappeler leur passé de marin. En particulier, une chanson de marin ou un chant de travail particulièrement bien interprété peut pousser un draugr à se perdre un instant dans ses songes. Ces créatures ont parfois été vues en train de gémir, incapable de prononcer les paroles de ces chansons mais produisant un son obsédant. Cependant, cette absence dure rarement longtemps puisque la beauté de la chanson leur rappelle rapidement la tragédie qu'ils ont vécue, et cela ne fait qu'attiser leur soif de sang et de mort.

Des draugrs plus puissants avec des yeux rouges incandescents sont appelés des capitaines draugrs. Ce sont des créatures de niveau 3 avec des ajustements d'élite (page 6) qui peuvent lancer trois fois par jour *brume de dissimulation* en tant que sort inné divin.

DRAUGR

CRÉATURE 2

CM MOYENNE MORT-VIVANT EAU

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues commun (incapable de parler)

Compétences Athlétisme +10, Discrétion +8

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

Objets armure de cuir, grande hache

CA 17 ; **Réf** +6, **Vig** +11, **Vol** +7

PV 35, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison ; **Faiblesses** positifs 5 ; **Résistances** feu 3

Vengeance de la mer (divine, malédiction, nécromancie). Une créature qui tue un draugr est sujette au sort *malédiction du marin* avec un jet de sauvegarde DD 17. La malédiction cesse si le draugr est immergé dans une mer calme ou au bout d'une semaine.

Vitesses 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ♦ grande hache, +10 (balayage), **Dégâts** 1d12+4 tranchants plus don grotesque

Corps à corps ♦ poing, +10 (agile), **Dégâts** 1d4+4 tranchants plus don grotesque

Don grotesque (olfactif). Les attaques d'un draugr aspergent leurs cibles de chair avariée et d'algues pourries. Une créature blessée par la Frappe d'un draugr doit réussir un test de Vigueur DD 15 ou être malade 1 (malade 2 en cas d'échec critique).

Frappe transversale ♦♦ Le draugr 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 l'un adjacent à l'autre. Ne lancez qu'une seule fois les dégâts et appliquez-les à chaque créature touchée. Une Frappe transversale compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du draugr.





TISSEURS DE LUMIÈRE

Les maîtres dans l'art du tissage de lumière d'ziriak sont des pratiquants occultes, presque toujours des ensorceleurs de lignage aberrant.

Les tisseurs de lumière préfèrent les sorts qui génèrent de la lumière ou produisent des écrits magiques.

Dans leurs cités-ruches, ils créent des œuvres d'art, des éclairages, des enseignes et des sceaux magiques. Ils utilisent aussi leur talent pour des spectacles et pour l'enseignement.

D'ZIRIAK

Ces étranges créatures sont originaires du plan de l'ombre où leur nature colorée contraste avec la palette massivement mono-chromique de ce plan. D'une taille moyenne de 2,10 m, les d'ziriaks ont quatre bras, deux jambes et un abdomen semblable à celui d'un termitier. Les deux bras les plus grands, utilisés pour la plupart des tâches, sont prolongés par une main à cinq doigts pourvus de griffes insectoïdes tranchantes. Les deux bras les plus petits sont réservés pour les manipulations délicates et ne sont guère utiles en combat.

La carapace brun terne des d'ziriaks est décorée de nombreuses runes brillantes de couleurs vives. Ces runes semblables à des tatouages indiquent le rôle d'un individu dans leur société et les distinguent des autres habitants de leur plan d'origine. Elles brillent grâce à une bioluminescence naturelle et les d'ziriaks peuvent intensifier leur éclat pendant un court moment, mais cela soumet à un stress extrême leurs glandes biochimiques à l'origine de ces runes. La couleur et les formes des runes sont partiellement naturelles, mais elles peuvent être modifiées et personnalisées avec le temps afin de correspondre au statut de l'individu.

Le langage des d'ziriaks est un mélange de bourdonnements et de chuintements qui est parlé par très peu d'autres créatures. Les d'ziriaks préfèrent communiquer avec les autres espèces par télépathie plutôt que d'écouter leur langue être « masquée par des gorges charnues. » Ces créatures vivent dans des cités-ruches dirigées par un roi et une reine. Ces cités sont constituées de flèches impressionnantes, mais ces tours ne sont que la partie visible de leur communauté, puisque de nombreuses autres salles sont creusées sous les structures et abritent des habitations, des ateliers et des fermes de champignons. Les communautés d'ziriaks sont illuminées aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur par des sources de lumière alchimiques et magiques qui ont souvent la forme de runes. Ces tours faiblement éclairées sont d'excellents points de repères pour les voyageurs et sont la promesse d'un refuge au cœur du crépusculaire plan de l'ombre.

D'ZIRIAK

CRÉATURE 3

N MOYENNE **ABERRATION** **OMBRE**

Perception +10 ; vision dans le noir

Langues d'ziriak, langue de l'ombre ; télépathie 30 m

Compétences Arcanes +8, Athlétisme +6, Occultisme +10, Discrétion +10, Survie +8

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

CA 19 ; **Réf** +12, **Vig** +6, **Vol** +10

PV 45

Lueur (aura, lumière) 6 m. Les runes colorées qui décorent le corps d'un d'ziriak génèrent une lumière faible. La bioluminescence est particulièrement bien adaptée au plan de l'ombre et elle est capable de surmonter les ténèbres magiques comme une lumière magique du niveau du d'ziriak.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +12 (agile, finesse), **Dégâts** 1d10+4 perforants

Sorts innés occultes DD 19 ; **7** changement de plan (soi uniquement, vers le plan de l'ombre uniquement)

Double griffe ♦ **Fréquence** une fois par round ; **Effet**. Le d'ziriak effectue deux Frappes de griffe. Si les deux touchent la même créature, faites la somme de leurs dégâts avant d'appliquer les résistances et les faiblesses. Ces Frappes comptent comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du d'ziriak et le malus n'augmente pas avant que les deux attaques n'aient été effectuées.

Éclat éblouissant ♦♦ (lumière, visuel). Le d'ziriak fait briller son corps d'une intense lumière colorée. Chaque créature qui n'est pas un d'ziriak dans une émanation de 9 m doit faire un jet de Vigueur DD 20. Après avoir utilisé ce pouvoir, le d'ziriak perd sa luminescence pendant 24 heures et ne peut utiliser Éclat éblouissant pendant ce temps. Une créature qui tente ce jet de sauvegarde est immunisée à tous les Éclats éblouissants pendant 1 minute.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est éblouie pendant 1 round.

Échec. La créature est éblouie pendant 1 min.

Échec critique. La créature est aveuglée pendant 1 round et éblouie pendant 1 min.



ÉLASMOSAURE

Les élasmosaures sont de grands reptiles préhistoriques au long cou qui vivent dans les profondeurs des océans et des mers. Bien qu'ils ne soient pas de véritables dinosaures, on les trouve souvent dans les mêmes endroits et ce sont des créatures tout aussi titanesques. Conservant leur corps massif dans l'eau, les élasmosaures utilisent leur long cou pour attraper leurs proies et pour emplir leurs poumons massifs d'air tout en restant à l'abri dans le milieu liquide. Un élasmosaure mesure 9 m et pèse environ 3 tonnes.

Aussi rares et solitaires soient-ils, les élasmosaures sont parfois confondus avec des créatures encore plus rares appelées des ormes aquatiques, les habitants légendaires de lacs isolés réputés pour leur nature insaisissable et leur ruse. Tandis que les élasmosaures sont des créatures ordinaires avec une intelligence animale, les ormes aquatiques sont des êtres magiques avec une intelligence proche de celle des humanoïdes et une curieuse fascination pour les mortels. Il semble aussi qu'ils aiment provoquer la confusion d'éventuels observateurs. En conséquence, certains pensent qu'un orme aquatique typique aime s'amuser à conduire des spectateurs vers un élasmosaure égaré aussi bien pour qu'ils perdent sa trace que pour rire à leurs dépens lors de cette confrontation.

Bien qu'on trouve souvent des élasmosaures dans les mondes perdus et dans les régions sauvages, ceux qui vivent dans les océans ne limitent pas leur terrain de chasse à des régions spécifiques. Et il n'est donc pas rare que certains spécimens isolés approchent des côtes. Ceux qui trouvent que les ports des petites ou grandes villes constituent de formidables gardes-manger sont généralement chassés par les garde-côtes ou les aventuriers. Quand un tel élasmosaure égaré parvient à s'infiltrer dans le système d'égouts ou les réservoirs d'une ville, il peut donner naissance à une véritable légende urbaine.

ÉLASMOSAURE

CRÉATURE 7

N TRÈS GRANDE **ANIMAL**

Perception +16 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétence Athlétisme +17

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

Inspiration profonde. L'élasmosaure peut retenir sa respiration pendant environ 2 heures.

CA 25 ; **Réf** +13, **Vig** +17, **Vol** +16

PV 125

Attaque d'opportunité ➤ Mâchoires uniquement.

Long cou. Le long cou d'un élasmosaure lui permet d'interagir avec la surface tout en laissant son corps à l'abri de l'eau. Tant qu'il est immergé à moins de 4,5 m de profondeur, la créature peut encore faire dépasser sa tête de l'eau pour respirer. Tant qu'il est sous l'eau, un élasmosaure bénéficie d'un abri contre les attaques qui visent les créatures au-dessus de la surface, même si sa tête dépasse de l'eau.

Vitesse 1,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +17 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+10 perforants plus Empoignade

Corps à corps ➤ nageoire, +17, **Dégâts** 2d6+10 contondants

Entraîner dans les profondeurs ➤ (attaque). L'élasmosaure tente un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur d'une créature empoignée. Si l'élasmosaure réussit, l'adversaire est déplacé de force de 1,5 m vers le corps de la créature. Si l'élasmosaure obtient un succès critique, l'adversaire est déplacé de 3 m.

Retraite dévastatrice ➤➤ Un élasmosaure qui nage ravage toute la zone autour de lui en tentant de fuir. Il effectue deux Frappes de nageoire, et chacune d'elles doit s'effectuer contre une cible différente et subir le malus normal d'attaques multiples. Puis il Nage à sa Vitesse de nage. Cette Nage ne déclenche pas de réactions causées par les déplacements.



AUTRES REPTILES AQUATIQUES

L'élasmosaure n'est qu'un des nombreux reptiles aquatiques que l'on trouve dans les océans primordiaux ou les mondes perdus. Certains, comme l'ichtyosaure, ressemblent presque à des poissons. D'autres, comme le mosasaure, sont des bêtes massives capables de tuer et de dévorer des baleines.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

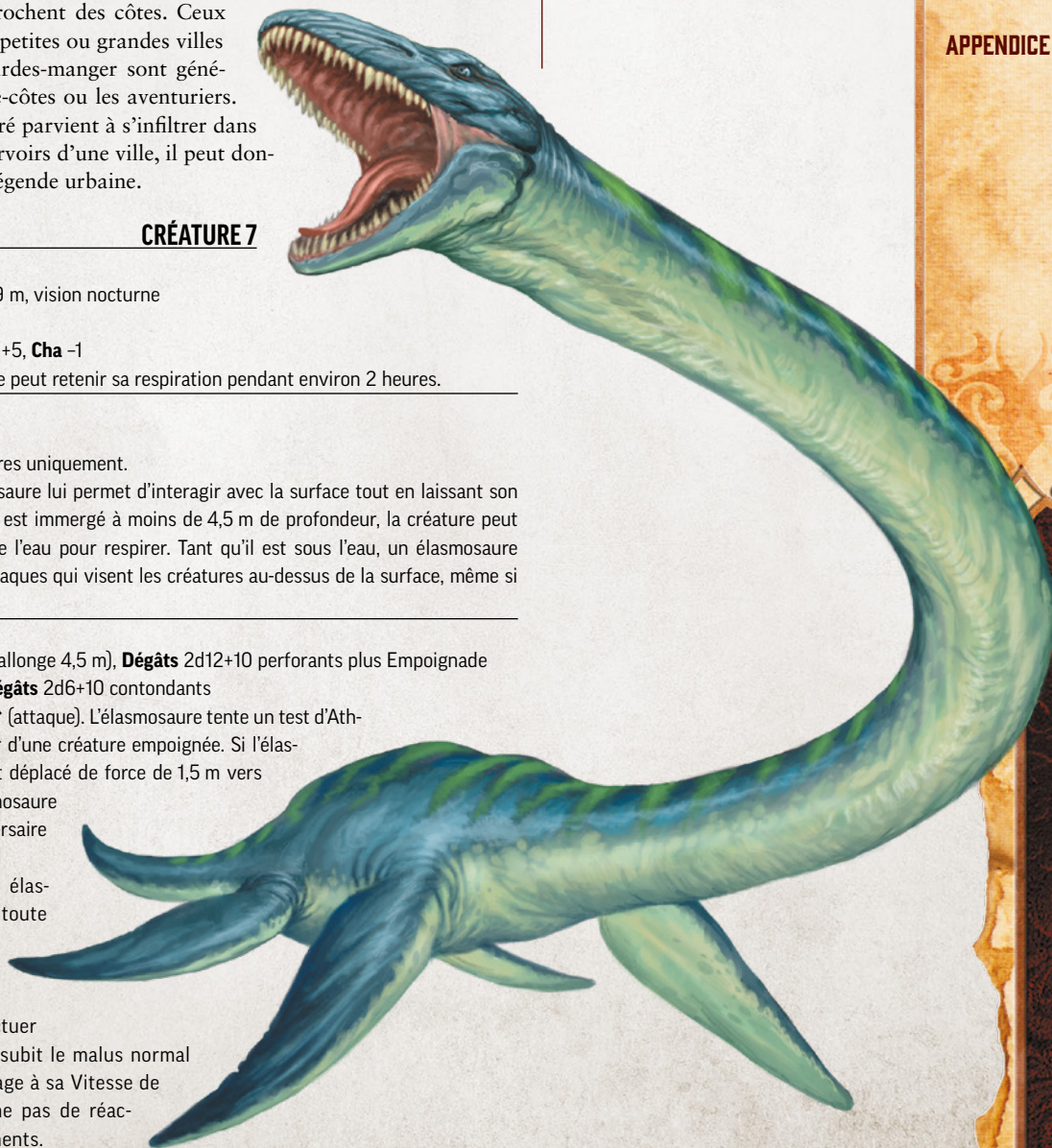
L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





DIVERSITÉ ÉLÉMENTAIRE

Les plans élémentaires sont bien plus que de vastes étendues de ciel, de roche, de feu ou d'océan. Le plan de l'air est parcouru de bancs de brouillard, de nuages de poussière ou de tempêtes. Le plan de la terre abrite des oasis verdoyantes, des cristaux et des métaux brillants et des terres ravagées irradiées. Dans le plan du feu, on trouve du magma, de la fumée suffocante et des feux éclatants. Dans la mer infinie du plan de l'eau subsistent des poches de vase et de saumure ainsi que les environnements irréels des profondeurs.

ÉLÉMENTAIRE, AIR

Certains élémentaires incarnent des aspects de l'air tels que la fumée, la foudre et le brouillard.

CHAUVE-SOURIS CRÉPITANTE

Les chauves-souris crépitantes se regroupent aux alentours des phénomènes atmosphériques dangereux du plan de l'air.

CHAUVE-SOURIS CRÉPITANTE

CRÉATURE 2

N TRÈS PETITE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +7 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +9, Discrétion +9

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

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +5, **Vol** +7

PV 18 ; **Immunités** électricité, paralysé, poison, saignement, sommeil

Vitesse 1,5 m, vol 15 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +11 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+5 d'électricité

Arc électrique [(déplacement, électricité, primordiale, transmutation)]. La chauve-souris se transforme en arc électrique qui bondit de 30 m vers un gros objet métallique, comme une armure ou une arme. Puis elle reprend sa forme normale dans un espace adjacent à l'objet métallique. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions.

TONNERRE VIVANT

Un tonnerre vivant est une nuée orageuse de forme humanoïde parcourue d'éclairs et grondant comme l'orage.

TONNERRE VIVANT

CRÉATURE 4

N MOYENNE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +9 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +12, Discrétion +12

Langues aérien

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

CA 22 ; **Réf** +12, **Vig** +10, **Vol** +9

PV 50 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil, son

Vitesse vol 15 m ; célérité

Corps à corps ♦ gust +14 (agile, finesse), **Dégâts** 2d6+6 contondants plus Bousculade 1,5 m

À distance ♦ éclair, +14 (électricité, facteur de portée 15 m), **Dégâts** 2d12 d'électricité

Célérité. Le tonnerre vivant ne déclenche pas de réactions quand il se déplace.

Foudre ♦♦ (électricité, évocation, primordiale, son). Le tonnerre vivant génère un éclair qui frappe en émettant un coup de tonnerre assourdissant. Il effectue une Frappe d'éclair qui inflige 1d12 dégâts d'électricité. S'il touche, la cible et toutes les créatures situées dans une émanation de 4,5 m d'elle subissent 2d6 dégâts de son et doivent tenter un jet basique de Vigueur DD 18. Toute créature qui rate ce jet est également sourde pendant 1d4 rounds.

BELKER

Ces élémentaires solitaires ont des yeux rouges et brillants, des ailes de cuir et de longues griffes tranchantes. Bien qu'ils conservent toujours leur forme, les belkers peuvent contrôler la solidité de leur corps à volonté et se transformer en nuages de fumée, en cendres et en poussière.

BELKER

CRÉATURE 6

NM GRANDE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +14 ; vision dans le noir, vision malgré la fumée

Compétences Acrobaties +15, Discrétion +15 (+17 dans la fumée)

Langues aérien

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

Vision malgré la fumée. Le belker ignore l'état masqué à cause de la fumée.



TRADITION DES BELKERS

Féroce territoriaux, les belkers attaquent sans merci les intrus qui pénètrent sur leur territoire en s'introduisant dans leurs poumons pour ravager leurs corps de l'intérieur. De nombreux belkers sont loyaux au seigneur élémentaire de l'air, Hshura, mais certains sont secrètement inféodés à Ymeri, qui régit les domaines du feu et de la fumée.

CA 25 ; Réf +17, Vig +13, Vol +12

PV 78 ; Immunités paralysé, poison, précision, saignement, sommeil

Forme de fumée. Le belker peut occuper le même espace que d'autres créatures.

Vitesse 7,5 m, vol 12 m

Corps à corps ➤ griffe, +17 (agile, finesse), **Dégâts** 2d10+5 tranchants

Corps à corps ➤ aile, +17 (agile, allonge 3 m, finesse), **Dégâts** 2d8+5 contondants

Émanations nocives ➤➤ **Conditions.** Le belker occupe le même espace qu'une créature de taille Moyenne ou plus petite ; **Effet.** Le belker tente de s'infiltrer dans les poumons de la créature et cette dernière doit effectuer un jet de Vigueur DD 23. En cas d'échec, la créature inhale partiellement le belker et elle est immobilisée par la douleur infligée par la fumée qui se répand dans sa gorge et ses poumons. La créature peut tenter de l'exhaler en utilisant une action pour tousser et en réussissant un jet de Vigueur DD 23. La majeure partie de la substance du belker demeure à l'extérieur, aussi ce dernier peut toujours agir normalement. Si le belker quitte l'espace occupé par la créature ou qu'il utilise à nouveau Émanations nocives, sa cible l'exhale automatiquement.

Lacération vaporeuse ➤ **Conditions.** Le belker est partiellement inhalé par une créature ; **Effet.** Le belker inflige automatiquement ses dégâts de griffes à la créature qui l'a inhalé en la lacérant de l'intérieur.

VENT MÉLODIEUX

Cette nuée de chants et de sons a été prise dans le vent qui la transporte à travers les airs. Bien que le vent mélodieux (connu par certains sous le nom d'élémentaire du chant malgré le fait qu'il n'existe aucun plan du chant dans le multivers connu) puisse apprécier la beauté de la musique, il est par nature une force élémentaire destructrice.

VENT MÉLODIEUX

N TRÈS GRANDE AIR ÉLÉMENTAIRE

Perception +21 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +22, Discretion +22, Représentation +22

Langues aérien

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

CA 30 ; Réf +22, Vig +16, Vol +19

PV 170 ; Immunités paralysé, poison, saignement, sommeil

Duo hostile ➤ **Déclencheur.** Une créature hostile à 9 m génère un effet avec le trait audible qui octroie un bonus à lui ou à ses alliés ; **Effet.** Le vent mélodieux recrée cet effet audible et gagne le bonus pour lui et ses alliés tant que l'effet d'origine persiste.

Syntonisation ➤ **Déclencheur.** Le vent mélodieux est ciblé par un sort avec le trait audible ; **Effet.** Le vent mélodieux tente de contrer le sort. S'il réussit, l'effet du sort est emporté dans un souffle de vent qui le dirige vers son point d'origine pour affecter l'incantateur. Les cibles de l'effet déclencheur autres que le vent mélodieux sont affectées normalement.

Vitesse vol 30 m ; célérité

Corps à corps ➤ bourrasque, +23 (agile, finesse), **Dégâts** 2d10+10 contondants plus Bousculade

À distance ➤ refrain solide ; +23 (facteur de portée 21 m), **Dégâts** 2d8+10 son

Célérité. Les déplacements du vent mélodieux ne déclenchent pas de réactions.

Mélodie envoûtante ➤ (audible, concentration, enchantement, mental, primordial). Le vent mélodieux chante un chœur retentissant. Toute créature située dans une émanation de 9 m doit tenter un jet de Volonté DD 30 ou être fascinée par le vent mélodieux. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est temporairement immunisée pendant 24 h.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est fascinée pendant 1 round.

Échec. La cible est fascinée pendant 1d4 rounds.

CRÉATURE 10





UNION DE L'EAU ET DU FEU

Bien que le feu et l'eau s'opposent généralement, quand ils se mêlent dans les bonnes proportions, leur union peut s'avérer dangereuse. Les élémentaires de l'eau chauffés jusqu'au point d'ébullition par des facteurs naturels comme un volcan sous-marin peuvent infliger 1d6 dégâts de feu persistants avec leurs Frappes, tandis que des élémentaires de feu imprégnés d'humidité peuvent exsuder une vapeur aveuglante.

ÉLÉMENTAIRE, EAU

Les élémentaires de l'eau imprégnés d'eau ou de brume sont plus mobiles quand ils sont hors de l'eau.

SERPENT-STALACTITE

Translucides et capables de rester suspendus en étant presque immobiles, les serpents-stalactites considèrent la chaleur des créatures vivantes comme une menace et utilisent leur camouflage et leur morsure givrante contre leurs ennemis.

SERPENT-STALACTITE

CRÉATURE 2

N **PETITE** **FROID** **ÉLÉMENTAIRE** **EAU**

Perception +7 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +7

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

CA 18 ; **Réf** +9, **Vig** +8, **Vol** +5

PV 35 ; **Immunités** froid, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** feu 5

Vitesses 7,5 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +9 (finesse), **Dégâts** 1d6+1 perforants plus 1d6 de froid persistants

Stalactite ♦ (concentration). Jusqu'à la prochaine fois qu'il agit, le serpent semble être une stalactite. Il obtient un résultat automatique de 27 aux tests de Duperie et aux DD pour se faire passer pour une stalactite.

RÔDEUR DE BRUME

Le rôdeur de brume aux longs tentacules s'enveloppe d'un brouillard à travers lequel son œil qui ne cille jamais peut voir sans peine, ce qui lui donne un avantage quand il traque une proie.

RÔDEUR DE BRUME

CRÉATURE 4

N **MOYENNE** **AMPHIBIE** **ÉLÉMENTAIRE** **EAU**

Perception +13 ; vision dans le noir, vision malgré la brume

Langue aquatique

Compétences Athlétisme +11, Discrétion +12

For +4, **Dex** +4, **Con** +2, **Int** +1, **Sag** +5, **Cha** +0

Nappe de brume (aura, invocation, primordiale, eau) 4,5 m. Le rôdeur est enveloppé de brume. Les créatures dans son aura sont masquées. Si le vent disperse son aura, elle se reforme automatiquement au début de son tour.

Cette brume est annulée par l'eau.

Vision malgré la brume. Le rôdeur ignore l'état masqué à cause de la brume et du brouillard.

CA 20 ; **Réf** +12, **Vig** +10, **Vol** +11

PV 58 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 9 m

Corps à corps ♦ tentacule, +14 (finesse, balayage, allonge 3 m),

Dégâts 2d8+4 contondants plus Empoignade

Brume solidifiée ♦ (primordiale, transmutation, eau). Le rôdeur de brume fige son aura de brume, qui devient un terrain difficile jusqu'au début de son prochain tour. De plus, il peut la rendre plus épaisse autour d'une seule créature de taille Moyenne ou plus petite qui se trouve dans l'aura. La créature doit réussir un jet de Réflexes DD 20 ou être immobilisée jusqu'à ce qu'elle S'échappe ou qu'elle ne soit plus dans l'émanation de la brume.

Constriction ♦ 1d8+4 contondants, DD 21

REJETON DU BLIZZARD

Gelant et dégelant en un cycle presque perpétuel, les rejetons du blizzard ont une forme humanoïde composée de neige partiellement fondue et de grésil. Ces élémentaires se déplacent en craquant, leur corps formant et perdant continuellement



des éclats de glace. En raison de leur capacité à se regeler constamment, ils peuvent traverser des zones plus chaudes sans danger, même si, dans ce cas, leur apparence s'apparente plus à un tas de neige en train de fondre.

REJETON DU BLIZZARD

CRÉATURE 6

N MOYENNE FROID ÉLÉMENTAIRE EAU

Perception +14 ; vision dans le noir, vision malgré la neige

Langue aquatique

Compétences Athlétisme +15, Discrétion +14 (+16 dans la glace ou la neige)

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

Vision malgré la neige. Le rejeton du blizzard ignore l'état masqué à cause de la neige.

CA 24 ; **Réf** +12, **Vig** +16, **Vol** +14

PV 105 ; **Immunités** froid, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** feu 5

Projection de glace ➤ **Déclencheur.** Un ennemi le frappe avec une attaque qui inflige des dégâts physiques ; **Effet.** Une partie du corps du rejeton du blizzard se brise en une explosion qui projette dans une émanation de 1,5 m des éclats de glace tranchants infligeant 2d6 dégâts perforants à toutes les créatures situées dans la zone d'effet (jet de Réflexes basique DD 24). Quiconque rate ce jet est également aveugle pendant 1 round (ou 3 rounds en cas d'échec critique).

Vitesse 7,5 m, creusement dans la glace 6 m

Corps à corps ➤ griffe de glace, +17 (polyvalent C),

Dégâts 2d6+8 tranchants plus 1d6 de froid persistants

Creusement dans la glace. Le rejeton du blizzard peut creuser la glace et la neige avec une Vitesse de 6 m. Quand il le fait, il se déplace à sa pleine Vitesse de creusement sans laisser de tunnel ni de traces de son passage.

WYRM DE GLACE

Ressemblant à des dragons sans aile constitués de fragments de glace aux arêtes tranchantes et parcourus de veines d'eau presque gelée, ces élémentaires résident dans des icebergs et aiment attaquer les navires ou les créatures de passage. Ils sont particulièrement répandus dans les étendues glacées de l'océan du plan de l'eau où des concentrations d'icebergs forment de gigantesques îles de glace.

WYRM DE GLACE

CRÉATURE 10

N TRÈS GRANDE AMPHIBIE FROID ÉLÉMENTAIRE EAU

Perception +19 ; vision dans le noir

Langue aquatique

Compétences Athlétisme +21

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

CA 30 ; **Réf** +21, **Vig** +20, **Vol** +17

PV 185 ; **Immunités** froid, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** feu 10

Déflagration (froid). Quand le wyrm de glace meurt, il explose en infligeant 8d6 dégâts de froid à toutes les créatures dans une émanation de 3 m (jet de Réflexes basique DD 27).

Vitesse 7,5 m, creusement dans la glace 6 m, nage 18 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +23 (allonge 4,5 m),

Dégâts 2d12+13 perforants

Corps à corps ➤ queue, +23 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d6+13 tranchants plus 1d6 de froid persistants

À distance ➤ éclat de glace, +23 (facteur de portée 18 m),

Dégâts 1d6+13 perforants plus 1d6 de froid persistants

Creusement dans la glace. Comme le rejeton du blizzard.

Souffle ➤➤ (froid, évocation, primordiale). Le wyrm de glace souffle une ligne de 18 m d'éclats de glace tranchants comme des rasoirs infligeant 3d12 dégâts de froid et 3d12 dégâts perforants à toutes les créatures prises dans la ligne (jet de Réflexes basique DD 29). Le wyrm de glace ne peut plus utiliser son souffle avant 1d4 rounds.



WYRMS ÉLÉMENTAIRES

Le wyrm de glace est le wyrm élémentaire le plus commun mais il en existe d'autres, y compris le flamboyant wyrm de feu, l'élégant bien que plus petit wyrm éclair et, le plus grand de tous, l'immense et caustique wyrm de vase.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



TRÉSORS DES ÉLÉMENTAIRES DE FEU

Bien souvent, il ne reste plus rien d'autre qu'un tas de cendres et une odeur de fumée après la défaite d'un élémentaire de feu. Mais parfois, il laisse derrière lui un fragment de son pouvoir élémentaire. À la discrétion du MJ, un élémentaire de feu peut laisser derrière lui des cendres, des morceaux de charbon ou même des scories constamment incandescentes qui sont de précieux composants pour la construction d'objets magiques basés sur le feu.

ÉLÉMENTAIRE, FEU

Les élémentaires de feu incorporent parfois dans leur corps des éléments incandescents ou même des matériaux surchauffés comme de la roche en fusion ou de la fumée brûlante.

RENARD DE BRAISE

Les renards de braise ressemblent aux canidés dont ils portent le nom, mais leur fourrure est de flammes et les extrémités de leurs longues moustaches sont brillantes.

RENARD DE BRAISE

CRÉATURE 2

NB PETITE ÉLÉMENTAIRE FEU

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues igné (incapable de parler)

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +5, Discrétion +8

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

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +6, **Vol** +8

PV 35 ; **Immunités** feu, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** froid 5

Couverture de braises ➤ **Déclencheur**. Un allié adjacent est ciblé par un effet qui inflige des dégâts de feu ; **Effet**. Le renard de braises drape son allié de son corps et lui accorde une résistance au feu 10 contre l'attaque concernée.

Vitesse 9 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +10 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+3 perforants plus 1d4 de feu persistants

IMMONDICE EMBRASÉE

Ces créatures ressemblent à des nuages de fumée noire au-dessus d'un tas de déchets en feu. Des visages apparaissent et disparaissent au-dessus de la fumée tandis que les déchets en feu, de toute évidence vivants, se tordent agités de spasmes.

IMMONDICE EMBRASÉE

CRÉATURE 4

NM MOYENNE ÉLÉMENTAIRE FEU

Perception +11 ; vision dans le noir, vision malgré la fumée

Langues igné (incapable de parler)

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +9

For +1, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** -2, **Sag** +3, **Cha** +0

Vision malgré la fumée. L'immondice embrasée ignore l'état masqué à cause de la fumée.

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +12, **Vol** +9

PV 70 ; **Immunités** feu, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** froid 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ➤ fouet incandescent, +13 (finesse), **Dégâts** 2d6+3 contondants plus 1d6 de feu persistants

À distance ➤ boule de braise, +13 (feu, facteur de portée 6 m), **Dégâts** 1d6+3 contondants plus 1d6 de feu persistants

Explosion nocive ➤➤ Des matériaux nocifs et des déchets dans le tas d'ordures explosent d'une des trois manières suivantes. L'immondice embrasée choisit l'effet mais elle ne peut pas faire le même choix deux fois de suite.

- **Fumée toxique** (évocation, poison, primordiale). L'immondice embrasée produit un cône de 4,5 m de fumée toxique qui inflige 2d6 dégâts de poison (jet de Vigueur basique DD 21). Une créature qui rate son jet de sauvegarde est malade 1 (ou malade 2 en cas d'échec critique).



- **Projection d'éclats** (évocation, primordiale). L'immondice embrasée projette des déchets tranchants dans une émanation de 1,5 m qui infligent 2d12 dégâts perforants avec un jet de Réflexes basique DD 21.
- **Rayonnement ardent** (évocation, feu, primordiale). L'immondice embrasée projette un trait de feu de 9 m de long qui inflige 3d6 dégâts de feu avec un jet de Réflexes basique DD 21.

FEU VÉLOCE

Incarnant la rapidité et le chaos d'un brasier qui se répand, un feu vélocé ressemble à un humanoïde svelte aux longs membres composé de flammes aux couleurs changeantes soutenues par une sorte de squelette.

FEU VÉLOCE

CRÉATURE 6

CN MOYENNE ÉLÉMENTAIRE FEU

Perception +14 ; vision dans le noir, vision malgré la fumée

Langues igné

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +12

For +2, **Dex** +5, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +1

Vision malgré la fumée. Le feu vélocé ignore l'état masqué à cause de la fumée.

CA 24 ; **Réf** +17, **Vig** +11, **Vol** +14

PV 115 ; **Immunités** feu, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** froid 10

Vitesse 15 m

Corps à corps ♦ poing, +17 (agile, finesse), **Dégâts** 2d8+5 contondants plus 1d6 de feu persistants

Ruée incandescente ♦♦ (évocation, feu, primordiale). Le feu vélocé Marche rapidement jusqu'à deux fois sa Vitesse en ligne droite. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions. Toute créature qui se retrouve adjacente au feu vélocé à n'importe quel moment de son déplacement doit tenter un jet de Réflexes basique DD 24. En cas d'échec critique, elle est mise à terre par un souffle d'air chaud. Le feu vélocé ne peut plus utiliser Ruée incandescente avant 1d4 rounds.

SCORPION DU MAGMA

Qu'ils errent à travers les étendues ravagées des Abysses ou qu'ils se prélassent dans les sables brûlants des déserts les plus chauds, les scorpions du magma ont une carapace calcinée qui émet constamment des vagues de chaleur déformant la vision.

SCORPION DU MAGMA

CRÉATURE 8

N GRANDE ÉLÉMENTAIRE FEU

Perception +18 ; vision dans le noir, vision malgré la fumée

Compétences Athlétisme +18

For +6, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** -4, **Sag** +4, **Cha** +0

Vision malgré la fumée. Le scorpion du magma ignore l'état masqué à cause de la fumée.

CA 28 ; **Réf** +14, **Vig** +19, **Vol** +16

PV 155 ; **Immunités** saignement, feu, paralysé, poison, sommeil ; **Faiblesses** froid 10

Vitesse 12 m ; escalade 9 m

Corps à corps ♦ aiguillon de queue, +20 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+9 perforants plus 1d6 de feu persistants et venin de scorpion du magma

Corps à corps ♦ pince, +20 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+9 contondants plus 1d6 de feu persistants et Empoignade

À distance ♦ crachat de magma, +17 (facteur de portée 12 m, feu) ; **Dégâts** 1d6+9 de feu plus 1d6 dégâts persistants de feu

Venin de scorpion du magma (blessure, feu, poison)

JdS Vigueur DD 26 ; **Durée maximale** 6 rounds ;

Stade 1 2d6 dégâts de feu (1 round) et affaibli 1 ;

Stade 2 3d6 dégâts de feu et affaibli 2 (1 round)



ALIGNEMENTS ÉLÉMENTAIRES

Plus que tout autre élémentaire, les élémentaires de feu ont tendance à s'écarter de la neutralité et ont souvent une nature bonne, mauvaise ou chaotique. Les élémentaires de feu loyaux sont rares. L'intrinsèque nature capricieuse du feu semble empêcher ces créatures de succomber à l'influence de l'ordre.





INTERACTIONS ENTRE LES MÉPHITES

Différents types de méphites présents sur le même plan élémentaire peuvent souvent développer des rivalités amicales (et parfois même féroces) entre eux. Bien que les méphites de plans élémentaires opposés (comme le feu et l'eau) peuvent avoir des avis tranchés sur la supériorité de leur propre élément, le fait qu'ils rencontrent rarement ces autres méphites signifie que lorsque cela arrive, ils s'entendent beaucoup mieux avec eux qu'avec leurs voisins les plus proches.

ÉLÉMENTAIRE, MÉPHITE

Les méphites sont de petites et faibles créatures qui servent selon les caprices des autres entités élémentaires. Ceux qui sont présentés ici sont moins communs que les méphites d'air, de terre, etc. puisqu'ils sont constitués de deux éléments au lieu d'un seul.

MÉPHITE DE POUSSIÈRE

Créatures geignardes et vaniteuses, les méphites de poussière sont réputées pour leur tendance à se plaindre constamment et à toujours voir les choses en noir. Ils se lamentent à la moindre difficulté, aussi mineure soit-elle, comme s'ils étaient confrontés à un obstacle insurmontable, et se vantent d'avoir le courage de lutter vaillamment contre le destin qui s'acharne sur eux. Ils sont généralement minces et décharnés avec une peau et des ailes grises et brunes comme de la poussière.

MÉPHITE DE POUSSIÈRE

CRÉATURE 1

PEU COURANT N PETITE AIR TERRE ÉLÉMENTAIRE

Perception +3 ; vision dans le noir

Langues aérien, terreux

Compétences Acrobaties +7, Discrétion +7

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

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

PV 16, guérison accélérée 2 (dans la poussière ou le sable) ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Vitesse 6 m, vol 10,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +9 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+1 tranchants

Sorts innés arcaniques DD 17 ; 2* *poussière scintillante*

Souffle ♦♦ (air, arcanique, terre). Le méphite souffle 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 GLACE

Bien qu'aussi cruels que les méphites de feu, ceux de glace s'avèrent plus manipulateurs. Contrairement à la plupart des créatures de cette espèce, ces méphites de couleur bleu pâle préfèrent la solitude. Dépourvus d'empathie, ils sont réputés pour

leur insensibilité et pour leur brutale honnêteté.

Ils n'hésitent pas non plus à agir pour leurs propres intérêts et à exploiter les faiblesses des autres à leur propre avantage s'ils en ont l'occasion.

MÉPHITE DE GLACE

CRÉATURE 1

PEU COURANT N PETITE AIR ÉLÉMENTAIRE EAU

Perception +3 ; vision dans le noir

Langue aquatique, aérien

Compétences Acrobaties +7, Intimidation +5

For +0, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** -2, **Sag** +0,

Cha +2

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +3

PV 18, guérison accélérée 2 (au contact de la glace ou de la neige) ; **Immunités** froid, paralysé, poison, saignement, sommeil ; **Faiblesses** feu 3

Vitesse 6 m, vol 7,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +9 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4 tranchants et 1d4 de froid

Sorts innés arcaniques DD 17, attaque +9 ; **Tours de magie** (1^{er}) *contact glacial*, *rayon de givre*

Souffle ♦♦ (arcanique, froid). Le méphite souffle des éclats de glace dans un cône de 4,5 m infligeant 1d6 dégâts de froid et 1d6 dégâts perforants 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 VASE

Gluants et beaux parleurs, les méphites de vase sont des flagorneurs invétérés, flattant tous ceux à qui ils peuvent espérer soutirer une faveur, bien que leur manque d'intelligence et de subtilité implique que seuls les êtres les plus vaniteux ou les plus crédules se laissent engluier par leurs paroles mielleuses. N'ayant aucune véritable structure osseuse, ces méphites de couleur ocre sont constitués principalement de boue et de vase. Ils dégagent une odeur immonde et leur contact laisse des taches quasiment impossibles à nettoyer.

MÉPHITE DE VASE

CRÉATURE 1

PEU COURANT N PETITE AMPHIBIE TERRE ÉLÉMENTAIRE EAU

Perception +3 ; vision dans le noir

Langue aquatique, terreux

Compétences Athlétisme +6, Diplomatie +7

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

CA 14 ; **Réf** +4, **Vig** +7, **Vol** +3

PV 24, guérison accélérée 2 (au contact de la boue ou du limon) ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Vitesse 6 m, vol 6 m

Corps à corps ♦ poing, +8, **Dégâts** 1d6+3 contondants

Sorts innés arcaniques DD 17 ; 1^{re} graisse

Souffle ♦♦ (arcanique, poison). Le méphite crache un limon toxique dans un cône de 4,5 m infligeant 2d6 dégâts de poison 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 VAPEUR

Ces créatures arrogantes et effrontées font partie des méphites les plus dynamiques. Ils sont prompts à se déclarer les chefs d'un groupe en aboyant des ordres de leur voix aiguë et en insistant pour que tout soit fait à leur manière. Même quand ils ne jouent pas les tyrans, il est impossible de profiter d'un peu de calme à cause des sifflements constants de la vapeur qui s'échappe de tous les pores de leur peau.

MÉPHITE DE VAPEUR

CRÉATURE 1

PEU COURANT N PETITE ÉLÉMENTAIRE FEU EAU

Perception +3 ; vision dans le noir, vision malgré la vapeur

Langue aquatique, igné

Compétences Acrobaties +7, Intimidation +6

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

Vision malgré la vapeur. Le méphite de vapeur ignore l'état masqué à cause de la brume et de la vapeur.

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +9, **Vol** +5

PV 19, guérison accélérée 2

(dans la vapeur ou l'eau

bouillante) ; **Immunités** feu,

paralysé, poison, saignement,

sommeil ; **Faiblesses** froid 3

Vitesse 6 m, vol 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +7 (agile, finesse),

Dégâts 1d6+1 tranchants

Sorts innés arcaniques DD 17 ; 2^e brume de dissimulation

Pluie bouillante ♦♦ (arcanique, invocation, feu, eau)

Fréquence une fois par jour ; **Effet.** Le méphite de vapeur fait tomber une pluie bouillante autour de lui dans une émanation de 3 m. Les créatures dans la zone d'effet subissent 2d8 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 17) et les petites flammes non protégées (comme les torches) sont éteintes.

Souffle ♦♦ (arcanique, feu). Le méphite souffle un nuage de vapeur dans un cône de 4,5 m infligeant 2d6 dégâts de feu 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.



NOMS DES MÉPHITES

Peut-être parce qu'ils sont souvent contraints de servir des invocateurs mortels et des élémentaires plus puissants, les méphites ont tendance à choisir des noms à rallonge agrémentés de titres qu'ils se sont eux-mêmes attribués ainsi que des exploits imaginaires ou exagérés afin d'alléger leur sentiment d'impuissance. Voici quelques exemples de noms de méphites.

- Anothoraxia, Rôdeur des lieux sombres, le Héros tragique, Seul contre tous
- Silothiscil l'Aigri, Seigneur-givre du Froid éternel, Seigneur des stalactites
- Oglophax, Prince de l'âcreté, le Visqueux, la Souillure éternelle
- Zarnozath le Magnifique, Premier du nom, Chauffeur des chaudrons, la Terreur des théières



BUTIN DES ÉLÉMENTAIRES DE TERRE

Parfois, il est possible de trouver dans le corps d'un élémentaire de terre des gemmes et des minerais précieux, et une fois qu'il est tué, on peut les récupérer en tant que trésor. On peut découvrir sur ces créatures des gemmes et des métaux précieux comme l'argent ou l'or, ou des matériaux plus rares comme le mithral ou l'adamantium, mais les trésors les plus précieux sont souvent incorporés aux corps des plus puissants élémentaires de terre.

ÉLÉMENTAIRE, TERRE

Certains élémentaires de terre se manifestent sous forme de matériaux spécifiques, que ce soit de la roche, du sable ou des cristaux.

ROCHER VIVANT

Les rochers vivants roulent et glissent à travers le plan élémentaire de la terre, récoltant des pierres précieuses et des éclats métalliques jusqu'à ce que leur surface ressemble à la coque d'un navire couverte de berniques. À peine plus intelligents que des animaux, les rochers vivants remplissent à peu près le même rôle sur le plan de la terre que les grands troupeaux d'animaux des mondes du plan matériel.

ROCHER VIVANT

CRÉATURE 2

N PETITE TERRE ÉLÉMENTAIRE

Perception +6 ; perception des vibrations 9 m, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +8, Discrétion +5 (+7 dans des zones rocailleuses)

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

CA 17 ; **Réf** +5, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 36 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Vitesse 6 m, creusement 6 m ; glisse à travers la terre

Corps à corps ♦ mâchoires, +10, **Dégâts** 1d8+6 perforants

Charge en roulant ♦♦ Le rocher vivant Marche rapidement deux fois puis peut effectuer une Frappe avec ses mâchoires. Cette Frappe de Mâchoires gagne Renversement.

Glisse à travers la terre. Un rocher vivant 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 ni de traces de son passage.

DESTRIER DE TERRE

Cette vague de terre prend la vague forme de la partie avant d'un cheval de guerre en pleine charge et d'un chevalier de pierre armé d'une lance rudimentaire en pierre grise.

DESTRIER DE TERRE

CRÉATURE 4

N GRANDE TERRE ÉLÉMENTAIRE

Perception +10 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Compétence Athlétisme +12

Langues terreux

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

CA 20 ; **Réf** +9, **Vig** +14, **Vol** +10

PV 72 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Vitesse 15 m, creusement 9 m ; glisse à travers la terre

Corps à corps ♦ bras-lance, +14 (allonge 3 m, mortel d8),

Dégâts 2d8+6 perforants et charge à la lance

Corps à corps ♦ sabot, +14, **Dégâts** 2d6+6 contondants

Charge à la lance. Si le destrier s'est déplacé d'au moins 3 m directement avant sa Frappe avec son bras-lance, il gagne un bonus de circonstances de +2 à son jet de dégâts.

Frappe inclinée ↘ **Déclencheur.** Le destrier piétine une créature ; **Effet.** Le destrier effectue une Frappe avec son bras-lance contre une créature qu'il piétine avec un malus de -5.

Glisse à travers la terre. Comme le rocher vivant ci-dessus.

Piétinement ♦♦♦ Moyenne ou plus petite, sabot, DD 20

SENTINELLE DE SABLE

Avec une forme mouvante oscillant entre celle d'un être humain et celle d'un bipède sans trait et déformé, cette créature de sable se déplace avec une grâce surnaturelle. La sentinelle de sable est souvent invoquée par les incantateurs pour garder des zones importantes. Ces élémentaires s'acquittent patiemment de ce genre de tâches, ce qui les rend particulièrement utiles à long terme.

SENTINELLE DE SABLE

CRÉATURE 6

N MOYENNE TERRE ÉLÉMENTAIRE

Perception +14 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir**Compétences** Acrobaties +14, Discrétion +14 (+17 dans le sable)**Langues** terreux**For** +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +1**CA** 24 ; **Réf** +12, **Vig** +16, **Vol** +14**PV** 94 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

Armure de verre. Quand la sentinelle de sable subit des dégâts de feu ou d'électricité, sa surface extérieure de sable se transforme en verre renforcé pendant 1 minute. Cela augmente sa CA à 26 et lui octroie résistance 5 contre les dégâts d'acide, de froid, d'électricité, de feu, de force, perforants et tranchants. Une sentinelle de sable ne peut utiliser glisse à travers la terre quand elle a son armure de verre.

Vitesse 7,5 m, creusement 15 m ; glisse à travers la terre**Corps à corps** ♦ poing, +17, **Dégâts** 2d8+8 contondants plus sable aveuglant**Glisse à travers la terre.** Comme le rocher vivant.

Sable aveuglant. Quand la sentinelle de sable obtient un coup critique avec sa Frappe de poing, la cible est aveuglée pendant 1 round.

GLYPTODON DE GRANIT

Cette créature de pierre trapue ressemble à un tatou avec un large dos surélevé et une queue semblable à un fléau. Comme tous les élémentaires, le glyptodon de granit n'a pas vraiment besoin de manger, et pourtant il s'attarde auprès de ceux qu'il calcifie comme si la fossilisation de la chair semblait lui apporter un certain plaisir.

GLYPTODON DE GRANIT

CRÉATURE 8

N GRANDE TERRE ÉLÉMENTAIRE

Perception +17 ; vision dans le noir, perception des vibrations (imprécis) 27 m**Compétences** Athlétisme +18**For** +6, **Dex** +1, **Con** +6, **Int** +0, **Sag** +5, **Cha** +0**CA** 28 ; **Réf** +13, **Vig** +18, **Vol** +17**PV** 145 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil**Vitesse** 9 m, creusement 6 m ; glisse à travers la terre

Corps à corps ♦ queue, +20 (allonge 3 m, percutant, polyvalent P), **Dégâts** 2d12+9 contondants plus calcification

Calcification (mise hors de combat, primordiale, transmutation). Le coup de queue d'un glyptodon fait durcir la chair de la créature touchée. La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 26 ou être ralentie 1 (ou ralentie 2 en cas d'échec critique). De nouveaux échecs à des jets de sauvegarde contre la calcification augmentent l'état ralenti. Une fois que les actions d'une créature sont réduites à 0 par calcification, elle est pétrifiée. Si la créature n'est pas pétrifiée, l'état ralenti se termine au bout d'une minute sans que la créature ait raté un seul jet de sauvegarde contre la calcification.

Toutes les 24 heures après avoir été pétrifiée, la victime peut tenter un jet de Vigueur DD 26 pour se débarrasser de cet état. Si elle réussit, elle est de nouveau de chair, mais elle est ralentie 1 pour les prochaines 24 heures. 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 heures. En cas d'échec critique, la pétrification est permanente et la créature ne peut plus tenter de jets de sauvegarde.

Glisse à travers la terre. Comme le rocher vivant.



MIMIQUES DES SABLES

Les sentinelles de sable n'ont pas véritablement de culture ou de société mais elles sont fascinées par celles des humanoïdes qu'elles rencontrent. Elles peuvent modifier leur apparence pour imiter la forme d'un humanoïde d'une taille similaire et bien qu'elles demeurent de toute évidence constituées de sable, elles font de leur mieux pour reproduire les activités journalières de ceux qu'elles observent. Bien entendu, les objets et les structures que les sentinelles fabriquent avec du sable ne durent pas, mais cela ne semble pas mettre de frein à leur obsession.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



ÉLÉPHANTS SOLITAIRES

Les éléphants ont une nature extrêmement sociale et tissent des liens extrêmement forts entre eux. Mais quand l'un d'eux est séparé de son troupeau, à cause d'une tragédie ou à la suite d'un comportement particulièrement féroce, il devient un éléphant solitaire. Cette dangereuse créature isolée est agressive et attaque rapidement tout ce qui s'approche d'elle ; de plus, elle bénéficie souvent des ajustements d'élite à ses statistiques.

ÉLÉPHANT

Des espèces primitives d'éléphants vivent dans les régions isolées du monde.

ANANCUS

L'anancus est une ancienne espèce d'éléphants avec des défenses très longues et une trompe plus courte que ses cousins actuels.

ANANCUS

CRÉATURE 8

N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +16 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +19, Survie +16

For +7, **Dex** +0, **Con** +5, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** -2

CA 25 ; **Réf** +14, **Vig** +19, **Vol** +16

PV 170

Vitesse 12 m

Corps à corps ♦ défenses, +19 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+11 perforants

Corps à corps ♦ pied, +17 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+9 contondants

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible subit la moitié des dégâts.

Échec. La cible subit la totalité des dégâts et est mise à terre.

Échec critique. La cible subit le double des dégâts, elle est mise à terre et elle est repoussée de 1,5 m par rapport à l'anancus.

Balayage avec les défenses ♦♦ L'anancus balaie la zone devant lui avec ses longues défenses en infligeant 4d6 dégâts contondants à toutes les créatures dans un cône de 4,5 m ; ces dernières doivent effectuer un jet de Réflexes DD 27.

Piétinement ♦♦♦

Grande ou plus petite, patte, DD 25

MASTODONTE

À ne pas confondre avec les mammouths plus grands, les mastodontes sont des éléphants préhistoriques qui vivent principalement dans des forêts tempérées. Ils s'y déplacent en groupes étroitement liés et se nourrissent de la végétation qu'ils y trouvent.

MASTODONTE

CRÉATURE 9

N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +17 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +21, Survie +17

For +8, **Dex** +0, **Con** +5, **Int** -4, **Sag** +2, **Cha** -2

CA 26 ; **Réf** +13, **Vig** +20, **Vol** +17

PV 175

Vitesse 13,5 mw

Corps à corps ♦ défenses, +21 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+12 perforants

Corps à corps ♦ pied, +21 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+12 contondants

Corps à corps ♦ trompe, +21 (allonge 4,5 m), **Effet** Empoignade à la trompe

Doubles défenses ♦ Le mastodonte 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 mastodonte et ce malus n'augmente qu'une fois les deux attaques effectuées.

Empoignade à la trompe. Une créature de taille Moyenne ou plus petite touchée par la trompe du mastodonte est empoignée. Si le mastodonte se déplace, il peut déplacer la créature empoignée avec lui.

Piétinement ♦♦♦ Grande ou plus petite, pied, DD 27

EMBUSQUEUR

Les couards et paresseux embusqueurs vivent en marge des sociétés organisées et volent les autres sans aucun scrupule. Même le meurtre n'est qu'une nécessité parmi d'autres à leurs yeux, et ils n'auront aucune réticence à pénétrer dans une maison et se défaire des habitants avant de prendre ce qu'ils veulent.

Leur capacité à se fondre dans leur environnement tels des caméléons les rend difficiles à détecter, et leur présence permanente en périphérie des grandes villes est pratiquement impossible à éradiquer pour de bon. Ils voyagent en général par petits groupes ne dépassant pas les 16 individus, car lorsque ces groupes sont plus importants, ils ont tendance à retourner leur violence les uns contre les autres. Même si les embusqueurs se perçoivent comme partageant une histoire commune de haine envers les leurs et de parias, ce n'est pas suffisamment fort pour qu'ils s'unissent longtemps en troupes plus importantes afin d'atteindre un but commun.

Les entrées et sorties des villes, et en particulier les accès les moins gardés, comme les égouts et autres, font partie des terrains de chasse favoris des embusqueurs. Ces endroits leur permettent d'observer avec attention qui entre et qui sort de la ville tout en leur offrant des échappatoires rapides si les autorités découvrent leur présence. En de rares occasions, un embusqueur particulièrement discipliné pourra se faire remarquer au sein d'une guilde de voleurs de la ville et être sollicité pour des missions difficiles. Leurs personnalités répugnantes et leur égoïsme exacerbé les empêchent cependant de tenir des positions importantes pendant bien longtemps.

Un embusqueur mesure en général 1,8 m et a la carrure d'un humain dégingandé. Les embusqueurs atteignent assez vite l'âge adulte et peuvent vivre jusqu'à 50 ans, même s'ils connaissent en général une mort violente bien avant. Les rares embusqueurs qui parviennent à s'échapper de leur société de violence et d'aigreur veule peuvent être de n'importe quel alignement, mais les embusqueurs qui restent attachés à leurs traditions voient ceux qui s'exilent volontairement comme les pires des traîtres et tentent de les éliminer avant toute autre victime potentielle. Plus d'un groupe d'embusqueurs a déjà causé sa propre perte par erreur en révélant son existence aux autorités, sans aucune forme de précaution, dans une tentative effrénée et malavisée de traquer un de ces exilés.

EMBUSQUEUR

CRÉATURE 1

CM MOYENNE HUMANOÏDE EMBUSQUEUR

Perception +5 ; vision dans le noir

Langues commun

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +8, Duperie +6, Société +4, Vol +6

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

Objets dagues (2), épée courte

Pas de camouflage. L'embusqueur obtient bénéfice de l'action Dissimuler des traces dans les environnements de forêts et de souterrains sans avoir à se déplacer à la moitié de sa Vitesse.

Peau de caméléon. La peau de l'embusqueur change pour se fondre dans son environnement. Tant que la plus grande partie de son corps ne porte ni armure ni vêtement, l'embusqueur gagne un bonus de circonstances de +2 à ses tests de Discrétion pour Se cacher.

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +7, **Vol** +5

PV 21

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ épée courte +8 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+2 perforants

À distance ♦ dague, +8 (agile, de jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+2 perforants

Attaque sournoise. Les Frappes d'un embusqueur infligent 1d6 dégâts de précision aux créatures prises au dépourvu.



TRÉSOR DE L'EMBUSQUEUR

La cupidité des embusqueurs et leur inclinaison à la violence les poussent à accumuler souvent une bonne quantité de pièces et d'objets de valeur. Ils ont une attirance toute particulière pour les armes fabriquées avec soin et les protégeront jalousement. Comme les vêtements entravent leur camouflage naturel, les embusqueurs stockent ce trésor dans un lieu protégé ou le transportent de telle façon que leur corps le dissimule à la vue des autres.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



CONSERVER L'ÉQUILIBRE

Les théléto se soucient peu des individus et de leurs sociétés, ils s'assurent seulement que l'équilibre entre la liberté et le destin soit maintenu.

Il est possible qu'un théléto aide une créature ayant perdu sa liberté à s'enfuir mais il peut également forcer ceux qui ont juré d'accomplir des tâches injustes à tenir leur parole. Si ses plans sont contrecarrés, un théléto ne cherche pas à se venger mais plutôt à trouver une autre façon de rétablir l'équilibre.

ÉON

Les éons sont des parangons de la justice avant toute chose. Les véritables éons incarnent des concepts ou des puissances antagonistes et sont chargés de maintenir l'équilibre entre ces choses tandis que les inévitables sont des créatures artificielles vivantes faisant respecter les lois mortelles et divines.

THÉLÉTO

Les théléto assurent l'équilibre entre le destin et le libre arbitre. Un théléto est une masse à peu près sphérique de cristaux de laquelle émergent quatre membres, chacun se scindant en deux au niveau du coude et s'achevant sur des mains à trois doigts. Deux tentacules cristallins sortent également de son corps. Les personnes ayant été touchées par les tentacules d'un théléto décrivent un dilemme déstabilisant les poussant à faire un choix tout en étant submergées par l'infinité des options disponibles. Les théléto sont les éons les plus susceptibles d'interférer dans les sociétés d'autres espèces, en particulier dans les régions gouvernées par des lois draconiennes. Leur implication est double : les théléto se préoccupent de la liberté des individus et des lois qui les restreignent, même (ou surtout) lorsque ces deux éléments sont en opposition.

THÉLÉTO

CRÉATURE 7

LN MOYENNE ÉON VEILLEUR

Perception +18 ; vision dans le noir

Langue conceptualisation

Compétences Arcanes +16, Discrétion +15, Intimidation +16, Religion +18

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

Conceptualisation. Lorsqu'un théléto communique une information, il le fait sans parler, en utilisant des projections psychiques. Cela fonctionne comme la télépathie avec une portée de 30 m, mais le message est compréhensible par toutes les créatures, qu'elles parlent une langue ou non. Pour les non-éons, le sens de ces projections peut être vague et est souvent mystérieux. Un théléto peut utiliser ce pouvoir pour communiquer parfaitement avec un autre éon sur le même plan.

CA 25 ; **Réf** +13, **Vig** +16, **Vol** +18 ; statut +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 125 ; **Faiblesse** chaotique 5

Vitesse 7,5 m, vol 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +17 (loyal, magique), **Dégâts** 2d10+4 contondants plus 1d6 loyaux

Corps à corps ♦ tentacule, +17 (agile, loyal, magique), **Dégâts** 2d8+4 tranchants plus 1d6 loyaux et drain du destin

Sorts innés divins DD 25, attaque +17 ; 4^e *augure* (à volonté), *charme*, *délivrance des malédictions*, *discours captivant*, *dissipation de la magie*, *idiotie*, *malédiction du paria*, *suggestion*

Rituel DD 25 ; *serment rituel*

Drain du destin (malédiction, divine, mental). Une créature ayant subi des dégâts par le tentacule du théléto doit réussir un jet de Volonté DD 22 ou être stupéfiée 1. Tant que la créature est stupéfiée, elle ne peut pas bénéficier des effets de fortune. 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.

Fureur du destin ♦♦ (malédiction, divine, mental, infortune). Le théléto relâche un cône d'énergie de 18 m centré sur lui. Les créatures dans le cône sont submergées par les divers destins que le sort leur réserve et l'impossibilité de voir les chemins à prendre pour vivre ces futurs potentiels. Elles doivent réussir un jet de Volonté DD 26 ou être ralenties 1 indéfiniment. Une créature affectée peut choisir de lancer deux dés lorsqu'elle tente une attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence et garder le résultat le plus bas. Quel que soit le résultat, la créature n'est plus ralentie après ce jet. Le théléto doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser *fureur du destin*.



ZELEKHUT

Un zelekhut est à la fois chasseur de primes et bourreau. Le zelekhut ressemble à un centaure de métal argenté doté d'ailes mécaniques dorées. Ses mains sont remplacées par de longues chaînes barbelées crépitant d'électricité. Qu'il soit envoyé par les forces d'Axis ou convoqué par des autorités mortelles, le zelekhut chasse ceux qui échappent continuellement à la justice, que ce soit en fuyant ou en abusant de leur pouvoir et de leur position, pour soumettre à la justice les fugitifs et criminels les plus célèbres du multivers. En effet, nombre des créatures recherchées par des zelekhts sont aussi célèbres pour leur capacité à échapper à la capture que pour leurs crimes.

Bien qu'un zelekhut soit implacable et impitoyable dans l'exécution des sentences, il ne porte pas de jugement personnel et ne s'occupera pas d'une autre cible même s'il en a l'opportunité. Même en chassant un tueur en série condamné ou un célèbre voleur à travers une demi-douzaine de plans, le zelekhut ne bougerait pas un sabot pour capturer un dirigeant corrompu dont les crimes sont bien plus importants. Tous les zelekhts comprennent que les lois peuvent et doivent varier selon les endroits et qu'il n'est pas de leur devoir de faire la morale. Ils doivent mener à bien les missions qui leur sont confiées et traquer ceux qui cherchent à fuir leur sentence.

ZELEKHUT

CRÉATURE 9

LN GRANDE ÉON INÉVITABLE VEILLEUR

Perception +21 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Langues céleste, infernal, utopien ; langage universel

Compétences Acrobaties +18, Athlétisme +21, Connaissance d'Axis +15, Diplomatie +16, Survie +21 (+23 pour Pister)

For +6, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +3

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

CA 28 ; **Réf** +20, **Vig** +17,

Vol +18 ; bonus de statut +1

à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 160 ; **Immunités** effets de mort, émotion, inconscient, maladie, poison ; **Faiblesse** chaotique 10

Attaque d'opportunité ➤

Vitesses 12 m, vol 12 m

Corps à corps ➤ chaîne, +21

(allonge 3 m, loyal, magique),

Dégâts 2d10+6 tranchants

plus 2d6 d'électricité et 1d6 loyal plus Renversement

Sorts innés divins DD 28 ; 5° localisation ;

4° ancre dimensionnelle, clairaudience, clairvoyance, dissipation de la magie, paralysie (x3) ;

Constant (6°) vision lucide

Rituel DD 32 ; serment rituel

Double attaque ➤➤ Le zelekhut

effectue deux Frappes de chaîne, chacune ciblant une créature différente. Chaque

Frappe compte

pour le malus d'attaques multiples du zelekhut mais ce malus n'augmente

qu'une fois les deux attaques effectuées. Si le zelekhut enchaîne en utilisant l'action Renversement, il affecte toutes les créatures qu'il a

touchées avec sa Double attaque.



PARADOXE ET UNITÉ

Pour les mortels, les éons semblent parfois combiner des éléments fondamentalement incompatibles, que ce soit un éon alliant des concepts antonymes ou des axiomes et des inévitables mélangeant des éléments organiques, mathématiques et mécaniques. Les éons ne voient aucun paradoxe en cela et le revendiquent comme une manifestation de l'unité de toute chose.





ALLIÉS PSYCHOPOMPES

Le mandat des inévitables maruts est similaire à celui des psychopompes. Généralement, les psychopompes pragmatiques se contentent de laisser un marut obstiné remplir sa mission avant d'intervenir pour s'assurer que le travail a été fait mais, occasionnellement, ils travaillent ensemble.

MARUT

Un marut a pour mission de chasser les mortels qui trompent la mort en allongeant artificiellement leur durée de vie. Cela inclut la non-mort, comme pour les lichs et les vampires, mais aussi ceux qui utilisent une magie puissante pour conserver leur jeunesse, emploient la divination afin de connaître et d'éviter les conditions de leur mort ou abusent du pouvoir de résurrection. Lorsque le marut a une cible, cet inévitable la pourchasse sans relâche et sans détour jusqu'à ce que l'un d'eux soit mort.

Les maruts semblent être faits de pierre et portent une armure dorée mais ils se déplacent avec la grâce mesurée d'une créature de chair et d'os. Un marut ne se précipite jamais mais ses pas fracassants ne cessent que lorsqu'il a trouvé sa cible. Bien qu'il soit capable de parler toutes les langues, le marut est taciturne même auprès des autres inévitables.

MARUT

CRÉATURE 15

LN GRANDE ÉON INÉVITABLE VEILLEUR

Perception +26 ; vision dans le noir, *vision lucide*

Langues céleste, infernal, utopien ; langage universel

Compétences Athlétisme +31, Connaissance d'Axis +22, Diplomatie +27, Intimidation +29, Religion +26, Survie +28

For +8, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** +1, **Sag** +5, **Cha** +6

Langage universel. Comme le zelekhut.

CA 37 ; **Réf** +25, **Vig** +27, **Vol** +26 ; bonus de statut de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 230, régénération 15 (désactivée par chaotique) ; **Immunités** effets de mort, émotion, inconscient, maladie, poison ; **Faiblesse** chaotique 15

Attaque d'opportunité ⤿

Vitesses 7,5 m ; *marche dans les airs*

Corps à corps ♦ poing, +30 (allonge 3 m, loyal, magique), **Dégâts** 3d8+11 contondants plus 1d6 loyaux et poings de tonnerre et d'éclair.

Sorts innés divins DD 37 ; **8°** dissipation de la magie, éclairs multiples, mise à mal, tremblement de terre ; **7°** changement de plan, mur de force, terreux ; **5°** injonction, localisation ; **4°** porte dimensionnelle (à volonté) ;

Constant (8°) *marche dans les airs, vision lucide*

Rituel DD 36 ; *serment rituel*

Fin définitive. Le marut est un anathème pour les êtres qui allongent artificiellement leur existence, y compris les morts-vivants. Ses poings passent outre les résistances de telles créatures pour leur infliger des dégâts et ajoutent leur plus grande faiblesse à ces dégâts. Si un marut tue une créature qui se reconstruit, comme une liche ou un fantôme, il sait que cette dernière n'est pas entièrement vaincue.

Poings de tonnerre et d'éclair (divine, évocation, mise hors de combat). Chaque fois que le marut effectue une Frappe de poing, il choisit entre tonnerre ou éclair. S'il choisit éclair, l'attaque inflige 2d12 dégâts d'électricité supplémentaires et la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 33 ou être aveuglée pendant 1 min. S'il choisit tonnerre, l'attaque inflige 3d8 dégâts de son supplémentaires et la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 36 ou être sourde pendant 1 min.

BYRHOS

Le byrghos est un gardien de l'espace et du temps, recherchant continuellement ceux qui font mauvais usage de la magie planaire et temporelle. Un byrghos est une créature vaguement humanoïde dotée de quatre bras et d'un corps fait de nuages et de brume tourbillonnants. Malgré son apparence, son corps est aussi dur que de la pierre sèche. Un byrghos recherche les paradoxes causés par des voyageurs planaires ou dimensionnels irresponsables et répare les brèches lorsque les barrières entre les plans sont devenues trop fines ou endommagées. Si les mortels responsables restent dans la zone et ne peuvent être convaincus de cesser leurs activités, le byrghos n'a aucun scrupule à les éliminer. En utilisant son pouvoir de manipulation du temps, un byrghos peut faire vieillir rapidement et mourir un adversaire en accélérant le temps pour eux, ou faire disparaître une cible de l'espace-temps.

BYRHOS

CRÉATURE 16

PEU COURANT LN GRANDE ÉON VEILLEUR

Perception +30 ; vision dans le noir**Langue** conceptualisation**Compétences** Athlétisme +32, Arcanes +29, Discrétion +26, Duperie +25, Intimidation +25, Nature +30, Occultisme +29, Religion +30**For** +8, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +7, **Sag** +8, **Cha** +5**Conceptualisation.** Comme le théléto.**CA** 39 ; **Réf** +26, **Vig** +25, **Vol** +30 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie**PV** 245, régénération 15 (désactivée par chaotique) ; **Faiblesse** chaotique 15**Inversion temporelle** ♦ (fortune) **Déclencheur.** Le byrghos obtient un échec ou un échec critique sur un test ; **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Le byrghos relance le test déclencheur et garde le meilleur résultat.**Regard déconcertant** (aura, divine, enchantement, émotion, mise hors de combat, mental, visuel) 9 m. Toute créature qui termine son tour dans l'aura doit tenter un jet de Volonté DD 34. Si elle échoue, elle est confuse pendant 1 round (ou 1d4 rounds sur un échec critique).**Vitesse** vol 10,5 m**Corps à corps** ♦♦ poing, +32 (allonge 3 m, loyal, magique), **Dégâts** 2d8+16 contondants plus 2d8 de froid et 2d8 loyaux**Sorts innés divins** DD 37 ; **8^e augure** (à volonté), **téléportation** ; **7^e ancre dimensionnelle**, **changement de plan**, **rapidité**, **verrou dimensionnel** ; **6^e lenteur** ; **4^e ancre dimensionnelle** (à volonté)**Rituel** DD 37 ; **emprisonnement** (stase temporelle uniquement)**Frappes vieillissantes** ♦♦♦ (divine, nécromancie). Le byrghos effectue deux Frappes de poing contre une seule cible. Si les deux Frappes touchent, la cible doit faire un jet de Vigueur DD 37. Les créatures qui ne faiblissent pas en vieillissant ou ne vieillissent pas sont immunisées (selon la volonté du MJ). Si une créature devient maladroite 4, drainée 4 et affaiblie 4 à cause de Frappes vieillissantes, elle meurt de vieillesse.**Succès.** La créature n'est pas affectée.**Échec.** La créature devient maladroite 1, drainée 1 et affaiblie 1 ou augmente chacun de ces états de 1. Cet effet est cumulatif avec les autres frappes vieillissantes de byrghos avec un maximum de maladroite 4, drainée 4 et affaiblie 4.**Échec critique.** Comme pour échec mais la créature devient maladroite 2, drainée 2 et affaiblie 2 ou augmente chacun de ces états de 2.**Frappe temporelle** ♦♦♦ (divine, invocation, mise hors de combat, téléportation). Le byrghos touche une créature ou un objet pour le déplacer dans le temps. La cible doit faire un jet de Vigueur DD 37.**Succès critique.** La cible n'est pas affectée.**Succès.** Le temps fluctue autour de la cible ; la créature est ralentie 1 pendant 1 round.**Échec.** La cible disparaît du moment présent et réapparaît au même endroit 1d4 rounds plus tard sans avoir perçu l'écoulement du temps. Si une créature ou un objet occupe cet espace lorsque la cible revient, cette dernière apparaît sur l'espace le plus proche de sa localisation initiale.**Échec critique.** Comme pour échec mais la cible est ralentie 1 pendant 1d4 rounds supplémentaires après son retour.**Frénésie temporelle** ♦♦♦ Le byrghos effectue quatre Frappes de poing. Son malus d'attaques multiples augmente normalement après chaque attaque.**Regard focalisé** ♦ (concentration). Le byrghos focalise son regard sur une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 m. Cette créature doit faire un jet de sauvegarde contre le regard déconcertant du byrghos. Ce dernier ne peut utiliser ce pouvoir plus d'une fois par tour contre la même créature.

GARDIENS DU TEMPS

Les éons byrghos n'ont pas le pouvoir inné d'entrer directement dans la mystérieuse dimension du temps mais nombre d'entre eux connaissent des routes secrètes dans le Grand Au-Delà permettant de se rendre dans cet étrange royaume. Un byrghos préfère détruire ceux qui cherchent à entrer dans la dimension du temps plutôt que de prendre le risque qu'ils transmettent les informations du chemin à emprunter pour s'y rendre.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





DIVERSES PETITES CHOSES

Les épouvantails possèdent un espace liminaire qui est habité par des créatures spirituelles. Un fantôme, par exemple, peut utiliser sa possession malveillante sur un épouvantail comme si c'était une créature vivante, l'utilisant alors comme réceptacle pour échapper à sa nature qui le lie à un lieu et ainsi aller répandre le chaos et les meurtres.

ÉPOUVANTAIL

Assemblage branlant de matériaux ayant forme humaine, cette créature artificielle est indiscernable d'un épouvantail normal jusqu'à ce qu'elle prenne vie en craquant. Lorsque l'épouvantail s'anime, sa citrouille sculptée ou son visage en toile s'enflamme d'un feu étrange, envoyant des ondes de peur insidieuse dans l'air environnant. Chaque épouvantail est fabriqué à la main et possède une apparence unique, même si la plupart mesurent entre 1,5 m et 1,8 m et sont fabriqués à partir de bois, de tissu, de corde, de paille, de sciure de bois, de cosse vides autres matériaux similaires, le tout habillé de vêtements champêtres en lambeaux. Cette construction rudimentaire rend l'épouvantail plutôt fragile et enclin à se briser des membres dans la cohue d'une bataille. Cela n'empêche pas sa structure d'être adaptable, lui permettant de remodeler une partie de lui-même en un membre griffu ou encore de se saisir d'une partie rompue de son corps pour attaquer ses adversaires.

Lorsqu'un épouvantail est créé, il doit être oint avec une goutte du sang de son créateur dans chacun de ses yeux. Ce sang s'infiltre dans le matériau et siphonne un petit éclat de l'âme du créateur – pas suffisamment pour causer du mal à ce dernier, mais plus qu'assez pour imprégner l'épouvantail d'une intelligence instinctive qui lui permet de suivre des ordres à la manière d'un chien de garde bien entraîné (même s'il a plutôt mauvais caractère). Lorsqu'un épouvantail est détruit, le sang ressort de ses yeux, mais la petite portion d'âme ne retourne pas à son créateur.

ÉPOUVANTAIL

CRÉATURE 4

N MOYENNE CRÉATURE ARTIFICIELLE

Perception +11 ; vision dans le noir

Compétence Athlétisme +12

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

CA 19 ; **Réf** +8, **Vig** +13, **Vol** +11

PV 60 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie,

paralysé, poison, saignement ; **Faiblesses** feu 5 ; **Résistances** physiques 5 (sauf tranchant)

Regard de l'épouvantail (aura, émotion, mental, occulte, terreur, visuel) 12 m Les yeux de l'épouvantail luisent d'un éclat déconcertant. Une créature ne peut pas réduire sa condition effrayée en dessous de 1 tant qu'elle se trouve dans l'aura de l'émanation. Lorsqu'une créature entre dans l'aura ou y commence son tour, elle doit tenter un jet de Volonté DD 18. Les oiseaux et les autres créatures volantes subissent un malus de circonstance de -2 à ce jet de sauvegarde.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est immunisée pendant 24 h.

Succès. La créature est effrayée 1.

Échec. La créature est effrayée 2 et est fascinée par l'épouvantail jusqu'à la fin de son prochain tour.

Échec critique. Comme un échec, mais effrayé 3.

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ griffe, +13 (polyvalent T), **Dégâts** 2d6+7 contondants plus peur griffue

Apparence banale ♦ (concentration). Jusqu'à ce qu'il agisse, l'épouvantail ressemble à un épouvantail normal. Il obtient un résultat automatique de 32 sur les tests de Duperie et aux DD pour se faire passer pour un épouvantail normal.

Lueur funeste ♦ (concentration, mental, occulte). La tête de l'épouvantail s'embrase, générant une flamme froide et fantomatique qui répand une lumière vive dans une émanation de 6 m (et une lumière faible dans les 6 m qui suivent). Si l'épouvantail utilise ce pouvoir pendant le premier round de combat, toute créature qui n'a pas encore agi est surprise et prise au dépourvu contre l'épouvantail pendant 1 round. Il peut arrêter cette lumière en utilisant à nouveau cette action.

Peur griffue. Les Frappes de l'épouvantail infligent 1d6 dégâts mentaux supplémentaires aux créatures effrayées.



ESCARBOUCLE

Jamais légende et désinformation ne se sont autant côtoyées sur un domaine aussi désolant que celui de la modeste escarboucle. À première vue, elle ne semble être guère plus qu'un reptile disgracieux. Néanmoins, cette créature se distingue par ses pouvoirs magiques singuliers et sa corne semblable à une gemme qui trône entre ses yeux exorbités. Bien que les rumeurs vantent les diverses vertus des cornes d'escarboucle, allant du remède miracle au puissant ingrédient magique, la réalité est tout autre. Il ne s'agit que d'une excroissance à la surface réfléchissante, un peu comme un ongle.

ESCARBOUCLE

CRÉATURE 1

RARE N TRÈS PETITE BÊTE

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues empathie escarboucle 9 m

Compétences Discrétion +3 (+7 dans l'herbe et les broussailles), Survie +6

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

Empathie escarboucle L'escarboucle envoie par télépathie des sensations et sentiments légers aux créatures proches. Elle ne peut pas utiliser ce pouvoir pour communiquer dans la langue d'une cible ni la gêner, mais elle peut lui transmettre un sentiment d'effroi ou l'odeur des aliments cuisinés à proximité.

CA 16 ; **Réf** +3, **Vig** +8, **Vol** +6

PV 20

Esprit crédule Tout sort mental peut affecter une escarboucle, et ce peu importe les limitations du type de créature. Contre un sort de *suggestion*, elle obtiendra toujours un résultat d'un cran moins bon que celui de son jet de sauvegarde.

Imposteur funèbre (arcanique, invocation, téléportation) **Déclencheur**. L'escarboucle subit des dégâts ; **Effet**. L'escarboucle feint la mort et se téléporte ailleurs, se substituant à une copie de son cadavre dans un flash de lumière et un croassement. L'original réapparaît dans une zone dégagée qu'il peut voir située dans un rayon de 9 m, laissant derrière lui une coquille vide. Bien que solide aux premiers abords, le faux corps est réduit en poussière au moindre contact.

Vitesse 4,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +5 (finesse),

Dégâts 1d6 perforants

Sorts innés primordiaux DD 18 ; **3^e lévitation**

(à volonté, soi uniquement) ; **1^{er} saut** (à

volonté) ; **Tour de magie (1^{er}) hébètement**

Arguments fallacieux ♦♦ (enchante-
ment, mise hors de combat, mental)

Fréquence trois fois par jour ; **Effet**.

L'escarboucle se concentre sur une créature qu'elle peut voir et essaie de la manipuler. La cible doit effectuer un jet de Volonté DD 18. Ensuite, elle est temporairement immunisée pendant 24 heures.

Succès critique. Le sort se retourne contre son lanceur et renforce à la place l'esprit de la cible, lui conférant un bonus de statut de +1 aux jets de Volonté pendant 1 h.

Succès. La cible ressent brièvement une sensation étrange, mais sans danger, similaire à une saveur ou un arôme, une envie soudaine de manger quelque chose d'inhabituel, ou encore un souvenir plaisant presque oublié.

Échec. Lors de son prochain tour, la cible est forcée d'utiliser toutes ses actions pour faire des gestes inoffensifs, futiles et généralement embarrassants.

Échec critique. Comme l'échec, mais la compulsion persiste pendant 1 min. La cible a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de son tour à chaque round pour mettre un terme à cet effet.



CONVERSATIONS SUR L'ESCARBOUCLE

« Un lézard avec une gemme aussi grosse qu'une pomme incrustée dans le front ? On croit rêver ! »

« Les escarboucles existent bel et bien ! J'étais à deux doigts d'en attraper une... pourtant même si elle arrivait à peine à bouger, sa magie lui a permis de se libérer de mon étreinte. »

« Leurs pouvoirs de manipulation mentale pourraient en faire des familiers très utiles, mais si vous arrivez à en attraper une, elle meurt de peur. »

« Si je peux vous donner un conseil, restez loin de ces saletés. Leurs cornes absorbent vos espoirs, ainsi que votre volonté, jusqu'à ne laisser que malchance et plaintes. »

« Vous voulez partir à la chasse à l'escarboucle ? Dans ce cas, laissez chez vous votre fierté et préparez-vous à rentrer avec moins d'amis qu'à votre départ ! »





LES BIBELOTS DES ÉTRANGLEURS

Un étrangleur favorise les nids exigus et restreints. Comme il ne nettoie jamais son antre, on peut y retrouver n'importe quoi, des os d'animaux comme des trésors inestimables, empilés en un seul et unique amas. Il arrive qu'un étrangleur dans la nature possède quelques vestiges de société qui appartenaient à leurs victimes vagabondes. Il peut s'agir aussi bien de bougies que de cartes ou de pièges à animaux. Un étrangleur de ville volera quant à lui des objets congruents à son environnement, comme des livres ou des parchemins si une académie de magie se trouve dans les environs, des chopes ou des oreillers à proximité d'une taverne, des hameçons ou des documents de fret près d'un quai. Les étrangleurs ne gardent presque jamais de denrées alimentaires ni de boissons, car ils préfèrent consommer directement ces « mets délicats »... y compris les potions magiques ou les objets alchimiques.

ÉTRANGLEUR

Grâce à leurs longs membres cartilagineux et leur épiderme grisâtre, les étrangleurs parviennent sans mal à se camoufler dans les alcôves, les fissures rocheuses et les escaliers sombres afin de tendre une embuscade à leur proie. Ces étranges aberrations préfèrent s'en prendre à de faibles créatures solitaires, plus particulièrement celles qui s'éloignent de leur meute ou de leur communauté. Les longs bras spongieux d'un étrangleur sont flexibles mais étonnamment puissants. Leurs doigts peuvent se contracter violemment et sont dotés d'une ossature semblable à des dents pointues afin d'assurer une prise ferme. Habituellement, cette créature va étrangler sa proie jusqu'à la mort, puis traîner son cadavre ou le démembrer à l'aide d'outils rudimentaires s'il est trop lourd à transporter. S'il se retrouve submergé ou dans le besoin de se défendre, un étrangleur va souvent privilégier la fuite en compressant son corps pour s'échapper dans une cavité étroite. En présence d'humanoïdes, ces créatures expriment une intense curiosité envers leur culture, leur société et leurs produits issus de l'art et de l'industrie. Cependant, leur intérêt envers ces derniers est moindre. Cela les mène principalement à tuer leurs propriétaires par plaisir et les piller pour collecter différents objets à l'apparence sophistiquée tels que les bijoux, les beaux vêtements ou les écrits.

Parfois, les étrangleurs se rassemblent dans les villes pour occuper généralement les quartiers pauvres ou des établissements abandonnés. Ces derniers partent chasser la nuit et n'hésitent pas à se déplacer sur les toits, taper aux fenêtres et s'infiltrer dans les égouts, les gouttières ou les cheminées pour trouver une proie. Lorsqu'un étrangleur urbain termine prématurément sa chasse, notamment par la capture d'un animal errant ou d'une personne isolée, il va passer le reste de la nuit à satisfaire sa curiosité pour les produits de la vie courante. De temps en temps, il lui arrive de dérober toutes sortes d'objets singuliers, tels que des enseignes de taverne ou des livres pour se bâtir un toit. Un étrangleur ne vole généralement qu'un objet à la fois. Néanmoins, au fur et à mesure que sa collection s'enrichit, il va partir à la recherche d'un nouveau repaire plus grand et plus adapté à ses trouvailles, puis y transférer chaque pièce individuellement.

ÉTRANGLEUR

CRÉATURE 2

CM PETITE ABERRATION

Perception +7 ; vision dans le noir


Langues aklo, commun des profondeurs

Compétences Athlétisme +9 (+11 pour Saisir), Discrétion +9

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


CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +7, **Vol** +7


PV 28

Permutation  (manipulation) **Déclencheur.** L'étrangleur est la cible d'une attaque ennemie ; **Effet.** L'étrangleur tente de déplacer une créature qu'il a empoignée ou entravée sur le trajet de l'attaque. Il effectue un test d'Athlétisme, en prenant en compte son bonus à Saisir. S'il réussit contre le DD de Vigueur de la créature empoignée ou entravée, l'étrangleur redirige vers elle l'attaque, puis l'attaquant compare le résultat de son jet d'attaque avec la CA de la nouvelle cible.

L'étrangleur doit déplacer la créature vers un espace qui lui est adjacent. Elle doit également être placée dans l'allonge de l'attaquant en cas d'attaque au corps à corps, ou dans un espace entre l'attaquant et l'étrangleur en cas d'attaque à distance. L'étrangleur ne peut pas utiliser ce pouvoir pour forcer l'attaquant à se cibler lui-même, même si ce dernier est empoigné ou entravé.

Vitesse 6 m, escalade 4,5 m

Corps à corps  bras, +11 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d6+3 contondants plus poigne asphyxiante

Constriction  1d6+3 contondants, DD 19

Déplacement caché Si un étrangleur 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'étrangleur jusqu'à la fin du tour de ce dernier.

Poigne asphyxiante Lorsqu'une créature est touchée par une frappe du bras de l'étrangleur, elle est automatiquement empoignée et ce dernier commence à l'étrangler. Tant qu'elle est étranglée, la créature asphyxie et ne peut pas parler. Cela l'empêche d'incanter des sorts qui incluent un composant verbal ou d'activer des objets avec un composant sur ordre.



FÉTCHELIN

Ceux que l'on appelle aujourd'hui les fétchelins sont les descendants de générations d'humains qui se sont retrouvés piégés il y a fort longtemps sur le plan de l'ombre. Plus du tout humains, ces individus, qui se sont donnés le nom de kayals, ont une coloration monochromatique. Leur chair et leurs cheveux varient entre le blanc, le noir et des nuances de gris. Leurs membres sont souples et sveltes et leurs yeux sont généralement de couleur jaune, jaune-vert ou blancs, bien que pour quelques rares individus ils émettent une légère lueur violette ou bleue.

Les fétchelins ont développé leur propre société complexe dans le plan de l'ombre, souvent tolérés ou sous la domination d'étranges créatures malveillantes comme les sinistres velstracs ou les énigmatiques d'ziraki. Bien qu'ils puissent être de n'importe quel alignement, ce sont tous des survivants d'un environnement hostile qui tendent à se montrer pragmatiques. Leurs vêtements sont à l'image de leur environnement avec des tenues aux teintes sombres. Quand ils commercent avec les humains ou les autres sociétés du plan matériel, ils portent souvent des masques ou des vêtements amples pour cacher leur apparence.

Généralement, les communautés de fétchelins sont isolées et s'unissent rapidement face à des intrus. Bien que certains fétchelins ne voient aucun inconvénient à se rendre dans les autres sociétés et à s'y mêler pour faciliter le commerce, ils se cachent souvent ou réagissent de manière défensive si quelqu'un leur rend visite. Cependant, quand on connaît la nature des autres habitants du plan de l'ombre, cette tendance à toujours s'attendre au pire de la part des visiteurs peut être parfaitement compréhensible.

Les fétchelins ne sont pas très nombreux sur le plan matériel ; la plupart de ceux qui y vivent sont des solitaires ayant quitté leur foyer en quête d'aventures, des exilés qui ont été bannis ou des égarés planaires incapables de retourner sur le plan de l'ombre. Ces égarés sont ceux qu'on a le plus de probabilités de rencontrer en groupes plus importants. Dans les grandes cités, il est même parfois possible de trouver une petite communauté de quelques dizaines d'individus vivant parmi les humains ; cependant, ils se montrent souvent très discrets en se teignant les cheveux, en portant des vêtements colorés et en utilisant du maquillage pour dissimuler leurs traits pâles.

ÉCLAIREUR FÉTCHELIN

CRÉATURE 1

N MOYENNE FÉTCHELIN HUMANOÏDE OMBRE

Perception +5 ; vision dans le noir

Langues commun, langue de l'ombre

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4, Diplomatie +5, Discrétion +7, Duperie +5, Société +3, Vol +7

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

Objets chemise de mailles, dague

CA 18 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +5

PV 18

Fusion avec les ombres. Quand un éclaireur fétchelin est masqué par une lumière faible, le test nu pour le prendre pour cible a un DD de 7 au lieu de 5.

Vitesse 7,5 m

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

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

Sorts innés primordiaux DD 15 ; 1^{er} *déguisement illusoire*

Attaque sournoise. Les Frappes d'un fétchelin infligent 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Marche des ombres ♦ (illusion, occulte, ombre) **Conditions.** Le fétchelin est dans une lumière faible ; **Effet.** Le fétchelin Marche rapidement. Il bénéficie d'un bonus de statut de +3 m à sa Vitesse pendant cette Marche rapide. Le DD de Fusion avec les ombres augmente à 11 pendant cette Marche rapide et le fétchelin demeure masqué par la lumière faible jusqu'à la fin de ce déplacement même s'il quitte la lumière faible pendant sa Marche.



LES MAÎTRES DE L'ADAPTATION

Les kayals comprennent que de nombreuses cultures du plan matériel se méfient d'eux et en ont même peur. Aussi, ils se donnent du mal pour s'adapter aux civilisations avec lesquelles ils veulent commercer. Malheureusement, la maîtrise de l'adaptation culturelle des kayals peut souvent se retourner contre eux, menant à la crainte que ces « fétchelins » ne soient qu'une force d'invasion et qu'ils cherchent à dupliquer et à remplacer ceux avec lesquels ils souhaitent tout simplement commercer.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



SEMIS DU DOMAINE

Les graines de fleur de lune sont épaisses et fibreuses, elles peuvent survivre au feu causé par l'entrée en atmosphère d'une planète. Elles sont souvent lâchées par les agents du Sombre Domaine dans l'orbite de mondes qui ne se doutent de rien.

FLEUR DE LUNE

Ces énormes plantes possèdent de larges troncs noueux et leurs fleurs sont garnies de crocs. Une bouche grande ouverte se situe au sommet de leurs troncs, capable d'avaler la plupart des créatures plus petites que la fleur de lune elle-même. Les fleurs de lune peuvent se déplacer lentement sur leurs puissantes racines ou les utiliser pour attaquer, mais en général, elles les entrent profondément dans le terrain et se tiennent immobiles afin de guetter leurs proies.

Bien que les fleurs de lune ne s'expriment pas de façon orale, elles communiquent par télépathie avec leurs semblables. C'est pourquoi les explorateurs qui croisent une fleur de lune peuvent être sûrs que toutes celles se trouvant aux alentours seront prêtes à les accueillir. Ceux qui parviennent à intercepter les communications télépathiques des fleurs de lune sont assaillis par des visions de terribles jungles primitives sur lesquelles règnent des plantes gigantesques. On ignore s'il s'agit d'une vision du passé ou d'un rêve du futur partagé par toutes les fleurs de lune.

Les fleurs de lune sont des formes de vie qui viennent d'une planète morte depuis longtemps, mais leur prolifération à travers la galaxie a été assurée par les machinations du Sombre Domaine, une sinistre organisation qui vient de l'obscurité entre les étoiles.

FLEUR DE LUNE

CRÉATURE 8

PEU COURANT N TRÈS GRANDE PLANTE

Perception +16 ; vision dans le noir

Langue télépathie 1,5 km (seulement avec d'autres fleurs de lune)

Compétences Athlétisme +19 (ne peut Sauter ou Nager), Discrétion +14 (+18 dans une végétation dense)

For +7, **Dex** +0, **Con** +4, **Int** -2, **Sag** +4, **Cha** +3

CA 24 ; **Réf** +10, **Vig** +18, **Vol** +16

HP 120, guérison accélérée 10 ; **Immunités** électricité ; **Faiblesses** feu 10 ; **Résistances** physiques 10 (sauf tranchants)

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ morsure, +20 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+10 perforants plus Empoignade

Corps à corps ♦ racine, +20 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+10 contondants

Gober ♦ (attaque) Grande, 2d10+10 contondants et 2d6 d'acide, Rupture 21

Prison de cosse ➤ **Déclencheur**. La fleur de lune a gobé une créature ; **Effet**.

La créature gobée est enveloppée dans un cocon étroit et expulsée hors du corps de la fleur de lune dans une case adjacente. La créature continue à être Gobée. Elle ne peut pas utiliser Acrobaties pour S'échapper hors de la cosse, mais d'autres créatures peuvent tenter de déchirer la cosse en atteignant son seuil de Rupture. La créature emprisonnée subit la moitié des dégâts infligés au cocon. Une fois le seuil de Rupture atteint, le cocon se dégonfle et se décompose.

Pulsation de lumière ♦♦ (évoquant, lumière, primordial, visuel) 15 m. La fleur de lune envoie une pulsation de lumière vive. Chaque créature dans l'émanation (sauf les fleurs de lune) doit tenter un jet de Vigueur DD 23. La fleur de lune doit attendre 1d4 rounds avant de réutiliser Pulsation de lumière.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La cible est éblouie pendant 1d4 rounds.

Échec critique. La créature est aveugle pendant 1d4 rounds.

Rejeton de cosse. Si une créature de Petite taille, ou de taille plus grande, meurt dans une prison de cosse, cette dernière se change en fleur de lune adulte avec la totalité de ses PV après 1d4 heures de croissance. La fleur de lune formée récemment possède sa propre conscience, mais certains aspects de son tronc et de ses fleurs rappellent la créature morte à l'intérieur. L'équipement de la créature morte reste dans la nouvelle fleur de lune et peut être récupéré si cette dernière est tuée.



FOURMI

Les fourmis sont des insectes travailleurs participant au processus naturel de décomposition et de renouvellement.

FOURMI GÉANTE

Les fourmis géantes ressemblent à leurs congénères plus petites dans leurs habitudes industrielles mais le fait d'atteindre la taille de poneys les rend bien plus mortelles.

FOURMI GÉANTE

CRÉATURE 2

N MOYENNE **ANIMAL**

Perception +7 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +8, Survie +7

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

CA 18 ; **Réf** +7, **Vig** +10, **Vol** +5

PV 30

Vitesses 12 m, escalade 6 m

Corps à corps ➤ dard, +11 (agile), **Dégâts** 1d6+4 perforants plus venin de fourmi géante

Corps à corps ➤ mandibules, +11, **Dégâts** 1d8+4 tranchants plus Empoignade

Amener ➤ **Conditions**. La fourmi géante empoigne une créature de taille Grande ou inférieure ;

Effet. La fourmi géante Marche rapidement à pleine Vitesse, amenant avec elle la créature empoignée. Elle est surchargée si la créature empoignée est de taille Moyenne ou supérieure.

Venin de fourmi géante (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 18 ; **Durée maximale** 4 rounds ;

Stade 1 1d8 poison et affaiblie 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d10 poison et affaiblie 2 (1 round) ;

Stade 3 1d12 poison et affaiblie 3 (1 round)

NUÉE DE FOURMIS SOLDATS

Une nuée de fourmis soldats est une vague terrifiante d'insectes piquant et dévorant tout son passage.

NUÉE DE FOURMIS SOLDATS

CRÉATURE 5

N GRANDE **ANIMAL** **NUÉE**

Perception +11 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétence Athlétisme +7

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

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

PV 55 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts de zone 5, dégâts d'éclaboussure 5 ; **Résistances** contondants 2, perforants 5, tranchants 5

S'accrocher ➤ **Déclencheur**. Une créature quitte

l'espace de la nuée ; **Effet**. La nuée subit 1d6

dégâts tandis que les fourmis s'accrochent à la créature et continuent

de mordre, infligeant 3d6 dégâts

perforants persistants. Des vents

puissants ou une immersion dans l'eau réduisent de 5 le DD

du test nu pour mettre fin à ces dégâts persistants. Tout

dégât de zone infligé à la créature détruit les fourmis

accrochées.

Vitesses 9 m, escalade 9 m

Nuée de morsures ➤ Chaque ennemi dans l'espace de la nuée subit 3d6 dégâts perforants (jet de Vigueur basique DD 21). Une créature qui échoue son jet de sauvegarde

contre la nuée de morsures devient ma-

ladroite 1 pendant 1 round. Si la créature

entreprend une action de concentra-

tion ou de manipulation pendant

qu'elle est affectée, elle doit réussir

un test nu DD 5 ou perdre cette

action. Faites le test après avoir

dépensé l'action mais avant que

ses effets ne s'appliquent.



FOURMILIÈRES

Les fourmis géantes créent de grandes colonies souterraines, creusant des trous profonds ou envahissant des cavernes existantes. Les fourmis sont omnivores et cultivent des champignons mais elles sont également heureuses de se nourrir de ce qui passe devant elles. Les humanoïdes et leurs animaux domestiqués forment des ressources facilement accessibles pour la machinerie insectoïde de leurs fourmilières. Les fourmis ouvrières n'ont pas le dard des guerrières tandis que les mâles volent avec leurs ailes fines (Vitesse de vol de 9 m) à la recherche de nouvelles sources de nourriture pour leur reine.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





ORIGINES EXTRATERRESTRES

Il arrive que les froghémotls abandonnent un antre établi pour se chercher un nouveau foyer comme en réponse à une sorte de convergence cosmique ou à un signal subspatial imperceptible aux autres créatures. Certains affirment qu'un froghémotl n'est jamais à son aise dans aucun environnement car il ne provient pas de ce monde et que ses errances sont le résultat d'une pulsion instinctive pour retrouver son véritable foyer, un foyer qui ne correspond en rien au monde étrange dans lequel il est pris au piège.

FROGHÉMOTL

Terrifiante abomination de dents, de tentacules et de fureur déchaînée, le froghémotl est fort heureusement assez rare même au cœur des plus grands marais ou au fin fond des cavernes les plus profondes d'Ombreterre. Capable de dévorer des dinosaures et même des dragons, c'est un effroyable chasseur particulièrement efficace qui s'immerge dans la fange en ne laissant dépasser que son pédoncule oculaire afin de balayer les environs avec une incroyable précision.

FROGHÉMOTL

CRÉATURE 13

PEU COURANT N TRÈS GRANDE ABERRATION AMPHIBIE

Perception +25 ; vision dans le noir, vision d'un autre monde 9 m

Compétences Acrobaties +23, Athlétisme +27, Discrétion +27 (+30 dans les marais)

For +8, **Dex** +6, **Con** +7, **Int** -4, **Sag** +6, **Cha** +4

Vision d'un autre monde. Les yeux extraterrestres d'un froghémotl lui permettent de percevoir des créatures dans un rayon de 9 m même si elles sont invisibles ou éthérées. Il peut être trompé par des tests de Discrétion pour Se cacher, mais, dans ce cas, il a Perception DD 38. Il déjoue aussi les illusions et il n'est pas affecté par des illusions ayant le trait visuel si elles se situent dans un rayon de 9 m.

CA 32 ; vision à 360° ; **Réf** +21, **Vig** +26, **Vol** +23

PV 285 ; **Immunité** électricité

Torpeur électrique. Bien qu'un froghémotl soit immunisé contre les dégâts d'électricité, s'il aurait dû en subir, à la place il est ralenti 1 pendant 1 round.

Vitesse 6 m, nage 9 m

Corps à corps ♦ langue, +27 (agile, allonge 9 m), **Dégâts** 2d10+14 perforants plus langue barbelée

Corps à corps ♦ mâchoires, +27 (allonge 3 m), **Dégâts** 3d12+14 perforants plus Empoignade améliorée

Corps à corps ♦ tentacule, +27 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+14 contondants plus Empoignade améliorée

Constriction supérieure ♦ 3d6+12 contondants, DD 33

Embuscade aquatique ♦

Frénésie de tentacules ♦♦

Le froghémotl effectue jusqu'à quatre Frappes de tentacule, chacune d'elles visant une créature différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du froghémotl, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Gober ♦ (attaque) Moyenne, 3d6+9 contondants, Rupture 24

Langue barbelée. Une créature touchée par la langue d'un froghémotl est empoignée. La cible n'est pas immobilisée, mais elle ne peut pas s'éloigner au-delà de l'allonge de la langue du froghémotl. La créature peut la

trancher en touchant une CA de 31 et en infligeant au moins 15 points de dégâts tranchants. Bien que n'infligeant aucun dégât au froghémotl, cela l'empêche d'utiliser sa Frappe de langue jusqu'à ce qu'elle repousse, ce qui prend une minute.

Rétraction de la langue ♦♦ Le froghémotl tire à lui une créature qu'il a empoignée grâce à sa langue. Il effectue un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la créature. En cas de succès, le froghémotl attire la créature jusqu'à un espace adjacent, et s'il a obtenu une réussite critique, il peut aussi effectuer une Frappe de mâchoires contre cette créature juste après l'avoir attirée.



GARDIEN RADIANT

Les étranges et énigmatiques gardiens radiants furent construits il y a des milliers d'années pour protéger des observatoires et des érudits contre les incursions d'agresseurs venus du Sombre Domaine. Au fil du temps, leur rôle de protection s'est étendu à toutes les régions où les lois de l'espace et du temps s'affaiblissent, en particulier près des portails permanents entre les planètes, les plans et les dimensions.

Nommés d'après la nature radiale des anneaux concentriques qui forment leur corps et de la lumière qui irradie de leurs attaques, les gardiens radiants exécutent les ordres reçus et défendent leur site contre les envahisseurs avec une détermination inébranlable.

GARDIEN RADIANT

CRÉATURE 17

PEU COURANT N GIGANTESQUE CRÉATURE ARTIFICIELLE

Perception +30 ; vision dans le noir

Langue une langue ancienne (comme le jistkien)

Compétences Arcanes +32, Athlétisme +33, Connaissance de l'astronomie +36, Occultisme +32

For +9, **Dex** +6, **Con** +5, **Int** +6, **Sag** +5, **Cha** +0

CA 40 ; **Réf** +29, **Vig** +32, **Vol** +28

PV 300 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, fatigué, inconscient, malade, maladie, nécromancie, paralysé, poison, saignement ; **Résistances** mental 15, physique 15 (sauf adamantium)

Aura du gardien (abjuration, aura, occulte) 18 m. Une créature qui utilise un pouvoir de téléportation dans l'émanation de l'aura ou qui y pénètre grâce à un pouvoir de téléportation doit réussir un jet de Volonté DD 38, sinon elle est malade 1 et voit sa destination remplacée par un point au sein de l'aura choisie par le gardien radiant. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature arrive où elle le voulait, mais elle est tout de même malade 1.

Vitesses 9 m, vol 9 m

Corps à corps ♦ marteau, +32 (magique, al-longe 4,5 m, pousser), **Dégâts** 3d12+15 contondants plus coup radiant

A distance ♦ rayon radiant, +32 (magique, al-longe 4,5 m), **Dégâts** 4d10 de force

Sorts occultes innés DD 38 ; **9° téléportation** ;

8° motif scintillant, **transposition collective** (×3) ;

7° rayon prismatique, **verrou dimensionnel** ;

5° porte dimensionnelle (à volonté)

Coup radiant. Lorsque le gardien touche une créature avec sa Frappe de marteau, un éclair d'énergie radiante tente d'ancrer la créature sur place. Cette dernière doit faire un jet de Volonté DD 38. Sur un échec, elle ne peut plus utiliser d'effet de téléportation pendant 1 min. Sur un échec critique, la créature est définitivement aveugle.

Déflagration radiante ♦♦ (évocation, force, occulte).

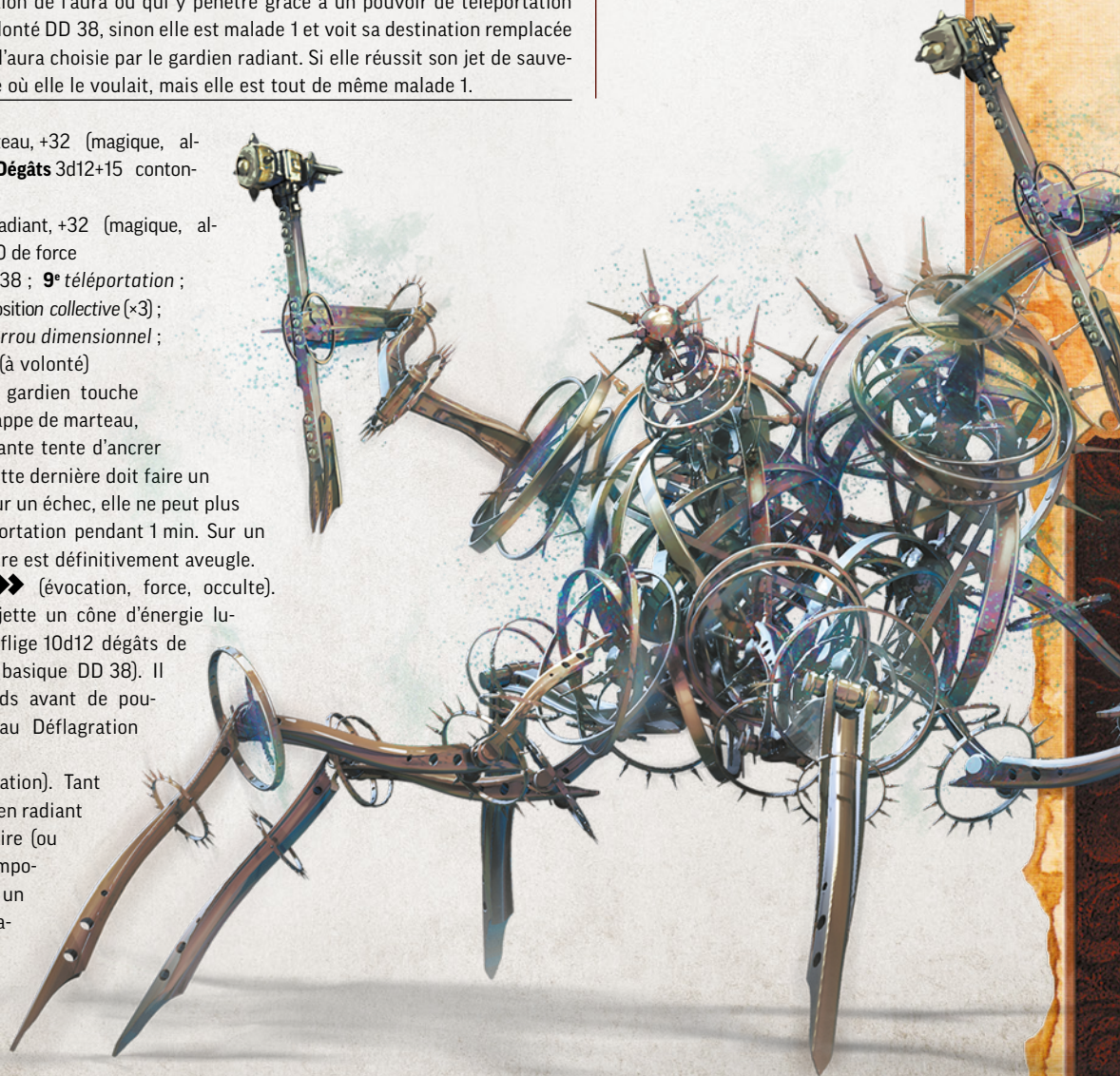
Le gardien radiant projette un cône d'énergie lumineuse de 15 m qui inflige 10d12 dégâts de force (jet de Réflexes basique DD 38). Il doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir utiliser de nouveau Déflagration radiante.

Planétaire ♦ (concentration). Tant qu'il n'a pas agi, le gardien radiant ressemble à un planétaire (ou un engin mécanique imposant similaire, comme un télescope). Il a automatiquement un résultat de 53 aux tests et DD de Duperie pour se faire passer pour un tel objet.



INTELLECT ANTIQUE

La force qui anime chaque gardien radiant se compose d'énergie positive à l'état pur fusionnée avec l'âme d'un sacrifié volontaire, en général un astronome ou un érudit arrivé à la fin de sa vie. Le gardien s'efforce de protéger un site contre toute intrusion (y compris de la part des archéologues et des aventuriers), mais si on l'aborde pacifiquement, il peut marquer une pause avant d'attaquer. Malheureusement, ces créatures artificielles ont tendance à s'exprimer par énigmes vagues ou par diatribes mathématiques complexes qui peuvent être aussi déroutantes qu'intrigantes. Souvent, les discussions s'arrêtent lorsqu'un parti (ou les deux) se laisse emporter par la frustration.





CRÉER UN GAROU

Les garous sont des monstres complexes capables d'adopter trois formes différentes et de transmettre leur malédiction à d'autres humanoïdes. Vous trouverez la totalité des règles relatives à la création des garous, ainsi que la manière d'utiliser la malédiction des garous, en pages 170-171 du *Bestiaire Pathfinder*.

GAROU

Les garous se transforment en animaux et en hybrides d'animaux et d'humanoïdes sous l'influence de la pleine lune. Ces créatures au destin funeste sont le fruit d'une antique malédiction primordiale qu'elles peuvent, à leur tour, transmettre par leur morsure. Les blocs de statistiques présentés dans cette section représentent des garous sous leur forme hybride.

POUVOIRS DE GAROU

Les pouvoirs suivants sont partagés par tous les garous. Un garou obtient également plusieurs autres pouvoirs, comme expliqué dans le *Bestiaire*, mais vous n'avez pas besoin de faire appel à des règles supplémentaires pour ces pouvoirs, sauf si vous voulez créer votre propre type de garou.

Changement de forme ♦ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Le garou revêt une forme humanoïde, hybride ou animale. Chacune a une apparence spécifique et persistante. 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.

Empathie animale (divination, primordiale). Un garou peut communiquer avec des animaux de la même sorte que lui.

Frénésie lunaire (métamorphose, primordiale, transmutation). Quand la pleine lune se lève dans le ciel nocturne, le garou revêt sa forme hybride. Il ne peut plus alors 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, primordiale). 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 alors sous le contrôle du MJ et saccage tout ce qu'il trouve pendant la moitié de la nuit, après quoi il sombre dans l'inconscience jusqu'à l'aube.

SANGLIER-GAROU

Les sangliers-garous sont des créatures agressives et entêtées, qui vivent souvent en groupe dans de petites communautés isolées. Même quand ils sont enclins à interagir avec d'autres créatures, leur mauvais caractère et leur nature hostile poussent les autres créatures à les éviter. Quand des sangliers-garous solitaires décident de s'installer quelque part (souvent dans des fermes isolées), ils sont alors extrêmement territoriaux. D'autres préfèrent voyager pour explorer des contrées lointaines. Leur comportement varie d'autre part énormément selon l'individu, jusque dans le régime alimentaire. Ainsi, certains sangliers-garous se repaissent de chair humaine quand d'autres sont plutôt végétariens.

SANGLIER-GAROU

CRÉATURE 2

CN MOYENNE BÊTE HUMAIN HUMANOÏDE GAROU

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Langues commun ; empathie avec les sangliers

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +8, Intimidation +5, Survie +7

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

Objets armure de cuir clouté, dague (2)



LYCANTHROPIE

De nombreux érudits se réfèrent à la malédiction des garous sous le nom de « lycanthropie » alors que, techniquement, ce terme n'est correct que pour les loups-garous. Néanmoins, ce mot est devenu populaire dans certains cercles et il n'est pas rare d'entendre des gens évoquer leur crainte des lycanthropes même s'ils sont en réalité menacés par un tigre-garou affamé. Naturellement, les garous n'apprécient guère cette ignorance et considèrent cette comparaison avec les loups-garous comme une grave insulte. Sauf, bien entendu, quand les garous en question sont des loups-garous !

Empathie avec les sangliers (divination, primordiale). Un sanglier-garou peut communiquer avec les sangliers et les cochons.

CA 18 ; **Réf** +5, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 45 ; **Faiblesse** argent 5

Férocité ➤

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ➤ dague, +10 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+6 perforants

Corps à corps ➤ défenses, +10, **Dégâts** 1d8+6 perforants plus malédiction du sanglier-garou

Corps à corps ➤ griffe, +10 (agile), **Dégâts** 1d4+6 perforants

À distance ➤ dague, +7 (agile, de jet 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+4 perforants

Changement de forme ➤ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Humain avec ses poings, +10 pour 1d4+2 dégâts contondants, ou sanglier avec une Vitesse de 12 m et ses défenses pour 2d6+4 dégâts perforants.

Charge du sanglier ➤ Le sanglier-garou Marche rapidement deux fois puis effectue une Frappe de corps à corps. S'il s'est déplacé d'au moins 6 m, il gagne un bonus de circonstances de +2 à son jet d'attaque.

Frénésie lunaire (métamorphose, primordiale, transmutation)

Malédiction du sanglier-garou (malédiction, nécromancie, primordiale) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 18

TIGRE-GAROU

Ces féroces garous traquent leurs proies avec la ruse et le talent d'un véritable prédateur alpha. Les tigres-garous ont tendance à considérer toute créature vivante comme un repas potentiel. Les tigres-garous, excellents chasseurs nocturnes aux sens aiguisés qui leur permettent de repérer et fondre sur leurs proies, font preuve d'une impressionnante capacité d'adaptation à toutes sortes d'environnements. Ceux d'entre eux qui vivent dans des villes densément peuplées (comme courtisans, assassins ou maîtres de guildes) ont cependant du mal à contenir leur instinct de tueur et cèdent souvent à l'appel de la chasse. Ils préfèrent porter des vêtements amples et, en combat, font confiance à leurs griffes et à leurs crocs.

TIGRE-GAROU

CRÉATURE 4

NM **GRANDE** **BÊTE** **HUMAIN** **HUMANOÏDE** **GAROU**

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

Langues commun ; empathie avec les tigres

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +12, Discrétion +11, Duperie +7, Société +10

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

Empathie avec les tigres (divination, primordiale). Un tigre-garou peut communiquer avec les félins.

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

PV 75 ; **Faiblesse** argent 5

Attaque d'opportunité ➤

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ➤ griffes, +14 (agile), **Dégâts** 2d4+7 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +14, **Dégâts** 2d6+7 perforants plus malédiction du tigre-garou et Empoignade

Bond ➤ Le tigre-garou Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. Si le tigre-garou était caché quand il a entamé cette action, il le reste jusqu'à ce qu'il ait porté la Frappe associée à ce pouvoir.

Changement de forme ➤ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Humain avec ses poings, +14 pour 1d4+7 dégâts contondants, ou tigre avec une Vitesse de 9 m et Lutte (Bestiaire page 165).

Éventration ➤ griffes

Frénésie lunaire (métamorphose, primordiale, transmutation)

Malédiction du tigre-garou (malédiction, nécromancie, primordiale) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 21





CÉLÉBRATIONS DES GÉANTS DES BOIS

Malgré le sérieux avec lequel les géants des bois s'attellent à leurs tâches, ou peut-être à cause de cela, leurs rassemblements sont toujours des moments de fête. Le plus souvent, ils se réunissent pour chanter, danser, rechercher des partenaires et célébrer leur dur labeur.

GÉANT

Les géants prospèrent dans de nombreux environnements et bien qu'ils soient assez divers, ils ont tous tendance à avoir des personnalités truculentes.

GÉANT DES BOIS

Les géants des bois sont les habitants et les protecteurs des plus grandes et des plus primitives forêts du monde. Ils consacrent leur existence entière à la préservation de la nature, un rôle qui selon eux leur a été attribué par la nature elle-même. Ce sont des êtres patients et aimables envers ceux qui respectent et prennent soin des régions sauvages. Bien que la plupart d'entre eux considèrent la civilisation comme une autre partie du monde, ils accordent une grande valeur aux endroits vierges de toute structure ou de grandes communautés d'humanoïdes.

Les géants des bois ont de longues oreilles pendantes et ils sont plus sveltes que les autres géants. Malgré leur taille, ils sont gracieux et agiles, capables de traverser des forêts et des sous-bois denses en faisant peu de bruit. Ils sont connus pour travailler avec des druides et avec ceux qui respectent l'inviolabilité des régions sauvages. Ces géants passent leurs journées à parcourir de vastes étendues de territoire, à glaner de la nourriture et à surveiller quiconque serait susceptible de souiller leurs terres. Bien qu'ils respectent le lien avec la nature qu'ils partagent avec les créatures féériques et qu'ils demeurent en bon termes avec elles, ils considèrent la plupart de ces dernières comme trop frivoles pour établir des plans à long terme avec elles.

Un géant des bois mesure en moyenne 4,2 m de haut et pèse environ 600 kg.

GÉANT DES BOIS

CRÉATURE 6

CB GRANDE GÉANT HUMANOÏDE

Perception +15 ; vision nocturne

Langues commun, jotun, sylvestre ; *communication avec les animaux*

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +15, Connaissance des forêts +14, Discrétion +13 (+15 dans les forêts), Nature +14, Survie +13

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

Objets arc long composite +1 (20 flèches), armure de peau, épée courte

CA 24 ; **Réf** +14, **Vig** +17, **Vol** +13

PV 120

Interception de rochers ➤

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ➤ épée courte, +17 (agile, allonge 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d8+11 perforants

Corps à corps ➤ poing, +17 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d6+11 contondants

À distance ➤ arc long composite, +18 (mortel d10, facteur de portée 30 m, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 1d8+8 perforants

À distance ➤ rocher, +17 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d6+11 contondants

Sorts innés primordiaux DD 23 ; **4^e** communication avec les plantes ; **3^e** cloué à terre ; **2^e** enchevêtrement, morphologie d'arbre ; **Constant (2^e)** communication avec les animaux, passage sans trace

Projection de rochers ➤

Tir perforant ➤ Le géant des bois tire une flèche sur une cible de sorte à la blesser et affecter une seconde cible derrière elle. Il choisit deux cibles dans une ligne directe, l'une d'elles octroyant un abri partiel à la seconde, puis il effectue une seule Frappe à distance avec son arc long contre les deux. Cette attaque ignore l'abri partiel que la première cible octroie à la seconde. Il ne lance qu'une seule fois les dégâts et les applique à toutes les créatures touchées. Tir perforant compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du géant.

GÉANT DES MARAIS

Vivant dans les marais salants des côtes et dans les tourbières fétides, ces géants ont une apparence hideuse avec une bouche de poisson, une peau visqueuse gris-vert et de gros yeux sombres et globuleux. Ils préfèrent se nourrir de la chair de ceux qu'ils tuent au combat mais bon nombre d'entre eux sont aussi cannibales.

Ce comportement violent permet peut-être de brider ces créatures, car si un géant des marais devient trop dangereux et puissant, il court le risque d'être attaqué et dévoré par son clan.

Les géants des marais sont solitaires et mystérieux et consacrent la majeure partie de leur vie à vénérer des divinités des océans ou des entités encore plus étranges. Bien qu'ils n'aient aucune véritable religion centralisée, bon nombre d'entre eux vénèrent le seigneur démon Dagon tandis que d'autres adorent des monstruosité encore plus puissantes des Mythes des Anciens comme le lointain et endormi Cthulhu.

Il est rare que plus d'une dizaine de géants des marais s'installent ensemble au même endroit, mais quand cela se produit, c'est souvent pour une raison religieuse. Quel que soit l'appel des profondeurs qui les pousse à se rassembler, il attire aussi des créatures proches comme les bourbiériens ou les skums qui considèrent les géants des marais avec crainte et révérence. Les sinistres et terrifiants chants et hurlements provenant de tels campements sont signes de terreurs à venir pour les autres habitants de la région.

Atteignant une taille d'à peine 3,3 m et pesant environ 500 kilos, les géants des marais sont assez petits pour des géants, mais ils compensent cette stature relativement frêle par leur fanatisme.

GÉANT DES MARAIS

CRÉATURE 8

CM GRANDE AMPHIBIE GÉANT HUMANOÏDE

Perception +16 ; vision nocturne

Langues aklo, commun, jotun

Compétences Athlétisme +18, Intimidation +15, Religion +17

For +6, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +1

Objets gaffe de frappe +1, sac contenant 5 rochers

CA 27 ; **Réf** +13, **Vig** +18, **Vol** +17

PV 150

Interception de rochers ↻

Vitesses 10,5 m, nage 6 m

Corps à corps ✦ gaffe, +20 (magique, allonge 3 m, croc-en-jambe, polyvalent P), **Dégâts** 2d6+14 contondants

Corps à corps ✦ poing, +20 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+14 contondants

À distance ✦ rocher, +20 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d6+14 contondants

Sorts innés occultes DD 23 ; 5^e malédiction du marin ; 2^e augure, brume de dissimulation

Projection de rochers ✦

Secousses au crochet ✦ **Conditions.** Une créature adjacente au géant des marais est à terre dans une eau d'au moins 30 centimètres de profondeur ; **Effet.** Le géant des marais utilise sa gaffe pour secouer la créature afin de la maintenir sous l'eau. Il tente un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la cible.

Succès critique. La cible subit 6d6+14 dégâts perforants et perd l'équivalent de 5 rounds d'air si elle retenait sa respiration.

Succès. La cible subit 3d6+14 dégâts perforants et perd l'équivalent de 3 rounds d'air si elle retenait sa respiration.

Échec. La cible n'est pas affectée.

Échec critique. Comme un échec mais le géant lâche également sa gaffe.

Torsion du crochet ✦✦ Le géant effectue une Frappe au corps à corps avec sa gaffe. S'il touche, il remue sa gaffe pour infliger une blessure atroce, infligeant 3d6 dégâts persistants de saignement à la créature.

GÉANT DE L'OMBRE

Les géants de l'ombre sont de féroces natifs du plan de l'ombre où ils résident dans un crépuscule perpétuel depuis des millénaires. Leur culture varie grandement entre ceux qui vivent encore sur leur plan d'origine et ceux qui ont migré sur le plan matériel. Sur le plan de l'ombre, ils vivent en groupes familiaux et mènent une existence de nomades en parcourant leurs terres ancestrales entre des forêts ténébreuses et des gouffres brumeux. Ces



GAFFES

De nombreux géants des marais combattent avec d'immenses gaffes, de longs bâtons en bois avec une pointe en métal courbe à une extrémité. Souvent utilisées par les pêcheurs pour sortir les poissons de l'eau, les gaffes servent d'armes aux géants des marais. Une gaffe maniable par des créatures de taille Moyenne est une arme de guerre commune de la catégorie des gourdins. Elle inflige 1d6 dégâts contondants et a un Encombrement de 1. Il faut une main pour l'utiliser et elle a les traits Croc-en-jambe et polyvalent P. On peut facilement trouver des gaffes pour 1 po dans les communautés côtières ou de pêcheurs.





CLANS DE GÉANTS DE LA TAÏGA

Chaque clan de géants de la taïga lie son identité aux exploits accomplis par leurs ancêtres et leurs héros les plus célèbres. Des noms comme Fracasseur des falaises ou Éventreur des montagnes évoquent des exploits légendaires, bien que ces récits soient rarement partagés avec des étrangers.

chasseurs-cueilleurs se transmettent leurs légendes par voie orale, font des pèlerinages vers des ziggourats impies en pierres noires et se baignent dans le sang de leurs ennemis ancestraux, y compris des clans rivaux de géants de l'ombre et des velstracs qui veulent asservir leur race. Sur le plan matériel, inversement, ils sont discrets et vivent isolés, se tenant à l'écart des autres dans des structures austères de pierre noire dans de hautes vallées reculées des montagnes.

D'une taille de 4,5 m avec une peau grise et des cheveux d'une teinte un peu plus claire, les géants de l'ombre sont de redoutables adversaires ayant la réputation méritée d'être belliqueux et impitoyables. Ils interagissent rarement avec les étrangers, bien qu'ils puissent accepter de traiter avec des guerriers aguerris qui leur ont témoigné le respect et la déférence qu'ils pensent mériter. Seul un petit groupe de géants de l'ombre vénère Zon-Kuthon et la plupart de ces kuthonites sont tellement ancrés dans la culture du Nidal que leurs cousins du plan de l'ombre les reconnaîtraient à peine. La plupart des géants de l'ombre pratiquent une ancienne religion, unique à leur peuple, ayant ses propres thèmes sanglants de sacrifice et d'automutilation.

GÉANT DE LA TAÏGA

CRÉATURE 12

CN TRÈS GRANDE GÉANT HUMANOÏDE

Perception +23 ; détection de l'invisibilité, vision nocturne

Langues commun, jotun

Compétences Athlétisme +22, Connaissance généalogique +16, Religion +20, Discrétion +10 (+22 dans les broussailles), Survie +25

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

Objets pique de frappe +1, sac contenant 5 rochers

Détection de l'invisibilité. Un géant de la taïga peut voir les créatures et les objets invisibles comme des silhouettes translucides et ces dernières ne sont que masquées pour le géant.

CA 32 ; **Réf** +20, **Vig** +25, **Vol** +22 ; bonus de statut +2 à tous les jets de sauvegardes contre les effets d'enchantement et d'illusion

PV 230 ; **Immunité** contrôlé

Interception de rochers ↻

Esprit gardien ↻ **Déclencheur.** Le géant de la taïga a activé Gardien ancestral et subit des dégâts d'énergie ou mentaux ; **Effet.** Les esprits ancestraux du géant interviennent et le protègent en subissant jusqu'à 20 points de dégâts d'énergie ou 30 points de dégâts mentaux. Le géant de la taïga subit les dégâts restants ; si c'est le cas, les esprits partent et le géant n'est plus protégé par ses ancêtres.

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ pique, +26 (magique, allonge 6 m), **Dégâts** 2d8+15 perforants

Corps à corps ♦ poing, +25 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d6+15 contondants

À distance ♦ rocher, +25 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d10+15 contondants

Gardien ancestral ♦ (concentration) **Conditions.** Le géant de la taïga doit être protégé par les ancêtres ; **Effet.** Le géant en appelle aux esprits de ses ancêtres pour qu'ils le protègent, ce qui provoque l'apparition d'une aura de visages spectraux qui luisent et tourbillonnent autour de lui. La CA du géant est de 34 jusqu'au début de son prochain tour.

Protégé par les ancêtres (divine). Les prières d'un géant de la taïga adressées à ses ancêtres lui accordent une protection spirituelle. Si un géant de la taïga perd cette protection (comme en prenant trop de dégâts en utilisant

Esprit gardien ou si les ancêtres sont contrés par *dissipation de la magie*), il perd son immunité contre l'état contrôlé et ses bonus de statut aux jets de sauvegarde contre les effets d'illusion et d'enchantement. Un géant de la taïga peut de nouveau être Protégé par les ancêtres en effectuant une prière de 10 min en tant qu'activité qui a le trait concentration.

Projection de rochers ♦



GÉANT DE L'OMBRE

CRÉATURE 13

LM GRANDE GÉANT HUMANOÏDE OMBRE

Perception +20 ; vision dans le noir**Langues** commun, jotun, langue de l'ombre**Compétences** Athlétisme +27, Intimidation +22, Discrétion +21 (+23 pour se cacher avec une lumière faible)**For** +8, **Dex** +2, **Con** +5, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +3**Objets** chaîne cloutée de frappe +1, cuirasse de résilience +1, sac avec 5 rochers**CA** 33 ; **Réf** +20, **Vig** +25, **Vol** +23**PV** 275**Attaque d'opportunité** ➤**Interception de rochers** ➤**Vitesse** 10,5 m**Corps à corps** ➤ chaîne cloutée, +27 (désarmer, allonge 3 m, Croc-en-jambe), **Dégâts** 3d8+18 tranchants plus voile d'ombre**Corps à corps** ➤ poing, +26 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 3d8+18 contondants plus voile d'ombre**À distance** ➤ rocher +26 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 2d8+18 contondants**Cape d'ombres** ➤ (divine, illusion, ombre). Le géant de l'ombre se pare d'ombres et devient masqué. La nature de cet effet ne dissimule pas l'emplacement du géant, il ne peut donc pas en profiter pour se cacher ou être furtif. Cet effet dure 1 min ou jusqu'à ce qu'il soit directement exposé à la lumière du soleil.**Projection de rochers** ➤**Voile d'ombre** (divine, nécromancie, ombre). Quand un géant de l'ombre touche avec une Frappe au corps à corps, la cible doit réussir un jet de Vigueur DD 30 ou être drainée 1 et subir un malus de statut de -1 à ses tests de Perception impliquant la vue tant qu'elle est drainée. Sur un échec critique, cet état ne guérit pas naturellement et ne peut être neutralisé que par la magie.

GÉANT DE LA TAÏGA

Les géants de la taïga préfèrent un style de vie nomade aussi bien pour éviter d'épuiser les ressources d'une région en comblant leur immense appétit que pour satisfaire leur envie de voir le monde. Ce sont des êtres très spirituels qui communient fréquemment avec les esprits de leurs ancêtres pour qu'ils les guident et partagent leurs connaissances avec eux. Ils préfèrent qu'on les laisse tranquilles afin de pouvoir mener leur existence traditionnelle. Leur taille et leur force impressionnantes suffisent à dissuader la plupart de leurs adversaires de venir leur chercher des noises.

Les géants de la taïga subsistent grâce aux migrations de troupeaux d'aurochs, de mammouths et d'élans. Il leur arrive de lancer des raids contre des villages humanoïdes, mais c'est généralement plus par opportunisme que par une véritable volonté de nuire : ils cherchent surtout à voler du bétail pour se nourrir plutôt qu'à s'en prendre aux gens. Quoi qu'il en soit, l'arrivée d'un groupe de géants de la taïga est un événement potentiellement dévastateur pour une ville ou un village. Aussi, de nombreuses communautés essaient de les amadouer en leur préparant une offrande à l'époque de l'année au cours de laquelle elles savent que les géants s'approcheront.

La plupart de ces géants vénèrent leurs ancêtres et cherchent à honorer leur œuvre dans tout ce qu'ils font. Ce lien profond les rend féroce ment fiers de leur héritage et le meilleur moyen de les pousser à participer en guerre est d'insulter leurs ancêtres. Le simple fait de mentionner les fausses rumeurs selon lesquelles d'anciens incantateurs géants de la taïga sont responsables de la création des premiers géants des runes est le plus sûr moyen de provoquer leur colère éternelle.

Un géant de la taïga mesure 6 m et pèse 5 000 kilos.

LOCALISATIONS
DES GÉANTS DE L'OMBRE

Certains géants de l'ombre se rendent sur le plan matériel pour servir d'agents au sein de la cour des Ombres du Nidal. Les rumeurs évoquant ces troupes de choc massives déployées par les membres mystérieux de cette cour sont très répandues et on y évoque des lieux comme les montagnes près du Chéliax et de Molthune.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



DES ANIMAUX TERRITORIAUX

Les gloutons sont des animaux territoriaux qui sont prêts à défendre leurs proies avec acharnement, même face à des prédateurs plus grands qu'eux ou quand ils se trouvent en infériorité numérique. Ils accaparent de grandes portions de forêt ou de toundra glacée et marquent les limites de leur territoire d'une odeur âcre qui représente un avertissement pour ceux qui savent la reconnaître. Les gloutons sont des créatures voraces qui se jettent sur leur nourriture avec abandon.

GLOUTON

Rares sont les créatures du monde naturel dont la férocité égale celle d'un glouton en colère.

GLOUTON

Les gloutons ressemblent à de petits ours, dont ils sont de lointains cousins. Les gloutons sont trapus et musclés, munis de longues griffes. Ils mesurent près d'un mètre de long pour un poids de 20 kilos. Leur épaisse fourrure les protège du froid des forêts et des toundras glacées qui constituent leur habitat.

GLOUTON

CRÉATURE 2

N MOYENNE **ANIMAL**

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +7

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

CA 18 ; **Réf** +7, **Vig** +9, **Vol** +6

PV 34

Vitesse 7,5 m, creusement 3 m, escalade 3 m

Corps à corps ♦ griffes, +11 (agile), **Dégâts** 1d6+5 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d8+5 perforants

Bond ♦ Le glouton Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement. Si le glouton était caché quand il a entamé cette action, il le reste jusqu'à ce qu'il ait fini son attaque.

Éventration ♦ griffes

Rage du glouton ♦ (concentration, émotion, mental). Le glouton entre dans un état de rage pure qui dure 1 minute, jusqu'à ce qu'il ne perçoive plus aucun ennemi ou qu'il perde connaissance (le premier des deux à se produire). Tant qu'il est enragé, le glouton a une CA de 17, ses Frappes de mâchoires infligent 1d8+7 dégâts et ses Frappes de griffes 1d6+7 dégâts. Pendant cette période, le glouton ne peut pas utiliser des actions possédant le trait concentration, à l'exception de Chercher. Une fois qu'il s'est calmé, le glouton ne peut plus faire appel à la Rage du glouton pendant 1 minute.

GLOUTON GÉANT

Les gloutons géants grandissent jusqu'à atteindre la taille d'un cheval et accaparent des territoires encore plus importants que leurs petits congénères. Alors qu'un glouton normal est prêt à défendre sa proie face à des humanoïdes armés, un glouton géant ne craindra pas quant à lui de traquer et tuer de telles créatures.

GLOUTON GÉANT

CRÉATURE 4

N GRANDE **ANIMAL**

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

Compétences Athlétisme +12, Discrétion +11

For +6, **Dex** +3, **Con** +3, **Int** -4, **Sag** +3, **Cha** +0

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

PV 65

Vitesse 7,5 m, escalade 3 m

Corps à corps ♦ griffes, +12 (agile), **Dégâts** 2d4+8 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +12, **Dégâts** 2d6+8 perforants plus

Empoignade

Bond ♦ Comme le glouton.

Éventration ♦ griffes

Rage du glouton ♦ Comme le glouton, mais avec : CA 20, mâchoires 2d6+11 et griffes 2d4+11.

Ronger ♦ **Conditions** Le glouton a empoigné une créature grâce à sa Frappe de mâchoires. **Effet.** Le glouton mord violemment la créature, lui infligeant 2d6 dégâts perforants (jet de Vigueur basique DD 21). Si la créature échoue à son jet de sauvegarde, elle subit également 2d6 dégâts de saignement persistants.



GOLEMS

La forme et la structure d'un golem ne sont limitées que par la puissance et l'ingéniosité de leur créateur. Au fil des siècles, des mains et des esprits compétents ont affiné les formules pour créer certaines types précis de golems, ce qui a permis le développement des formes communes. Les secrets permettant de créer les types de golems présentés ici peuvent être gardés dans les halls de fameux créateurs de golems ou dans les bibliothèques oubliées de nombreux mondes.

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 le 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 le 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 BOIS

Les golems de bois ont souvent une forme vaguement humanoïde comme s'ils étaient assemblés avec différents bouts de bois. Il est plus rare qu'ils comportent des éléments artistiques, comme des motifs gravés, ou qu'ils soient sculptés pour prendre la forme de différentes créatures en fonction des goûts de leur créateur. Même si de riches clients ont parfois commandé des golems de bois qui reproduisent dans les moindres détails leur apparence ou celle de leurs ancêtres, pour les protéger et satisfaire leur ego à la fois, la plupart des fabricants ne prennent pas cette peine. Les druides et les créatures qui protègent les bois, comme les arboréens, considèrent généralement ces golems comme des abominations ou un affront, un peu à l'image de la répulsion qu'éprouvent les humanoïdes face à un golem de chair. En conséquence, il est rare de voir un de ces golems servir de gardien sur des sites sacrés féériques ou druidiques, même si leur apparence se marie parfaitement bien avec ce genre de lieux.

GOLEM DE BOIS

CRÉATURE 6

PEU COURANT N MOYENNE CRÉATURE ARTIFICIELLE GOLEM DÉNUÉE D'INTELLIGENCE

Perception +12 ; vision dans le noir

Compétence Athlétisme +17

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

CA 23 ; **Réf** +16, **Vig** +15, **Vol** +12

PV 95 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, fatigué, guérison, inconscient, magie (voir Antimagie du golem, ci-dessous), malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ;

Résistances physique 5 (sauf adamantium)

Antimagie du golem affecté par le feu (4d8, 2d6 dans des zones ou à cause de dégâts persistants) ; soigné par la plante (zone 2d6 PV) ; ralenti par la terre



COMPOSANTS DES GOLEMS DE BOIS

À moins d'être sévèrement endommagés par un feu magique, le bois rare et les fragments délicatement ouvragés d'un golem de bois peuvent conserver leur valeur après sa destruction. Des charpentiers, des sculpteurs et même certains marchands peuvent payer un bon prix pour récupérer ces restes. Cependant, si le golem appartenait à une personne riche et puissante et que ces fragments sont identifiables, il peut être plus difficile de trouver un acquéreur.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





COMPOSANTS DES GOLEMS DE CHAROGNE

Les membres en décomposition qui constituent le golem de charogne n'ont pas grande valeur dans la plupart des cultures. Cependant, la magie utilisée pour les préserver et pour les imprégner de maladies peut être canalisée par des nécromanciens peu scrupuleux et d'autres pratiquants des arts les plus vils. Ces créatures peuvent être disposées à acheter un golem de charogne détruit, mais le processus utilisé pour en extraire la puissance est difficile et peu efficace, aussi ils ne le paieront pas cher.

Écharde ➤ (arcanique, transmutation) **Déclencheur**. Le golem de bois subit des dégâts physiques ; **Effet**. Un éclat de bois de bonne taille est projeté sur l'attaquant. Le golem effectue une Frappe d'écharde contre une créature adjacente sans déclencher de réactions.

Vulnérable à façonnage du bois. Un golem de bois ciblé par *façonnage du bois* subit 2d8 dégâts par niveau de sort avec un jet de Vigueur basique contre le DD des sorts de l'incantateur. En cas d'échec critique, le golem est également immobilisé pendant 1d4 rounds.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +17 (magique), **Dégâts** 2d8+8 contondants

À distance ♦ écharde, +16 (magique, facteur de portée 9 m), **Dégâts** 2d4+8 perforants

Volée d'échardes ♦♦ (arcanique, évocation). Le golem de bois effectue jusqu'à quatre Frappes d'écharde, chacune dirigée contre une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du golem, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

GOLEM DE CHAROGNE

Les golems de charogne, nauséabonds et envahis de mouches, sont des amalgames de membres putréfiés issus de plusieurs créatures et cousus entre eux. Contrairement à la plupart des golems, ils ont rarement une forme humanoïde et ont une apparence plus bestiale et perversie. En conséquence, certains étudiants dans l'art de la fabrication de ces êtres affirment qu'ils ne sont pas de véritables golems ; quoi qu'il en soit, ces immondes créatures artificielles partagent les autres traits des golems, y compris leurs immunités. Ce qui est certain, c'est que la plupart de ceux qui en fabriquent ne le font pas par véritable intérêt pour les techniques de golemancie, mais parce que ces créatures peuvent répandre des maladies. Leurs créateurs envoient leurs sbires dénués d'intelligence provoquer des destructions immédiates et répandre la contagion sur leur passage.

GOLEM DE CHAROGNE

CRÉATURE 4

PEU COURANT N MOYENNE CRÉATURE ARTIFICIELLE GOLEM DÉNUÉE D'INTELLIGENCE

Perception +6 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +14

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

CA 19 ; **Réf** +8, **Vig** +13, **Vol** +10

PV 60 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, électricité, fatigué, guérison, inconscient, magie (voir Antimagie du golem, ci-dessous), malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ;

Résistances physique 5 (sauf adamantium ou tranchants)

Antimagie du golem affecté par le feu (4d6, 1d8 dans des zones ou à cause de dégâts persistants) ; soigné par l'électricité (zone 1d6 PV) ; ralenti par le froid

Puanteur (aura, olfactif) 12 m. Une créature qui entre dans l'aura ou y commence son tour doit réussir un jet de Vigueur DD 19, sinon elle est malade 1 (et ralentie 1 tant qu'elle est malade si elle a subi un échec critique). Tant qu'elle reste dans l'aura, la créature affectée 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 immunisée pendant 1 min.

Vulnérable à la préservation des morts. Incanter *préservation des morts* sur un golem de charogne le rend rigide. Le golem doit faire un jet de Vigueur DD 19. Il n'est pas affecté en cas de succès critique, ralenti 1 pendant 1d4 rounds en cas de succès et immobilisé et ralenti pendant 1d4 rounds en cas d'échec.



Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +14 (agile, magique), **Dégâts** 2d6+4 tranchants plus fièvre de la fange

Corps à corps ♦ mâchoires, +14 (magique), **Dégâts** 2d10+4 perforants plus fièvre de la fange

Fièvre de la fange (maladie). Les états malade et inconscient de cette maladie ne peuvent se terminer ni être atténués tant que la maladie n'est pas guérie ; **Jds** Vigueur DD 19 ; **Stade 1** porteur sain (1d4 heures) ; **Stade 2** malade 1 (1 jour) ; **Stade 3** malade 1 et ralenti 1 tant qu'il est malade (1 jour) ; **Stade 4** inconscient (1 jour) ; **Stade 5** mort

GOLEM DE GLACE

Les golems de glace sont soit taillés dans des grands blocs de glace, soit assemblés à partir d'éléments individuels qui sont fusionnés par la chaleur avant d'être refroidis. Dans la plupart des cas, la forme qui en résulte est au mieux une vague silhouette humanoïde. Cependant, un artisan talentueux peut créer de splendides statues de glace de créatures mythiques, de célébrités et même de divinités.

Bien que les golems de glace soient souvent utilisés comme gardiens dans des régions au climat froid, la magie qui les anime les empêche de fondre dans des conditions plus chaudes. Cela, combiné au fait que le coût et la difficulté pour les créer ne soient pas excessifs, signifie que ces créatures artificielles sont très demandées. Les riches et les puissants vivant dans des régions chaudes et arides commandent souvent des golems de glace non seulement pour protéger leurs domaines et leurs chambres fortes, mais aussi pour leur confort. En effet, la présence d'un golem de glace dans l'angle d'une salle peut permettre d'y maintenir une température agréable. Les individus véritablement décadents utilisent les golems de glace comme serviteurs afin de rafraîchir leurs boissons.

GOLEM DE GLACE

CRÉATURE 5

PEU COURANT N MOYENNE FROID CRÉATURE ARTIFICIELLE GOLEM DÉNUÉE D'INTELLIGENCE

Perception +9 ; vision dans le noir

Compétence Athlétisme +15

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

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +15, **Vol** +9

PV 80 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, électricité, fatigue, froid, guérison, inconscient, magie (voir Antimagie du golem, ci-dessous), malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ;

Résistances physique 5 (sauf adamantium ou contondants)

Antimagie du golem affecté par le feu (4d6, 1d10 dans des zones ou à cause de dégâts persistants) ; soigné par le froid (zone 1d6 PV) ; ralenti par l'eau

Destruction glaciale (arcanique, froid, évocation). Quand un golem de glace est détruit, son corps explose en une projection d'air glacial et de fragments de glace tranchants comme des rasoirs ; l'explosion inflige 2d6 dégâts tranchants et 2d6 dégâts de froid aux créatures situées dans une émanation de 6 m, avec un jet de Réflexes basique DD 19.

Vulnérable à endurance aux éléments. Un golem de glace peut être ciblé par *endurance aux éléments* même s'il n'est pas consentant. S'il est pris pour cible, pendant 1 round, il ne peut pas utiliser Souffle ni tirer profit de Froid insidieux et son attaque au poing n'inflige pas de dégâts de froid.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +15 (magique, polyvalent P),

Dégâts 2d6+7 contondants plus 1d6 de froid

Froid insidieux (arcanique, froid, évocation). Quand un golem de glace obtient un coup critique avec sa Frappe de poing, la cible subit également 2d6 dégâts de froid persistants et elle est ralentie 1 pendant 1 round.

Souffle ♦♦ (arcanique, froid, évocation). Le golem exhale une brume glaciale qui inflige 6d6 dégâts de froid dans un cône de 9 m (jet de Réflexes basique DD 22). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.



COMPOSANTS DES GOLEMS DE GLACE

Quand il est détruit, la magie qui maintenait la forme du golem de glace se dissipe rapidement. À moins d'être dans un environnement glacial, ses restes brisés fondent très rapidement. Cependant, la magie d'animation peut perdurer dans des éclats de glace qui ne fondent pas ; on peut les revendre un bon prix à des individus riches qui s'en servent pour préserver la nourriture et rafraîchir les boissons. Les morceaux de glace récupérés et préservés magiquement ou qui fondent dans des récipients scellés peuvent être vendus à des érudits capables de découvrir des secrets arcaniques par divination à partir de ces matériaux autrefois animés magiquement.





COMPOSANTS DES GOLEMS DE VERRE

La destruction d'un golem de verre ne laisse souvent rien d'autre qu'un tas de minuscules fragments de cristal et de plomb. Cependant, si des plus grands morceaux sont encore intacts, ils peuvent être vendus à des marchands de verre ou des artisans compétents qui peuvent en faire d'éclatantes œuvres d'art.

GOLEM DE VERRE

Fabriqués avec du verre renforcé et assemblés grâce à du plomb magiquement traité, les golems de verre sont à la fois des œuvres d'art et des gardiens mortels. Ils protègent le plus souvent de grandes cathédrales ou des palais opulents, véritables témoignages de la richesse et de la puissance de ceux qu'ils servent ou qu'ils ont servis. Une fois activés sur ordre de leurs créateurs, ces êtres sont plus rapides et plus agiles que la plupart des autres golems. Leurs membres tranchants semblables à des lames peuvent facilement ouvrir des veines et des artères, infligeant ainsi des blessures qui saignent abondamment.

De tous les types de golems, celui de verre est le plus proche d'une œuvre d'art. Tout comme de puissants aristocrates peuvent utiliser un golem de glace pour se rafraîchir ou un golem de bois pour flatter leur ego, le verre coloré des golems de verre peut par sa seule présence décorer magnifiquement la salle dans laquelle il est installé.

GOLEM DE VERRE

CRÉATURE 8

PEU COURANT N GRANDE CRÉATURE ARTIFICIELLE GOLEM DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

Perception +14 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +19, Discrétion +14

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

CA 26 ; **Réf** +16, **Vig** +17, **Vol** +14

PV 135 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effet de mort, fatigué, guérison, inconscient, magie (voir Antimagie du golem, ci-dessous), maladie, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ; **Résistances** physique 10 (sauf adamantium ou contondants)

Antimagie du golem affecté par le son (6d6, 2d6 dans des zones où à cause de dégâts persistants) ; soigné par le feu (zone 2d6 PV) ; ralenti par le froid

Renvoi de sorts ➤ (abjuration, arcanique) **Déclencheur.**

Le golem de verre est ciblé par un sort ; **Effet.** Le golem de verre oriente sa surface réfléchissante magique pour renvoyer le sort à son incantateur. Il essaie de contrer le sort en tentant un test d'Acrobaties pour son test de contre. S'il réussit, l'effet est renvoyé sur l'incantateur.

Vulnérable à fracassement. Un golem de verre est affecté par le sort *fracassement* comme s'il était un objet non porté.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ➤ membre tranchant, +20 (agile, magique, polyvalent P), **Dégâts** 2d6+8 tranchants plus 1d6 de saignement

Éclat aveuglant ♦♦ (évo-cation, lumière, visuel). Le golem de verre génère des vagues de luminosité scintillante qui diffusent une lumière vive dans une émanation de 18 m (et une lumière faible sur les 18 m

suivants). La lumière perdure jusqu'au début de son prochain tour après quoi le golem ne peut plus utiliser Éclat aveuglant pendant 1d4 rounds. Une créature dans la zone affectée par la lumière vive ou qui y pénètre doit tenter un jet de Volonté DD 23.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est éblouie pendant 1 round.

Échec critique. La créature est aveuglée pendant 1 round puis elle est éblouie pendant 4 rounds supplémentaires.



GORGONE

Bien qu'elles puissent avoir l'air de créatures artificielles pour les néophytes en raison de leurs plaques d'armures métalliques qui ressemblent à de la pierre polie, les gorgones sont des créatures de chair et de sang. Ces bêtes au sale caractère accueillent les intrus en les chargeant ou en les piétinant tout en libérant sur eux leur souffle pétrifiant. Une gorgone seule est dangereuse, mais quand elles sont en groupe, elles deviennent particulièrement mortelles.

Généralement, elles se nourrissent de chair pétrifiée ou de fossiles. Ces créatures sur-naturelles peuvent se repaître de pierre naturelle si elles le doivent, mais elles trouvent que la pierre brute est dénuée de saveur, aussi elles n'en raffolent pas. En combat, les gorgones utilisent leur souffle pétrifiant pour transformer leurs ennemis en pierre. Puis elles brisent les statues avec leurs sabots ou leurs cornes et avalent les fragments de pierre pour les mâcher bruyamment. Les gorgones ne peuvent pas digérer les matériaux organiques non pétrifiés et, si elles essaient, elles sont malades et subissent de graves troubles intestinaux. Cela ne met pas leur vie en danger mais elles deviennent encore plus irascibles au grand dam de quiconque croise leur route.

La chair d'une gorgone a un vague goût de bœuf mais avec une texture graveleuse et terreuse et un arrière-goût que la plupart des amateurs de viande trouvent rebutant. Les créatures étroitement liées à la terre et à la pierre peuvent apprécier cette saveur ; les géants de pierre, en particulier, considèrent le steak de gorgone comme un mets délicat. Dans certaines cultures, notamment celle des nains, la préparation de la viande de gorgone est considérée comme un défi à la fois culinaire et physique. Les cuisiniers qui utilisent la viande de gorgone peuvent avoir une certaine renommée s'ils parviennent à concocter des plats savoureux avec cette viande naturellement peu savoureuse.

GORGONE

CRÉATURE 8

PEU COURANT N GRANDE BÊTE

Perception +19 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétence Athlétisme +19

For +7, **Dex** +3, **Con** +6, **Int** -4, **Sag** +5, **Cha** +3

CA 28 ; **Réf** +13, **Vig** +18, **Vol** +17

PV 135 ; **Immunités** pétrification

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ corne, +20, **Dégâts** 2d12+10 perforants

Corps à corps ♦ sabot, +18, **Dégâts** 2d6+10 contondants

Charge puissante ♦♦ La gorgone Marche rapidement deux fois puis effectue une Frappe de corne. Si elle s'est déplacée d'au moins 6 m à partir de sa position de départ, les dégâts de la Frappe passent à 3d12+12.

Piétinement. ♦♦♦ Moyenne ou plus petite, sabot, DD 26

Souffle ♦♦ (mise hors de combat, primordiale, terre, transmutation). La gorgone souffle un gaz vert dans un cône de 18 m. Chaque créature dans la zone d'effet doit tenter un jet de Vigueur DD 25. La gorgone ne peut plus utiliser son souffle avant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. Le corps de la créature se durcit et se rigidifie. Elle est ralentie 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est pétrifiée pendant 1 min. Elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours.

Échec critique. La créature est définitivement pétrifiée.



ENTRAÎNEMENT DÉCONSEILLÉ

Bien que nombreux soient ceux qui ont tenté de dresser une gorgone pour en faire une monture ou une bête de guerre, cette tâche est rendue très complexe par la combinaison de leur irascibilité notoire et la difficulté à contrôler les effets de leur souffle de pétrification. Dans la plupart des cas, ceux qui tentent de domestiquer des gorgones ne font que leur offrir un terrain où se reproduire en toute liberté.





COMLOTS DU DOMAINE

Bien que Golarion ait survécu aux événements de l'Aube du Jugement, la menace du Sombre Domaine est loin d'être terminée. Ce conglomérat extraterrestre comprend qu'il a besoin de comprendre toute l'étendue de la présence humanoïde dans l'univers pour mieux préparer ses plans. Certains érudits nihilistes prétendent que l'Aube du Jugement n'a jamais eu pour but de provoquer la fin du monde, mais plutôt de préparer une invasion encore plus dévastatrice du Domaine dans un avenir proche.

GOSREG

Les gosregs sont des agents du Sombre Domaine qui s'infiltrent dans les sociétés humanoïdes pour favoriser les plans de leurs sinistres maîtres extraterrestres. Ils servent d'espions et de forces spéciales qui peuvent se mêler aux sociétés humanoïdes tout en œuvrant en secret pour atteindre les objectifs du Domaine.

Sous leur forme naturelle, les gosregs ont une démarche saccadée à cause de leurs courtes jambes et de leurs bras dégingandés. Ils prennent l'apparence d'humanoïdes pour s'infiltrer dans leurs sociétés et ils n'abandonnent leur déguisement que lorsqu'ils pensent être découverts et estiment devoir recourir à la violence physique pour protéger leur mission. Leur tête en forme de cerveau et leurs pattes bestiales suggèrent une possible parenté avec un agent similaire du Sombre Domaine : le redoutable dévoreur d'intellect.

GOSREG

CRÉATURE 11

PEU COURANT CM MOYENNE ABERRATION

Perception +21 ; perception des pensées 18 m, vision dans le noir

Langues aklo, commun, commun des profondeurs ; télépathie 30 m

Compétences Diplomatie +22, Discrétion +23, Duperie +24, Occultisme +23, Société +19

For +3, **Dex** +6, **Con** +3, **Int** +6, **Sag** +5, **Cha** +7

Perception des pensées (divination, mental, occulte). Le gosreg perçoit l'essence mentale d'une créature en tant que sens précis à la portée indiquée ; il ne peut pas percevoir des créatures dénuées d'intelligence avec ce pouvoir.

CA 31 ; **Réf** +23, **Vig** +18, **Vol** +22 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 195 ; **Immunités** confus ; **Résistances** mental 10

Aura de perturbations (aura, mental, occulte) 9 m. Le gosreg projette un champ d'énergie discordante qui perturbe l'esprit des créatures pensantes. Tout créature qui n'est pas dénuée d'intelligence dans un rayon de 9 m d'un gosreg subit un malus de statut de -1 à ses jets de Volonté.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ✦ griffe, +21 (agile, finesse), **Dégâts** 2d8+7 tranchants

Corps à corps ✦ mâchoires, +21 (finesse), **Dégâts** 2d10+7 perforants plus 1d10 mental

Sorts innés occultes DD 30, attaque +22 ; **6° calamité imaginaire**, doubleur fantôme ; **5° communication à distance**, pulsation synaptique, sonde mentale, suggestion subconsciente ; **4° cauchemar**, suggestion (×3) ; **2° alignement indétectable** ; **Tours de magie (6°) manipulation à distance**, projectile télékinésique

Assaut mental ✦✦ (illusion, mental, occulte). Le gosreg concentre son champ d'énergie mentale discordante et le projette contre l'esprit d'un ennemi situé dans un rayon de 18 m. La cible subit 6d6 dégâts mentaux (jet de Volonté basique DD 30). En cas d'échec critique, la créature est également confuse pendant 1d4 rounds.

Changement de forme ✦ (concentration, occulte, métamorphose, transmutation). Le gosreg peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de Petite ou Moyenne taille. Ce changement de forme n'affecte pas sa Vitesse, 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).



GREMLIN

Les créatures féeriques malicieuses connues sous le nom de gremlins semblent extrêmement variées, avec des apparences très diverses. Préférant détruire au lieu de bâtir, les gremlins ne construisent presque jamais leur propre foyer et préfèrent infester les tunnels et les bâtiments abandonnés. Ils garnissent leur tanière de pièges vicieux et parfois d'animaux dressés (souvent considérés comme des nuisibles par les humanoïdes). Les tanières des gremlins se situent généralement à proximité d'une ville ou d'un village (que ce soit à la surface ou dans l'Ombreterre), ce qui leur permet de disposer d'une source accessible de nourriture, de matériaux pour fabriquer des pièges et, bien naturellement, de victimes pour se distraire.

Il n'y a pas une grande différence d'apparence entre les mâles et les femelles gremlins et de nombreux observateurs pensent à tort qu'ils sont d'un seul sexe ou asexués. Ils se reproduisent rapidement et une poignée d'entre eux peut rapidement devenir un groupe très important. Les jeunes gremlins sont élevés en communauté ; c'est une nécessité puisqu'ils éprouvent dès leur naissance le besoin d'effectuer toutes sortes de méfaits. Ils grandissent rapidement et atteignent leur taille adulte en quelques semaines.

VEXGIT

Ces gremlins sont couverts des pieds à la tête d'un exosquelette semblable à celui d'un crustacé qui émet des bruits de claquements et des cliquetis à chaque fois qu'ils bougent. Ils adorent saboter le travail des autres créatures, transformant souvent leurs œuvres en pièges dangereux. Un vexgit peut bloquer la serrure d'une porte, saboter les roues d'un chariot ou retirer les clous de la coque d'un navire. Les bâtiments infestés de vexgits sont rapidement remplis de pièges comme des herses qui s'abattent sans prévenir, des canalisations qui explosent violemment ou des horloges d'où s'échappe une avalanche de mécanismes.

Conscients de leur faiblesse physique, les vexgits s'équipent de marteaux et d'autres outils pour arracher des pièces de mécanismes et briser tout ce qu'ils ne parviennent pas à démonter. Un marteau prévu pour un humain devient un véritable maillet entre les mains minuscules d'un vexgit.

Une infestation de vexgits peut comporter de un à une vingtaine d'individus. Des groupes plus importants sont généralement dirigés par un vexgit plus puissant doué en vol ou en magie primordiale. Des bêtes dressées comme des rats géants, des vipères et des nuées de rats sont assez communes dans leurs tanières.

VEXGIT

CRÉATURE 1

LM TRÈS PETITE FÉE GREMLIN

Perception +6 ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +6, Artisanat +6 (+8 pour les pièges), Nature +6, Discrétion +5 (voir exosquelette cliquetant), Vol +7

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

Objets maillet

Exosquelette cliquetant. Une créature douée d'ouïe gagne un bonus de circonstance de +2 à son DD de Perception contre les tentatives pour Être furtif du vexgit.

CA 16 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +6

PV 24 ; **Faiblesse** fer froid 2

Vitesse 6 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ maillet, +8 (Pousser), **Dégâts** 1d12+1 contondants plus Fracasement destructeur

Corps à corps ♦ morsure, +11 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+1 perforants DD 17 ; **1^{re} alarme** ; **Tours de magie (1^{er})** prestidigitation

Fracasement destructeur. La Frappe de maillet d'un vexgit contre un objet ignore jusqu'à 5 points de Solidité de cet objet.

Piège de gremlin ♦♦♦ (conjuración, primordiale) **Fréquence** une fois par heure ; **Effet.** Le vexgit fabrique sans aucun coût un piège de son niveau, ou d'un niveau inférieur, qui prend normalement 1 min à fabriquer. Un vexgit peut maintenir un seul piège de gremlin à la fois ; s'il en crée un nouveau, le précédent disparaît.



SBIRES GREMLINS

La plupart des gens savent qu'il vaut mieux éviter d'employer des gremlins, aussi quand ils vivent parmi d'autres créatures, ce sont souvent des parasites et des invités indésirables. Certains sinistres individus imaginatifs qui se retrouvent infestés par leur présence les capturent parfois pour les relâcher dans les demeures de leurs ennemis.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



FOI DES GREMLINS

Les gremlins loyaux mauvais sont parfois attirés par le culte des archidiabls mais pas d'une manière orthodoxe. Dispater est vénéré comme l'archidiabls des villes, de véritables terrains de jeu où voler et saboter. Mammon est vénéré en tant que faiseur de fortunes et protecteur des tanières des gremlins qui, comme son domaine d'Érèbe, sont sombres et remplies de pièges.

Les gremlins neutres mauvais sont réputés pour vénérer Norgorber sous son aspect de protecteur des voleurs mais les pugwampis en particulier préfèrent vénérer les gnolls (ou quoi que puissent vénérer les gnolls de la région). Les gremlins chaotiques mauvais vénèrent souvent Andirifkhu, le seigneur démon des illusions, des couteaux et des pièges. Ceux qui entretiennent encore un lien avec le Premier Monde peuvent prêter allégeance au Roi Lanterne, l'Ainé du rire, des méfaits et de la transmutation.

Poigne de rouille ✦✦ (primordiale, transmutation) **Fréquence** une fois par heure ; **Effet**. Le vexgit effectue une attaque de sort à +9 contre une créature ou un objet non porté. S'il réussit, le vexgit inflige 1d6 dégâts (doublés sur un coup critique) à un objet métallique que porte ou tient la cible en ignorant sa Solidité. S'il frappe un objet en métal non porté, celui-ci subit automatiquement ces dégâts. Si une créature fait appel à la réaction Blocage au bouclier et utilise un bouclier de métal contre cette attaque, le bouclier est automatiquement brisé, mais aucun autre objet n'est rouillé par cette attaque.

Sabotage express. Quand un vexgit réussit ou obtient une réussite critique à un test pour Désamorcer un dispositif, il gagne un succès supplémentaire pour désamorcer un appareil complexe.

NUGLUB

Les « immenses » nugalubs bossus comptent parmi les gremlins les plus grands même si leur taille ne dépasse pas un mètre. Les nugalubs ont trois yeux brillants de couleur bleue brillants et leur tête ainsi que leur dos sont couverts d'épais poils noirs et huileux qui leur font comme un manteau. Ils adorent tuer avec la même joie que les autres gremlins réservent généralement aux sabotages. Ils passent de longues heures à préparer des embuscades pour les voyageurs sans méfiance ou à ourdir les meurtres de villageois endormis. Bien que moins portés sur la technique que leurs cousins, les nugalubs aiment construire des pièges. Ils prennent un réel plaisir à fabriquer discrètement des pièges dans des endroits considérés comme familiers par leurs victimes, comme le perron de leur maison ou le parquet autour de leur lit. Si quelqu'un d'autre est accusé de leur crimes, c'est encore mieux.

En combat, les nugalubs se focalisent sur les cibles équipées d'une armure métallique. Certains attribuent cette tendance à de la pure jalousie, les nugalubs ayant du mal à enfiler une armure à cause de leur corps difforme. Ils sont particulièrement doués pour faire trébucher ceux qui les entourent afin qu'ils tombent à terre. Une fois qu'un ennemi est à terre, tous les nugalubs s'abattent sur lui pour le mordre et le lacérer de leurs griffes jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien.

Ils se réunissent rarement en groupes de plus d'une demi-douzaine d'individus pour éviter des disputes qui se terminent souvent par des actes de violence et de cannibalisme. Un nugalub solitaire qui tyrannise un groupe de gremlins plus petits obtient plus souvent ce qu'il exige et il est donc moins probable qu'il attaque ses alliés.

NUGLUB

CRÉATURE 2

CM PETITE FÉE GREMLIN

Perception +5 ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs

Compétences Acrobaties +8, Artisanat +5 (+7 pour les pièges), Intimidation +7, Discrétion +8

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

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +9, **Vol** +5

PV 34 ; **Faiblesse** fer froid 2

Briseur de genoux ➤

Déclencheur. Une créature de taille

Moyenne à portée d'allonge du nugalub quitte une case pendant une action de mouvement ; **Effet**. Le nugalub frappe les genoux de la créature pour tenter de la faire tomber. Le nugalub effectue un test d'Acrobaties contre le DD de Réflexes de la créature. Sur un succès, la cible tombe à terre.

Vitesse 9 m, escalade 6 m

Corps à corps ✦ griffe, +11 (agile, finesse),

Dégâts 1d6+1 tranchants

Corps à corps ✦ morsure, +11 (finesse),

Dégâts 1d8+1 perforants plus Empoignade

Sorts innés primordiaux DD 18, attaque +8 ; **2^e fracassement** ; **1^{er} décharge électrique, graisse** ; **Tours de magie (1^{er}) prestidigitation**

Attaque sournoise. La Frappe d'un nugalub inflige 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux cibles prises au dépourvu ou 1d10 si la cible est à terre.



GRENDEL

Ce ravageur des marais froids n'est pas simplement un monstre, c'est une force de la nature. Là où règne la paix et la prospérité dans le monde, Grendel frappe pour démontrer que la tranquillité n'est que temporaire et que la mort est la seule constante. Il erre aux frontières de ses marais en quête de communautés empreintes de joie. Il frappe la nuit et préfère agir au cours de célébrations ou de festivals. Plus il peut balayer le bonheur et la joie, plus il est satisfait.

Bien que Grendel soit une créature unique, la tuer ne sauvera pas le monde de ses ravages très longtemps. Dès que sa mère ressent instinctivement la souffrance de sa mort, elle donne naissance à un nouveau Grendel. Ce dernier semble éviter les sites déjà terrorisés par ses frères aînés, comme s'il savait instinctivement que ces endroits abritent des héros suffisamment puissants pour le vaincre.

GRENDEL

CRÉATURE 19

UNIQUE CM GRANDE HUMANOÏDE

Perception +35 ; vision dans le noir, ouïe fine 36 m

Langues commun

Compétences Acrobaties +34, Athlétisme +39, Intimidation +34, Discrétion +34, Survie +33

For +10, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** +0, **Sag** +6, **Cha** +5

Ouïe fine. L'ouïe de Grendel est un sens précis qui a une portée de 36 m.

CA 44 ; **Réf** +32, **Vig** +36, **Voll** +31

PV 360 ; **Résistances** 15 pour toutes (sauf attaques à mains nues)

Attaque d'opportunité ➤ Grendel obtient une réaction supplémentaire au début de chacun de ses tours qu'il ne peut utiliser que pour faire une Attaque d'opportunité avec sa griffe. Une même action ne peut pas déclencher plus d'une Attaque d'opportunité.

Férocité ➤

Impossible à arrêter ➤ **Déclencheur.** Grendel devrait subir des dégâts persistants ou un des états suivants : affaibli, aveugle, condamné, confus, contrôlé, drainé, ébloui, effrayé, en fuite, étourdi ou stupéfié, fasciné, fatigué, malade, maladroit, paralysé, pétrifié, ralenti, sourd ; **Effet.** Grendel n'est pas affecté par les dégâts persistants ou l'état ayant déclenché cette réaction.

Présence terrifiante (aura, émotion, terreur, mental) 18 m, DD 38.

Vitesse 12 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +37 (magique, allonge 3 m, polyvalent C), **Dégâts** 4d10+18 perforants

Corps à corps ➤ poing, +37 (agile, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 4d8+18 contondants plus Empoignade améliorée

Distance ➤ rocher, +37 (brutal, facteur de portée 45 m), **Dégâts** 2d12+18 contondants

Broyage avec les dents ➤ **Conditions.** Grendel a empoigné une créature ; **Effet.** Grendel effectue une Frappe de mâchoires infligeant des dégâts contondants contre la créature qu'il empoigne. Si elle est touchée, la créature subit 2d6 dégâts persistants de saignement et elle est blessée 1, ou elle augmente son état blessé de 1 si elle l'est déjà. Sur un coup critique, la créature est à la place blessée 2 ou augmente son état de 2 si elle l'est déjà. Si une créature est tuée par Broyage avec les dents, Grendel récupère 40 PV ; il s'agit d'un effet de guérison.

Mains du meurtrier. La Frappe de poing de Grendel inflige 18 dégâts contondants en cas d'échec (mais aucun dégât en cas d'échec critique).

Projection de rochers ➤



MÈRE DE GRENDEL

Dans les profondeurs d'un lac de montagne rempli de serpents de mer se trouve une maison magique, l'antre de la mère de Grendel. Parmi ses nombreux trésors se trouve une épée si énorme et si lourde que seul un individu doté d'une force surnaturelle peut la manier. Quand Grendel est blessé, c'est ici qu'il se réfugie pour récupérer.





ESPÈCES DE GRENOUILLES

Bien que toutes les grenouilles soient des amphibiens, certaines d'entre elles passent le plus clair de leur temps en dehors de l'eau. Même celles que l'on trouve à proximité des lacs ou des cours d'eau sont douées pour l'escalade. Vous pouvez varier les rencontres avec des grenouilles en remplaçant leur Vitesse de nage par une Vitesse d'escalade (ou même leur permettre d'avoir les deux). De même, pour les grenouilles venimeuses, les effets spécifiques de leur toxine peuvent varier en fonction des espèces ; certains poisons qu'elles sécrètent peuvent provoquer l'état maladroit ou stupéfié au lieu de l'état affaibli.

GRENOUILLE

Les grenouilles qui sont venimeuses ou qui atteignent des tailles monstrueuses peuvent être une menace pour les aventuriers.

GRENOUILLE-LANCE

La grenouille-lance doit son nom à sa toxine qui est traditionnellement utilisée pour empoisonner des projectiles comme des lances et des dagues.

GRENOUILLE-LANCE

CRÉATURE 0

N TRÈS PETITE ANIMAL

Perception +6 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +0 (+6 pour Escalader, Sauter en hauteur, Sauter en longueur et Nager)

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

CA 14 ; **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +6

PV 12

Peau toxique. À chaque fois qu'une créature touche la grenouille-lance ou qu'une créature adjacente la frappe avec une attaque au corps à corps, cette créature est exposée à son venin.

Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +7 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6 perforants plus venin de grenouille-lance

Pattes collantes. Les grenouilles-lance ne sont pas prises au dépourvu quand elles gardent l'équilibre sur une surface étroite et elles gagnent un bonus de Réflexes de +4 à leurs jets de sauvegarde pour éviter de tomber.

Venin de grenouille-lance (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 15 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d4 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round)

POISON DE GRENOUILLE-LANCE

Une seule grenouille-lance a assez de toxine pour fabriquer 1 dose de poison de grenouille-lance.

POISON DE GRENOUILLE-LANCE

OBJET 1

ALCHIMIQUE **CONSOMMABLE** **BLESSURE** **POISON**

Prix 3 po

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

Activation ♦♦ Interagir

Jet de sauvegarde Vigueur DD 15 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d4 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round)

GRENOUILLE GÉANTE

Les grenouilles géantes peuvent atteindre une taille de 1,8 m et peser jusqu'à 100 kilos ; leur gueule béante est garnie de plusieurs rangées de dents tranchantes comme des rasoirs.

GRENOUILLE GÉANTE

CRÉATURE 1

N MOYENNE ANIMAL

Perception +7 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +6 (+10 pour Sauter en hauteur ou Sauter en longueur), Discrétion +7

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

CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +8, **Vol** +5

PV 30

Vitesses 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ♦ langue, +8 (allonge 4,5 m), **Effet** empoignade avec la langue

Corps à corps ♦ mâchoires, +8, **Dégâts** 1d6+3 perforants plus Empoignade

Empoignade avec la langue. Une créature touchée par la langue de la grenouille géante est empoignée. La cible n'est pas immobilisée, mais elle ne peut pas s'éloigner au-delà de l'allonge de la langue de la grenouille. 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 à la grenouille, cela l'empêche d'utiliser sa Frappe de langue jusqu'à ce qu'elle repousse, ce qui prend une semaine.

Pattes collantes. Comme la grenouille-lance.



GRINDYLOW

La partie supérieure d'un grindyflow ressemble vaguement à un goblin, mais à partir de la taille, leur corps est constitué d'un amas grouillant de tentacules constellés de ventouses. Ils vivent principalement dans les eaux peu profondes aussi bien douces que salées, y compris les lacs, les rivières, les régions côtières et à proximité des récifs de coraux. Les grindyflows sont souvent organisés en bancs de quelques individus à plusieurs centaines. Les bancs les plus petits peuvent parfois obéir à une créature aquatique plus puissante. Cependant, ce genre d'alliance ne dure que jusqu'à ce que le banc subisse un revers majeur, après quoi les survivants se dispersent et forment des bancs plus petits.

Les grindyflows ne sont pas territoriaux, mais ils sont pragmatiques ; bien qu'ils bâtissent rarement des structures permanentes, ils peuvent rester sur un bon terrain de chasse pendant des générations jusqu'à ce qu'ils soient chassés par des prédateurs. Ils établissent souvent leurs tanières dans des abris mobiles comme une concentration d'algues ou la coque d'un navire abandonné. Ce sont d'excellents chasseurs doublés de charognards qui dévorent tout ce qu'ils peuvent mordre.

Ils respectent la puissance des prédateurs marins plus grands qu'eux, mais ils détestent les calmars (ou tout ce qui peut y ressembler). Les marins qui traversent des eaux infestées de grindyflows peignent souvent des calmars sous leur coque dans l'espoir d'éloigner ces petites terreur. Bien que cela puisse permettre de tenir à l'écart les bancs les plus petits, cela peut aussi se retourner contre les navigateurs et inciter des bancs plus importants à lancer une attaque coordonnée ; c'est d'autant plus probable si la route empruntée par le navire est prévisible. Cette haine envers les calmars ne s'étend pas aux autres créatures tentaculaires ; les grindyflows considèrent même les pieuvres comme les incarnations de la grâce et de la puissance.

GRINDYLOW

CM PETITE ABERRATION AMPHIBIE

Perception +5 ; vision dans le noir

Langue aquatique

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +7, Survie +5

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

Objets lance

CA 15 ; **Réf** +7, **Vig** +6, **Vol** +5

PV 14

Attaque d'opportunité ➤ Un grindyflow obtient une réaction supplémentaire au début de chacun de ses tours qu'il ne peut utiliser que pour faire une Attaque d'opportunité avec un tentacule. Une même action ne peut pas déclencher plus d'une Attaque d'opportunité.

Vitesse 3 m, nage 7,5 m

Corps à corps ➤ lance, +5, **Dégâts** 1d6+1 perforants

Corps à corps ➤ morsure, +7 (finesse), **Dégâts** 1d6+1 perforants

Corps à corps ➤ tentacule, +7 (agile, finesse, croc-en-jambe),

Dégâts 1d4+1 contondants plus Empoignade

À distance ➤ lance, +7 (jet 6 m), **Dégâts** 1d6+1 perforants

Propulsion ➤➤ (déplacement). Le grindyflow se déplace à travers l'eau jusqu'à 18 m en ligne droite sans déclencher de réactions.

Ventouses de fixation. Quand un grindyflow Empoigne une créature plus grande que lui, il s'y attache. La créature empoignée n'est pas immobilisée, mais si elle se déplace, le grindyflow se déplace avec elle. Si la créature est de taille Moyenne ou plus petite, elle subit un malus de statut de -1,5 m à ses Vitesses tant que le grindyflow est attaché. Tant qu'il est fixé à la créature, le grindyflow est pris au dépourvu.

CRÉATURE O



GRINDYLOWS GÉANTS

Bien que la plupart des grindyflows soient petits, un minuscule pourcentage de ces créatures continue à grandir tout au long de leur vie. Ceux qui atteignent une Grande taille, ou une taille encore plus grande, gagnent le trait géant et deviennent souvent les champions de leur banc.





UNE HISTOIRE DE NEUTRALITÉ

Les villages de gripllis se mêlent rarement aux problèmes d'autres communautés et préfèrent se focaliser sur le maintien d'une paix relative au sein de leur propre petite société.

Leurs légendes expliquent cette attitude en racontant qu'un champion griplli aurait entraîné les siens dans une guerre entre humains et charau-kas. Les histoires diffèrent quant au camp que les gripllis auraient soutenu, mais chaque version se termine par la mort sanglante du héros et de sa famille. Selon les anciens des villages, les gripllis ont tout fait depuis ce temps-là pour rester à l'écart de tout conflit.

GRIPPLI

Les gripllis installent leurs foyers au sommet des arbres des jungles et des forêts tropicales. Ces créatures humanoïdes ressemblant à des grenouilles se sont adaptées d'une manière unique à leur environnement avec des yeux démesurés qui leur donnent une excellente vision aussi bien en pleine lumière que dans l'obscurité et de grands et larges orteils qui leur permettent facilement d'escalader les arbres. Leur apparence physique est très variée, leur physiologie étant influencée par leur environnement. Ceux qui vivent dans des forêts verdoyantes, par exemple, ont généralement des écailles vert clair et des yeux rouges. En revanche, les gripllis qui vivent dans des régions où sévissent la pourriture et la décomposition ont une peau marron tachetée, et ceux qui vivent près des lacs ou des ruisseaux ont souvent une peau bleu vif aux zébrures orange. Les gripllis font en général 60 cm de haut et pèsent environ 15 kilos.

Quelle que soit leur région d'origine, les gripllis sont le plus souvent des chasseurs-cueilleurs pacifiques. En raison de leurs connaissances très limitées dans le domaine agricole, les gripllis n'ont pas de fermes comme celles des humanoïdes. À la place, ils cultivent des champignons et cueillent divers fruits dans la nature. Bien que la plupart d'entre eux chassent des insectes, dans certaines communautés, ils peuvent aussi les capturer et les faire se reproduire afin de constituer un élevage de libellules ou de coléoptères géants qu'ils finissent par tuer pour se nourrir. Il arrive même que des gripllis particulièrement entreprenants attrapent et dressent de gros insectes volants pour en faire leur monture lors de la chasse. Le dressage d'insectes aussi massifs n'est cependant pas chose facile et les gripllis qui y parviennent sont ainsi souvent considérés comme des héros locaux.

Ils construisent généralement leurs villages dans des boqueteaux particulièrement denses, reliant de grandes plates-formes de bois construites autour des troncs par des ponts de lianes. Ils utilisent des grandes feuilles et des branches épaisses pour camoufler leurs villages et il est donc très difficile de les repérer à partir du sol. Ils taillent également des pistes dans la forêt environnante qui constituent de véritables labyrinthes dans lesquels ils sont les seuls à pouvoir se retrouver.

Généralement, des éclaireurs gripllis surveillent les abords de leurs communautés. Des gripllis plus puissants habitent ces communautés, qu'il s'agisse de chefs religieux, de puissants druides ou de guerriers agiles qui, à cause de leur petite taille, se focalisent plus sur les armes maniées avec finesse et les attaques à distance que sur des tactiques de corps-à-corps.

ÉCLAIREUR GRIPPLI

CRÉATURE 1

N PETITE GRIPPLI HUMANOÏDE

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues commun, griplli

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4, Discrétion +7 (+9 dans les forêts), Nature +6, Survie +6

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

Objets armure de cuir, filet, fléchettes (5), serpe

CA 18 ; **Réf** +9, **Vig** +7, **Vol** +6

PV 20

Vitesse 7,5 m, escalade 6 m ; déplacement facilité dans la jungle

Corps à corps ♦ faucille, +9 (agile, croc-en-jambe, finesse), **Dégâts** 1d4+1 tranchants

À distance ♦ fléchette, +9 (agile, jet 6 m), **Dégâts** 1d4+1 perforants

Déplacement facilité dans la jungle. Un griplli ignore le terrain difficile dans les forêts et les jungles.

Lancer de filet ♦ **Conditions.** Le griplli manie un filet avec ses deux mains ; **Effet.** Le griplli effectue une Frappe à distance (avec un modificateur de +9) contre une créature de taille Moyenne ou plus petite à 6 m ou moins. En cas d'attaque réussie, la cible est prise au dépourvu et subit un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses. En cas de coup critique, la créature est entravée à la place. Le DD pour S'échapper du filet est de 16. Une créature adjacente à la cible peut Interagir avec le filet pour le retirer.

GRODAIR

Les grodairs sont de singulières créatures avec une apparence de poisson qui sont originaires du Premier Monde. Leur physiologie surnaturelle inclut un étrange organe avec un espace extradimensionnel capable de stocker des milliers de litres d'eau. Cela octroie à un grodaire la capacité de se constituer un environnement qui lui convient n'importe où en libérant cette eau, transformant ainsi n'importe quel terrain en tourbière peu profonde. Quand les grodairs souhaitent partir pour se rendre ailleurs, ils se contentent de récupérer cette eau. Quand cela est nécessaire, les grodairs peuvent aussi se déplacer sur la terre ferme en marchant sur les tentacules qui pendent de leur ventre.

Ils disposent de deux paires d'yeux qui fonctionnent indépendamment. Bien que cela les rende difficile à surprendre, ils sont également facilement distraits. Pendant les conversations, ils ont tendance à perdre leur concentration et ont des difficultés à se souvenir de ce qu'on leur a dit. Ce sont cependant des créatures qui adorent converser et écouter des histoires sur le monde. Bien que cela les rende assez sympathiques, ils ne sont pas fiables. Ils ont le plus grand mal à suivre un plan ou des instructions et ils ne parviennent à garder un secret que s'ils l'oublient. C'est pour cette raison qu'ils ne constituent pas de très bons alliés.

Les grodairs sont des omnivores curieux et voraces qui aiment goûter de nouvelles nourritures. En fait, cette recherche de nouveaux mets est la principale raison pour laquelle ils s'aventurent en dehors du Premier Monde. Ils peuvent aussi capturer et stocker dans leur gorge des petits animaux et des plantes qui se conservent dans l'eau et qu'ils peuvent recracher et manger plus tard.

GRODAIR

CRÉATURE 5

CN MOYENNE AMPHIBIE BÊTE FÉE EAU

Perception +13 ; vision dans le noir

Langues aquatique, sylvestre

Compétences Athlétisme +13, Nature +13, Survie +11

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

CA 20 ; **Réf** +9, **Vig** +15, **Vol** +11

PV 88

Torrent mortel (conjuración, eau, primordiale). Quand un grodaire meurt, son corps explose en une projection d'eau pressurisée qui inflige 4d6 dégâts contondants à toutes les créatures situées dans une émanation de 4,5 m (jet de Réflexes basique DD 22). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont également repoussées de 1,5 m (3 m en cas d'échec critique).

Vitesse 7,5 m, nage 15 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +15,

Dégâts 2d8+7 perforants

Corps à corps ♦ tentacule, +15,

Dégâts 1d10+7 contondants plus

Renversement

À distance ♦ jet d'eau, +13 (facteur de portée 18 m), **Dégâts** 3d6 contondants plus Bousculade 3 m

Sorts innés primordiaux DD 22 ;

5^e contrôle de l'eau

Bourbier ♦ (primordiale, transmutation, eau). Le grodaire transforme la terre, le sable ou des sédiments similaires dans une émanation de 3 m en boue pendant 1 round. Cette boue est un terrain difficile pour tout autre que les grodairs.

Organe intarissable ♦ (invocation, manipulation, primordiale, eau). Le grodaire déverse de l'eau à partir d'un sac magique le long de sa colonne vertébrale. Il génère soit un débit d'eau de 4 l par round, soit un jet d'eau de 1,5 m de long au rythme de 20 L par round. Il peut arrêter le débit de l'eau avec une action unique.



TRÉSORS DES GRODAIRS

Parmi les immondes et caoutchouteuses entrailles d'un grodaire éventré se trouve un amas bizarre d'organes tubulaires de la taille d'un melon qui lui sert de réserve d'eau extradimensionnelle. Récolter cet organe demande 5 minutes et un test de Survie DD 22. Pendant les prochaines 2d6 heures, l'amas peut être utilisé pour produire l'effet « ruisseau » ou « fontaine » de la *carafe intarissable* (Livre de base 603). En cas d'échec critique au test pour récolter l'organe, il explose et inflige d26 dégâts contondants à celui qui a tenté de le récupérer.





LENG

Appelé aussi le Royaume du Cauchemar ou la Terreur Au-delà des Rêves, le plateau gelé de Leng projette son ombre physique et spirituelle sur les Contrées du rêve. Leng est à la fois une partie et une corruption de cette dimension, qui abrite des horreurs bien étranges et leurs anciens dieux.

HABITANT DE LENG

Esclavagistes et pillards venus de la froide et ventée dimension de Leng, ces humanoïdes maléfiques parcourent la réalité à bord d'inquiétants navires noirs capables de franchir les frontières des dimensions et des plans. Bien que la plupart des habitants de Leng cherchent à piller et capturer des esclaves comme bien des pirates, certains jouent les ambassadeurs et les marchands et sèment la discorde dans l'intérêt de leurs complots à long terme. Ces créatures insondables se vêtent de robes flottantes, de voiles et de larges turbans pour sembler humaines, mais il suffit d'apercevoir les petites cornes qui couronnent leur crâne, leurs mâchoires bordées de tentacules ou leurs pattes de chèvres poilues pour en déduire une physiologie aberrante.

Les féroces capitaines aux commandes des tristement célèbres navires noirs sont dirigés par une caste supérieure de fanatiques et de musiciens qui servent de grands prêtres et s'efforcent d'apaiser les terrifiants dieux qui contemplent les Contrées du cauchemar avec une froide malveillance.

HABITANT DE LENG

CRÉATURE 8

CM MOYENNE ABERRATION RÊVE

Perception +17 ; vision dans le noir

Langues aklo ; don des langues

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +15, Connaissance de la navigation maritime +20, Discrétion +17, Duperie +19, Occultisme +18, Vol +17

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

Objets kukri de frappe +1, rubis de Leng d'une valeur de 30 po (2)

CA 27 ; **Réf** +19, **Vig** +16, **Vol** +17

PV 100, guérison accélérée planaire 5 ; **Immunité** froid ; **Résistances** coup critique 10, précision 10

Guérison accélérée planaire. Un habitant de Leng conserve toujours un lien avec Leng et, tant qu'il en est éloigné, il bénéficie de guérison accélérée 5. Il perd ce pouvoir à Leng et dans les zones où les connexions planaires ne fonctionnent pas. S'il se fait tuer, son corps s'évanouit dans le néant en 1d4 round et ne laisse que son équipement derrière lui.

Il se reforme ensuite à Leng. Il meurt définitivement seulement si sa guérison accélérée planaire ne fonctionne pas.

Ne respire pas. Un habitant de Leng n'a pas besoin de respirer.

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ kukri, +18 (agile, finesse, magique, croc-en-jambe), **Dégâts** 2d6+6 tranchants plus 1d6 de saignement persistants

Corps à corps ♦ mâchoires, +17 (agile, finesse), **Dégâts** 2d10+6 perforants plus morsure débilitante

Sorts occultes innés DD 27, attaque +19 ; **4°** douleur fantôme, malédiction du paria, suggestion ; **3°** lecture des pensées, lévitation, localisation, leurs hypnotiques ; **2°** image miroir ; **Tours de magie (4°)** contact glacial, détection de la magie, lecture de l'aura, manipulation à distance, message ; **Constant (4°)** don des langues

Morsure débilitante (malédiction, occulte). Une créature qui subit des dégâts à cause de la morsure de l'habitant doit réussir un jet de Vigueur DD 27, sinon elle devient maladroit 1. À chaque fois que la cible rate un nouveau jet de sauvegarde contre ce pouvoir, l'intensité de l'état augmente de 1 (jusqu'à un maximum de maladroit 4). L'intensité de cet état est réduite de 1 toutes les 24 h.

Rubis de Leng (enchantement, occulte). Nombre d'habitants de Leng possèdent d'étranges rubis extraits des carrières de Leng. Tant qu'une créature tient un rubis de Leng qu'elle a volontairement accepté en cadeau ou en paiement de la part d'un habitant de Leng, n'importe quel habitant de Leng peut la prendre pour cible avec *malédiction du paria*, *douleur fantôme* ou *lecture des pensées* dans un rayon de 1,5 km. La créature utilise un résultat d'un degré moins bon que ce qu'il a obtenu lors de son jet de sauvegarde contre *malédiction du paria*.



HÉRITIER DES PLANS, GÉNIERIN

Les génierins sont des mortels dont l'ascendance a été mêlée avec celle des génies, ce qui leur confère des pouvoirs élémentaires tirés des plans élémentaires. Si les génierins présentés ici sont tous d'ascendance humaine et présentent des exemples d'alignements, ces créatures, tout comme les autres héritiers des plans, peuvent provenir d'autres ascendances et avoir n'importe quel alignement. Vos trouverez plus d'informations sur les génies du *Bestiaire 1*.

IFRIT

Un feu élémentaire brûlant coule dans les veines des ifrits. La plupart des ifrits sont des citoyens de deuxième ordre sous le joug des éfrits et de leur Domaine des flammes, mais ceux qui ont eu la chance de naître hors de cette hiérarchie ou qui choisissent de fuir mènent des vies passionnées en quête de gloire, de célébrité et de pouvoir.

Les ifrits aiment le feu mais cela ne signifie pas qu'ils embrassent tous sa nature destructrice. Ceux qui cherchent à avoir des rôles plus productifs dans une société trouvent l'inspiration en regardant les flammes voler et danser et sont fiers de leurs compétences d'acrobates et de danseur. Le culte de Sarenrae ouvre grand les bras aux danseurs ifrits du feu, à la fois en raison de leurs talents mais aussi pour s'assurer qu'ils trouvent un lieu sûr loin de leurs congénères plus violents.

Cependant, la plupart des ifrits sont attirés vers des professions et des vocations qui leur permettent de se complaire dans la gloire du feu. Les pyrochimistes appliquent cette passion aux enseignements alchimiques, appréciant la pureté de chaque bombe lancée ou chaque conflagration initiée.

PYROCHIMISTE IFRIT CRÉATURE 1

LM MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE IFRIT

Perception +3

Langues commun, igné

Compétences Acrobaties +6, Artisanat +6, Intimidation +4, Nature +3, Survie +3, Vol +6

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

Objets armure de cuir clouté, dague, formulaire, outils d'alchimiste, silex et amorce

Objets imprégnés. Un pyrochimiste ifrit porte les objets imprégnés suivants (chacun dure 24 h ou jusqu'à ce que le pyrochimiste fasse ses préparatifs quotidiens) : feu grégeois inférieur (5), élixir de vie inférieur (2), bâton fumigène inférieur.

CA 18 ; **Réf** +6, **Vig** +5, **Vol** +3

PV 18 ; **Résistances** feu 1

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ dague, +8 (agile, finesse, de jet 3 m, polyvalent T),

Dégâts 1d4 perforants

À distance ♦ feu grégeois inférieur, +8 (facteur de portée 9 m), **Dégâts** 1d8 de feu plus 1 dégât persistant de feu et 1 dégât d'aspersion de feu

Sorts innés primordiaux DD 16, attaque +8 ; **Tours de magie (1^{re})** flammes

Artificier rapide ♦ Par une action d'Interaction, le pyrochimiste ifrit prend une bombe alchimique et la lance comme une Frappe à distance.

ONDIN

Les ondins sont imprégnés d'eau élémentaire, le pouvoir bouillonnant des eaux du large les parcourt. Ces héritiers des plans sont souvent athlétiques et sveltes. Ils sont facilement distraits par des sensations auditives car les bruits sont bien plus forts et clairs en-dehors des vagues.



GÉNÉALOGIE DES GÉNIERINS

Les héritiers des plans provenant des plans élémentaires sont appelés génierins car ils sont majoritairement nés de l'union de mortels et de génies : les ifrits descendent des éfrits, les oréades des shaitans, les sulis des janns, les sylphes des djinns et les ondins des marides. Malgré cette ascendance prestigieuse, les génierins n'héritent pas de la majorité des talents exceptionnels de leurs parents, comme leur capacité à exaucer des vœux.





AUTRES HÉRITIERS DES PLANS

Il existe également deux autres héritiers des plans : les ganzi imprégnés d'entropie, et leurs opposés drastiques, les aphorites harmonieux, respectivement héritiers du chaos et de l'ordre.

Les ondins sont peut être les plus stables de tous les génierins et forment souvent des communautés le long des côtes voire sur l'eau. Dans ce dernier cas, ils préfèrent s'installer sur des villes-bateaux qui comprennent parfois des dizaines de vaisseaux de toutes les formes et de toutes les tailles. Les ondins qui occupent ces communautés sont tout aussi diversifiés et apportent les aspects de multiples cultures à une même communauté. Les villes-bateaux sont permanentes mais changeantes : elles grossissent, diminuent et migrent constamment au fur et à mesure que des familles d'ondins ajoutent ou enlèvent leurs navires de la flottille. Une ville ondine comme celle-ci peut rester en mer pendant des années, ses résidents gagnant rarement la terre ferme et uniquement pour ramasser du bois afin de chauffer leurs repas et de réparer leurs demeures. La permanence paradoxalement toujours changeante de ces communautés reflète les capacités d'adaptation et la notion de liberté des ondins tout en préservant l'importance du groupe.

Les hydromanciens sont particulièrement estimés par ces colonies flottantes, ne serait-ce que pour leur capacité à créer de l'eau potable en pleine mer.

HYDROMANCIEN ONDIN

CRÉATURE 1

CB MOYENNE AMPHIBIE HUMAIN HUMANOÏDE ONDIN

Perception +5

Langues aquatique, commun

Compétences Arcanes +3, Athlétisme +3, Diplomatie +7, Intimidation +7, Nature +5, Survie +5

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

Objets dague

CA 16 ; Réf +5, Vig +4, Vol +7

PV 15

Vitesses 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ♦ dague, +7 (agile, finesse, polyvalent T),

Dégâts 1d4 perforants

À distance ♦ dague, +7 (agile, de jet 3 m, polyvalent T), Dégâts 1d4 perforants

Sorts spontanés primordiaux DD 17, attaque +9 ; 1^{er} création d'eau, guérison, poussée hydraulique ; Tours

de magie (1^{er}) aspersion acide, détection de la magie, entrave, repérage, stabilisation

Sorts de lignage d'ensorceleur DD 17, attaque +9 ; 1^{er} (1 point de focalisation) projectile élémentaire (Livre de base 393)

ORÉADE

Les oréades sont des créatures dont les os sont mêlés à de la terre élémentaire. Elles ressemblent à leur ascendance mortelle mais leur peau est de pierre et des cristaux délicats remplacent leurs cheveux, leur fourrure ou leurs écailles. Les oréades sont stoïques et lentes à prendre des décisions mais leur détermination et leurs convictions sont inébranlables.

Les oréades chérissent généralement une vie d'isolement et de calme. Cependant, en vieillissant, elles se sentent attirées de façon inexplicable vers des lieux reculés, guidées dans cette direction comme l'aiguille d'une boussole l'est vers le nord, de façon constante et irrésistible. La destination de ce pèlerinage mystérieux est unique pour chaque oréade, mais elle concerne généralement un lieu d'une incroyable puissance mystique, d'une splendeur naturelle inégalée ou cachant un enseignement ésotérique. La plupart des oréades sont attirées vers un lieu avec lequel elles sont relativement familières, mais quelques-unes se sentent guidées vers une direction en apparence aléatoire et partent dans l'espoir de découvrir les mystères qui attendent au bout de leur chemin invisible.

Nombre d'entre elles trouvent que le rôle de garde leur correspond bien, car elles peuvent à la fois aider à promouvoir l'ordre et passer du temps à monter la garde seules sur une portion spécifique d'une fortification ou sur un sentier sauvage dans un endroit éloigné.

GARDE ORÉADE

CRÉATURE 1

LN MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE ORÉADE

Perception +7

Langues commun, terreux

Compétences Athlétisme +7, Artisanat +3, Médecine +5, Société +3, Survie +5

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

Objets bouclier en acier (Solidité 5, PV 20, SR 10), épée bâtarde, harnois, marteau léger

CA 19 (21 avec le bouclier levé) ; Réf +6, Vig +7, Vol +5

PV 20

Attaque d'opportunité

Blocage au bouclier

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ épée bâtarde, +9 (deux mains d12), Dégâts 1d8+4 tranchants

À distance ♦ marteau léger, +6 (agile, jet 6m), Dégâts 1d6+4 contondants

Attaque en puissance ♦♦ Fréquence. une fois par round ; Effet. Le garde fait une Frappe de corps à corps. Elle compte comme deux attaques pour le calcul du malus d'attaques multiples. Si cette Frappe touche, elle inflige un dé de dégâts d'arme supplémentaire.

SULI

Leurs ancêtres génies étant natifs du plan matériel, les sulis (descendants de mortels et de jann) sont, dans l'ensemble, les génierins les plus courants du plan matériel. Ce sont souvent des artisans ou des médiateurs qui se font un devoir d'essayer d'apporter l'harmonie et l'équilibre dans un monde souffrant de discordes.

Les sulis ont un charme naturel qui échappe souvent aux autres génierins, mais font preuve de beaucoup d'orgueil, voire d'une arrogance qui reflète leur excentricité ou leur sert de façade. Peu de créatures non-sulis comprennent que la vantardise n'est pas seulement un symptôme d'un égo surdimensionné chez les sulis mais une véritable institution culturelle comme peut l'être la poésie chez les humains. Les fanfaronnades des sulis vantent leurs propres mérites, mais assurent également la transmission des exploits de leurs compagnons et de leurs familles. Ils veillent donc à créer des histoires qui seront racontées pendant des générations. Cela est particulièrement vrai pour les sulis qui ont vécu avec d'autres génierins et ont été considérés comme inférieurs seulement car ils n'avaient pas de lien puissant avec un plan élémentaire.

Les danseurs des dunes sulis sont une des manifestations de la volonté de ces génierins à s'intégrer à d'autres sociétés humanoïdes. Ils travaillent si dur pour perfectionner leurs compétences en fanfaronnades que leurs paroles aident à remotiver ceux qui voyagent avec eux. Les sulis de régions non désertiques ajustent leurs noms aux types de terrains dans lesquels ils vivent mais, qu'ils préfèrent les forêts, les collines ou les plaines arctiques, leurs fanfaronnades sont toujours aussi percutantes.

DANSEUR DES DUNES SULI

CRÉATURE 1

N MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE SULI

Perception +5

Langues aquatique, aérien, commun, igné, terreux

Compétences Acrobaties +5, Diplomatie +7, Duperie +6,

Occultisme +4, Représentation +7, Société +4

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

Objets cimenterre, tambourin



LES HUMANOÏDES EXTRAPLANAIRES

Il existe une différence importante entre les héritiers des plans et les humanoïdes extraplanaires tels que les charardeurs. Les charardeurs et les autres humanoïdes extraplanaires représentent de véritables groupes ancestraux dotés de leurs propres identités physiques et culturelles et de leurs traditions. Les héritiers des plans sont issus de diverses ascendances, mais partagent un héritage similaire par le biais d'être extraplanaires, et, à l'exception des marides, ils s'intègrent généralement à d'autres communautés humanoïdes au lieu de fonder les leurs.





LES GÉNIERINS SUR GOLARION

Si la plupart des héritiers des plans génierins vivent sur le plan ancestral de leur parent génie, des rares sources de puissance élémentaire ou d'activité de génies donnent parfois naissance à des génierins sur Golarion. Ces génierins sont presque toujours situés vers Katapesh car les génies y sont plus répandus en raison de l'influence des lieux de génies en ces lieux.



CA 15, Réf +5, Vig +3, Vol +5
PV 16

Rempart élémentaire ➤ **Déclencheur.** Un ennemi est sur le point d'infliger au danseur des dunes des dégâts de froid, d'électricité, de feu ou d'un sort qui a le trait air, terre, feu ou eau ; **Effet.** Le danseur des dunes gagne une résistance 2 contre les dégâts déclencheurs.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ➤ cimeterre, +7 (percutant, balayage), **Dégâts** 1d6+2 tranchants

Sorts spontanés occultes DD 17, attaque +9 ; 1^{er} (2 emplacements) *apaiser, couleurs dansantes, coup au but* ; **Tours de magie** (1^{er}) *assistance divine, bouclier, détection de la magie, inspiration vaillante* (Livre de base 387), *manipulation à distance, projectile télékinésique*

Assaut élémentaire ➤ La magie élémentaire emplit le corps ou l'arme du danseur des dunes. Le danseur des dunes choisit un élément et fait une Frappe de corps à corps. La Frappe inflige 1d4 dégâts supplémentaires du type indiqué et a le trait correspondant à l'élément : **Air** électricité, **Eau** froid, **Feu** feu, **Terre** contondant.

SYLPHE

Les sylphes sont des héritiers des plans menus dont le souffle est entrecoupé de bourrasques élémentaires et dont le corps semble être soumis en permanence à une douce brise. Nés de l'union entre un mortel et un djinn, les sylphes sont vifs d'esprit et très créatifs mais également sujets à des lubies soudaines et facilement distraits.

Les sylphes sont célèbres pour « l'écoute du vent », une pratique qui, d'après les autres créatures, n'est guère qu'une façon élégante de dire qu'ils écoutent aux portes. Pourtant, cette coutume est bien plus importante que cela pour les sylphes qui passent des heures à écouter les histoires qui leur sont rapportées par la brise. Si certains sylphes peu scrupuleux sont capables d'utiliser les informations ainsi apprises pour faire chanter ou abuser les autres, la majorité d'entre eux considèrent l'écoute du vent comme une façon de rester en contact avec le monde qui les entoure tout en le maintenant à distance. Assurément, un fureteur sylphe ne cherche généralement pas à utiliser ce qu'il a appris pour faire le mal, mais plutôt pour prévenir les autres de dangers futurs ou les aider à se préparer à des tâches dangereuses.

FURETEUR SYLPHE

CRÉATURE 1

CB MOYENNE HUMAIN HUMANOÏDE SYLPHE

Perception +5

Langues aérien, commun

Compétences Acrobaties +7, Diplomatie +6, Discrétion +7, Duperie +6, Société +4, Vol +7

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

Objets armure de cuir, lamétoile

CA 18 ; Réf +9, Vig +4, Vol +8

PV 17

Bourrasque déviatrice. ➤ (air, évocation, primordiale) **Déclencheur.** Le fureteur sylphe est la cible d'une attaque physique à distance ; **Conditions.** Le fureteur sylphe est conscient de l'attaque ; **Effet.** Une bourrasque soudaine s'élève entre le fureteur sylphe et la source de l'attaque à distance, ce qui lui confère un bonus de statut de +3 à sa CA contre l'attaque déclencheuse. Si l'attaque rate, c'est que le vent l'a parée. Ce vent ne peut pas dévier des projectiles à distance anormalement gros ou lourds (comme des rochers ou des carreaux de baliste).

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ➤ lamétoile, +9 (agile, mortelle d6, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+4

À distance ➤ lamétoile, +9 (agile, mortelle d6, jet 9 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+1

Agresseur surprise. Au premier round de combat, les créatures qui n'ont pas encore agi sont prises au dépourvu par le fureteur sylphe.

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

Soutien du vent. Lorsque le fureteur sylphe attaque avec une arme de jet, le facteur de portée augmente de 3 m.

HIPPOCAMPE

Les étranges êtres connus sous le nom d'hippocampes ressemblent à des chevaux terrestres de la tête jusqu'au milieu du corps, mais leurs pattes sont remplacées par des nageoires et leur train arrière par une puissante queue ressemblant à celle d'un poisson. Ils ont des écailles colorées allant du blanc perle au vert d'algue ainsi que de brillantes voiles dorsales nervurées à la place de leur crinière. Dans les océans, la plupart des hippocampes ont tendance à se rassembler dans les eaux peu profondes près des étendues d'algues ou des forêts de varech qui leur fournissent leur nourriture et les abritent des prédateurs. À l'instar des chevaux terrestres qui vivent en troupeau pour se protéger des dangers, les hippocampes se regroupent en bancs importants.

Ils ont une grande valeur pour les sociétés sous-marines et pour les habitants de la surface. Ils sont aussi faciles à dresser que des chevaux et peuvent servir aux mêmes fonctions que ce soit en tant que bêtes de somme, de montures dressées pour le combat, de moyens de transport ou d'animaux domestiques. Bien que les hippocampes puissent être équipés de bardes, cela les gêne considérablement, aussi la plupart de leurs dresseurs ont recours à des harnachements plus légers. Le plus souvent, ils sont dressés pour tirer des chariots ou des traîneaux conçus pour le milieu marin. Les hippocampes ne quittent pas l'eau puisqu'ils sont très maladroits sur la terre ferme, ne peuvent pas être chevauchés quand ils se traînent par terre et ne peuvent pas respirer de l'air très longtemps.

Il existe différentes espèces d'hippocampes, mais la plupart ne diffèrent de l'espèce commune que par leurs couleurs. Les plus robustes, comme l'hippocampe polaire, ne vivent que dans les eaux arctiques et sont figurés par des hippocampes avec des ajustements d'élite.

HIPPOCAMPE

Les hippocampes servent de montures aux humanoïdes aquatiques ou parcourent les profondeurs des océans.

HIPPOCAMPE

N **GRANDE** **ANIMAL** **AQUATIQUE**

Perception +6 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +4, Athlétisme +7

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

CA 16 ; **Réf** +4, **Vig** +9, **Vol** +6

PV 24

Désarçonner ➤ DD 17

Vitesse 1,5 m, nage 12 m

Corps à corps ➤ queue, +7 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d6+4 contondants

Retraite soudaine ➤➤ L'hippocampe effectue une Frappe de queue puis Nage avec un bonus de circonstance de +3 m à sa Vitesse de nage. Il gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre les réactions déclenchées par ce déplacement.

HIPPOCAMPE GÉANT

Vivant dans les océans les plus profonds, les hippocampes géants n'ont jamais été aperçus à proximité des côtes et sont souvent considérés comme des êtres légendaires imaginés par les marins.

HIPPOCAMPE GÉANT

CRÉATURE 8

PEU COURANT **N** **TRÈS GRANDE** **ANIMAL** **AQUATIQUE**

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

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +20

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

CA 27 ; **Réf** +16, **Vig** +18, **Vol** +14

PV 170

Désarçonner ➤ DD 28

Vitesse 3 m, nage 24 m

Corps à corps ➤ queue, +18 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d6+10 contondants

Retraite soudaine ➤➤ Comme l'hippocampe.



CAVALERIE AQUATIQUE

Protégeant les ports d'Absalom et les berges de l'île de la Pierrétoile, l'unité d'élite des Chevaucheurs des vagues se sert d'hippocampes dressés au combat comme montures. Les Chevaucheurs des vagues harcèlent les navires ennemis, repoussent les adversaires aquatiques et interceptent les contrebandiers.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



ŒUFS D'HIPPOGRIFFE

Les hippogriffes ne donnent pas naissance à des petits déjà formés, mais pondent un seul œuf. Ces œufs sont très recherchés par les dresseurs potentiels, mais aussi par les opportunistes.

HIPPOGRIFFE

Avec l'allure fière d'un grand rapace et la magnificence d'un puissant cheval, certains pensent que les hippogriffes sont le résultat accidentel de la fusion de différentes créatures ou la création d'un magicien manipulant la chair et doté d'un sens aiguisé de l'esthétisme. Quelle que soit leur origine, ces animaux sont désormais très communs dans le ciel au-dessus des plaines ou des collines.

Les hippogriffes ont les ailes, les pattes avant et la tête d'un oiseau de proie avec une coloration de plumes similaire à celle d'un faucon ou d'un aigle. Cependant, certains éleveurs sont parvenus à donner naissance à des espèces dotées de plumes blanches ou noires comme du charbon. Leur torse, leur train arrière et leur queue ressemblent à ceux d'un cheval et sont généralement de couleur baie, noisette ou grise, avec certaines robes ayant une coloration noire, pie ou même palomino.

Les hippogriffes ont une taille similaire à celle des grands chevaux. Ils doivent souvent surveiller le ciel puisque, tout comme leurs cousins équidés, ils sont le repas favoris des griffons affamés et des vouivres. Seule leur vitesse exceptionnelle leur permet d'échapper à ces prédateurs.

Les hippogriffes sont exceptionnellement territoriaux et protègent férocelement les terres de leur domaine. Ils préfèrent généralement les grandes plaines d'herbes hautes, les régions à collines et les prairies. Les plus robustes établissent leur nid sur les falaises de canyons d'où ils ratissent les déserts rocaillieux en quête de coyotes, de cerfs et parfois d'humanoïdes. Ils préfèrent chasser les mammifères, mais ils broutent de l'herbe après chaque repas pour les aider à digérer.

Puisque les habitudes alimentaires de l'hippogriffe peuvent être dangereuses aussi bien pour les éleveurs que pour leur bétail, les communautés offrent souvent des récompenses pour l'élimination de ces créatures. En conséquence, au même titre que les cerfs, les élans et les ours, des hippogriffes empaillés décorent souvent les tavernes à la frontière des terres civilisées et celles des avant-postes lointains.

Cependant, dans d'autres communautés, les hippogriffes sont dressés dès leur naissance pour être chevauchés au combat par des soldats d'élite. Les plus connus dans la région de la mer Intérieure sont les mercenaires de la Compagnie des sables de la cité-état de Korvosa. Quelques tentatives sont parfois faites pour dresser des hippogriffes adultes, mais cela s'avère généralement très difficile. Les chevaucheurs d'hippogriffes doivent utiliser des selles et des techniques de combat spéciales qui leur permettent d'agir de concert avec leur monture. Ainsi, ils peuvent combattre efficacement sans gêner les battements d'ailes de leur compagnon.

HIPPOGRIFFE

CRÉATURE 2

N GRANDE ANIMAL

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +7, Survie +6

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

CA 18 ; **Réf** +9, **Vig** +8, **Vol** +6

PV 32

Désarçonner ➤ **DD** 17

Vitesse 9 m, vol 19,5 m

Corps à corps ➤ aile, +9 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d6+3 contondants

Corps à corps ➤ bec, +9, **Dégâts** 1d10+3 perforants

Corps à corps ➤ serre, +9 (agile), **Dégâts** 1d6+3 tranchants

Frappes en vol ➤➤ L'hippogriffe 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.



HIPPOPOTAME

Les hippopotames, ou hippos, sont des animaux semi-aquatiques qui passent le plus clair de leur temps dans les rivières et les lacs, même s'ils peuvent évoluer sur la terre ferme.

HIPPOPOTAME

Les hippopotames adultes se déplacent rapidement sur terre et attaquent discrètement dans l'eau. Bien qu'ils soient herbivores, ils sont notoirement agressifs et territoriaux.

HIPPOPOTAME

CRÉATURE 5

N **GRANDE** **ANIMAL**

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

Compétences Athlétisme +13, Discrétion +11 (+13 dans l'eau), Survie +11

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

Inspiration profonde. L'hippopotame peut retenir sa respiration pendant environ 5 minutes.

CA 21 ; **Réf** +9, **Vig** +15, **Vol** +11

PV 85

Vitesse 7,5 m, nage 6 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +15 (mortel d10), **Dégâts** 2d8+8 perforants

Corps à corps ♦ pied, +13, **Dégâts** 1d10+8 contondants

Chavirer ♦ (attaque). L'hippopotame tente de faire chavirer une embarcation adjacente de sa taille ou plus petite. Il doit réussir un test d'Athlétisme avec un DD de 25 (réduit de 5 par catégorie de taille du navire inférieure à celle de l'hippo) ou égal au DD de Connaissance de la navigation maritime du pilote, selon le plus élevé.

Embuscade aquatique ♦ 9 m

Piétinement ♦♦♦ Moyenne ou plus petite, pied, DD 23

HIPPOPOTAME BÉHÉMOTH

Les hippos béhémots sont plus grands que des éléphants. Ils passent moins de temps dans l'eau que leurs cousins plus petits. Ils sont omnivores et peuvent apprécier le goût de la viande.

HIPPOPOTAME BÉHÉMOTH CRÉATURE 10

N **TRÈS GRANDE** **ANIMAL**

Perception +19 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +23, Discrétion +18 (+20 dans l'eau), Survie +17

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

Inspiration profonde. L'hippopotame béhémot peut retenir sa respiration pendant environ 1 heure.

CA 29 ; **Réf** +17, **Vig** +22, **Vol** +19

PV 190

Vitesse 10,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +23 (mortel d12, allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+10 perforants plus Empoignade

Corps à corps ♦ pied, +21, **Dégâts** 2d8+9 contondants

Chavirer ♦ (attaque). Comme l'hippopotame (DD 30 pour les embarcations de taille Très Grande).

Double morsure ♦ L'hippo béhémot effectue une Frappe de mâchoires ciblant deux créatures adjacentes l'une à l'autre. Ne lancez qu'une seule fois l'attaque et les dégâts et appliquez-les à chaque créature touchée. Une Double morsure compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples.

Embuscade aquatique ♦ 12 m

Gober ♦ Moyenne, 2d12+10 contondants, Rupture 26.

Piétinement ♦♦♦ Grande ou plus petite, pied, DD 29



SUEUR D'HIPPOPOTAME

La sueur d'un hippopotame est d'une couleur rouge inhabituelle qui peut leur octroyer une apparence encore plus effrayante évoquant le visage d'un monstre couvert de sang. Cette sueur lui permet d'éviter d'avoir trop chaud mais renforce aussi sa résistance contre toutes sortes de maladies.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



RÉCITS LIÉS AUX HODAGS

Ceux qui ont rencontré des hodags ont tendance à raconter des anecdotes truculentes à leur sujet. Dans la dense forêt de Verduran, les bûcherons travaillant pour le consortium du Bois se divertissent en se racontant mutuellement des histoires au sujet du Gros Marna, un hodag légendaire qui selon eux aurait tué une vingtaine de personnes. Les habitants de la forêt de l'Écho des Royaumes Fluviaux évoquent des légendes au sujet de Shiv le Noir, un hodag aperçu aux abords des petites communautés et, ces derniers mois, des chasseurs et des mineurs de la région sud-ouest de Corbel parlent d'un effrayant hodag mort-vivant nommé Goulentraille.

HODAG

Puisqu'ils ne sont généralement décrits qu'au cours des récits maintes fois répétés des bûcherons et des mineurs ivres, beaucoup pensent que les hodags n'existent que dans le folklore local des régions les plus isolées. Cependant, quelques individus ont vraiment rencontré ces bêtes dangereuses et encore moins ont survécu pour le raconter.

Les hodags sont des créatures reptiliennes de la taille d'un taureau. Les longues griffes de ces prédateurs féroces peuvent déchiqueter une créature en quelques secondes. Leur dos est parcouru de dizaines de longues épines qui vont de leur museau jusqu'à leur puissante queue. Leur énorme gueule est pleine de plusieurs rangées de dents acérées et torsadées ressemblant à celles d'un requin. Leur peau rugueuse et écailleuse est colorée de teintes vertes et brunes, ce qui leur permet de se camoufler dans les forêts où ils tendent des embuscades à leurs proies. Seuls leurs yeux rouges et brillants révèlent leur présence, bien qu'ils aient appris à s'en servir à leur avantage en attirant l'attention sur leurs yeux dans une zone avant de les fermer et de se déplacer avec discrétion pour que leurs proies se trompent sur leur position réelle.

En hiver, quand la neige et la glace recouvrent la région, les hodags se couvrent d'une épaisse et malodorante fourrure grasseuse de couleur brun foncé qui pousse en touffes entre leurs écailles. Un hodag moyen a une longueur d'environ 3 m du museau à la queue et pèse plus de 350 kilos.

HODAG

CRÉATURE 6

PEU COURANT N GRANDE BÊTE

Perception +14 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun (incapable de parler)

Compétences Athlétisme +15, Discrétion +14 (+16 dans les forêts), Survie +12

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

Piste effacée. Tout en se déplaçant, un hodag efface ses traces derrière lui avec sa queue. Les DD des tests pour Pister un hodag sont augmentés de 10.

CA 24 ; **Réf** +14, **Vig** +17, **Vol** +12

PV 90

Férocité ↻

Vitesse 7,5 m, creusement 4,5 m

Corps à corps ✦ griffe, +17 (agile), **Dégâts** 2d6+8 tranchants

Corps à corps ✦ mâchoires, +17, **Dégâts** 2d8+8 perforants

Corps à corps ✦ queue hérissée, +17 (allonge 3 m, polyvalent P), **Dégâts** 2d6+8 contondants plus Renversement

Déchirer et arracher ✦✦ Le hodag effectue deux Frappes de griffe et une Frappe de mâchoires dans l'ordre de son choix.

Projection ✦✦ Le hodag

Marche rapidement, puis effectue une Frappe contre une cible à portée.

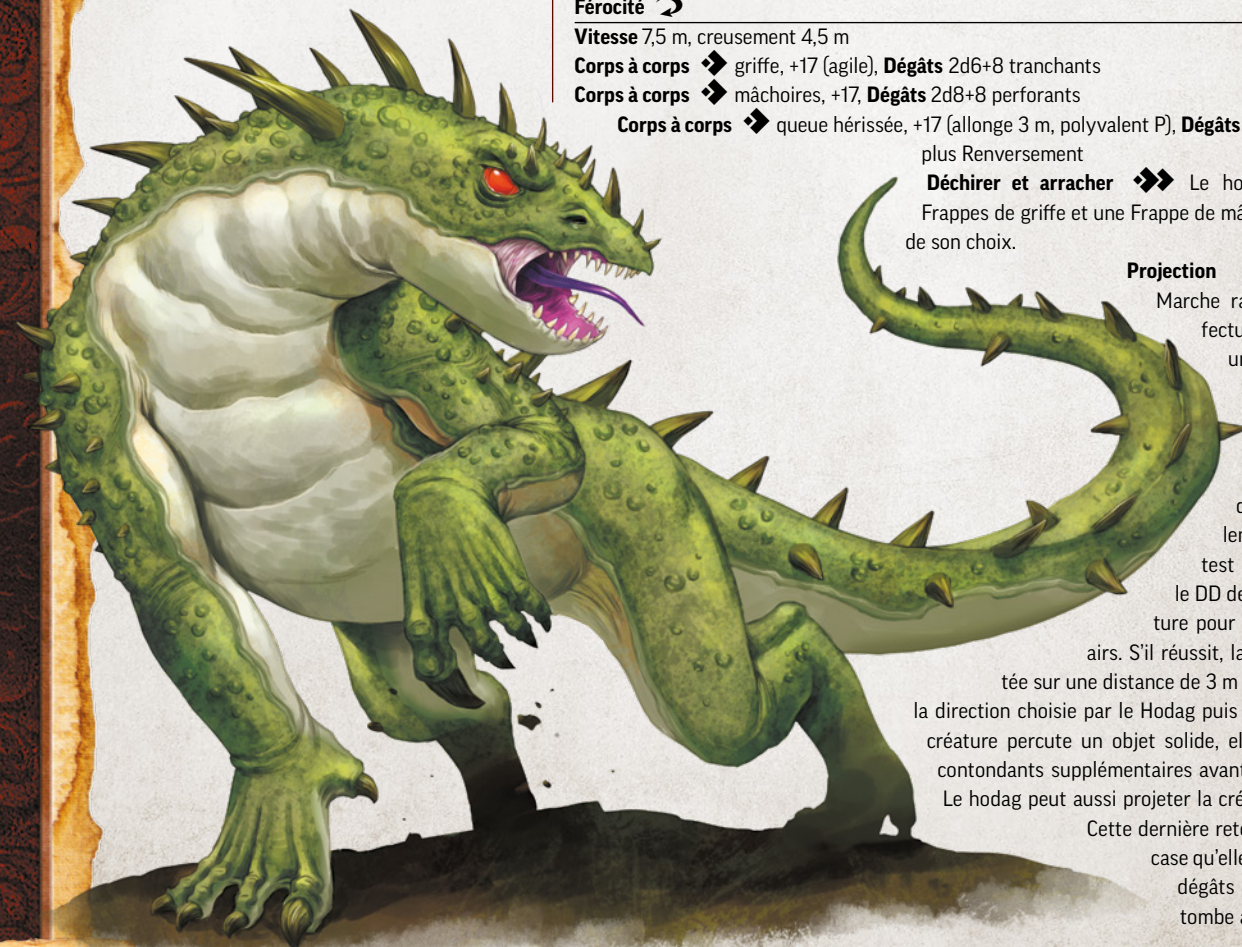
S'il se déplace d'au moins 6 m et réussit sa

Frappe, il inflige des dégâts normalement puis tente un test d'Athlétisme contre

le DD de Vigueur de la créature pour la projeter dans les airs. S'il réussit, la créature est projetée

sur une distance de 3 m en ligne droite dans la direction choisie par le Hodag puis tombe à terre. Si la créature percute un objet solide, elle subit 1d6 dégâts contondants supplémentaires avant de tomber à terre. Le hodag peut aussi projeter la créature à la verticale.

Cette dernière retombe dans la même case qu'elle occupait, subit 1d6 dégâts contondants et tombe à terre.



HOMME-BRINDILLE

Habitants des forêts en perdition, les hommes-brindilles sont issus de la fusion cruelle et taquine des fées et des bois dans lesquels elles vivent. Le corps de cet être est constitué de ronciers épineux tressés avec des lianes. Des excroissances touffues et mousseuses semblables à des cheveux poussent sur sa tête. Sa bouche est une simple fissure criblée d'échardes dans le bois brisé de son visage. Des feuilles et des brins de jeunes pousses apparaissent çà et là sur le corps de la créature. La plupart des frondaisons des grandes forêts de Golarion recèlent au moins une poignée d'hommes-brindilles.

Bien qu'ils soient agressifs et violents, ces derniers tiennent réellement aux bois qu'ils considèrent comme les leurs. Ils attaquent les étrangers qui s'aventurent dans les profondeurs de leurs domaines sylvestres, faisant battre en retraite les plus déterminés des explorateurs, des forestiers et des voyageurs, surtout lorsque ces intrus coupent à travers la forêt. Toutefois, ils ne sont pas aussi territoriaux auprès des autres créatures y vivant. Lorsque les êtres sylvestres, en particulier les fées, s'unissent face à une menace extérieure, les hommes-brindilles des alentours s'empressent de se joindre au combat même lorsqu'ils n'y sont pas conviés.

En les croisant dans leurs foyers sous la canopée, les voyageurs moins chevronnés les confondent souvent avec les léchis, ce qui a le don d'énervier les hommes-brindilles, car ils ont une piètre opinion de ces derniers. De façon générale, ils n'aiment pas être considérés comme de simples plantes animées. Ils adhèrent plutôt à leur héritage féerique — souvent à des fins stupides. Les hommes-brindilles se plient en quatre pour s'attirer les faveurs des fées avec lesquelles ils vivent. Plusieurs chansons populaires et comiques retracent l'histoire de l'un d'entre eux tentant de courtiser une belle et puissante dryade. Après de nombreuses tentatives de mufler, il finit par être rejeté de façon burlesque. Beaucoup de fées semblent gênées par ces étranges cousins mais de rares spriggans, vilfins et bonnets rouges exploitent leurs désirs violents et leur comportement perturbateur à leurs propres fins.

Les hommes-brindilles sont des fées et vivent donc fréquemment dans le Premier Monde, mais il est assez curieux de constater que ceux qui pratiquent une religion se tournent rarement vers les Aînés de ce plan. Ils ont plutôt tendance à vénérer de fausses divinités qu'ils créent eux-mêmes : des visages dessinés par les branches enchevêtrées d'un arbre, des amas de broussailles ou d'autres secrets du monde naturel. Leurs religions sont toujours très restreintes et bien que ces croyances ne laissent pas de place aux prêtres, elles inspirent souvent de ferventes croisades contre les créatures autres que les fées.



RONCIÈRES D'HOMMES-BRINDILLES

Parfois, les hommes-brindilles se rassemblent et forment des communautés temporaires appelées « ronciers ». Ils le font souvent pour aider la forêt lorsque les temps sont durs ou pour fomentier une grande vengeance. Ces groupes varient, allant de trois à une trentaine d'hommes-brindilles. Une fois leur mission accomplie, ils se séparent.



HOMME-BRINDILLE

CRÉATURE 3

CM TRÈS PETITE FÉE PLANTE

Perception +9 ; vision dans le noir

Langues commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +9, Nature +7, Discrétion +11

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

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +9, **Vol** +7

PV 50 ; Faiblesse feu 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ✦ griffe, +11 (agile, finesse), **Dégâts** 1d10+4 tranchants

À distance ✦ écharde, +11 (mortelle 1d6, facteur de portée 9 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants

Jet d'échardes ✦✦ Le corps de l'homme-brindille projette un barrage d'échardes et de ronces dans un cône de 4,5 m, infligeant 4d6 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 20). Il doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser ce pouvoir.

Saut dans les ronces ✦✦✦ (invocation, plante, primordiale, téléportation)

Conditions L'homme-brindille est dans les broussailles ; **Effet** Il se jette dans ces broussailles et se téléporte instantanément dans une case de broussailles à 18 m ou moins. Ce déplacement ne déclenche pas de réactions.



LE ROI DÉCAPITÉ

Ydersius a été vaincu par une héroïne azlante, Savith, à une époque précédant la Chute, et le corps du soi-disant Roi décapité rôde sans but dans l'Ombre-terre. Que les prêtres du dieu décapité obtiennent toujours un pouvoir de lui met en évidence sa ténacité et le fait qu'il soit, d'une certaine façon, toujours en vie. Ceux qui cherchent à retrouver son crâne et le rapporter à son corps espèrent que cela leur permettra de restaurer sa pleine puissance ainsi que celle de la civilisation sekmine.

HOMMES-SERPENTS

Avant que leur affrontement d'antan avec l'humanité dévaste leur civilisation, les hommes-serpents étaient les maîtres d'un tentaculaire empire souterrain. Peu d'hommes-serpents sont encore vivants aujourd'hui ; leur pouvoir est brisé, et leur dieu Ydersius a été décapité (même s'il n'est pas encore vaincu). La ruse, l'intelligence et les capacités magiques des hommes-serpents ne sont plus que l'ombre de ce qu'elles étaient au temps de leur splendeur, et la plupart sont nés sans ces dons. Les hommes-serpents qui ont cependant hérité de l'intelligence et de la magie de leurs ancêtres sont appelés zyss, et ils méprisent leurs semblables pour qui ils n'éprouvent que du dédain et de la honte. À leurs yeux, ces rejetons sont une malédiction pour leur race, résultat de la décapitation de leur dieu et du chaos qui a suivi la chute de leur empire souterrain, et les ont surnommés aapophs, ce qui signifie « le chaos fait de chair ».

Aujourd'hui, le royaume central de l'Ombreterre conserve le nom de l'empire des hommes-serpents qui dominait autrefois la région – Sékamine. Ce nom est également à l'origine du titre aklo des hommes-serpents, sekmin, nom qui leur est souvent donné dans les textes anciens. Sékamine en elle-même ne conserve que très peu de l'héritage des hommes-serpents à présent que la région est dominée par d'autres peuples, tels que les drows, les goules, les gugs et les gnomes des profondeurs. Mais, dans certaines régions

reculées de ce dangereux royaume, certaines ruines de villes d'hommes-serpents sont toujours présentes. En leur sein, d'innombrables hommes-serpents sont plongés dans le sommeil de tombeaux isolés, et seuls quelques-uns restent éveillés pour mettre leurs plans en œuvre. De plus, un petit nombre de colonies d'hommes-serpents parsèment la surface de Golarion, pour la plupart situés dans des jungles humides et reculées, des îles lointaines ou encore des cavernes proches de la surface. Il est rare de voir plus d'une douzaine d'hommes-serpents dans une de ces colonies. Ils s'appuient majoritairement sur des esclaves pour construire leurs bases, pour les défendre et pour tenir toutes les fonctions essentielles de leur société. Cela inclut l'approvisionnement en nourriture, la fabrication de biens et l'assouvissement de tous les besoins des hommes-serpents.

Les hommes-serpents zyss sont des génies mégalomanes qui rêvent de récupérer leur place dominante, même si les hommes-serpents d'aujourd'hui n'ont que peu de possibilités d'atteindre ce but. La plupart de leurs plans tournent autour de la résurrection d'Ydersius, leur dieu décapité. Son corps sans tête se débat toujours, décérébré, quelque part dans l'Ombreterre, attendant de se voir réuni avec son crâne perdu. Les hommes-serpents sont tellement peu nombreux que leur rêve de reconquête semble inatteignable, d'autant qu'ils se reproduisent lentement. Même si un parent est capable de donner naissance à une douzaine de petits à la fois, la période de gestation dure 10 ans, et la probabilité que l'un d'entre eux devienne un zyss est faible. Il n'y a aucun moyen de savoir si un enfant sera zyss ou aapoph, et ce, quelle que soit sa filiation. Un enfant zyss, toujours si attendu, peut aussi bien naître de deux parents aapophs comme de deux zyss, et dans chaque colonie d'hommes-serpents, un individu a la charge de trier les jeunes et d'identifier les premiers signes d'intelligence parmi eux.

Même s'il n'y a que peu de zyss dans une colonie d'hommes-serpents, il n'est pas forcément souhaitable d'en avoir plus. Un conclave ne comportant que quelques zyss est parfaitement opérationnel, mais il peut devenir houleux s'il accueille plus de membres. Des sectes et des sociétés se forment, poursuivant toutes leurs passions et pratiquant leur propre politique, avec, toujours en arrière-plan, manigances et coups en traître. Un puissant prêtre peut être capable de contrôler d'autres zyss, mais nombre d'entre eux se demandent pourquoi un prêtre est aux commandes si leur dieu est mort. Les zyss se complaisent dans les désirs égoïstes de plaisirs hédonistes et d'adoration. Ils n'éprouvent d'amour pour personne, même pas pour leur progéniture. Décadents, ils adorent recevoir des dons onéreux, se repaître de repas gargantuesques, et pratiquer les arts, comme la musique, la poésie ou la sculpture. Même les activités plus académiques comme l'étude de la magie ou de la stratégie guerrière prennent une tournure artistique, comme l'élaboration d'illusions hautes en couleurs ou l'apprentissage de poèmes épiques traitant de guerres célèbres. Chaque zyss est convaincu d'avoir des goûts bien plus raffinés que ses pairs.



YDERSIUS

Le dieu des hommes-serpents n'est pas mort, mais dans la mesure où il est décapité, la différence n'est guère notable. Réduit à une existence purement animale et sauvage, Ydersius est encore moins conscient de son héritage que le plus misérable des aapoph. Le symbole d'Ydersius est composé d'un crâne reptilien entouré d'un squelette de serpent qui se mord la queue.

YDERSIUS (CM)

Édits chercher à ramener Ydersius à la vie, vivre vos passions, conquérir sans pitié envers vos ennemis, œuvrer à la gloire du peuple des hommes-serpents

Anathème placer les besoins des autres avant ceux des hommes-serpents, venir en aide aux rejetons de l'Azlant

Alignements des fidèles LM, NM, CM

Source divine mise à mal

Compétence divine Duperie

Arme de prédilection dague

Domaines ambition, petits plaisirs, puissance, zèle

Sorts de prêtre niveau 1 : morsure magique, **niveau 5** : nuage mortel, **niveau 6** : dard du ver pourpre

HOMME-SERPENT ZYSS

Même le plus faible des hommes-serpents zyss se considère comme supérieur à n'importe quel mammifère. Leurs pouvoirs magiques, notamment leur télépathie, suffisent à ce qu'ils en soient convaincus. Et il est vrai que les capacités et la magie instinctives des zyss sont bien assez fortes pour dominer un humain moyen.

HOMME-SERPENT ZYSS

CRÉATURE 2

PEU COURANT NM MOYENNE HUMANOÏDE HOMMES-SERPENTS

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues aklo, commun, commun des profondeurs ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +8, Arcanes +8, Duperie +9, Occultisme +8, Société +8

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

Objets dague, arc court (30 flèches)

CA 18, **Réf** +8, **Vig** +6, **Vol** +8 (bonus de statut de +4 contre le mental) ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 25 ; **Résistances** poison 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ✦ crochets, +10 (finesse), **Dégâts** 1d6+1 perforants plus venin des hommes-serpents

Corps à corps ✦ dague, +10 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d4+1 perforants plus venin des hommes-serpents

À distance ✦ arc court, +10 (mortel 1d10, facteur de portée 18 m), **Dégâts** 1d6+2 perforants plus venin des hommes-serpents

Sorts innés occultes DD 18 ; **niveau 4** suggestion ; **niveau 2** image miroir (à volonté) ; **niveau 1** déguisement illusoire (à volonté), ventriloquie (à volonté)

Venin des hommes-serpents (poison) **jet de sauvegarde** Vigueur DD 16 ; **Durée** maximale 6 rounds ; **stade 1** 1 d4 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **stade 2** 2 d4 dégâts de poisons et affaibli 1 (1 round)

HOMME-SERPENT AAPOPH

Les aapophs possèdent une meilleure force physique et un venin plus puissant que les zyss, mais ils n'ont pas leur intelligence ni leur magie innée. À l'inverse de leurs égoïstes supérieurs, les aapophs sont communautaires et se regroupent pour chasser, lutter ensemble et dormir, enroulés les uns contre les autres dans leurs fosses. Même s'ils sont méprisés et sujets aux quolibets des zyss, la plupart des aapophs ne possèdent pas assez de fonctions cognitives pour comprendre qu'ils se font insulter, et encore moins pour préparer et mettre une rébellion en application. Les aapophs possèdent souvent des mutations physiques sortant de l'ordinaire – cornes, queues vestigiales ou encore des pointes saillant de leurs écailles – même si ces variations n'ont que peu d'effet sur leurs performances de combat, et ce sont par ces dernières que les zyss les jugent.



MAGIE DES HOMMES-SERPENTS

Certains hommes-serpents peuvent avoir des sorts innés complètement différents. Ces sorts alternatifs sont en général des illusions, des enchantements ou des sorts de divination comme message onirique, discours captivant, bagou, invisibilité, lien mental, sonde mentale, lecture des pensées, double illusoire, douleur fantôme ou conviction zélée. Les hommes-serpents aapophs ne disposent d'aucun sort inné.





MUTATION AAPOPHES

Les aapophs sont enclins aux mutations, que vous pouvez choisir ou déterminer en utilisant un d100.

1-45	Aucune mutation
46-56	Double queue
57-66	Crochets supplémentaires
67-74	Bras vestigial supplémentaire
75-84	Cou à capuchon
85-91	Cornes
92-96	Tête vestigiale supplémentaire
97-100	Écailles piquantes

HOMME-SERPENT AAPOPH

CRÉATURE 3

PEU COURANT CM MOYENNE HUMANOÏDE MUTANT HOMMES-SERPENTS

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues aklo, commun des profondeurs ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +11, Intimidation +6

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

Objets cimenterre

CA 18 ; **Réf** +7, **Vig** +10, **Vol** +6 (bonus de statut de +2 contre le mental)

PV 60 ; **Résistances** poison 5

Attaque d'opportunité ⚡

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ⚡ cimenterre, +11 (percutant, balayage), **Dégâts** 1d6+6 tranchants

Corps à corps ⚡ crochets, +11, **Dégâts** 1d8+6 perforants plus venin des hommes-serpents

Corps à corps ⚡ queue, +11 (agile), **Dégâts** 1d6+6 contondants plus renversement

Attaque reptante ⚡ L'homme-serpent aapoph effectue une Frappe de cimenterre ou de crochets et une Frappe de queue, chacune ciblant une créature différente. Ces attaques comptent toutes les deux pour le malus d'attaques multiples, mais ce malus n'augmente qu'une fois que l'aapoph a effectué ses deux attaques.

Venin des hommes-serpents (poison) Comme pour les hommes-serpents zyss, mais DD 20.

ESPION ANNEAU

Certains hommes-serpents suivent un entraînement rituel intensif afin d'encre améliorer leur capacité innée au déguisement. Ces hommes-serpents sont le plus souvent membres d'une sombre confrérie connue sous le nom d'Anneaux d'Ydersius, et les plus impliqués d'entre eux cherchent des méthodes de réincarnation dans de nouvelles formes afin de pouvoir infiltrer les sociétés ennemies encore plus efficacement.

Mais avant que ces agents ne prennent ces mesures extrêmes, ils doivent faire leurs preuves comme espions anneaux. Ces hommes-serpents s'entraînent si intensivement à pouvoir infiltrer d'autres sociétés qu'ils sont même capables de trouver leur place dans une civilisation de mammifères pendant des années. Même si on attend d'eux qu'ils se consacrent au triomphe de leur peuple, la plupart des espions anneaux ont également des objectifs personnels qui les occupent à plus court terme. Lorsque les espions anneaux sont capturés, c'est rarement à cause de leur manque de compétence, mais le plus souvent à cause de leur arrogance ou de leur témérité dans la poursuite de leurs plaisirs hédonistes.

ESPION ANNEAU

CRÉATURE 4

PEU COURANT NM MOYENNE HUMANOÏDE HOMMES-SERPENTS

Perception +10 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues aklo, commun, commun des profondeurs, gnome, nain, télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +10, Diplomatie +11, Discrétion +12, Duperie +13, Intimidation +11, Occultisme +10, Société +10, Vol +12

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

Objets arbalète de poing (20 carreaux), épée courte, outils de voleur, venin d'araignée chasserresse (2)

CA 22 ; **Réf** +12, **Vig** +9, **Vol** +10 (bonus de statut de +4 contre le mental) ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 48 ; **Résistances** poison 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ⚡ crochets, +14 (finesse), **Dégâts** 1d6+5 perforants plus venin des hommes-serpents

Corps à corps ⚡ épée courte, +14 (agile, finesse, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+5 perforants plus venin des hommes-serpent

À distance ⚡ arbalète de poing, +10 (facteur de portée 18 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d6+3 perforants plus venin des hommes serpents ou venin d'araignée chasserresse (Livre de base 585)

Sorts innés occultes DD 21 ; **niveau 4** suggestion ; **niveau 3** déguisement illusoire (à volonté) ; **niveau 2** image miroir (à volonté) ; **niveau 1** ventriloquie (à volonté)



SE RELEVER APRÈS LA CHUTE

La guerre entre les humains de l'ancien Azlant et les hommes-serpents de Sékamine a duré des années.

La défaite des hommes-serpents précipita leur société dans le chaos et ébranla leur certitude de régner éternellement, simplement parce qu'il en était ainsi depuis la nuit des temps. Cela fait plusieurs millénaires que les hommes-serpents se cachent dans leurs forteresses souterraines, mais ils sont nombreux à penser qu'il est temps de se dresser à nouveau !

Attaque sournoise. Les Frappes de l'espion anneau infligent 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Conserver le déguisement. Un espion anneau peut conserver un *déguisement illusoire* en cours tant qu'il est conscient sans avoir à relancer le sort ; il n'a besoin de relancer le sort pour renouveler son *déguisement illusoire* que s'il souhaite changer son apparence ou si le sort actif a été dissipé. Les espions anneaux recherchent en général l'intimité lorsqu'ils ont besoin de dormir, car un *déguisement illusoire* se dissipera une heure après qu'ils se seront endormis.

Feinte de repositionnement ♦ L'espion anneau Marche rapidement jusqu'à la moitié de sa Vitesse et tente de Feinter, dans l'ordre de son choix.

Venin des hommes-serpents (poison) Comme les hommes-serpents zyss, mais DD 19.

PROPHÈTE DES OSSEMENTS

Les orateurs des morts, connus sous le nom de Prophètes des ossements, tiennent une place importante en tant que voix de leur dieu décapité. Les rites funéraires, les rituels de nécromancie et la diffusion des paroles cryptiques supposément surrées à leurs oreilles par Ydersius, tout cela tombe sous la juridiction de ces prêtres. Les prophètes des ossements créent régulièrement des squelettes à partir d'aapophs morts.

PROPHÈTE DES OSSEMENTS

CRÉATURE 8

PEU COURANT NM MOYENNE HUMANOÏDE HOMMES-SERPENTS

Perception +15 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues aklo, commun, commun des profondeurs, nécril, télépathie 30 m

Compétences Arcanes +15, Discrétion +13, Duperie +18, Intimidation +16, Occultisme +17, Religion +19, Société +15

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

Objets bâton de frappe +1, *potion d'invisibilité*, symbole religieux d'Ydersius

CA 27 ; **Réf** +15, **Vig** +14, **Vol** +19 (bonus de statut de +4 contre le mental) ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 115 ; **Résistances** poison 10

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ bâton, +18 (magique, deux mains d8), **Dégâts** 2d4+9 contondants

Corps à corps ♦ crochets, +17 (finesse), **Dégâts** 2d6+9 perforants plus venin des hommes-serpents

Sorts spontanés divins DD 28, attaque +20 ; **niveau 4** (3 emplacements) *cadavre loquace*, *lire les présages*, *marche dans les airs*, *mise à mal* ; **niveau 3** (4 emplacements) *cécité*, *contact vampirique*, *lier un mort-vivant*, *ténèbres glaciales* ; **niveau 2** (4 emplacements) *détection de l'invisibilité*, *mise à mort*, *résistance à l'énergie*, *ténèbres* ; **niveau 1** (4 emplacements) *imprécation*, *injonction*, *terreur*, *ventriloquie* ; **tours de magie (niveau 4)** *assistance divine*, *contact glacial*, *détection de la magie*, *lecture de l'aura*, *lumière*

Sorts innés occultes DD 28 ; **niveau 6** *domination* ; **niveau 5** *scène illusoire*, *suggestion* ; **niveau 3** *déguisement illusoire* (à volonté) ; **niveau 2** *image miroir* (à volonté) ; **niveau 1** *ventriloquie* (à volonté)

Rituels DD 28 ; *création de mort-vivant*

Résurrection de serpent ♦♦♦ (divine, nécromancie) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Le prophète des ossements anime les corps de serpents, d'hommes-serpents ou d'autres créatures serpentines dans une émanation de 9 m. La chair restante sur les corps est éliminée, et ces derniers se relèvent en tant que squelettes. Le prophète des ossements peut ainsi ressusciter une Grande créature et la transformer en géant squelettique, ou jusqu'à trois créatures Moyennes qui deviennent des champions squelettiques ; l'équipement et les attaques peuvent être différents selon les possessions des corps (*Bestiaire* p. 314). Ces squelettes possèdent le trait sbire et sont sous le contrôle du prophète des ossements ; ce dernier peut donner le même ordre à tous ses sbires avec une seule action qui possède le trait concentration. Tout sbire squelette qui est encore debout après 10 min tombe en poussière.

Venin des hommes-serpents (poison) Comme les hommes-serpents zyss, mais DD 26.





AUTRES IMITAPÉROS

La créature présentée ici est la plus répandue de son type, mais elle appartient à toute une famille d'insectes spécialisés dans l'imitation des objets du quotidien. Parmi les autres variétés, on trouve l'imitabois effilé et amateur de bois, l'imitasang dévoreur de cadavres et l'imitaboire si petit qu'il parvient à se glisser dans une outre de vin en cuir et à avaler son contenu sans en faire tomber une goutte. Tout comme l'imitapéro, ces vermines ne représentent pas un grand danger prises individuellement, mais en nombre, elles deviennent un fléau.

IMITAPÉRO

Fléau des aventuriers affamés, les imitapéros sont des nuisibles ressemblant à de délicieux en-cas. Cette créature s'installe parmi les rations de voyage, comme des fruits ou de la viande séchée, et imite leur forme à la perfection en déformant son abdomen et en changeant sa couleur avant de replier sa tête, son thorax et ses pattes pour les cacher sous cet abdomen devenu si appétissant. Une fois mangé, l'imitapéro se reproduit et libère une nuée affamée que sa victime, à présent souffrante, vomit. Les insectes voraces attaquent alors toutes les créatures qu'ils pensent pouvoir dévorer.

IMITAPÉRO

Seul, l'imitapéro fonctionne comme un danger plutôt qu'une créature.

IMITAPÉRO

DANGER 7

ENVIRONNEMENTAL ANIMAL

Discrétion DD 26 (expert)

Description. Un imitapéro se cache parmi les victuailles sur un plateau de nourriture ou dans des rations de voyage.

Désamorçage. Une créature qui repère l'imitapéro peut le retirer automatiquement des aliments parmi lesquels il se cache avec une action Interagir.

Imitation de nourriture ➤ **Déclencheur.** Une créature mange des aliments où se cachent l'imitapéro ; **Effet.** L'imitapéro se multiplie rapidement dans l'estomac de son hôte qui est alors exposé à l'infestation d'imitapéros.

Infestation d'imitapéros (maladie) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22 ; **Stade 1** porteur sans effet néfaste (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 1 (1 h) ; **Stade 3** affaibli 2 (1 h) ; **Stade 4** 4d6 dégâts contondants (jet de Vigueur basique DD 25) lorsque l'hôte vomit douloureusement une nuée d'imitapéros et revient au stade 1

NUÉE D'IMITAPÉROS

Une nuée d'imitapéros est un ennemi bien plus dangereux qu'un insecte isolé.

NUÉE D'IMITAPÉROS

CRÉATURE 7

N GRANDE ANIMAL NUÉE

Perception +13 ; vision nocturne

Compétences Acrobaties +17, Discrétion +17

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

CA 25 ; **Réf** +17, **Vig** +15, **Vol** +13

PV 85 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts de zone 7, dégâts d'éclaboussure 7 ; **Résistances** contondants 3, perforants 7, tranchants 7

Avaler de force ➤ **Déclencheur.** Une créature dans la zone de la nuée d'imitapéros parle, utilise un composant verbal ou ouvre la bouche ; **Effet.** Une partie de la nuée tente de se précipiter dans la gorge de la créature ayant déclenché l'effet. Elle doit alors faire un jet de Vigueur DD 25.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature se retrouve avec une bouchée d'imitapéros. Elle parvient à les recracher et éviter d'autres dégâts, mais elle ne peut plus parler pendant 1 round et, si elle était en train d'accomplir une action d'incantation verbale, le sort échoue et l'action est perdue.

Échec. La créature subit 4d6 dégâts perforants à cause des morsures des imitapéros, ne peut plus parler pendant 1 round et perd son sort comme indiqué dans Succès.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature est aussi exposée à l'infestation d'imitapéros.

Vitesse 10,5 m, vol 10,5 m

Nuée de morsures ➤ Chaque créature dans l'espace de la nuée subit 4d6 dégâts perforants (jet de Vigueur basique DD 25).



IRLGAUNT

Les irlgaunts ressemblent à des araignées ou des crabes titanesques, mais avec des vrilles semblables à celles des céphalopodes jaillissant à l'extrémité de leurs pattes recouvertes de chitine. Leur carapace grise irrégulière leur permet de se fondre aux parois rocheuses des passes des hautes montagnes et des profonds ravins qui leur servent de terrain de chasse. Malgré leur taille, ils se déplacent très rapidement, bondissant à travers les gouffres et grimpant le long des falaises sans jamais s'arrêter. Bien que ce soient de formidables adversaires au corps à corps, les irlgaunts ont une attaque à distance encore plus puissante. Ces créatures peuvent attaquer leurs adversaires en régurgitant des gastrolithes, des amalgames de cailloux de la taille d'un melon enveloppés de suc digestifs suffisamment puissants pour décomposer la chair et les os. Les gastrolithes sont fragiles et explosent au contact, diffusant sur la zone affectée des éclats de pierre et de l'acide corrosif.

Bien qu'on puisse facilement prendre les irlgaunts pour de simples bêtes, ils sont intelligents et utilisent des stratégies de chasse particulièrement fourbes. Ils tendent des pièges aux voyageurs et aiment attirer leurs proies avec des gemmes et des objets magiques récupérés sur leurs précédentes victimes. Ils sont connus pour provoquer des glissements de terrain ou pour bloquer des pistes afin que les explorateurs tombent entre leurs griffes. Ils utilisent aussi les gastrolithes pour diriger les déplacements de leurs proies en les menant vers des culs-de-sac au bord d'un gouffre ou d'une falaise.

Les irlgaunts sont majoritairement solitaires, principalement parce qu'il leur est difficile de trouver assez de nourriture pour toute une communauté. Cependant, ils maintiennent tout de même un lien communautaire régional et se rassemblent pour partir en guerre ou pour discuter d'autres problèmes qui affectent leur espèce ou le territoire qu'ils se partagent. Ils sont connus pour s'allier parfois avec les géants mais ces trêves sont généralement très précaires.

IRLGAUNT

CRÉATURE 13

NM GRANDE ABERRATION TERRE

Perception +24 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun, jotun, terreux

Compétences Acrobaties +25, Athlétisme +26, Discrétion +27, Duperie +23, Survie +22

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

CA 34 ; **Réf** +25, **Vig** +22, **Vol** +24

PV 265 ; **Immunités** acide ; **Faiblesses** contondant 10

Vitesse 9 m, escalade 9 m ; pas de pierre

Corps à corps ♦ jambes, +26 (agile),

Dégâts 3d10+13 contondants

Corps à corps ♦ mâchoires, +26,

Dégâts 3d8+13 perforants plus 2d6 d'acide

Sorts innés primordiaux DD 31 ;

6° pierre commère ; 4° façonnage de la pierre (à volonté), fusion dans la pierre (à volonté)

Pas de pierre. L'irlgaunt ignore les terrains difficiles constitués de roches et de pierres.

Régurgitation de gastrolithes ♦♦ (acide, évocation, primordiale). L'irlgaunt régurgite violemment un amalgame de pierres de la taille d'un melon surnaturellement imprégné d'enzymes digestives.

La pierre et l'acide explosent au contact à une portée de 9 m et infligent 7d6 dégâts perforants et 7d6 dégâts d'acide aux créatures situées dans une explosion de 6 m (jet de Réflexes basique DD 33). Il ne peut plus régurgiter de gastrolithes pendant 1d4 rounds.



RELIGION DES IRLGAUNTS

Un petit nombre d'irlgaunts vénèrent activement Rovagug qu'ils pensent être le géniteur de leur espèce. Au lieu de vivre seuls, ces irlgaunts chaotiques mauvais constituent des cabales habitant dans de profondes failles qu'ils transforment en temples en les décorant avec les cadavres de leurs sacrifices. Ils décorent aussi leur propre corps en gravant des prières sur leur carcasse de chitine et en se peignant des représentations perturbantes et grossières. Certains affirment que ces runes leur octroient des pouvoirs de protection divins et la capacité de convoquer l'engance surnaturelle de Rovagug.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



EXILÉS DE L'AU-DELÀ

Ces immondes parasites se sont manifestés à l'origine dans le Premier Monde, mais les créatures féeriques de ce royaume les ont trouvés trop affreux pour les supporter et les ont exilés sur le plan matériel. Avec le temps, les isqulugs se sont débarrassés de leurs traits féeriques pour se créer des corps beaucoup plus puissants. Cependant certains rapports évoquent des variantes encore plus étranges dans des secteurs comme celui du Roncier envahi de démons ou dans les caveaux envahis de champignons d'Orv, ce qui permet de penser que leur emprise sur Golarion est bien plus importante qu'on ne le pensait.

ISQULUG

L'apparence d'un isqulug, bien que perturbante, peut être son aspect le moins effrayable. La créature ressemble à un amphibien bipède avec des tentacules à la place des bras et une tête composée d'une masse ondulante de ce qui ressemble à des œufs visqueux remplis de larves grouillantes. En vérité, ces larves sont l'esprit et la conscience de l'isqulug : son « corps » n'est pas grand-chose d'autre qu'une tenue organique fabriquée à partir de la chair de ceux qu'il a dévoré, de manière assez similaire à la toile complexe d'une araignée ou à la ruche d'une colonie d'abeilles, mais capable de se déplacer et d'attaquer.

ISQULUG

CRÉATURE 11

PEU COURANT NM MOYENNE ABERRATION AMPHIBIE

Perception +24, perception de l'hôte 9 m, vision dans le noir supérieure

Langue aklo

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +24, Nature +22, Survie +22

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

Perception de l'hôte. Un isqulug peut percevoir avec précision toute créature infectée par l'isqulugia dans un rayon de 9 m et sait à quel stade elle en est de la maladie.

CA 31, vision à 360° ; **Réf** +20, **Vig** +24, **Vol** +18

PV 230, régénération 10 (désactivée par le froid) ; **Immunités** esprit de la nuée ; **Faiblesses** froid 10 ; **Résistances** feu 10

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

Corps à corps ♦ tentacule, +22 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+11 contondants plus isqulugia

Sorts innés primordiaux DD 30, attaque +22 ; **6^e entraves végétales** ; **5^e brume de dissimulation** (à volonté), *contrôle de l'eau*, *enchevêtrement* (à volonté), *terrain hallucinatoire* ; **4^e vol** ; **Tours de magie (5^e) lumières dansantes** ; **Constant (1^{er}) passage sans trace**

Déplacement facilité dans les marais. Un isqulug ignore les terrains difficiles provoqués par des éléments typiques des marais.

Infestation expulsée ♦♦ L'isqulug expulse des larves depuis la ruche nichée dans sa tête dans un cône de 9 m. Les créatures dans la zone d'effet subissent 6d10 dégâts perforants tandis que la nuée dévore leur chair (jet de Réflexes basique DD 30). Toute créature qui subit des dégâts est exposée à l'isqulugia. L'isqulug est stupéfié 1 pendant 1d4 rounds, durée pendant laquelle il ne peut utiliser Infestation expulsée.

Isqulugia (maladie, mise hors de combat, primordiale, transmutation, virulent). Les états

malade, ralenti et paralysé de l'isqulugia ne peuvent être neutralisés tant que l'affliction perdure ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 30 ;

Stade 1 malade 1 (1 heure) ; **Stade 2** fatigué et malade 2 (1 jour) ;

Stade 3 fatigué et ralenti 1 (1 jour) ;

Stade 4 paralysé (1 jour) ; **Stade 5**

la créature meurt et son corps se transforme violemment en un nouveau isqulug. Pour ramener la victime à la vie, il faut utiliser *souhait*, une magie similaire ou un rituel de *résurrection* de niveau 9. Le nouvel isqulug existe toujours même si la victime est ramenée à la vie.

Malléable. Un isqulug peut se faufiler dans des espaces étroits comme s'il était une créature de taille Petite. Quand il se faufile, il peut se déplacer à sa Vitesse maximale. Il peut aussi se déplacer dans un espace normalement juste suffisant pour une créature de taille Très Petite, mais sa Vitesse est alors celle habituellement utilisée pour se faufiler.



JABBERWOCKY

Peu de bêtes ont inspiré autant de légendes, de poèmes, de chansons et de mythes dans autant de cultures différentes que cette étrange créature draconique. Le jabberwocky est originaire du royaume féerique du Premier Monde et fait partie d'un groupe de créatures puissantes de ce plan appelées les Tane.

Comme tous les Tane, les jabberwockys sont des créatures vivantes qui vieillissent, se nourrissent, boivent et dorment mais ne se reproduisent pas normalement. Ils sont créés directement par les Aînés divins qui règnent sur le Premier Monde et font la joie (ou la frustration) de ces entités capricieuses et mystérieuses. Considérés comme les plus puissants des Tane, les jabberwockys sont généralement créés dans un seul but : semer la destruction et le chaos dans le plan matériel. Un Aîné envoie parfois un jabberwocky pour détruire un pays, un continent voire un monde entier pour se venger d'un outrage émis par un seul mortel. Parfois, aucune insulte ni aucun préjudice n'est nécessaire car certains Aînés haïssent l'existence même du plan matériel et créent régulièrement des jabberwockys pour exprimer le courroux du Premier Monde envers sa version plus jeune et moins chaotique.

Lorsqu'un jabberwocky arrive sur le plan matériel, sa priorité est de trouver une tanière. Il préfère vivre dans des lieux forestiers à une journée de vol de la civilisation : plus un terrain boisé est dangereux pour ceux qui voudraient venir le chasser, mieux c'est !

Le lien entre les jabberwockys et les *armes* vorpales est sujet à nombre de débats et de spéculations parmi les érudits et les divers poèmes, chansons et légendes sur cette créature ne font rien pour clarifier ce point. Certains pensent que les *armes* vorpales ont été créées spécifiquement pour combattre les jabberwockys tandis que d'autres poussent cette théorie plus loin. Ils prennent pour preuves d'anciens mythes qui racontent qu'il y aurait eu autrefois un seul et unique jabberwocky. Celui-ci aurait été si puissant que rien ne pouvait le blesser d'une quelconque façon, rien si ce n'est la première *épée* vorpale créée dans ce but. Le combat contre cette bête aurait été si épique qu'il aurait créé d'étranges échos dans toute la réalité. Ces échos prirent la forme d'*armes* vorpales qui peuvent maintenant se trouver sur de nombreux mondes. Ceux qui croient en ces mythes affirment que les jabberwockys pouvant être rencontrés de nos jours ne sont que de pâles copies de ce protojabberwocky et spéculent que seuls les efforts combinés de plusieurs Aînés pourraient recréer une telle créature.



LE TRÉSOR DU JABBERWOCKY

Les jabberwockys ne portent aucun intérêt personnel pour les trésors, ils collectionnent les objets puissants et de grande valeur uniquement pour attirer les mortels. Ainsi, les jabberwockys amassent rapidement des montagnes de richesses trouvées dans les environs.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

CE



JABBERWOCKYS ET DRAGONS

Bien que les jabberwockys craignent les armes *vorpales* et haïssent toutes les créatures mortelles, peu de choses provoquent autant son courroux qu'un dragon du plan matériel. Certains érudits pensent que, de la même manière que le Premier Monde est considéré comme un archétype ou « premier jet » du plan matériel, les dragons ont été créés à l'image des jabberwockys. Un jabberwocky qui découvre la présence d'un dragon fera passer le meurtre de ce dernier avant toute chose.

LES DIFFÉRENTS JABBERWOCKYS

Les Aînés ont parfois modifié certains aspects des jabberwockys qu'ils ont créés. Voici quelques exemples parmi les versions les plus célèbres et légendaires des jabberwockys.

Jabberwocky frumieux. Le jabberwocky frumieux a deux têtes. Il est de niveau 24 et gagne une action supplémentaire à chacun de ses tours qu'il peut utiliser uniquement pour faire une Frappe de mâchoires.

Jabberwocky flivoreux. Généralement originaire des régions hivernales du Premier Monde, le jabberwocky flivoreux a des écailles luisantes mêlant le bleu et le blanc. Il résiste au froid et non au feu et dans ses yeux brûlent des flammes bleues qui infligent des dégâts de froid à la place de dégâts de feu.

Jabberwocky slictueux. Semant le chaos sous les vagues, ce jabberwocky sinueux et visqueux est amphibie. Sa Vitesse de nage est de 24 m et remplace sa Vitesse normale de vol et il n'a pas de Frappe d'aile. L'aura sifflante du jabberwocky slictueux est activée lorsqu'il nage, fait une Frappe de queue ou jabote.

JABBERWOCKY

CRÉATURE 23

RARE CM TRÈS GRANDE DRAGON TANE

Perception +40 ; odorat 36 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues aklo, commun, draconique, gnomien, sylvestre

Compétences Acrobaties +40, Athlétisme +44, Intimidation +41, Nature +38, Survie +40

For +11, **Dex** +7, **Con** +10, **Int** +4, **Sag** +9, **Cha** +8

Acclimatation planaire. Le jabberwocky considère toujours le plan dans lequel il se trouve comme son foyer.

CA 49 ; **Réf** +37, **Vig** +39, **Vol** +40

PV 500, régénération 25 (désactivée par les armes *vorpales*) ; **Immunités** paralysé, sommeil ;

Faiblesses armes *vorpales* 20, terreur *vorpale*, **Résistance** feu 20

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 30 m, DD 43

Terreur *vorpale*. Un jabberwocky blessé par une arme *vorpale* devient effrayé 2 (ou effrayé 4 sur un coup critique).

Griffes qui happent ➤ **Déclencheur.** Une créature à portée du jabberwocky utilise une action de manipulation ou de déplacement, quitte une case pendant une action de déplacement, fait une attaque à distance ou utilise une action de concentration ; **Effet.** Le jabberwocky fait une Frappe de griffe contre la créature déclencheur. Si sa Frappe touche, le jabberwocky interrompt l'action concernée.

Vitesses 10,5 m, vol 18 m

Corps à corps ♦ aile, +40 (magique, agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 4d8+19 contondants

Corps à Corps ♦ griffe, +42 (agile, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 4d8+19 tranchants plus Empoignade améliorée

Corps à Corps ♦ mâchoires, +42 (mortel 2d12, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 4d12+19 perforants

Corps à corps ♦ queue, +42 (magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 4d10+9 contondants plus Renversement amélioré

À distance ♦ yeux de flammes, +42 (feu, magique, facteur de portée 18 m), **Dégâts** 10d6 de feu plus 4d6 persistants de feu

Sort inné primordial DD 43 ; **Constant (10°)** *vision lucide*

Gueule qui mord. Si le jabberwocky fait une attaque de mâchoires et obtient un 19 naturel sur le d20, l'attaque est un coup critique. Cela n'a aucun effet si le 19 est un échec.

Jaboter ♦♦ Le jabberwocky crée une explosion de bruits et d'inepties sous forme de cris dans toutes les langues qu'il connaît (mais aussi qu'il ne connaît pas), ce qui mène à l'un des deux effets suivants. Le jabberwocky ne peut plus jaboter avant 1d4 rounds.

- **Confusion** (aura, émotion, enchantement, mental, primordiale) 18 m. Chaque créature dans l'émanation doit réussir un jet de Volonté DD 46 ou être confuse pendant 1d4 rounds.
- **Rayon sonore** (évocation, primordiale, son). Le jabberwocky concentre son jabotage sur une ligne d'énergie sonore de 18m qui inflige 24d6 dégâts de son aux créatures dans la zone (jet de Réflexes basique DD 46).

Sifflement ➤ (aura) **Déclencheur.** Le jabberwocky vole ou fait une Frappe d'aile ; **Effet.** Les ailes du jabberwocky sifflent et créent des vents violents dans une émanation de 9 m. Ces vents partent du jabberwocky et durent jusqu'au début de son prochain tour. Pendant cette durée, toute créature qui vole au sein de l'émanation, par quelque moyen que ce soit, doit réussir un test d'Acrobaties DD 43 pour Manœuvrer en Vol, les créatures volant vers le jabberwocky se déplaçant sur un terrain très difficile. Les créatures au sol et dans l'émanation doivent réussir un test d'Athlétisme DD 43 pour approcher le jabberwocky.

JYOTI

Les jyoti sont parfois surnommés « faux phénix » (un terme qu'ils jugent insultant) par les ignorants ou les fortes têtes. Ces humanoïdes aviaires sont originaires du plan de l'énergie positive. Ils quittent rarement ce royaume énigmatique et considèrent que tout visiteur provenant d'autres plans fait tache dans la pureté de leur foyer. Les jyotis se méfient particulièrement des incantateurs divins et des guerriers religieux qui sont trop enclins à s'attribuer le mérite de la manifestation d'une force vitale qui, pour eux, est aussi abondante et omniprésente que l'eau peut l'être pour les poissons.

Malgré leurs préjugés, les jyoti attaquent rarement sans provocation si leurs foyers ne sont pas menacés. Cependant, ils ne tolèrent pas ceux qui entrent sans autorisation dans les palais de lumière cristallisée et de flamme maîtrisée dans lesquels ils vivent. Ils chassent même ceux qui se présentent avec des présents ; peu de visiteurs leur apportent d'ailleurs des choses qui pourraient les intéresser puisque leur plus grand désir est d'être laissés tranquilles. Le véritable courroux des jyoti est réservé aux créatures originaires du plan de l'ombre et du plan de l'énergie négative. Historiquement, la promesse d'un affrontement avec les scéaduinars semblables aux gargouilles (que les jyoti pensent avoir un devoir de repousser) est la seule chose ayant réussi à faire sortir ces armées du plan de l'énergie positive.

JYOTI

CRÉATURE 9

N MOYENNE **FEU** HUMANOÏDE **POSITIF**

Perception +21 ; vision dans le noir

Langues commun, jyoti

Compétences Acrobaties +20, Intimidation +18, Occultisme +20, Société +18

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

Objet pique de frappe +1

CA 28 ; **Réf** +18, **Vig** +15, **Vol** +21 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie (+2 contre la magie divine)

PV 155 ; **Immunités** effets de mort, maladie, poison ;

Résistances feu 10, négatif 10

Affinité avec l'énergie positive. Les effets de guérison positifs offrent toujours leur maximum lorsqu'ils soignent le jyoti. Il ne gagne pas les PV automatiques ou les PV temporaires pour sa présence sur un plan avec une essence planaire positive.

Vitesse 7,5 m, vol 18 m

Corps à corps pique spectrale enflammée, +20 (allonge 3 m, magique), **Dégâts** 2d8+6 perforants plus 1d6 de feu

Corps à corps bec, +21 (finesse),

Dégâts 2d12+6 perforants plus 1d6 de feu

Corps à corps serre, +21 (agile, finesse),

Dégâts 2d8+6 tranchants plus 1d6 de feu

Sorts innés occultes DD 28, attaque +20 ; **5°** banissement, souffle de vie ; **4°** guérison, lumière brûlante, porte dimensionnelle ; **3°** guérison (x3) ; **2°** restauration (x3) **Tours de magie (5°)** destruction de mort-vivant, lumière

Imprégnation d'armes (occulte, évocation). Toute arme portée par un jyoti devient une arme spectrale enflammée tant qu'il la brandit.

Souffle (évocation, feu, occulte). Le jyoti projette un souffle de feu puissant imprégné d'énergie positive dans un cône de 12 m qui inflige 8d6 dégâts de feu plus 4d6 dégâts positifs à toutes les créatures dans la zone (jet de Réflexes basique DD 28). Le jyoti ne peut plus utiliser son Souffle avant 1d4 rounds.



COFFRES-FORTS EN CRISTAL

Les jyoti font de parfaits gardiens pour les artefacts trop dangereux pour être laissés là où les créatures assoiffées de pouvoir pourraient les trouver. Ils sont les seuls à savoir quels objets mythiques et légendaires, jugés perdus ou détruits, se cachent dans leurs coffres-forts en cristal. Ils ne sont cependant pas aussi fiables concernant les artefacts religieux qui les dégoûtent très souvent.





CONTES POPULAIRES À PROPOS DU KELPIE

Certaines histoires fantaisistes à propos des kelpies les décrivent sous leur forme équine comme étant harnachés et même équipés d'étriers, d'un mors et de brides en argent. Ces contes affirment qu'ôter le harnais du kelpie donne le pouvoir sur la créature ou la fait tomber malade et mourir. En vérité, cette action n'a aucun effet négatif, ce qui pourrait faire penser que ce sont les kelpies eux-mêmes qui ont répandu cette histoire pour pousser leurs proies à faire une terrible erreur.

KELPIE

Les kelpies sont des métamorphes féériques amphibies dont la malveillance les pousse à mener les mortels à leur perte. Ces prédateurs cruels rôdent dans les zones d'eau et leurs environs et favorisent l'eau douce à l'eau salée. Les kelpies attirent ou entraînent leur proie sous l'eau pour la noyer avant de la dévorer, ne délaissant que son cœur et son foie dont ils n'apprécient pas le goût. Les kelpies aiment se faire passer pour de beaux étalons ou des étrangers séduisants pour attirer leurs victimes grâce à la magie mais leur véritable apparence est celle d'un équidé hideux à la peau verte et visqueuse semblable aux plantes aquatiques.

KELPIE

CRÉATURE 4

NM GRANDE AMPHIBIE FÉE

Perception +11 ; vision nocturne

Langues aquatique, commun, sylvestre

Compétences Athlétisme +11, Discrétion +10, Duperie +14

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

CA 21 ; **Réf** +12, **Vig** +11, **Vol** +14

PV 60 ; **Faiblesse** fer froid 5 ; **Résistance** feu 5

Vitesses 10,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +13, **Dégâts** 2d6+7 contondants plus Empoignade

Changement de forme ♦ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Le kelpie peut prendre l'apparence d'un animal équin de taille Moyenne ou Grande (comme un cheval, un hippocampe ou un poney) ou n'importe quel humanoïde de Petite ou Moyenne taille. Cela ne change pas ses Vitesses, ses attaques et ses modificateurs de dégâts avec ses Frappes.

Leurre captivant ♦♦ (concentration, émotion, enchantement, mise hors de combat, mental, primordiale). Le kelpie instille une attraction irrésistible envers lui dans l'esprit d'une seule créature à moins de 18 m. La cible perçoit le kelpie comme une personne séduisante (si le kelpie est sous sa forme humanoïde) ou un étalon de grande valeur (s'il est sous sa forme équine) et doit faire un jet de Volonté DD 23.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée au leurre captivant pendant 24 h.

Succès. La créature est stupéfiée 1 pendant 1 round et est temporairement immunisée au leurre captivant pendant 24 h.

Échec. La créature est fascinée et elle doit utiliser chacune de ses actions pour se rapprocher du kelpie aussi rapidement que possible tout en évitant tout danger évident. Si une créature captivée est adjacente au kelpie, elle tente de le monter (s'il est sous forme équine) ou reste immobile et n'agit pas. Si la créature est attaquée par le kelpie, ou si elle ne peut pas respirer sous l'eau et entre dans une zone d'eau, elle est libérée de sa fascination à la fin du tour du kelpie.

Échec critique. Comme pour un échec mais la cible ne considère pas l'eau comme un danger et entre dans une zone d'eau même si elle ne sait pas nager ou respirer sous l'eau. Si elle est attaquée par le kelpie ou commence à se noyer, elle peut faire un nouveau jet de sauvegarde au début de son prochain tour mais n'est pas libérée automatiquement.



KORRED

Les korreds sont des fées recluses ressemblant à de petits individus hirsutes couronnés de crinières de longs cheveux animés. S'ils ont une affinité naturelle et une certaine admiration pour les pierres et les énormes rochers, ils préfèrent vivre en surface, dans des zones de forêt rocailleuse ou des collines boisées plutôt que dans des grottes. Les korreds forment un peuple secret qui n'apprécie pas les intrus et travaillent dur pour repousser ou tuer toute créature non féerique mettant un pied sur leur territoire. Farouchement fiers de leurs cheveux, les korreds portent le minimum de vêtements pour permettre à leurs cheveux et à leurs poils de bouger librement. Ils ne s'équipent souvent que d'une ceinture avec une pochette pour ranger des pierres et des cisailles mais il est difficile de voir ces objets sous leur crinière folle.

KORRED

PEU COURANT CN PETITE FÉE

Perception +12 ; vision nocturne

Langues commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +11, Artisanat +11, Discrétion +11, Duperie +13, Représentation +13

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

Objets gourdin, pochette avec 5 pierres

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +10, **Vol** +10 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie
PV 65 ; **Faiblesse** fer froid 5

Cheveux animés (aura, primordiale, transmutation) 1,5 m. Les longs cheveux animés du korred s'étendent et nuisent aux créatures dans la zone. Le korred peut choisir quelles cibles sont affectées par ses cheveux animés. Une créature affectée qui termine son tour dans l'émanation doit réussir un jet de Réflexes DD 18 ou être maladroite 1 (maladroite 2 sur un échec critique) tant qu'elle reste dans l'aura.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ gourdin, +14, **Dégâts** 2d6+7 contondants

À distance ♦ gourdin, +14 (jet 3 m), **Dégâts** 2d6+7 contondants

À distance ♦ rocher, +14 (brutal, facteur de portée 6 m),

Dégâts 1d6+7 contondants

Sorts innés primordiaux DD 21 ; **6^e pierre commère** ; **4^e façonnage de la pierre** (à volonté), **fracasement** (à volonté)

Piège de cheveux ♦ (mise hors de combat, primordiale, transmutation).

Le korred fait en sorte qu'une longue masse de cheveux emmêlés se détache de son corps et s'élance comme un serpent pour s'enrouler autour d'une créature adjacente. La créature doit faire un jet de Réflexes DD 21. Le korred ne peut plus utiliser piège de cheveux avant 1d4 rounds.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. Les cheveux s'enroulent autour de la créature. La créature subit un malus de circonstances de -3 m à toutes ses Vitesses jusqu'à ce qu'elle S'échappe (DD 21) ou que le korred utilise à nouveau piège de cheveux (auquel cas le piège précédent tombe au sol et les cheveux ne sont plus animés).

Échec critique. La créature est immobilisée jusqu'à ce qu'elle S'échappe (DD 21) ou que le korred utilise à nouveau piège de cheveux.

Projection de rochers ♦

Rire surnaturel ♦♦ (audible, évocation, mise hors de combat, primordiale, son) **Fréquence**

trois fois par jour ; **Effet.** Le korred laisse éclater un rire surnaturel. Chaque créature non féerique à moins de 9 m de l'explosion doit faire un jet de Vigueur DD 21. Sur un échec, la créature est ralentie 1 pendant 1 round (ou étourdie 1 sur un échec critique).

Voyage par la pierre ♦♦ (invocation, terre, primordiale, téléportation). Le korred entre dans un bloc de pierre assez grand pour l'accueillir et se téléporte instantanément dans une autre pierre située à moins de 9 m et ayant la même taille minimum. Lorsque le korred entre dans la pierre, il connaît instantanément les localisations approximatives des autres pierres suffisamment grandes à moins de 9 m. Il peut sortir par la première pierre s'il préfère. Il ne peut pas transporter d'espaces extradimensionnels avec lui lorsqu'il voyage par la pierre ; si le korred tente de le faire, son action échoue.

CRÉATURE 4



DANCES KORRED

Malgré leur tempérament borné, les korreds adorent danser. Lors de certaines dates importantes, les korreds organisent de grands festivals de musique et de danse au milieu d'anciens cercles de pierres dans des clairières forestières. Quelques fées non-korreds reçoivent parfois des invitations à ces danses mais si des créatures non féeriques interrompent la danse, elles sont durement réprimandées ou pire... attaquées.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



LES COMMUNAUTÉS DE LÉCHIS

Les léchis ont un comportement égalitariste vis-à-vis des leurs. La plupart de leurs communautés sont des méritocraties récompensant les léchis qui défendent leurs congénères et s'entraident. Ils considèrent le travail de groupe comme le meilleur moyen d'assurer un avenir prospère.

LÉCHI

Ces créatures végétales intelligentes entretiennent des sociétés complexes dans des lieux sauvages isolés et empreints d'une force primordiale. En travaillant ensemble, les léchis participent à la défense des sites féériques et druidiques importants de potentiels intrus humanoïdes. Ils sont souvent en bons termes avec les fées et les ordres druidiques locaux mais se méfient de la plupart des autres humanoïdes.

Un lanceur de sorts primordiaux, en particulier un druide, peut créer un léchi en liant un esprit de la nature à un corps confectionné méticuleusement à partir d'une végétation spécifique. Les détails de ces rituels varient selon le type de léchi mais tous sont des secrets hautement gardés et ont généralement lieu dans des endroits sacrés liés à la magie naturelle ou primordiale, comme un cercle druidique ou le bosquet d'une dryade.

LÉCHI TOURNESOL

Les léchis tournesols sont les ambassadeurs et les dirigeants sociaux de leur peuple. Leurs pétales rayonnent autour de leur tête telle une collerette dentelée et feuillue colorée de différentes nuances. Lorsqu'ils sont particulièrement excités, leurs yeux et leurs pétales brillent en renvoyant la lumière du soleil qu'ils ont emmagasinée, mais quand ils sont tristes et déprimés, leur couleur habituellement vive pâlit. Ces changements de couleur sont repris dans l'art des léchis tournesols, ce qui peut résulter en des palettes de couleurs surprenantes pour leurs œuvres. Par exemple, un artiste humain pourrait représenter les Enfers comme un lieu de lave brillante et de flammes vacillantes en mélangeant des couleurs très vives mais, pour un léchi tournesol, la seule façon de bien représenter un lieu tels que les Enfers est de choisir des tons mornes comme divers gris, noirs et blancs. Les léchis tournesols les plus aventureux quittent leurs communautés pour créer des liens avec les implantations humanoïdes avoisinantes. Lorsqu'ils interagissent avec des humanoïdes, les léchis tournesols font partie des plus susceptibles de se comporter amicalement et de donner une chance aux étrangers de prouver leurs bonnes intentions, tout en restant prudents. Ils sont souvent accompagnés par d'autres léchis plus puissants.

LÉCHI TOURNESOL

CRÉATURE 1

N PETITE LÉCHI PLANTE

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues. commun, druidique, sylvestre ; *communication avec les plantes* (tournesols uniquement)

Compétences Acrobaties +6, Diplomatie +8, Discrétion +7 (+9 dans les plaines), Nature +5

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

CA 16 ; **Réf** +10, **Vig** +4, **Vol** +7

PV 20

Explosion verdoyante (guérison). Quand un léchi tournesol meurt, une explosion d'énergie primordiale jaillit de son corps et toutes les créatures végétales dans une émanation de 9 m récupèrent 1d8 points de vie. La zone est immédiatement couverte de tournesols et devient un terrain difficile. Si le terrain n'est pas un environnement viable pour ces tournesols, ils flétrissent au bout de 24 h.

Héliotrope ♦ (aura, évocation, lumière, primordiale) 6 m ; **Conditions.** Le léchi tournesol commence son tour dans une zone de lumière vive ; **Effet.** Le léchi tournesol reflète la lumière du soleil ou d'une autre source de lumière vive avec son visage. Toute créature qui termine son tour dans l'émanation doit faire un jet de Volonté DD 16.

Succès. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée à héliotrope pendant 24 h.

Échec. La créature est distraite par la lumière et prise au dépourvu pendant 1 round.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature est aussi éblouie pendant 1 round.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ vrilte, +6 (agile, finesse), **Dégâts** 1d8 contondants

À distance ♦ graine, +6 (facteur de portée 6 m), **Dégâts** 1d6 contondants

Sort inné primordial DD 17 ; 4^e communication avec les plantes

Changement de forme ♦ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Le léchi tournesol se transforme en Petite fleur. Pour le reste, ce pouvoir utilise les effets de *morphologie d'arbre*.

Pulvérisation de graines ♦♦ (invocation, primordiale). Le léchi tournesol lance un déluge de graines depuis sa tête et dans un cône de 4,5 m, infligeant 2d6 dégâts contondants aux créatures dans la zone (jet de Réflexes basique DD 16). Il gagne un bonus de statut de +2 à ces dégâts contre les créatures éblouies. Le léchi tournesol ne peut plus utiliser pulvérisation de graines avant 1d4 rounds.

LÉCHI ATTRAPE-MOUCHE

Bien qu'il se comporte souvent de façon inamicale envers les membres d'autres espèces, le léchi attrape-mouche s'entend très bien avec les autres léchis. Il fait toutefois partie des spécimens les plus agressifs de cette race et protège souvent les lieux les plus vulnérables du monde naturel grâce à sa gueule et ses mains en forme d'attrape-mouche.

Lorsqu'une grande menace apparaît, des paires de léchis attrape-mouches fusionnent pour créer des amalgames capables de repousser des ennemis puissants. Cette étonnante méthode défensive communautaire est très répandue chez les léchis attrape-mouche et il se crée souvent entre plusieurs individus des relations qui perturberaient, voire scandaliseraient des humanoïdes plus guindés. Cependant, pour un léchi attrape-mouche, il n'y a rien de choquant à confier ses secrets les plus intimes à une créature avec qui il vient de fusionner pour défendre son foyer face à un ennemi.

LÉCHI ATTRAPE-MOUCHE

CRÉATURE 4

N PETITE LÉCHI PLANTE

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues commun, druidique, sylvestre ; communication avec les plantes (plantes carnivores uniquement)

Compétences Athlétisme +12, Nature +10, Discrétion +12

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

CA 20 ; **Réf** +12, **Vig** +9, **Vol** +13

PV 72 ; **Résistance** acide 5

Attaque d'opportunité ↻

Explosion verdoyante (guérison). Comme le léchi tournesol mais les créatures végétales récupèrent 3d6 points de vie et se sont des attrape-mouches qui poussent et non des tournesols.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ gueule d'attrape-mouche, +13 (polyvalent T), **Dégâts** 1d8+6 perforants plus 1d6 d'acide et toxines d'attrape-mouche

Corps à corps ♦ main attrape-mouche, +13 (agile, polyvalent T), **Dégâts** 1d6+6 perforants plus 1d6 d'acide et toxines d'attrape-mouche

À distance ♦ postillons, +11 (acide, facteur de portée 3 m), **Dégâts** 1d6+6 d'acide plus toxines d'attrape-mouche

Sorts innés primordiaux DD 21 ; 4th communication avec les plantes ; 2^e passage sans trace

Amalgame ♦ (métamorphose, primordiale, transmutation).

Un léchi attrape-mouche peut fusionner avec un autre léchi attrape-mouche adjacent et volontaire qui n'est pas déjà affecté par amalgame. Le léchi utilisant amalgame fusionne physiquement avec sa cible en lui restaurant 3d8 points de vie. Le léchi peut Maintenir un sort pour prolonger l'amalgame mais, lorsqu'il arrête, sa cible léchi subit 3d8 dégâts. Si le léchi ciblé meurt, amalgame prend fin immédiatement et le léchi original prend l'état mourant ou augmente la valeur de cet état de 1 s'il était déjà mourant. Tant qu'amalgame est maintenu, le léchi ciblé gagne un bonus de statut de +1 à ses jets d'attaque et jets de sauvegarde, sa CA passe à 21 et il gagne une réaction supplémentaire au début de chaque tour.

Changement de forme ♦ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Le léchi attrape-mouche se transforme en Petit attrape-mouche. Pour le reste, ce pouvoir utilise les effets de *morphologie d'arbre*.

Toxines d'attrape-mouche (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 19 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** malade 1 (1 round) ; **Stade 2** malade 2 (1 round)



LES HÉROS LÉCHIS

Parfois, il arrive qu'un léchi se montre si important pour sa communauté qu'il se voit honoré du titre de héros. Ces léchis tant admirés ne sont pas tous des guerriers ; les artisans ou les diplomates extrêmement doués peuvent également devenir des héros.





CHAUDRONS D'OR

S'il est vrai que les leprechauns rendent généralement les objets qu'ils ont volés, ils aiment particulièrement l'or et amassent souvent des monceaux de pièces d'or et de trésors dans des chaudrons qu'ils cachent ensuite. On raconte qu'une personne qui trouve une pièce d'or dans la forêt et la rend au leprechaun qui l'a fait tomber obtiendra un vœu en remerciement. Malheureusement, ce n'est qu'une rumeur, une duperie perpétrée par les leprechauns pour pousser les créatures à leur apporter encore plus d'or pour leurs chaudrons.

LEPRECHAUN

Les leprechauns sont, pour la plupart, de joyeux farceurs plus espiègles que belliqueux. Ils aiment remplir leurs journées d'autant de divertissement, de vin et de nourriture que possible. On les trouve surtout dans les régions boisées et ils respectent la nature et ceux qui la protègent.

Les leprechauns ne passent jamais immédiatement à l'attaque. Ils préfèrent engager la conversation et essayer de charmer, d'amadouer ou de piéger ceux qu'ils rencontrent pour les persuader de leur rendre des services ou de leur donner un objet cher, généralement en échange d'une fortune illusoire ou de fausses promesses de richesses et de succès. Ces petits escrocs sont maîtres dans l'art de deviner les désirs de ceux qu'ils rencontrent, un talent qui les place en position de force lorsqu'ils négocient des biens ou des faveurs. Ils n'hésitent pas à monter les gens les uns contre les autres si cela tourne à leur avantage mais veillent généralement à ce que cela ne fasse pas de véritablement de mal.

Dans la plupart des cas, un leprechaun ne garde pas très longtemps un bien subtilisé. Le plus souvent, il le rend juste à temps pour apaiser les tensions, en insistant presque toujours sur l'aspect comique de la situation, espérant ainsi partager son amusement et son hilarité avec les victimes. Dans les rares cas où un leprechaun va trop loin et rend sa victime folle de rage, il prend la fuite plutôt que de risquer un affrontement.

La volonté de rendre des objets volés ou de fuir les combats s'amenuise au fur et à mesure que le leprechaun vieillit. Les vieux leprechauns qui ont déjà vécu des milliers d'années s'enfoncent souvent dans une sombre amertume et utilisent de plus en plus leurs pouvoirs et leurs illusions pour mettre en danger ceux qui les ont offensés ou n'ont pas su apprécier leur farce... et les mènent parfois jusqu'à leur mort.

LEPRECHAUN

CRÉATURE 2

CN PETITE FÉE

Perception +11 ; vision nocturne

Langues commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +8, Connaissance de l'or +7, Duperie +9, Nature +7, Représentation +9, Vol +8

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

CA 18 ; **Réf** +11, **Vig** +8, **Vol** +10

PV 25

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ gourdin, +7, **Dégâts** 1d6+3 contondants

Sorts innés primordiaux DD 18, attaque +10 ; 2^e *créature illusoire, invisibilité* (soi uniquement), objet illusoire ; 1^{er} *couleurs dansantes, gourdin magique, ventriloquie* ; **Tours de magie** (2^e) *lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, projectile télékinésique, son imaginaire*

Créer un objet. ♦♦ (invocation, manipulation, primordiale) **Fréquence** trois fois par jour ; **Effet.** Le leprechaun sort un objet de son chapeau, de sous son manteau, du trou d'une souche d'arbre ou de n'importe quel autre endroit improbable. Cet objet invoqué ne

doit pas dépasser 1 Encombrement et doit être fait d'un matériau relativement ordinaire (comme du tissu, du bois, de la pierre ou même un métal de peu de valeur comme le fer ou le plomb). Il ne peut pas comprendre une œuvre d'art ou des pièces mobiles complexes, ne peut pas servir à payer un coût ou autre et ne peut pas être fait d'une matière précieuse ou d'un matériau peu courant ou encore plus rare. L'objet créé est temporaire et dure 1 h ou jusqu'à ce que le leprechaun en crée un nouveau, selon ce qui se produit en premier.

Magie de leprechaun. Lorsqu'un leprechaun utilise ses sorts innés pour duper, piéger ou humilier une créature, le DD du sort passe à 20 et le modificateur d'attaque à +11.



LERRITAN

Les lerritans sont des géants impossibles à arrêter dont la peau est faite de verre volcanique et le sang de lave bouillonnante. Ces incendiaires malveillants rêvent d'un monde réduit en cendres. Ils rendent hommage à Ymeri, le mauvais demi-dieu élémentaire du feu, et tyrannisent les autres créatures de feu. Lorsqu'ils ne peuvent plus résister à leur envie irrépressible d'immoler des choses, les lerritans brûlent des forêts, détruisent des villages ou font bouillir des rivières (bien qu'ils évitent les grosses étendues d'eau).

LERRITAN

CRÉATURE 21

NM GIGANTESQUE TERRE ÉLÉMENTAIRE FEU

Perception +35 ; vision nocturne

Langues commun, igné, jotun, terreux

Compétences Athlétisme +41, Artisanat +33, Intimidation +35, Religion +36, Survie +38

For +10, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** +2, **Sag** +7, **Cha** +4

Objet marteau de guerre de frappe supérieure +3

CA 46 ; **Réf** +34, **Vig** +38, **Vol** +36

PV 490 ; **Immunités** feu, paralysé, poison, sommeil ; **Faiblesse** froid 20 ; **Résistances** perforant 20, tranchant 20

Flammes tenaces (aura, évocation, feu, primordiale) 30 m. Les créatures dans l'émanation ne peuvent pas récupérer des dégâts de feu persistants.

Attaque d'opportunité ⚡

Vitesse 15 m

Corps à corps ⚡ mâchoires, +39 (agile, allonge 7,5 m), **Dégâts** 4d10+18 perforants plus 2d6 de feu persistants

Corps à corps ⚡ marteau de guerre, +40 (magique, allonge 7,5 m, pousser), **Dégâts** 4d12+18 contondants plus 2d6 de feu persistants

Distance ⚡ rocher, +39 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 4d6+18 contondants plus 2d6 de feu persistants

Sorts innés primordiaux DD 46 ; **10° cataclysme** ; **9° boule de feu**, nuée de météores ; **8° tremblement de terre** ; **7° changement de plan** (vers le plan matériel, le plan du feu ou le plan de la terre uniquement) ; **Tour de magie (10°) flammes**

Éruption volcanique ⚡⚡ (terre, évocation, feu, primordiale). Le volcan sur le dos du lerritan entre en éruption et fait pleuvoir des bombes de lave dans une émanation de 9 m, infligeant 12d12 dégâts de feu. Chaque créature dans la zone doit faire un jet de Réflexes DD 46. La lave refroidit vite en formant des pierres lourdes, transformant la zone en terrain très difficile pour les non-lerritans. Le lerritan ne peut plus utiliser éruption volcanique avant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et est surchargée pendant 1 round.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et est immobilisée (DD 46 pour S'échapper).

Échec critique. La créature subit double dégâts et est enfermée dans une croûte rocailleuse renfermant également de la lave. La créature est entravée (DD 46 pour S'échapper), ne peut pas respirer, subit 3d12 dégâts de feu persistants et ne peut récupérer de ces derniers avant d'être libérée.

Projection de rochers ⚡ Un lerritan

peut détacher des écailles rocheuses de son corps pour les lancer ; ces écailles se reforment à la fin de chaque round, il ne manque donc jamais de rochers à lancer.



CAVALCADES DE LERRITANS

Toutes les décennies, les lerritans se regroupent en larges groupes pour voyager d'une région volcanique à une autre, rasant tout indice de civilisation sur leur chemin. Les cavalcades de lerritans regroupent une dizaine de ces créatures et leurs sous-fifres : des vers écarlates, de puissants élémentaires de feu et des géants du feu.





MAÎTRES GNOLLS

Les leucrottas s'associent souvent avec les gnolls. Ils ne se laissent jamais réduire au rang de bêtes de somme mais ils autorisent parfois les chefs gnolls qui les impressionnent à les chevaucher en tant que montures de combat. Plus fréquemment, un leucrotta se considère comme le véritable chef d'un clan gnoll, manipulant un chef de guerre pour le mener à faire ce qu'il souhaite ou, s'il se lasse de ce petit jeu, le pousser à demander un duel et prendre sa place à la tête du clan après l'avoir éliminé.

LEUCROTTA

Les leucrottas sont des bêtes cruelles et intelligentes résultant de l'infâme liaison entre un seigneur démon et une espèce monstrueuse de hyène. Ils utilisent leur incroyable talent d'imitation vocale pour attirer les créatures peu méfiantes qu'ils torturent avant de dévorer. Les leucrottas sont des bêtes perpétuellement sales qui mesurent 1,5 m au garrot et pèsent plus de 360 kg. Les mâchoires disproportionnées du leucrotta sont remplies de plusieurs rangées de solides arrêtes osseuses au lieu de dents, qui lui permettent de trancher aisément la chair comme les os et même l'acier.

LEUCROTTA

CM GRANDE BÊTE

Perception +11 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun, une autre langue (généralement le gnoll)

Compétences Athlétisme +13, Discrétion +11, Duperie +13

For +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +4

Adaptation linguistique. Un leucrotta peut apprendre n'importe quelle langue qu'il entend parler pendant au moins 10 min et l'ajoute à celles qu'il connaît en remplaçant la langue qu'il avait précédemment apprise avec ce pouvoir. Généralement, un leucrotta parle le gnoll comme langue accordée par ce pouvoir.

CA 21 ; Réf +9, Vig +15, Vol +11

PV 85

Vitesses 15 m, escalader 7,5

Corps à corps ♦ mâchoires dentelées, +15 (fatale d10), **Dégâts** 2d8+8 tranchants

Corps à corps ♦ sabot, +13 (agile), **Dégâts** 2d4+8 contondants

Cri trompeur ♦♦ (aura, enchantement, mise hors de combat, linguistique, mental, primordiale) 18 m ; **Conditions.** La dernière action du leucrotta était imitation de sons ; **Effet.** Le leucrotta produit un cri plaintif pour que sa proie s'approche encore plus. Chaque créature dans l'émanation et ayant été trompée par imitation de sons doit réussir un jet de Volonté DD 19 ou être fascinée et se sentir forcée d'avancer lors

de son tour vers le son émis par le leucrotta. Les créatures fascinées sont aussi prises au dépourvu. Si le leucrotta attaque, l'état fasciné prend fin uniquement pour la créature qui est attaquée. Si le leucrotta prononce le nom d'une créature en utilisant cri trompeur, cette créature subit un malus de circonstances de -2 à ses jets de sauvegarde pour résister à ce pouvoir. Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature est temporairement immunisée contre cri trompeur pendant 24 h.

Imitation de sons ♦ Le leucrotta imite à la perfection les voix et les façons de parler et fait un test de Duperie contre le DD de Volonté de ceux qui l'écoutent pour les tromper. Le leucrotta gagne un bonus de +4 à ce test de Duperie s'il a pu écouter la créature qu'il imite pendant au moins 10 min au cours des dernières 24 h. Le leucrotta ne peut reproduire des pouvoirs ou des sorts basés sur la voix mais il peut imiter à la perfection une incantation verbale et essayer de tromper les créatures artificielles ou les morts-vivants qui obéissent à cette voix. Le leucrotta ne peut imiter les discours dans des langues qu'il ne connaît pas.



LEYDROTH

Il y a bien longtemps, une cabale de primordialistes imprégna un amalgame de bêtes d'une puissance surnaturelle et d'une haine envers la magie elle-même, espérant créer une arme puissante contre les incantateurs arcaniques. Dépasant leurs plus folles espérances, les premiers leydroths se libérèrent et se retournèrent contre leurs créateurs. Pire encore, les leydroths se reproduisirent et ces prédateurs solitaires survécurent à leurs créateurs originels.

Le leydroth ressemble à un mélange difforme entre un félin et un singe et est doté de nombreuses cornes ramifiées qui partent de l'arrière de sa tête. Ses membres très musclés se terminent sur des griffes luisantes.

LEYDROTH

PEU COURANT NM GRANDE BÊTE

Perception +30 ; perception de la magie (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langue aklo

Compétences Acrobaties +32, Athlétisme +33, Discrétion +32, Duperie +28, Intimidation +28, Survie +30

For +8, **Dex** +7, **Con** +9, **Int** -3, **Sag** +5, **Cha** +5

Perception de la magie (primordiale). Le leydroth détecte la source et l'école de toutes les magies utilisées à moins de 18 m comme avec un sens imprécis.

CA 40 ou 36 contre non magique ;

Réf +30, **Vig** +32, **Vol** +28 ; bonus de statut +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 315 ; **Résistance** 15 à toutes (sauf non magique)

Menace pour la magie (abjuration, primordiale) **Déclencheur**. Une créature à moins de 18 m Lance un sort ; **Effet**. Le leydroth fait un test d'Intimidation pour contrer le sort déclencheur.

Vitesse 15 m

Corps à corps (balayage de corne, +33 (magique, allonge 3 m, balayage, polyvalent P), **Dégâts** 3d12+16 contondants

Corps à corps (griffe, +33 (agile, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d10+16 tranchants

Corps à corps (mâchoires, +33 (magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d10+16 perforants plus 1d10 de saignement persistants

Sorts innés primordiaux DD 38 ; **9^e disjonction** (x2) ; **7^e dissipation de la magie** (à volonté)

Choc en retour (primordiale). À chaque fois qu'un leydroth contre un sort ou un objet, le lanceur de sort ou la créature qui porte l'objet reçoit 8d6 dégâts mentaux (jet de Volonté basique DD 38).

Frappe de dissipation (abjuration, primordiale) **Fréquence** une fois par round ; **Déclencheur**. Le leydroth touche une créature, un objet ou un effet de sort avec une Frappe ; **Effet**. Le leydroth lance son sort inné *dissipation de la magie* en ciblant un effet sur ce qu'il a touché.

Rugissement de dissipation (abjuration, audible, émotion, terreur, mental, primordiale). Le leydroth lâche un rugissement bestial qui résonne en une émanation de 9 m. Il fait un test d'Intimidation et compare le résultat au DD de Volonté de chaque créature dans la zone et son pouvoir à les effets de Démoraliser. Il utilise également ce résultat pour essayer de contrer chaque sort ou effet magique dans la zone, plus un objet ou effet sur chaque créature de la zone avec les effets de *dissipation de la magie*. Le leydroth ne peut plus utiliser rugissement de dissipation pendant 1d4 rounds.

CRÉATURE 17



HÉRITAGE LEYDROTH

Sur Golarion, les premiers leydroths furent créés par une société secrète d'ensorceleurs azlants qui tiraient leurs pouvoirs de lignages élémentaires. Ces ensorceleurs étaient souvent en conflit avec les diverses guildes de magie qui détenaient le pouvoir dans plusieurs régions de l'Azlant et désiraient se servir des leydroths comme d'armes de terreur contre leurs ennemis. De nos jours, les leydroths se tiennent à l'écart, sur certaines îles particulièrement dangereuses au milieu des vestiges du continent brisé d'Azlant mais, de temps à autre, certains explorateurs imprudents cherchent à les ramener sur le continent.





HABITATS DES LÉZARDS

Les lézards géants résident dans tous les climats tempérés ou tropicaux, souvent assez près des petits villages ou des régions rurales où ils représentent parfois une menace pour le bétail et les voyageurs. Les deux lézards présentés ci-dessous vivent généralement dans des régions plus chaudes – les jungles pour les caméléons géants, et les savanes pour les megalanias.

LÉZARD

Les lézards géants sont divisés en de nombreuses espèces, mais ce sont souvent des chasseurs voraces qui s'emportent facilement — en particulier en période de mue.

CAMÉLÉON GÉANT

Les caméléons géants sont très connus pour leur capacité à adapter la couleur de leur peau à leur environnement. Ils peuvent regarder dans des directions différentes simultanément grâce à la mobilité indépendante de leurs yeux, ce qui les rend aussi difficiles à surprendre qu'à repérer.

CAMÉLÉON GÉANT

CRÉATURE 3

N GRANDE ANIMAL

Perception +10 ; vision nocturne

Compétences Athlétisme +10, Discrétion +10 (+13 pour Se cacher)

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

Camouflage. Le caméléon géant peut prendre les mêmes couleurs que son environnement. Il n'a pas besoin d'abri pour essayer de Se cacher grâce à un test de Discrétion.

CA 18 ; vision à 360° ; **Réf** +12, **Vig** +8, **Vol** +8

PV 60

Vitesse 9 m, escalade 6 m

Corps à corps langue, +12 (agile, allonge 4,5 m) **Effet** empoignade avec la langue

Corps à corps mâchoires, +12 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+7 perforants

Empoignade avec la langue. Si le caméléon géant touche une créature avec sa Frappe de langue, cette créature devient empoignée par le caméléon géant. La cible n'est pas immobilisée, mais elle ne peut pas s'éloigner au-delà de l'allonge de la langue du caméléon géant. Une créature peut trancher la langue si elle réussit une attaque contre une CA de 15 et qu'elle inflige au moins 4 dégâts tranchants. Bien que n'infligeant aucun dégât au caméléon géant, cela l'empêche d'utiliser sa Frappe de langue jusqu'à ce qu'elle repousse, ce qui prend une semaine.

MEGALANIA

Les megalanias, à l'image des varans géants qui sont leurs cousins plus petits, frappent rapidement et utilisent leur puissante morsure pour agripper leurs proies. Ils préfèrent gober leur proie toute entière plutôt que de laisser d'autres créatures goûter à leur repas durement gagné.

MEGALANIA

CRÉATURE 7

N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +15 ; vision nocturne, odorat (imprécis) 18 m

Compétences Athlétisme +18, Discrétion +15 (+17 dans des fourrés)

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

CA 25 ; **Réf** +15, **Vig** +17, **Vol** +13

PV 125

Vitesse 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps mâchoires, +18 (allonge 3 m),

Dégâts 2d10+9 perforants plus Empoignade et venin de megalania

Gober (attaque) Grande, 2d10+7 contondants, Rupture 16

Venin de megalania (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 25 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et maladroït 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison, maladroït 2 et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison, maladroït 3 et pris au dépourvu (1 round)



LÉZARD CHOC

Ces reptiles aux couleurs vives partagent la taille et la mentalité des chiens de garde et se déplacent en petits groupes. Les lézards chocs possèdent des glandes spécialisées sous leurs écailles qui accumulent de l'électricité statique et ils ont la capacité de libérer des déflagrations d'électricité suffisamment fortes pour causer des blessures importantes à des ennemis bien plus grands qu'eux. Même s'ils sont doux et dociles lorsqu'ils sont rencontrés seuls, les lézards chocs sont bien plus agressifs lorsqu'ils sont en meute, où chacun peut amplifier les attaques électriques des autres.

Les lézards chocs sont connus pour être difficiles à domestiquer, car ils sont dangereusement hostiles lorsqu'ils sont au sein d'une meute, mais également parce qu'ils dépérissent rapidement et mourront s'ils sont maintenus seuls en captivité, sans recevoir d'attention. Un lézard choc mesure 1 m et pèse environ 12 kg.

LÉZARD CHOC

N PETITE ANIMAL

CRÉATURE 2

Perception +7 ; électrolocalisation supérieure 6 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +5, Discrétion +8

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

Électrolocalisation supérieure. Un lézard choc peut ressentir les plus petites charges électriques dans les créatures vivantes, qu'il peut utiliser comme un sens précis jusqu'à une distance de 6 m. Cette distance augmente à 30 m contre toute créature qui a utilisé un effet électrique dans la dernière minute écoulée.

CA 18 ; **Réf** +10, **Vig** +7, **Vol** +7

PV 32 ; **Immunités** électricité

Vitesse 10,5 m, escalade 4,5 m, nage 4,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +10 (agile, finesse), **Dégâts** 1d8+3 perforants

À distance ♦ foudre, +10 (non létal, facteur de portée 1,5 m), **Dégâts** 2d6 d'électricité

Amplification du voltage ➤ **Déclencheur.** Un lézard choc à moins

de 6 m effectue une Frappe de foudre ou utilise Décharge ;

Effet. Le lézard choc confère une partie de son pouvoir électrique au lézard proche en question. Cela permet à la Frappe de foudre de cet autre lézard de perdre son trait non létal ou d'augmenter le DD de sa Décharge à 20.

Décharge. ♦♦ (électricité) Le lézard choc libère une

déflagration électrique depuis son corps. Les créatures situées dans une émanation de 3 m subissent 3d6 dégâts électriques (jet de Réflexes de base DD 18). Le lézard choc ne peut plus utiliser Décharge pendant 1d4 rounds.

Explosion choc ♦♦♦ (électricité, évocation, primordiale). Le lézard choc s'accroupit et crépite d'électricité, avant de la relâcher dans une émanation de 3 m qui inflige 3d8 dégâts électriques (jet de Réflexes de base DD 18). Le lézard choc ne peut plus utiliser Explosion choc pendant 1 min.

Jusqu'à quatre lézards chocs peuvent combiner leurs Explosions chocs. Dans ce cas, les lézards peuvent retarder le moment où ils libèrent leur électricité jusqu'à ce qu'un autre lézard choc situé à moins de 9 m termine son Explosion choc. Les Explosions chocs ainsi combinées créent une émanation dont la zone est le total des zones de tous les lézards chocs participants. Pour chaque lézard choc qui rejoint l'explosion, les dégâts augmentent de 3d8 et le DD de sauvegarde augmente de 1 (pour un maximum de quatre lézards qui infligent 12d8 dégâts avec un DD de sauvegarde de 21).



PIÈGES DES LÉZARDS CHOCS

Les kobolds aiment beaucoup utiliser des lézards chocs dans la conception de leurs pièges, même si ces derniers sont élaborés sans penser à la sécurité ni au confort du lézard, ce qui oblige ces kobolds, cruels autant qu'inventifs, à remplacer régulièrement les lézards confinés qu'ils ont placés pour défendre leurs antres.





VIN MEURTRIER

Le goût des baies de liane meurtrière les réserve en général aux initiés ; le processus de vinification peut toutefois en retirer l'arrière-goût désagréable, à supposer qu'elles aient été cueillies sur une liane vivante. Après la mort de celle-ci, les toxines de la plante affluent rapidement vers ses baies, ce qui les rend impropres à la récolte ; le vin de liane meurtrière est par conséquent une friandise dangereuse à préparer. Ceux qui maîtrisent cet art considèrent néanmoins que les profits compensent largement la fréquente nécessité d'engager des aventuriers pour élaguer un vignoble récalcitrant et affamé.

LIANE MEURTRIÈRE

La liane meurtrière est une plante carnivore à l'appétit vorace. Plutôt que de consommer directement une créature, elle enchevêtre sa proie et en extrait la vitalité, la transformant en engrais. Une fois que la plante a tué sa victime, elle en transfère la carcasse vers ses racines pour se nourrir de sa chair pourrissante. Bien que dépourvue d'yeux, la liane meurtrière peut repérer ses proies grâce à la combinaison de ses racines lui permettant de percevoir les vibrations du sol, et de ses feuilles détectant les variations de chaleur environnante. Son absence d'intelligence n'empêche pas cette créature d'imiter le comportement d'un prédateur embusqué et ingénieux.

Se déplaçant très lentement, elle se contente de s'enraciner quelque part jusqu'à ce qu'elle n'ait plus assez de proies. Bien qu'on les rencontre le plus souvent le long des voies forestières ou dans les marais, elles peuvent également se trouver dans des petits hameaux, des champs mal entretenus et des vignobles. S'il est impossible de dresser une liane meurtrière au sens propre du terme, on peut s'en servir de moyen de défense, et les créatures forestières comme les fées et les gobelins sont connues pour cultiver de telles gardiennes dans les passages les moins fréquentés de leurs repaires. Leurs éleveurs prennent dans ce cas bien soin de rendre ce chemin plus évident que son manque d'usage ne le laisserait normalement supposer tout en s'assurant de faire disparaître les os des victimes pour garder la présence de la liane meurtrière secrète, transformant ce qui semble être un accès facile en une véritable embuscade végétale.

Une liane meurtrière adulte s'étend jusqu'à 6 m et présente des lianes plus petites sur sa tige principale pouvant atteindre 1,5 à 3 m. Ces dernières poussent tous les 15 cm environ ; elles portent souvent des amas de feuilles et parfois de petites baies. Une liane meurtrière qui s'est nourrie récemment peut porter des grappes de baies charnues rouge sang, juteuses et aigres laissant un arrière-goût métallique déplaisant en bouche, rappelant le léger goût du sang quand on se mord la lèvre.

LIANE MEURTRIÈRE

CRÉATURE 3

N GRANDE DÉNUÉE D'INTELLIGENCE PLANTE

Perception +10 ; perception des vibrations 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +9, Discrétion +9 (+11 dans les forêts ou les prairies)

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

Camouflage. La liane meurtrière peut se cacher dans un environnement naturel même si elle n'a pas d'abri.

CA 18 ; **Réf** +7, **Vig** +10, **Vol** +8

PV 68 ; **Faiblesses** feu 5, tranchant 5

Feuillage agrippant (primordiale, transmutation)

Déclencheur. La liane meurtrière détecte une créature dans un rayon de 6 m grâce à sa perception des vibrations ; **Effet.** La liane meurtrière fait s'animer la végétation dans une émanation de 6 m, transformant la zone en terrain difficile. Quand une créature débute son tour dans cette zone, elle doit faire un jet de Réflexes DD 20. Sur un échec, elle subit un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses jusqu'à ce qu'elle quitte la zone. Sur un échec critique, elle est aussi immobilisée pendant 1 round. Une créature peut tenter de S'échapper pour se débarrasser de ces effets.

Les lianes meurtrières sont immunisées au Feuillage agrippant.

Vitesse 1,5 m

Corps à corps (allonge 3 m),

Dégâts 1d8+6 contondants plus Empoignade

Constriction 1d8+4 contondants, DD 20



LIANE-SERPENT

Carnivore vorace mangeur de chair, la liane-serpent possède une unique et énorme fleur juchée au sommet d'un enchevêtrement épais et feuillu de lianes reptiliennes. Lorsque la plante sent l'approche d'une proie potentielle au travers de son système de racines peu profondes et très sensibles, elle se lève avec la vivacité d'un serpent et ouvre sa fleur aux couleurs vives, relâchant par là même un nuage de pollen qui insensibilise l'esprit. Certaines histoires récurrentes racontent qu'une liane-serpent peut attirer sa proie dans son étreinte grâce à son déplacement hypnotique, mais cet effet est en fait généré par ce nuage de pollen sans odeur.

Comme une liane-vipère se nourrit de créatures plutôt que de terre et d'eau, elle a développé une forme de déplacement rudimentaire et peut se tracter sur le sol en utilisant ses racines comme des tentacules. Elle est même pourvue d'une sorte de conscience simple, lui permettant non seulement de différencier ses proies et de prendre des décisions tactiques limitées, mais également d'éviter les créatures particulièrement grandes ou qui ont l'air dangereuses.

La zone située autour du terrain de chasse de la liane-vipère est souvent recouverte des restes dévorés de ses victimes. Il n'est pas rare d'y trouver les cadavres putréfiés d'animaux sauvages, d'aventuriers malchanceux et même de géants, ainsi que certains trésors éparpillés laissés sur les corps. Une liane-vipère retourne rarement vers la carcasse d'une créature qu'elle a déjà tuée, préférant chasser de la chair fraîche.

LIANE-SERPENT

CRÉATURE 13

N GRANDE PLANTE

Perception +22, perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +27, Discrétion +24

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

CA 33 ; **Réf** +24, **Vig** +26, **Vol** +22

PV 270 ; **Résistance** poison 15

Vulnérabilité au froid. Lorsqu'elle est exposée à un effet de froid, la liane-serpent est écrasée par la léthargie et devient ralentie 1 pendant 1d4 rounds.

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ liane, +27 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d10+11 contondants plus Empoignade

Corps à corps ♦ mâchoires, +27 (allonge 3 m), **Dégâts** 3d6+11 perforants plus 3d6 de poison

Constriction ♦ 3d8+8 contondants, DD 33

Pollen fascinant ♦ (enchantement, mise hors de combat, mental, poison). La liane-serpent libère une émanation de 18 m de pollen invisible qui reste en suspension dans l'air pendant 5 rounds à moins d'être dispersée par un vent modéré ou supérieur.

Chaque créature qui entre dans l'aura ou qui commence son tour dedans doit tenter un jet de Volonté DD 33 ou être capturée. La liane-vipère ne peut plus utiliser pollen fascinant pendant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée au Pollen fascinant pendant 24 h.

Succès. La créature est malade 1.

Échec. La créature est fascinée et elle doit utiliser chacune de ses actions pour se rapprocher de la liane-serpent aussi rapidement que possible tout en évitant tout danger évident. Si une créature fascinée est adjacente à la liane-serpent, elle reste immobile et n'agit pas. Elle cesse d'être fascinée si elle n'est plus dans l'aura de pollen à la fin de son tour.

Échec critique. Comme un échec, et la créature est stupéfiée 2 pendant 24 h.



POLLEN DE LA LIANE-SERPENT

Même si le pollen de la liane-serpent se dégrade rapidement une fois récupéré avec soin sur la plante, un personnage qui a à disposition un ensemble d'outils d'alchimiste peut rassembler et conserver 1d6 doses de pollen avec un test réussi d'Artisanat ou de Nature DD 33 en y consacrant 10 min de travail. Une unique dose de pollen de liane-serpent équivaut à 300 po de matériaux bruts pour créer tout objet magique ou alchimique qui provoque un effet de mise hors de combat.





ESPÈCES DE LIBELLULES

Bien que les libellules aient des couleurs très variées, il n'y a pas que les aspects esthétiques qui peuvent différencier ces espèces. La libellule bleue géante fait partie d'une variété toxique dotée d'une morsure anesthésiante que les bourbiérins utilisent pour fabriquer leurs poisons. Les libellules des cavernes sont plus lentes mais plus fortes et vivent dans de vastes réseaux souterrains. La légendaire libellule des tempêtes est une créature véritablement immense qui peut utiliser ses puissantes ailes pour étourdir ses adversaires.

LIBELLULE

Les libellules chassent en étant particulièrement agiles et extrêmement rapides. Au début de leur existence, ces insectes sont des prédateurs uniquement aquatiques mais dès qu'ils ont mué, ils prennent leur envol. La plupart vivent à proximité d'étendues d'eau afin de se reproduire mais les libellules géantes sont connues pour parcourir de nombreux kilomètres pour chasser. Bien que leurs ailes membraneuses et leur corps coloré soient magnifiques, un aventurier imprudent qui se laisse séduire par cette beauté court le risque de leur servir de repas.

NAÏADE DE LIBELLULE GÉANTE

La progéniture aquatique et dépourvue d'ailes des libellules est appelée une naïade. Les naïades de libellules géantes peuvent mesurer plusieurs dizaines de centimètres et chassent principalement dans les eaux peu profondes en se nourrissant de charognes et en tendant des embuscades aux créatures vivantes grâce à la complicité des libellules adultes. Poussées par leur instinct de manger le plus possible afin de grandir, elles ne sont pas intimidées par les créatures plus grandes.

NAÏADE DE LIBELLULE GÉANTE

CRÉATURE 3

N PETITE ANIMAL AQUATIQUE

Perception +8 ; perception des ondes (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétence Athlétisme +10, Discrétion +9 (+11 dans l'eau)

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

CA 19 ; **Réf** +9, **Vig** +11, **Vol** +6

PV 46

Vitesses 3 m, nage 9 m

Corps à corps ♦ mandibules, +12 (agile), **Dégâts** 1d10+6 perforants

Extension de mandibules ♦ La naïade de libellule géante étend ses mâchoires jusqu'à une distance surprenante. La naïade effectue une Frappe de mandibules avec une allonge de 3 m mais les mandibules perdent le trait agile pour cette Frappe.

LIBELLULE GÉANTE

Ces insectes ont la taille d'un petit cheval. Ce sont des prédateurs qui tendent des embuscades à leurs proies et qui sont réputés pour chasser aussi bien des bêtes que des humanoïdes. Ils sont capables d'utiliser d'incroyables manœuvres acrobatiques pour s'abattre sur une proie et l'arracher au sol.

LIBELLULE GÉANTE

CRÉATURE 4

N MOYENNE ANIMAL

Perception +11 ; perception des ondes (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +10 (+12 pour Manœuvrer en Vol), Athlétisme +12, Discrétion +12

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

CA 21 ; **Réf** +14, **Vig** +12, **Vol** +9

PV 60

Vitesses 6 m, vol 18 m

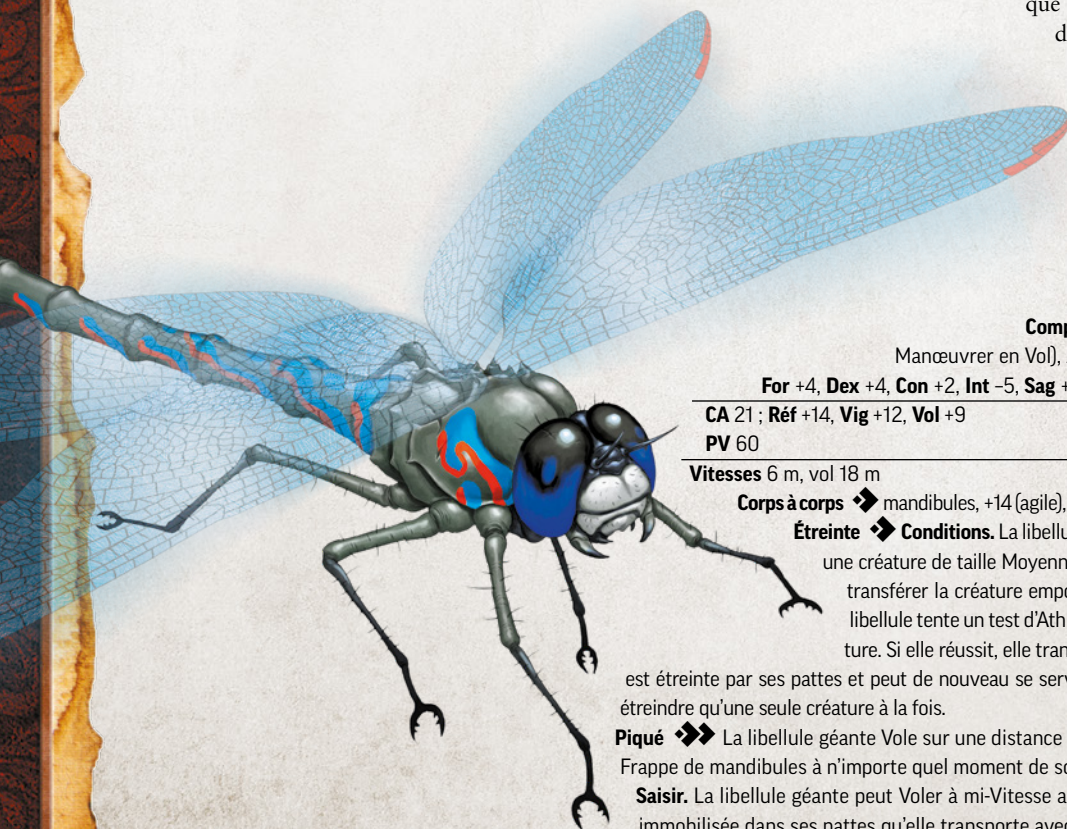
Corps à corps ♦ mandibules, +14 (agile), **Dégâts** 1d12+7 perforants plus Empoignade

Étreinte ♦ **Conditions.** La libellule géante a empoigné avec ses mandibules une créature de taille Moyenne ou inférieure ; **Effet.** La libellule tente de transférer la créature empoignée pour l'étreindre avec ses pattes. La libellule tente un test d'Athlétisme contre le DD de Réflexes de la créature. Si elle réussit, elle transfère la créature (qui reste empoignée) qui

est étreinte par ses pattes et peut de nouveau se servir de ses mandibules. La libellule ne peut étreindre qu'une seule créature à la fois.

Piqué ♦♦ La libellule géante Vole sur une distance maximale égale à sa Vitesse et porte une Frappe de mandibules à n'importe quel moment de son déplacement.

Saisir. La libellule géante peut Voler à mi-Vitesse alors qu'elle a une créature empoignée ou immobilisée dans ses pattes qu'elle transporte avec elle.



LIMACE

Ces parents massifs et primitifs des limaces ordinaires rampent lentement au travers des marais et des prairies. Les spécimens géants sont particulièrement voraces et préfèrent dévorer de la viande ou des plantes à forte teneur en eau. Ils se nourrissent souvent de bétail ou dévastent des vergers ou des champs de melons entiers. Ils découpent les bovins, les cochons et autres repas de grande taille à l'aide de leur radula (un appendice semblable à une langue recouverte de dents) pour les manger plus facilement. Le mucus des limaces géantes est visqueux et extrêmement acide. Ces créatures laissent dans leur sillage une traînée brune détruisant la plupart des végétaux. Les fermiers et éleveurs surveillent ces déplacements de près, en particulier près des marais connus pour abriter des limaces géantes. De nombreux almanachs comportent des informations très détaillées sur les migrations et la saison de reproduction des limaces. Comme chaque limace géante possède un vaste territoire de chasse, ces animaux se rencontrent seulement une fois par an pour se reproduire. Les deux partenaires peuvent porter des œufs et en pondent généralement une centaine, souvent dans une tourbière peu profonde ou une grotte froide et humide.

Les limaces géantes se déplacent plutôt de nuit car elles détestent la lumière du soleil et le temps sec. Quand l'aube se lève, il leur arrive de chercher refuge dans une grange, sous un pont ou même sous les fortifications d'un château. Malheur au fermier qui part traire ses vaches à l'aurore et découvre, à sa grande surprise, qu'une limace géante s'est installée dans sa grange ! Sous terre, les limaces géantes n'ont pas à se préoccuper du soleil et se déplacent sans horaires particuliers. Les tunnels étroits ne leur posent aucun problème car elles compriment facilement leur corps. Ces deux facteurs les rendent imprévisibles et dangereuses pour les habitants des souterrains, comme les kobolds et les xulgaths.



LIMACES DE GUERRE

Les peuples souterrains, comme les urdefhans et les xulgaths, utilisent parfois les limaces géantes comme bêtes de guerre. Comme ces créatures ont un esprit primitif, elles sont assez faciles à contrôler pour qui connaît quelques astuces très simples, à savoir qu'il faut bien les nourrir sauf juste avant un combat et comment les guider dans la bonne direction quand elles se mettent à semer le chaos.

LIMACE GÉANTE

CRÉATURE 8

N TRÈS GRANDE **ANIMAL**

Perception +14 ; odorat (imprécis) 18 m, ouïe nulle

Compétence Athlétisme +19

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

CA 25 ; **Réf** +11, **Vig** +21, **Vol** +14

PV 165 ; Faiblesse **sel 5** ; Résistance **acide 10**

Vitesse 6 m, escalade 4,5 m

Corps à corps ♦ pied, +21 (allonge 3 m),

Dégâts 2d8+10 contondants plus mucus

Corps à corps ♦ radula, +21 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+10 tranchants plus mucus

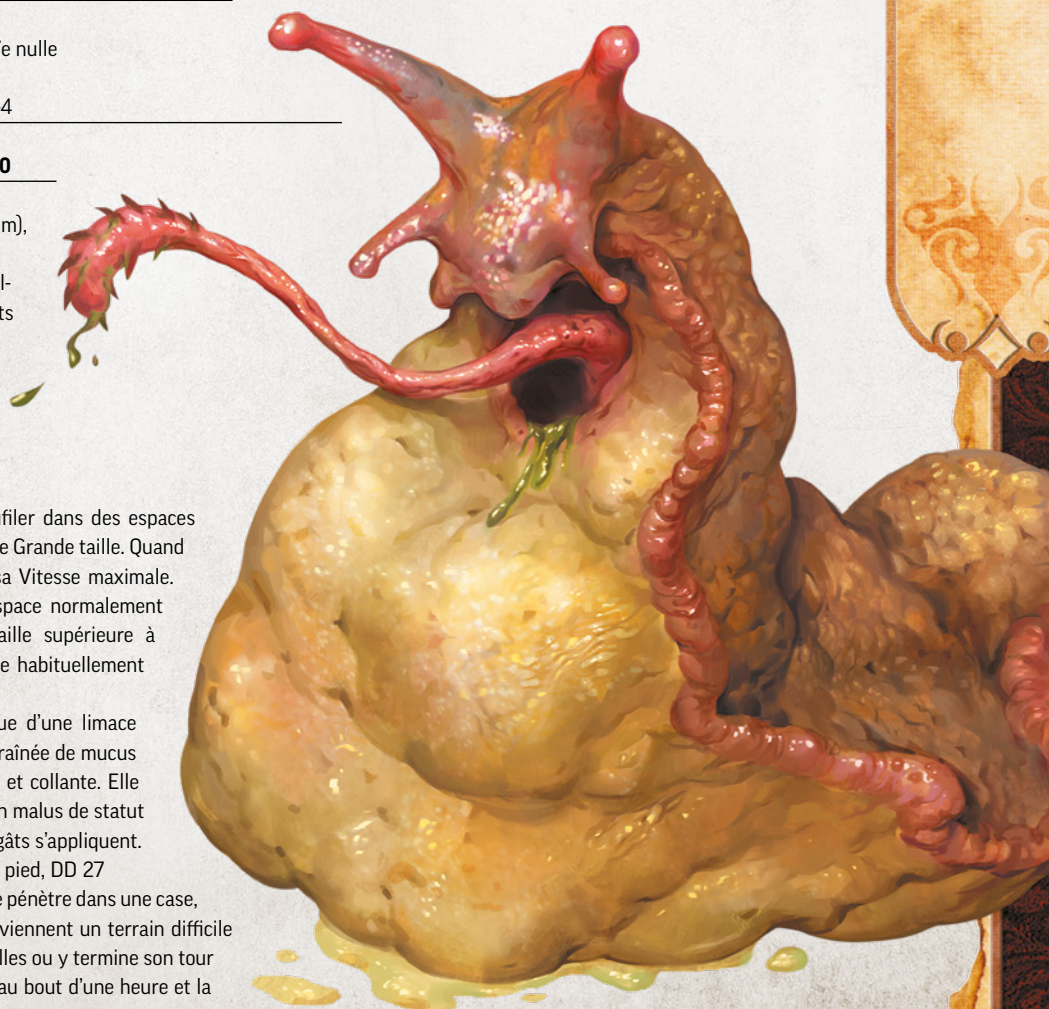
À distance ♦ régurgitation de mucus, +17 (brutal, facteur de portée 15 m, éclaboussure), **Dégâts** 3d6 d'acide plus mucus et 1d6 d'éclaboussure d'acide

Malléable. Une limace géante peut se faufiler dans des espaces étroits comme si elle était une créature de Grande taille. Quand elle se faufile, elle peut se déplacer à sa Vitesse maximale. Elle peut aussi se déplacer dans un espace normalement trop petit pour une créature d'une taille supérieure à Moyenne, mais sa Vitesse est alors celle habituellement utilisée pour se faufiler.

Mucus. Une créature touchée par l'attaque d'une limace géante ou qui entre en contact avec sa traînée de mucus est recouverte de cette substance acide et collante. Elle subit 1d4 dégâts d'acide persistants et un malus de statut de -1,5 m à ses Vitesses tant que ces dégâts s'appliquent.

Piétinement ♦♦♦ Grande ou plus petite, pied, DD 27

Traînée de mucus. Chaque fois que la limace pénètre dans une case, elle la recouvre de mucus. Ces zones deviennent un terrain difficile et toute créature qui entre dans l'une d'elles ou y termine son tour est enduite de mucus. Ce dernier sèche au bout d'une heure et la zone perd son statut de terrain difficile.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



GENÈSE DU LIMIER TROLL

Les premiers limiers sont le résultat inattendu d'expériences occultes menées sur des wargs avec du sang de troll préparé alchimiquement, dans le but de créer une vase à la régénération limitée. La plupart des wargs sont morts durant ces essais ; les rares survivants ont perdu leur ruse et leur intelligence, remplacées par l'appétit vorace et la capacité de régénération des trolls. Les différentes générations de limiers trolls chassent souvent avec ces derniers, comprenant instinctivement qu'ils sont liés à ces géants patauds.

LIMIER DE TROLL

Les limiers trolls sont des bêtes trapues et baveuses semblables à des trolls, mais aux attributs canins. Elles ont besoin d'avaler de grosses quantités de viande afin d'alimenter leurs métabolismes régénératifs et rôdent en meutes sur les contreforts des régions habitées par les trolls, où leur appétit vorace les pousse à massacrer et dévorer toutes les proies rencontrées. Dans certaines régions, les trolls les domestiquent, le flair subtil des limiers les aidant à chasser.

Recouverts de plaies fétides et purulentes, les limiers trolls sont porteurs d'une maladie débilitante connue sous le nom de fièvre du sang chaud. Les créatures qui contractent cette maladie suite à la morsure d'un limier éprouvent une douleur interne intense, comme si leur sang avait pris feu. Les autres symptômes incluent la perte de coordination musculaire, l'apparition de cloques purulentes, ainsi qu'une léthargie et une fatigue générales. Hormis une irritation de la peau, les trolls et les limiers trolls sont tous deux immunisés contre les effets principaux de la maladie.

Durant la chasse et les combats, les limiers ne connaissent pas la peur, car ils se fient à leur capacité de régénération pour les aider. Même la menace des flammes ne suffit pas à les repousser, ces bêtes ne comprenant pas le danger qu'elles représentent. Le feu n'en demeure pas moins l'un des moyens les plus efficaces de combattre les limiers trolls ; les chasseurs astucieux savent qu'il faut brûler leur cadavre en intégralité, car leur pouvoir de régénération ne doit pas être sous-estimé.

Bien que les trolls parviennent facilement à domestiquer, entraîner et se lier d'amitié avec les limiers, ce n'est pas le cas de tous ceux qui souhaitent en être les maîtres. Que ce soit dû à l'exposition constante à la bave contaminée des limiers, à leur appétit vorace qui semble ne jamais être satisfait ou encore à leur mauvais caractère et leur tempérament colérique, la plupart des tentatives de les utiliser au lieu d'autres gardiens plus fiables se solde par un échec douloureux et cruel... Sans mentionner les hordes de limiers sauvages libérés dans l'arrière-pays. Livrées à elles-mêmes, ces dernières ont un taux de reproduction très élevé et en moins d'un an, une petite meute peut devenir une grande menace pour les populations rurales. Mieux laisser aux trolls leurs limiers, comme on dit !



LIMIER DE TROLL

CRÉATURE 3

N MOYENNE BÊTE TROLL

Perception +6 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +11, Discrétion +8, Survie +6

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

CA 17 ; **Réf** +8, **Vig** +14, **Vol** +6

PV 65, régénération 15 (désactivée par l'acide ou le feu) ;

Faiblesse feu 10

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +11, **Dégâts** 1d12+4 perforants plus Renversement et fièvre du sang chaud.

Attaque en meute. Le limier troll inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute créature à portée d'au moins deux de ses alliés.

Fièvre du sang chaud (maladie) ;

Jet de sauvegarde Vigueur DD 18 ;

Stade 1 porteur sain (1 jour) ; **Stade 2**

affaibli 1 (1 jour) ; **Stade 3** affaibli 1 et ma-

ladrout 1 (1 jour) ; **Stade 4** affaibli 2 et ma-

ladrout 2 (1 jour) ; **Stade 5** affaibli 2, mala-

drout 2 et fatigué (1 jour)

LINNORM

Les êtres puissants et serpentins connus sous le nom de linnorms pourraient être apparentés aux dragons chromatiques et métalliques, plus célèbres, mais leur physiologie draconique est leur seul point commun. Alors que les véritables dragons peuvent se targuer de posséder d'extraordinaires capacités intellectuelles et élaborent des projets de grande envergure, les linnorms ne sont motivés que par leur faim insatiable et leur désir de faire du mal aux autres. Il est extrêmement difficile de faire preuve de ruse face à la force de volonté des linnorms, et il serait peu avisé de tenter de négocier avec eux — lorsque vous vous retrouvez face à l'une de ces bêtes légendaires, la meilleure option est tout simplement la fuite. Si vous échouez, une mort noble est un plan de secours viable.

Des linnorms extrêmement puissants vivent dans les régions éloignées de ce monde. L'un d'entre eux est le légendaire Fafnheir, Père de tous les Linnorms, dont on dit qu'il est le plus vieux et le plus sage des linnorms. La malédiction de mort de Fafnheir conduit la personne qui le tuera à faiblir physiquement et mentalement jusqu'à ce que mort s'ensuive, et que son corps alimente la résurrection de Fafnheir.

LINNORM DES HAUTS-FONDS

Les linnorms des hauts-fonds vivent dans les bas-fonds rocheux, et ondulent le long des littoraux peu fréquentés. Bien qu'ils ne cherchent pas intentionnellement de grandes colonies, ces linnorms peuvent importuner les pêcheurs qui sortent de petites bourgades côtières, et les suivent parfois jusqu'à chez eux afin d'évaluer les défenses du village et de planifier une attaque. Les linnorms des hauts-fonds ont tendance à chasser de grandes proies, à la fois dans l'eau et sur terre. Leurs gibiers favoris incluent des calmars géants et des grizzlis — des repas très gras, que les linnorms métabolisent en vapeur ardente qui parcourt leurs veines.

LINNORM DES HAUTS-FONDS

CRÉATURE 15

PEU COURANT CM GIGANTESQUE AMPHIBIE DRAGON

Perception +27 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues aklo, draconique, sylvestre

Compétences Acrobaties +28, Athlétisme +31, Discrétion +28

For +8, **Dex** +5, **Con** +7, **Int** -3, **Sag** +6, **Cha** +7


CA 38 ; **Réf** +25, **Vig** +29, **Vol** +22 ; bonus de statut de +1 à

tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 295, régénération 10 (désactivée par le fer


froid) ; **Immunités** feu, malédiction, paralysé,

sommeil ; **Faiblesses** fer froid 10

Attaque d'opportunité  Queue uniquement.

Malédiction de la noyade (malédiction, primordiale, eau) Quand une créature tue un linnorm des hauts-fonds, elle doit réussir un jet de Volonté DD 38 ou devenir maudite. Tant que la malédiction persiste, le personnage doit dépenser 3 actions à chaque fois qu'il boit n'importe quel liquide. Essayer de boire plus vite a pour effet de noyer la victime, elle manque immédiatement d'air et finit inconsciente.

Vitesse 10,5 m, vol 30 m, nage 30 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps 

griffe, +31 (agile, magique,

allonge 4,5 m),

tranchants

Dégâts 3d8+16

Corps à corps  mâchoires, +31

(magique, allonge 6 m),

Dégâts 3d12+16 perforants plus

venin de linnorm des hauts-fonds



LÉGENDES DES LINNORMS

Les créatures aussi puissantes que les linnorms engendrent souvent leurs propres légendes, avérées ou non. Un échec critique sur un test pour Se souvenir des linnorms pourrait vous suggérer de fermer les yeux avant de porter le coup fatal afin de vous protéger de la malédiction mortelle des linnorms, ou de vous enduire le corps de sumac empoisonné afin de ne pas attirer l'attention d'un linnorm.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





LINNORMS NOUVEAUX-NÉS

La majorité des linnorms mènent des vies solitaires ; ils sont si mauvais que même les membres de leur propre espèce ne les tolèrent qu'un certain laps de temps. La plupart ne se rencontrent pas, même pour se reproduire ; à la place, les linnorms femelles déposent généralement un seul œuf dans un endroit éloigné, qu'un mâle linnorm féconde par la suite avant de le placer dans un coin propice à l'incubation. La taille des linnorms nouveaux-nés varie, allant de celle d'un crocodile adulte à celle d'un taureau adulte, et ils grandissent rapidement. Même un jeune linnorm est assez fort pour dévaster un petit village — bien que la plupart d'entre eux n'osent pas commettre de pillages si audacieux, par peur de provoquer la colère d'un autre linnorm plus imposant vivant dans la même zone.

Corps à corps ♦ queue, +31 (magique, allonge 7,5 m), **Dégâts** 4d6+16 contondants plus Empoignade améliorée

Sorts innés primordiaux DD 36 ; **Constant (7^e)** liberté de mouvement ; **(6^e)** vision lucide

Souffle ♦♦ (évocation, feu, primordiale, eau) Le linnorm des hauts-fonds expire une vapeur brûlante qui inflige 12d8 dégâts de feu dans un cône de 18 m (jet de Réflexes basique DD 36). La vapeur reste jusqu'à la fin du prochain tour du linnorm ; quiconque entre dans la zone ou y commence son tour subit 6d8 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 36 annule l'effet). Pendant ce temps, la vapeur est si dense qu'elle fait obstacle aux déplacements et à la vision, transformant la zone en terrain difficile. Toutes les créatures dans la vapeur deviennent masquées et toutes celles à l'extérieur deviennent masquées vis-à-vis des créatures à l'intérieur. Le linnorm des hauts-fonds ne peut pas réutiliser son Souffle pendant 1d4 rounds.

Venin de linnorm des hauts-fonds (feu, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 36 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 4d6 dégâts de feu et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 6d6 dégâts de feu et affaibli 2 (1 round)

LINNORM DES FJORDS

Les linnorms des fjords vivent au nord, dans des cavernes humides cachées par des cascades aux eaux glaciales, près des côtes sillonnées de rivières. Bien qu'ils paraissent gracieux lorsqu'ils nagent dans les fjords auxquels ils doivent leurs noms, ils sont aussi vils que les autres membres de leur espèce et prennent plaisir à faire chavirer les bateaux sur les rivières avant d'engloutir l'équipage terrifié.

LINNORM DES FJORDS

CRÉATURE 16

PEU COURANT CM GIGANTESQUE AMPHIBIE DRAGON

Perception +28 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues aklo, draconique, sylvestre

Compétences Acrobaties +27, Athlétisme +33, Discrétion +29

For +9, **Dex** +5, **Con** +8, **Int** -3, **Sag** +6, **Cha** +7

CA 40 ; **Réf** +28, **Vig** +30, **Vol** +24 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 315, régénération 10 (désactivée par le fer froid) ; **Immunités** froid, malédiction, paralysé, sommeil ; **Faiblesses** fer froid 15

Malédiction du souffle volé (malédiction, primordiale, eau) Quand une créature tue un linnorm des fjords, elle doit réussir un jet de Volonté DD 41 ou devenir incapable de respirer sous l'eau à jamais (que ce soit grâce à une capacité naturelle ou un sort tel que *respiration aquatique*). De plus, la capacité normale de la victime à retenir sa respiration est réduite de moitié, et quand elle la retient, elle devient malade 2.

Attaque d'opportunité ➤ Queue uniquement.

Vitesse 10,5 m, vol 22,5 m, nage 15 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ♦ griffe, +33 (agile, magique, allonge 6 m), **Dégâts** 3d10+17 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +33 (magique, allonge 6 m), **Dégâts** 3d12+17 perforants plus venin de linnorm des fjords

Corps à corps ♦ queue, +33 (agile, magique, allonge 7,5 m), **Dégâts** 3d6+15 contondants plus Empoignade améliorée

Sorts innés primordiaux DD 37 ; **Constant (7^e)** liberté de mouvement ; **(6^e)** vision lucide

Souffle ♦♦ (évocation, froid, primordial). Le linnorm des fjords peut cracher de la bile glacée sur une ligne de 36 m, infligeant 17d6 dégâts de froid à toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet (jet de Réflexes basique DD 37). Toute créature ratant son jet de sauvegarde est couverte de glace qui gèle et fusionne avec la peau de la créature, lui



infligeant un malus de Vitesse de -3 m. Une créature peut S'échapper ou Ouvrir de force la glace (DD 34) pour s'en libérer ; sinon, la glace reste pendant 1 min. Le linnorm des fjords ne peut pas réutiliser son Souffle pendant 1d4 rounds.

Venin de linnorm des fjords (froid, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 37 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 4d6 dégâts de froid et maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** 6d6 dégâts de froid et maladroit 2 (1 round)

LINNORM DES CAIRNS

Les linnorms des cairns sont dérangeants, même selon les standards de leur espèce. Ils vivent dans les nécropoles, les cimetières et les sites où ont eu lieu d'immenses batailles sanglantes. Certains soulignent que les linnorms des cairns se nourrissent de morts-vivants titubants et rendent ainsi service aux vivants, mais ces bêtes ne sont pas difficiles et mangeront avec appétit n'importe quelle créature, qu'elle respire ou non.

D'autres récits racontent que les linnorms des cairns ne veulent pas — ou ne peuvent pas — entrer dans un tombeau sans la permission de l'un des descendants du défunt (ou la permission du défunt lui-même, dans le cas où il serait revenu d'entre les morts). De même, une fois qu'un linnorm des cairns est entré dans un tombeau, il ne le quittera pas avant d'en avoir la permission. Nul ne sait si ces légendes sont avérées ; néanmoins, lorsque l'on rapporte qu'un linnorm des cairns se trouve aux alentours, cela se révèle être assez effrayant pour dissuader les plus téméraires des pilleurs de tombes de jeter un œil dans trop de cryptes ou de mausolées.

LINNORM DES CAIRNS

CRÉATURE 18

PEU COURANT CM GIGANTESQUE DRAGON

Perception +30 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir, vision lucide

Langues aklo, draconique, sylvestre

Compétences Acrobaties +32, Athlétisme +35

For +9, **Dex** +6, **Con** +8, **Int** -2, **Sag** +6, **Cha** +7

CA 43 ; **Réf** +30, **Vig** +34, **Vol** +26 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

PV 360, régénération 15 (désactivée par le fer froid) ; **Immunités** acide, malédiction, paralysé, sommeil ; **Faiblesses** fer froid 15

Attaque d'opportunité ➤ Queue uniquement.

Malédiction de la canne tordue (malédiction, primordiale) Quand une créature tue un linnorm des cairns, elle doit réussir un jet de Volonté DD 44 ou devenir définitivement affaiblie 2. De plus, la victime vieillit à un rythme accéléré, vieillissant d'1 an par jour, ce qui finira par la faire mourir de vieillesse si la malédiction n'est pas levée.

Vitesse 10,5 m, escalade 12 m, vol 30 m, nage 12 m ; **liberté de mouvement**

Corps à corps ➤ griffe, +35 (agile, magique, allonge 7,5 m), **Dégâts** 3d8+17 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +35 (magique, allonge 7,5 m), **Dégâts** 3d12+17 perforants plus venin de linnorm des cairns

Corps à corps ➤ queue, +35 (agile, magique, allonge 7,5 m), **Dégâts** 3d10+17 contondants plus Empoignade améliorée

Sorts innés primordiaux DD 40 ; **Constant (8^e)** *liberté de mouvement* ;

(7^e) *vision lucide*

Souffle ➤➤ (acide, évocation, primordial). Le linnorm des cairns souffle un cône d'énergie négative imprégnée d'acide de 18 m qui inflige 19d6 dégâts d'acide aux créatures de la zone (jet de Réflexes basique DD 40). L'acide sape également la vie de toutes les créatures touchées. Au début du prochain tour du linnorm, chaque créature ayant raté son jet de Réflexes doit réussir un jet de Vigueur DD 40 ou devenir drainée 1 (ou drainée 2 sur un échec critique). Le linnorm des cairns ne peut pas réutiliser son Souffle pendant 1d4 rounds.



CONNEXIONS AU PREMIER MONDE

Les linnorms entretiennent un lien très fort avec le Premier Monde, le foyer originel des fées. Bien que les linnorms n'hésitent généralement pas à dévorer un gnome ou d'autres fées, ils respectent étrangement les détenteurs d'une puissante magie primordiale. La seule façon d'intimider un linnorm, à ce que l'on dit, est de lui rappeler qu'il existe des forces de la nature encore plus terribles que lui.





LINNORMS RARES

Si les linnorms présentés ici et dans le premier *Bestiaire* constituent la majeure partie de ces créatures, d'autres existent, notamment dans les régions éloignées du Premier Monde. Ces rares linnorms doivent simplement trouver le plan matériel trop restreint pour leur puissance !

Venin de linnorm des cairns (acide, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 41 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 6d6 dégâts d'acide et drainé 1 (1 round) ; **Stade 2** 8d6 dégâts d'acide et drainé 2 (1 round)

LINNORM DE LA TAÏGA

Les linnorms de la taïga sont couverts de centaines d'épines semblables à des plumes, aussi pointues que des lances. Les chasseurs avisés nés dans les terres infestées de linnorms savent repérer les épines coincées dans l'écorce des conifères — signe inconteste qu'un linnorm de la taïga est passé là il y a peu. Mais parfois, ce moyen de pistage n'est pas suffisant pour éviter une rencontre ; les linnorms de la taïga sont de talentueux pisteurs, tout comme leurs frères issus des lacs de montagne ou des collines rocheuses. Ils préfèrent rôder dans des tourbières à moitié gelées ou des marécages, laissant à peine leur tête dépasser de la surface de l'eau, toujours à l'affût de proies imprudentes.

LINNORM DE LA TAÏGA

CRÉATURE 19

PEU COURANT CM GIGANTESQUE DRAGON

Perception +33 ; **odorat** (imprécis) 18 m, **vision dans le noir**, *vision lucide*

Langues aklo, draconique, sylvestre

Compétences Acrobaties +33, Athlétisme +37, Discrétion +35

For +10, **Dex** +6, **Con** +8, **Int** -2, **Sag** +6, **Cha** +7

CA 44 ; **Réf** +31, **Vig** +35, **Vol** +29 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 385, **régénération** 15 (désactivée par le fer froid) ;

Immunités malédiction, électricité, paralysé, sommeil ;

Faiblesses fer froid 15

Attaque d'opportunité ➤ Queue uniquement.

Épines. Toute créature attaquant un linnorm de la taïga au corps à corps se plante les épines du linnorm de la taïga dans le corps et subit 1d6 dégâts perforants par attaque. Une arme de corps à corps avec de l'allonge protège son utilisateur de ces épines.

Malédiction des tempêtes sans fin (malédiction, électricité, primordial). Quand une créature tue un linnorm de la taïga,

elle doit réussir un jet de Volonté DD 46 ou acquérir définitivement une faiblesse à l'électricité 20.

Vitesse 12 m, vol 30 m, nage 15 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ➤ mâchoires, +37 (allonge 7,5 m, magique), **Dégâts** 4d12+18 perforants plus venin de linnorm de la taïga

Corps à corps ➤ griffe, +37 (agile, allonge 7,5 m, magique), **Dégâts** 4d8+18 tranchants

Corps à corps ➤ queue, +37 (agile, allonge 9 m, magique),

Dégâts 5d6+18 contondants plus Empoignade améliorée

Sorts innés primordiaux DD 41 ; **Constant (9°)** *liberté de mouvement* ; (8°) *vision lucide*

Souffle ➤➤ (électricité, évocation, primordial). Le linnorm de la taïga souffle un cône de vapeur électrifiée de 18m qui inflige 20d6 de dégâts d'électricité aux créatures de la zone (jet de Réflexes basique DD 41). La brume électrifiée persiste pendant 1d4 rounds et inflige 6d6 dégâts d'électricité (jet de Réflexes basique DD 41) à toutes les créatures qui sont à l'intérieur de la brume à la fin du tour de la créature. Le linnorm de la taïga ne peut pas réutiliser son Souffle pendant 1d4 rounds.

Venin de linnorm de la taïga (électricité, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 42 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 7d6 dégâts d'électricité et drainé 1 (1 round) ; **Stade 2** 10d6 dégâts d'électricité et drainé 2 (1 round)



MAIN RAMPANTE

La plupart du temps, une main rampante est formée lorsqu'un membre sectionné reçoit une conscience rudimentaire par le biais de sombres énergies nécromantiques qui la transforment en tueuse infatigable. Les mains rampantes peuvent cependant s'animer spontanément, souvent lorsqu'une créature perd un membre dans un lieu débordant d'énergie nécromantique ou lié au plan de l'énergie négative.

MAIN RAMPANTE

Une main rampante née d'un membre d'une créature de taille moyenne est aussi rapide qu'agile et reste tapie dans l'ombre à attendre sa proie.

MAIN RAMPANTE

NM TRÈS PETITE MORT-VIVANT

Perception +5 ; perception de la vie 9 m, perception des vibrations (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +6, Survie +2

Langues commun (incapable de parler)

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

CA 12 ; **Réf** +5, **Vig** +2, **Vol** +2

PV 8, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, visuel

Vitesses 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ♦ griffe, +7 (agile, finesse), **Dégâts** 1d4+1 tranchants plus Empoignade

Gorge serrée Une créature de taille Moyenne ou plus petite empoignée par la main rampante aura des difficultés pour parler et devra dépenser une action supplémentaire pour effectuer une action nécessitant un trait verbal.

Proie marquée Lorsqu'une main rampante est maculée du sang d'une créature désignée, cette dernière peut lui être assignée en tant que proie. Si la main n'a pas de proie, la prochaine créature qu'elle blesse devient automatiquement sa proie. La main gagne un bonus de circonstances de +1 à ses tests de Perception lorsqu'elle Cherche sa proie, à ses tests de Survie lorsqu'elle la Piste et à ses jets de dégâts lorsqu'elle la Frappe.

MAIN RAMPANTE GÉANTE

Ces mains monstrueuses se forment à partir des membres d'un géant ou d'autres créatures de grande taille.

MAIN RAMPANTE GÉANTE

NM MOYENNE MORT-VIVANT

Perception +12 ; perception de la vie 9 m, perception des vibrations (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +13, Discrétion +11, Survie +12

Langues commun (incapable de parler)

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

CA 22 ; **Réf** +11, **Vig** +13, **Vol** +10

PV 75, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, visuel

Éruption de pus ➤ **Déclencheur**. La main rampante géante subit des dégâts perforants ou tranchants ; **Effet**. Une créature choisie au hasard adjacente à la main rampante géante est aspergée de pus immonde infligeant 4d6 dégâts négatifs. La créature affectée doit faire un jet de Réflexes DD 21.

Succès critique. La créature ne subit pas de dégât.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et est malade 1.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et est malade 2.

Échec critique.

La créature subit le double de dégâts et est malade 3.

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ griffe, +15, **Dégâts** 2d6+7 tranchants plus Empoignade

Proie marquée Comme la main rampante.



ORIGINES DE LA MAIN RAMPANTE

Un conte populaire parmi les nécromanciens relate l'histoire d'un ancien magicien qui s'adonnait à de la magie maléfique. À la suite d'un rituel d'invocation qui avait mal tourné, la main du magicien se retrouva possédée et l'étrangla dans la nuit durant son sommeil. Elle traîna par la suite le cadavre de la chambre jusqu'à l'établi, bloqua un couteau dans un étau, puis se sectionna afin de se séparer du reste du corps. Il paraîtrait que la main aurait commis plusieurs meurtres avant de disparaître dans les égouts d'une métropole majeure, sans jamais refaire surface. Certains nécromanciens pensent que la toute première main rampante se terrerait encore dans les parties sombres de la ville pour tuer à sa guise.





TÉTÉE DE MANDRAGORE

Parfois, une mandragore offre ses services à un incantateur en échange de nourriture. On parle d'ensorceleurs et d'autres créatures magiques qui possèdent des « familiers » mandragores dont ils entretiennent la loyauté en nourrissant ces bêtes avec leur propre sang. Ces histoires ont généralement une fin funeste, où la mandragore ne peut surmonter sa soif de sang et, incapable de se contrôler, engloutit son maître.

MANDRAGORE

Une mandragore ressemble à un tubercule fraîchement cueilli qui, en grandissant, a pris la forme d'un enfant déformé au visage grotesque et au corps hideux et boursoufflé. En général, ces petites plantes insidieuses naissent lorsqu'une racine de mandragore est arrosée par du sang de démon. En absorbant les propriétés mystiques du sang de démon, la racine prend vie et se voit forcée de chercher du sang pour se nourrir et ne pas mourir de déshydratation.

Continuellement affamées et à la recherche de nourriture, les mandragores mènent une vie tourmentée et douloureuse, c'est pourquoi elles commettent des actes vils et désespérés afin d'obtenir le sang qu'elles brûlent d'envie de consommer. Bien qu'elles préfèrent le sang imprégné de magie comme celui des licornes, des fées ou des ensorceleurs, et qu'elles puissent aussi se nourrir de potions, de bombes alchimiques et d'autres élixirs magiques, les mandragores peuvent subsister grâce au sang de créatures non magiques. Elles trouvent au sang banal une saveur fade et amère, et n'ont pas peur de s'en plaindre aux créatures qui le leur fournissent.

Bien que la mandragore moyenne soit aussi grande qu'un enfant humain, certaines de ces plantes maléfiques continuent à pousser immuablement et peuvent atteindre une taille comparable à celle d'un géant. Parfois, de nouveaux membres et de nouvelles têtes rudimentaires apparaissent lorsqu'elles grandissent, ce qui finit par les transformer en véritables parodies horribles du corps humain.

MANDRAGORE

CRÉATURE 4

CM PETITE PLANTE

Perception +11 ; perception du sang, vision nocturne

Langues abyssal, commun

Compétences Acrobaties +10, Athlétisme +10, Discrétion +12 (+20 dans la végétation)

For +2, **Dex** +5, **Con** +3, **Int** -1, **Sag** +2, **Cha** +0

Perception du sang. Une mandragore possède un sens imprécis qui lui permet de sentir le sang de toute créature à 9 m de distance, et un sens précis qui lui permet de sentir le sang des démons, des fées et des ensorceleurs à 9 m de distance.

CA 21 ; **Réf** +13, **Vig** +11, **Vol** +8

PV 60 ; **Faiblesses** feu 5 ; **Résistances** contondant 5, électricité 5

Vulnérabilité aux ténèbres surnaturelles. Quand une mandragore commence son tour dans une zone de ténèbres magiques, elle est ralentie 1 durant ce tour.

Vitesse 9 m, creusement 3 m, escalade 9 m

Corps à corps ♦ liane épineuse, +14 (agile, finesse, allonge 3 m), **Dégâts** 2d4+4 tranchants plus venin de mandragore

Corps à corps ♦ mâchoires, +14 (finesse), **Dégâts** 2d8+4 perforants plus Empoignade

Absorption de sang ♦ **Conditions.** La mandragore a empoigné une créature ; **Effet.** La mandragore absorbe le sang de la créature qu'elle a empoignée, infligeant 2d6 dégâts. Si la créature est un démon, une fée ou un ensorceleur, la mandragore gagne des points de vie temporaires égaux aux dégâts infligés. Une créature dont le sang a été absorbé par une mandragore est drainée 1 jusqu'à ce qu'elle soit soignée de n'importe quel nombre de PV.

Cri perçant ♦ (audible, évocation, mental, primordial) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet** La mandragore pousse un cri perturbant. Chaque créature, autre qu'une mandragore, dans un rayon de 9 m doit effectuer un jet de Volonté DD 25.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est malade 1.

Échec. La créature est malade 2.

Échec critique. La créature est malade 2 et ralentie 1. Tant que la créature reste malade, l'intensité de son état ralenti ne peut être réduite en dessous de 1.

Venin de mandragore (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 21 ;

Durée maximale 6 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison et stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison, confus et stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison, confus et stupéfié 1 (1 round)



MARRMORA

Dans le Premier Monde, les marmoras vivent dans des friches continuellement ravagées par le feu et voyagent rarement ailleurs, pour ne pas dire jamais. Quand un incendie dévaste une région sauvage dans le plan matériel et cause la mort d'autres fées, les marmoras peuvent passer d'un plan à l'autre pour se délecter de la destruction qui en résulte. Ils cherchent à raviver les feux qui les ont attirés et à rassembler les restes calcinés de ceux qui ont péri afin de les manger (en particulier les cadavres de fées), mais ils finissent par avoir envie de rentrer chez eux s'ils passent trop de temps loin du Premier Monde. Ils portent le poids d'une rage capricieuse mais persistante, et font toujours preuve de cruauté. Bien qu'ils soient capables de négocier et d'interagir intelligemment, ils ne conduisent jamais leurs marchés de bonne foi et en général, ils communiquent avec les autres seulement pour répandre leur dévastation flamboyante plus efficacement.

L'apparence difforme du marmora évoque celle d'un arboréen dont l'écorce aurait été réduite en cendres. Son visage n'a presque pas de traits et ses doigts se terminent par de longues griffes pointues. Sa chair fendue ressemble à du bois transformé en charbon, striée de craquelures qui brillent encore, dégageant une chaleur malsaine. Il laisse des traînées de cendres partout où il va tandis que de fines volutes de fumée s'échappent de son corps. Même si les marmoras apprécient la vue qu'offrent une région boisée et ses habitants en train de rôtir dans les flammes de leurs feux soigneusement préparés, rien ne leur fait plus plaisir que de voir une créature végétale d'alignement bon dévorée par le feu.

MARRMORA

CRÉATURE 15

NM MOYENNE FÉE FEU

Perception +27 ; vision nocturne

Langues commun, elfique, sylvestre

Compétences Acrobaties +25, Athlétisme +25, Discrétion +27, Duperie +30, Intimidation +30, Nature +30, Survie +27

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

CA 37 ; **Réf** +25, **Vig** +29, **Vol** +27

PV 280 ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** fer froid 15 ; **Résistances** physique 10 (sauf tranchants)

Absorption de feu ➤ **Déclencheur.** Le marmora est la cible d'un sort ou d'un effet de feu, ou se trouve dans la zone d'un effet de feu ; **Effet.** Le marmora est soigné par les dégâts de feu et regagne des points de vie à hauteur de la moitié des dégâts que l'effet de feu aurait dû lui infliger.

Fascination de flammes (aura, émotion, enchantement, mental, primordial) 9 m. Toute créature qui entre ou commence son tour dans l'émanation de l'aura doit tenter un jet de Volonté DD 33. Quel que soit le résultat du jet de sauvegarde, la créature est temporairement immunisée pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature perd toute résistance au feu pendant 1 round.

Échec. La créature perd toute résistance au feu pendant 1 h.

Échec critique. La créature perd toute résistance au feu pendant une heure et acquiert une faiblesse au feu 15 pour la même durée.

Vitesses 9 m, vol 9 m

Corps à corps ➤ griffes, +29, **Dégâts** 3d6+14 tranchants plus 3d6 feu et 1d6 persistants de feu

À distance ➤ jet de flammes, +29 (feu, facteur de portée 12 m), **Dégâts** 6d6 feu plus 2d6 persistants de feu

Sorts innés primordiaux DD 36, attaque +28 ; **8° bouclier de feu, boule de feu ; 7° éruption volcanique**, forme élémentaire (élémentaire de feu uniquement), mur de feu ; **6° bouclier de feu** (×3), **boule de feu** (×3), **morphologie d'arbre** (à volonté ; apparence d'un arbre mort et brûlé) ; **Tours de magie (8°) flammes**

Assaut brûlant ➤ **Conditions.** Le marmora n'est pas sous l'effet de bouclier de feu ; **Effet.** Le marmora effectue une Frappe de griffes. S'il touche une créature, il peut immédiatement jeter l'un de ses sorts innés de bouclier de feu avec une action gratuite.



MANIPULATEURS DE FÉES

Les marmoras exercent un pouvoir étrange et subtil sur les autres fées. Celles qu'ils contrôlent sont emplies d'horreur à la vue de la destruction qu'ils causent, mais sont également fascinées par leur pouvoir impétueux.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



LES TYPES DE MÉDUSES

De nombreux types de méduses monstrueuses vivent dans les océans du monde, chacun doté d'une méthode de prédilection unique pour chasser. L'énorme méduse vampire est un monstre buveur de sang qui attaque souvent les marins à bord des navires. Parmi les plus grosses de ces créatures, la plus redoutée est la méduse chasseuse de baleine, une bête colossale capable d'engloutir les baleines comme les krakens.

MÉDUSE

De nombreuses variétés de méduses flottent dans les océans du monde, se nourrissant de poissons et d'autres créatures marines minuscules. Cependant, des types mortellement dangereux de méduses monstrueuses présentent une menace pour les nageurs et les marins imprudents. Bien que les méduses soient des animaux, elles ont le trait dénué d'intelligence en raison de l'absence de système nerveux.

NUÉE DE MÉDUSES DE FEU

Individuellement, ces méduses de la taille d'un poing ne sont qu'une nuisance mais, en grand nombre, elles se transforment en nuées dangereuses. En dansant dans l'eau, elles créent un nuage de tentacules piquants. Elles doivent leur nom en partie à leur couleur vive mais ceux qui sont piqués par une méduse de feu apprennent sa véritable origine : la douleur de leurs piqûres donne l'impression d'être brûlé vif.

NUÉE DE MÉDUSES DE FEU

CRÉATURE 6

N GRANDE ANIMAL AQUATIQUE DÉNUÉE D'INTELLIGENCE NUÉE

Perception +10 ; vision nocturne

Compétence Acrobaties +15

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

CA 13 ; **Réf** +15, **Vig** +16, **Vol** +10

PV 155 ; **Immunités** esprit de la nuée, mental, précision ; **Faiblesses** dégâts d'éclaboussure 7, dégâts de zone 7 ; **Résistances** contondants 9, perforants 9, poison 10, tranchants 5

Vitesse nage 6 m

Nageuse agile. Les nuées de méduses de feu utilisent Acrobaties pour Nager.

Nuée brûlante ♦ (poison). Chaque ennemi dans l'espace de la nuée subit 3d8 dégâts de poison (jet de Réflexes basique DD 24) et est exposé à venin de la méduse de feu.

Venin de la méduse de feu (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 24, **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** maladroit 2 (1 round) ; **Stade 3** maladroit 3 (1 round)

MÉDUSE GÉANTE

Contrairement à ses cousines plus petites, la méduse géante est un prédateur actif qui chasse ses proies dans les récifs ou au large. Elle peut faire passer son énorme corps en forme de cloche à travers les ouvertures des épaves pour toucher la peau exposée de ses proies avec ses tentacules.

MÉDUSE GÉANTE

CRÉATURE 7

N GRANDE ANIMAL AQUATIQUE DÉNUÉE D'INTELLIGENCE

Perception +12 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +17, Discrétion +15

For +6, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -5

CA 15 ; **Réf** +15, **Vig** +17, **Vol** +1

PV 165 ; **Immunités** mental, précision ;

Faiblesses perforant 5, tranchant 5 ;

Résistances contondant 10, poison 10

Vitesse nage 6 m

Corps à corps ♦ tentacule, +18 (agile, allonge 6 m),

Dégâts 2d8+8 contondants plus venin de méduse

Se faufiler. Une méduse géante peut se faufiler dans des espaces étroits comme si elle était une créature de taille Moyenne. Elle peut se déplacer à pleine Vitesse tout en Se faufilant.

Venin de méduse. (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 25 ; **Durée maximum** 6 rounds ;

Stade 1 2d8 dégâts de poison et maladroit 1 (1 round) ; **Stade 2** 3d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round) ; **Stade 3** 2d10 dégâts de poison et paralysé (1 round)



MILLE-PATTES

Les mille-pattes appartiennent à la famille des myriapodes carnivores et se fauflent avec une grande agilité à travers des espaces denses tels que les tunnels et les forêts. Même si la plupart ne sont que de petits prédateurs, certaines de ces atrocités peuvent atteindre une taille colossale et dévorer tout ce qui se dresse sur leur passage.

MILLE-PATTES GÉANT À QUEUE FOUETTANTE

Les mille-pattes à queue fouettante sont des prédateurs souterrains rapides et effilés.

MILLE-PATTES GÉANT À QUEUE FOUETTANTE

CRÉATURE 3

N TRÈS GRANDE ANIMAL

Perception +9 ; vision dans le noir

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

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

CA 19 ; **Réf** +9, **Vig** +11, **Vol** +7

PV 45

Attaque d'opportunité ➤ Queue uniquement.

Vitesses 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ➤ mandibules, +11 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+6 perforants plus venin de mille-pattes à queue fouettante

Corps à corps ➤ queue, +11 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 1d6+6 contondants plus renversement

Ondulation ➤ Le mille-pattes géant à queue fouettante Marche rapidement ou Fait un pas.

Pendant ce déplacement, il peut passer dans des espaces étroits de 1,5 m minimum sans Se faufler.

Venin de mille-pattes à queue fouettante (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 19 ;

Durée maximale 6 rounds ; **Stade 1** 1d10 dégâts de poison et maladroït 1 (1 round) ;

Stade 2 2d10 dégâts de poison et maladroït 1 (1 round) ; **Stade 3** 2d10

dégâts de poison et maladroït 2 (1 round)

MILLE-PATTES TITAN

Ces colossaux mille-pattes solitaires revendiquent d'immenses terrains de chasse.

MILLE-PATTES TITAN

CRÉATURE 9

N GIGANTESQUE ANIMAL

Perception +18 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +21

For +8, **Dex** +1, **Con** +5, **Int** -5, **Sag** +5, **Cha** -4

CA 28 ; **Réf** +16, **Vig** +20, **Vol** +18

PV 155

Vitesse 15 m, escalade 15 m

Corps à corps ➤ mandibules, +21 (allonge 6 m), **Dégâts** 2d10+12 perforants plus venin de mille-pattes titan

Corps à corps ➤ patte, +19, **Dégâts** 2d8+10 contondants

Empalement critique Lorsqu'un mille-pattes titan inflige un coup critique avec ses mandibules, la cible se fait douloureusement transpercer par des sensilles et épines barbelées, subissant 1d6 dégâts de saignement persistants, et elle est prise au dépourvu tant que le saignement continue.

Ondulation ➤ Le mille-pattes titan Fait un pas ou Marche rapidement sur une distance égale ou inférieure à sa Vitesse.

Pendant ce déplacement, il peut passer par les passages étroits de 3 m sans Se faufler.

Piétinement ➤➤➤ Très Grande ou plus petite, patte, DD 28

Venin de mille-pattes titan (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 28 ;

Durée maximale 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et maladroït 2 (1 round) ;

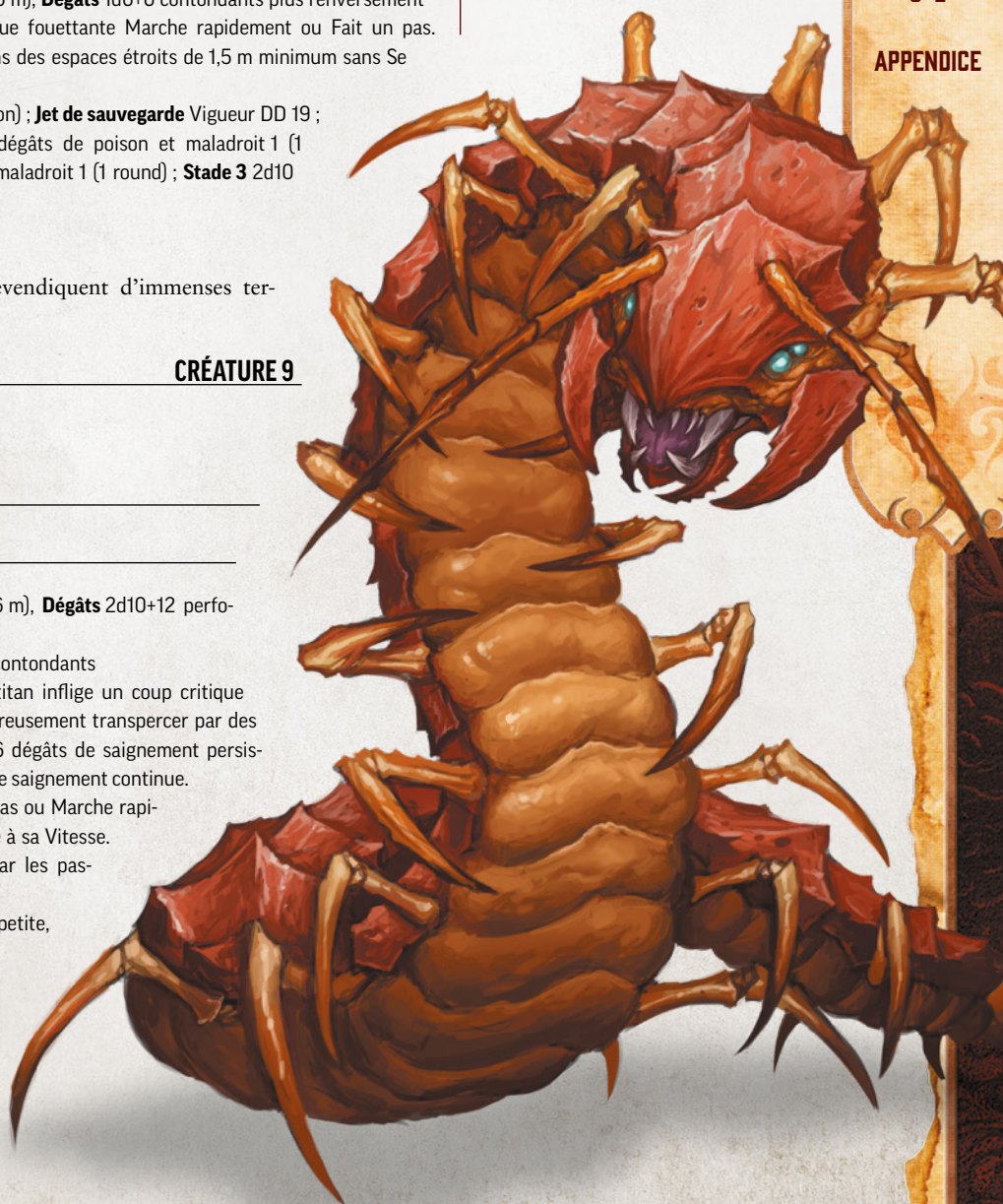
Stade 2 2d8 dégâts de poison, maladroït 2 et ralenti 1 (1 round) ;

Stade 3 2d10 dégâts de poison, maladroït 2 et ralenti 2 (1 round)



DES MYRIAPODES MASSIFS

Les mille-pattes préfèrent se nourrir de charogne et se rassemblent en grand nombre autour de cadavres imposants ou dans des champs de bataille. Ils protègent jalousement leurs réserves de chair contre tout ce qui pourrait les déranger. Ces monstres sont également des chasseurs agressifs particulièrement friands de chevaux ou autres créatures similaires. Il n'est pas rare qu'un mille-pattes s'empare d'une monture juste sous son cavalier. Pour des créatures d'un tel gabarit, ils sont étrangement furtifs, ce qui rend leurs frappes rapides d'autant plus effrayantes.





MEURTRIERS INHUMAINS

Il est vrai que la plupart des mohrgs semblent naître des cadavres de tueurs humanoïdes, mais ces derniers ne sont pas les seuls à commettre des meurtres. Il est possible que d'autres sortes de mohrgs existent – tant qu'ils proviennent d'une société qui possède la capacité de juger et d'exécuter, mais aussi de nourrir des pensées meurtrières.

MOHRG

Le meurtre est un fardeau lourd à porter. Que ces tueurs soient des meurtriers en série, des soldats assoiffés de sang ou des bourreaux sadiques, leurs âmes sont marquées par une existence passée à donner la mort, et il arrive que les jugements et les exécutions officielles ne suffisent pas à arrêter leurs orgies de meurtres. Quand de tels individus sont soumis à la justice, ils peuvent se relever d'entre les morts en tant que mohrgs pour perpétuer leur travail macabre.

Attirés par les autres membres de leur espèce, les mohrgs préfèrent chasser en petits groupes et s'allient même parfois à des morts-vivants plus faibles dotés de libre arbitre tels que les ombres et les nécrophages. Ils cherchent des proies faibles et prennent un grand plaisir à leur causer des souffrances interminables. Certains mohrgs hantent les lieux qu'ils préféreraient de leur vivant, reproduisant les schémas de leurs anciens crimes sur de nouvelles victimes. Parfois, ils rôdent même en public, portant des haillons et des capes ou les peaux de cadavres fraîchement dépecés pour cacher leur véritable nature. Les mohrgs les plus dangereux sont ceux qui deviennent assez puissants pour ne plus craindre d'être fauchés à nouveau et attaquent ouvertement les villages pour transformer ces lieux vivants en véritables cimetières.

Les victimes des mohrgs se relèvent peu après en tant que rejets, c'est pourquoi leurs meurtres passent rarement inaperçus, même lorsqu'ils s'appliquent à chasser uniquement la lie de la société. Comme les rejets des mohrgs demeurent sous leur contrôle, un mohrg astucieux peut ordonner aux siens de rester cachés pour que sa présence reste secrète, jusqu'à ce qu'il soit assez confiant pour lâcher son armée de morts-vivants sur un village condamné.

Les mohrgs ont toujours une affection particulière pour les crimes commis durant leur vie de mortels et recherchent des babioles qui leur remémoreraient leurs premiers meurtres. Quand ils ne sont pas en chasse, ils rassemblent ces souvenirs pour en faire des sanctuaires inquiétants. Souvent, ces souvenirs sont des objets de valeur, et peuvent même procurer des indices de taille concernant des mystères en cours.

MOHRG

CRÉATURE 8

CM MOYENNE MORT-VIVANT

Perception +17 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +18, Discrétion +18, Intimidation +19, Société +15

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

CA 28 ; **Réf** +16, **Vig** +18, **Vol** +13

PV 120, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison ; **Résistances** perforants 10, tranchants 5

Rejeton de mohrg (occulte, nécromancie) Une créature vivante tuée par un mohrg de niveau supérieur au sien revient en tant que rejeton de mohrg après 1d4 rounds, lors du tour du mohrg. Le rejeton du mohrg est aux ordres

de son créateur. Si ce dernier est détruit, son rejeton l'est aussi et s'écroule immédiatement en un amas de chair et d'os décomposés.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ griffes, +20, **Dégâts** 2d10+9 tranchants plus Empoignade

Corps à corps ♦ langue, +20 (agile), **Effet** paralysie

Paralysie (occulte, mise hors de combat, nécromancie) Toute créature vivante touchée par la Frappe de langue d'un mohrg doit réussir un jet de Vigueur DD 26 ou devenir paralysée. La créature 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.

REJETON DE MOHRG

Lorsqu'une créature revient en tant que rejeton de mohrg, la décomposition de sa chair épargne ses entrailles et sa langue devient affreusement longue. La créature acquiert les traits des morts-vivants et devient chaotique mauvaise, perdant tous les pouvoirs qu'elle avait en tant qu'être vivant. Elle acquiert vision dans le noir, soins négatifs, et les immunités et résistances des mohrgs. Si la créature possédait des mains, elle acquiert une Frappe de griffes (une attaque à mains nues qui inflige des dégâts tranchants). La créature acquiert également une Frappe de langue, une attaque agile qui cause la paralysie, comme le fait celle du mohrg ; le

DD du jet de Vigueur utilise le DD associé au niveau du rejeton de mohrg (*Livre de base Pathfinder* p. 503). Les rejets de mohrg sont incapables de créer leurs propres rejets.



MOMIE DES TOURBIÈRES

La pratique culturelle de la momification des morts n'est pas la seule façon de conserver un corps, ni le seul moyen de créer ces monstruosité mortes-vivantes propageant les maladies.

Les momies des tourbières (aussi appelées momies de tourbe ou momies des boubiers) quittent rarement, voire jamais, leurs royaumes marécageux. Moins puissantes que leurs célèbres semblables artificiellement préservées, les momies des tourbières ne sont pas conservées par des agents introduits au cours de rituels, mais par les éléments naturels présents dans les mares acides et renfermées des tourbières et des marécages boueux. Les cadavres préservés de cette façon peuvent se relever en tant que momies des tourbières suite à une malédiction causée par de terribles pouvoirs ou sous l'influence d'un nécromancien, mais la plupart d'entre eux sont animés par un désir de vengeance extrême ou reviennent pour accomplir une chose laissée en suspens de leur vivant — souvent à cause de leur mort ou d'une trahison. La nature de ce lien émotionnel avec la vie et le pouvoir affectif du défunt obligent la non-mort à s'emparer du cadavre tandis que les qualités conservatrices de la tourbière dans laquelle il a été jeté font le reste.

Bien que la plupart des momies des tourbières soient motivées par la vengeance, nombre d'entre elles accomplissent leurs sombres desseins en faisant preuve d'une violence sans distinction. Emplies de rage et de haine envers les vivants, elles attaquent sans merci toutes les créatures en vie qui osent s'aventurer sur leurs territoires lugubres. Leurs gémissements agonisants résonnent à travers leurs habitats putrides et chassent la plupart des êtres vivants, et c'est souvent ce qui alerte les voyageurs quant au potentiel danger qui les guette.

MOMIE DES TOURBIÈRES

LM MOYENNE MOMIE MORT-VIVANT

Perception +12 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Athlétisme +12, Discrétion +11 (+13 si ensevelie dans une tourbière)

For +5, **Dex** +2, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +1, **Cha** +0

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

PV 85, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison ; **Faiblesses** froid 5 ; **Résistances** feu 5

Souffle de la tourbière (aura, divine, enchantement, mental) 9 m. Toute créature commençant son tour dans la zone sent ses poumons se remplir d'eau et doit réussir un jet de Vigueur DD 19 ou être incapable de parler ou de respirer. La créature peut quand même retenir son souffle et tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de son tour. Une créature qui réussit est temporairement immunisée contre le souffle de la tourbière pendant 24 h.

Soulèvement ➤ **Déclencheur**. Une créature marche au-dessus d'une momie des tourbières enterrée dans la boue ou la tourbe ; **Conditions**. Les dés n'ont pas encore été lancés pour l'initiative ; **Effet**. La momie des tourbières remarque automatiquement la créature et Creuse avant de lancer le dé d'initiative.

Vitesse 6 m ; creusement 4,5 m

Corps à corps ♦ poing, +14, **Dégâts** 2d6+5 plus lèpre des marais

Lèpre des marais (malédiction, maladie, divine, nécromancie, négatif) Cette affliction ne peut pas être réduite en dessous du stade 1 et ses dégâts ne peuvent pas être soignés tant que la créature n'est pas efficacement guérie par *délivrance des malédictions* ou un effet similaire ; l'affliction peut alors être soignée comme une maladie normale. Une créature tuée par la lèpre des marais se transforme en boue toxique et ne peut être ressuscitée sauf par le rituel *résurrection* de niveau 7 ou une magie similaire ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 21 ; **Stade 1** porteur sans effet néfaste (1 min) ; **Stade 2** 3d6 dégâts négatifs et maladroit 1 (1 jour).

CRÉATURE 5



AVERTISSEMENTS NATURELS

Dans les régions où rôdent les momies des tourbières, il y a peu de petits animaux, d'insectes ou de faune en général. En mode exploration, un personnage qui Enquête, Fouille ou Reconnaît peut tenter un test secret de Nature contre le DD de Discrétion de la momie des tourbières pour remarquer quelque chose de plus malveillant. Un succès critique suffit à suggérer de façon précise la présence de morts-vivants dans la zone.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



MACHINES DES MORLOCKS

En général, les morlocks agissent de façon brutale, leurs traditions sont violentes et ils ne portent que peu d'intérêt à l'amélioration de leur société ou à la création artistique. Cependant, ils sont étrangement obsédés par les vieilles machines et les objets magiques, en particulier dans le domaine mécanique. Ils ont un faible pour le bricolage qui les aide à maintenir leurs vieux gardiens et leurs pièges en état de marche, bien que leur travail se retourne parfois contre eux.

MORLOCK

Descendant d'humains n'ayant pas vu la lumière depuis très longtemps, les morlocks sont des monstres brutaux qui vivent dans l'enchevêtrement de tunnels des strates supérieures de l'Ombreterre. Leurs corps maigres cachent la force de leurs membres et la rapidité de leurs réactions, et leurs bras sont assez longs pour qu'ils se révèlent étrangement rapides et discrets à quatre pattes. Ils ne se rappellent plus de la vie que leurs ancêtres menaient à la surface, bien que de nombreux morlocks continuent à vivre dans les ruines de leurs anciens foyers. Certains morlocks vénèrent les statues d'humains d'une autre ère comme des dieux, mais d'autres adorent désormais Lamashtu, Rovagug, et différentes divinités violentes.

Les jeunes morlocks sont insatiables et réclament le moindre morceau de nourriture, allant jusqu'à manger leurs frères et sœurs s'il n'y a aucun autre repas. La plupart des morlocks encouragent ces pratiques pour s'assurer que leur groupe ancestral devienne plus fort.

Un morlock typique mesure 1,50 m et pèse 75 kg.

MORLOCK

CRÉATURE 2

CM MOYENNE HUMANOÏDE

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs

Compétences Acrobaties +7, Artisanat +8 (seulement pour Réparer), Athlétisme +8 (+11 en Escalade), Discrétion +9

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

Objets gourdin

Aveuglé par la lumière

CA 17 ; **Réf** +11, **Vig** +7, **Vol** +9 ; bonus de statut de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les maladies et le poison

PV 38

Vitesse 9 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ gourdin, +9, **Dégâts** 1d6+4 contondants

Corps à corps ♦ mâchoires, +9 (agile), **Dégâts** 1d4+4 perforants

A distance ♦ gourdin, +8 (facteur de portée 3 m), **Dégâts** 1d6+4 contondants

Attaque bondissante ♦♦ Le morlock double sa Vitesse avec une Marche rapide pour tenter un Saut en hauteur ou un Saut en Longueur. Le morlock peut effectuer une Frappe au corps à corps contre un ennemi à portée n'importe quand pendant son déplacement. Le morlock ne peut pas réutiliser son Attaque bondissante pendant 1 round.

Attaque sournoise. Les Frappes d'un morlock infligent 1d6 dégâts de précision aux créatures prises au dépourvu.

Bricoleur instinctif ♦♦ Le morlock bricole une créature artificielle adjacente ou un danger mécanique. Pour cela, il doit réussir un test d'Artisanat contre le DD de Vigueur de la créature artificielle ou du danger. Le morlock échoue automatiquement si le niveau de la cible fait plus du double du sien.

Succès critique. La cible gagne 4d6 PV et un bonus de circonstances de +1 pour tous les jets d'attaque pendant 1 min.

Succès. La cible gagne 2d6 PV.

Échec critique. Le morlock se blesse et subit 2d6 dégâts (généralement contondants, perforants, ou tranchants ou d'un autre type si le MJ le souhaite).

Posture de nuée. Un morlock peut partager l'espace d'un autre morlock, mais ils ne peuvent pas être plus de deux à l'intérieur. Quand deux morlocks partagent le même espace, ils gagnent un bonus de circonstances de +1 pour tous les jets d'attaque.



MOUCHE

Les mouches géantes sont des insectes de la taille d'un poney, aux immenses yeux à facettes et au corps couvert de petits poils hérissés et raides. Leurs tanières sont remplies de chair avariée qu'elles accumulent pour y pondre leurs œufs. Ces nids grouillants d'asticots sont également des terrains propices au développement de maladies virulentes.

ASTICOT GÉANT

Les mouches géantes pondent leurs œufs dans les cadavres de monstres plus grands ou du bétail. Quand ils éclosent, ces œufs libèrent des asticots grouillants de la taille d'enfants humains, des larves affamées qui consomment toute la chair à leur portée, en commençant généralement par le cadavre dans lequel elles ont éclos.

ASTICOT GÉANT

CRÉATURE 0

N MOYENNE **ANIMAL**

Perception +3 ; dénué de vision, perception des vibrations 9 m

Compétences Athlétisme +4

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

CA 13 ; **Réf** +3, **Vig** +9, **Vol** +3

PV 18 ; **Immunité** visuel

Régurgitation ➤ **Déclencheur**. L'asticot subit des dégâts ; **Effet**. L'asticot géant régurgite son immonde repas. Toutes les créatures dans une émanation de 1,5 m doivent réussir un jet de Vigueur DD 16 ou être malades 1 (ou malades 2 en cas d'échec critique). L'asticot géant ne peut plus utiliser Régurgitation tant qu'il n'a pas passé une heure à dévorer un cadavre.

Vitesse 3 m

Corps à corps ➤ mandibules, +6, **Dégâts** 1d8+2 perforants plus Empoignade

Ronger la chair ➤ **Conditions**. L'asticot géant a Empoigné une créature ; **Effet**. L'asticot géant inflige 1d8+2 dégâts tranchants à la créature empoignée en lui rongeant la chair (jet de Réflexes basique DD 19).

MOUCHE GÉANTE

Les membres de cette mouche de la taille d'un poney semblent ne jamais s'arrêter de bouger, car elle passe son temps à se nettoyer et à traîner tout ce qui peut se manger dans son orifice buccal. Bien qu'elles se nourrissent principalement de charogne, les mouches géantes s'en prennent parfois au bétail ou aux autres animaux trop lents pour fuir.

MOUCHE GÉANTE

CRÉATURE 1

N MOYENNE **ANIMAL**

Perception +8 ; vision dans le noir, perception des vibrations (imprécis) 9 m

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +6

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

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

PV 20

Éviter les coups ➤ **Déclencheur**. La mouche géante est ciblée par une attaque au corps à corps ou à distance émanant d'un attaquant qu'elle peut voir ; **Effet**. La mouche gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA contre l'attaque qui a déclenché cet effet. Si l'attaque rate, l'insecte géant peut Voler à sa Vitesse de vol.

Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 12 m

Corps à corps ➤ mandibules, +8, **Dégâts** 1d6+3 perforants plus peste de la mouche

Peste de la mouche (maladie, virulent). Une mouche géante peut être porteuse de n'importe quelle maladie, mais la plupart transmettent avec leur morsure une infection virulente, bien que non fatale, appelée la peste de la mouche ; **JdS** Vigueur DD 16 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** affaibli 1 (1 jour) ; **Stade 2** comme stade 1 (1 jour) ; **Stade 3** affaibli 2 (1 jour) ; **Stade 4** comme stade 3 ; **Stade 5** affaibli 2 et fatigué (1 jour)



ESPÈCES DE MOUCHES

La mouche géante présentée ici n'est que l'espèce la plus commune de ces insectes nuisibles géants. Il en existe d'autres qui peuvent atteindre des tailles plus importantes comme la mouche gloutonne avide de sang, la mouche fléau hautement toxique et dégageant une odeur nauséabonde ou la mouche de la peste aux boursoflures disproportionnées, une créature écœurante incapable de voler, qui se repaît de la chair des morts-vivants et est porteuse d'immenses maladies.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





IMPACT DE LA MALARIA

Cette maladie pernicieuse est souvent associée aux moustiques. La version la plus commune de la malaria est présentée à la page 118 du *Guide du maître Pathfinder*, et bien que les variantes infligées par les nuées de moustiques et par les moustiques géants soient plus mortelles, elles ne récidivent pas tous les 1d4 mois. La malaria pyrétique cause une faiblesse et de la fièvre, alors que la malaria septique cause des lésions douloureuses et infectées sur le corps. Qu'importe laquelle vous contractez, vous ne pourrez pas réduire l'intensité de votre état malade tant que vous êtes atteint.

MOUSTIQUE

Les moustiques communs ont beau être des nuisibles capables de répandre des maladies mortelles, les spécimens géants et les nuées de moustiques affamés sont encore plus dangereux.

NUÉE DE MOUSTIQUES DES MARAIS

Lorsque les dangereux moustiques des marais sont nombreux à se rassembler, ils forment des nuées létales capables d'absorber du sang à une vitesse alarmante. En général, les nuées de moustiques des marais se trouvent dans les marécages tropicaux ou les tourbières, mais elles peuvent migrer dans des zones en bord de rivière ou même sur les quais des villages quand le temps se fait humide, pendant le printemps ou l'été.

NUÉE DE MOUSTIQUES DES MARAIS

CRÉATURE 3

N GRANDE ANIMAL NUÉE

Perception +8 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +8

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

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +8, **Vol** +5

PV 25 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts d'éclaboussure 5, dégâts de zone 5 ; **Résistances** contondants 2, perforants 5, tranchants 5

Vitesses 1,5 m, vol 7,5 m

Malaria pyrétique (maladie) La victime ne peut réduire l'intensité de son état malade tant qu'elle est atteinte de la malaria pyrétique ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 20 ; **Délai** 4 jours ; **Stade 1** malade 1 (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 1 et malade 1 (1 jour) ; **Stade 3** comme stade 2 (1 jour) ; **Stade 4** inconscient (1 jour) ; **Stade 5** mort

Nuée de morsures ♦ Chaque ennemi qui se trouve dans l'espace de la nuée subit 1d6 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 20) et se trouve exposé à la malaria pyrétique. Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde subissent également 1d4 dégâts de saignement persistants.

MOUSTIQUE GÉANT

Ces horribles versions agrandies du moustique commun se nourrissent souvent de la mégafaune, notamment des dinosaures ou d'autres grandes créatures, mais elles ne laisseront pas passer la chance de boire le sang de cibles plus petites — comme les humanoïdes.

MOUSTIQUE GÉANT

CRÉATURE 6

N MOYENNE ANIMAL

Perception +17 ; odorat (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +13, Discrétion +13

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

CA 24 ; **Réf** +17, **Vig** +14, **Vol** +12

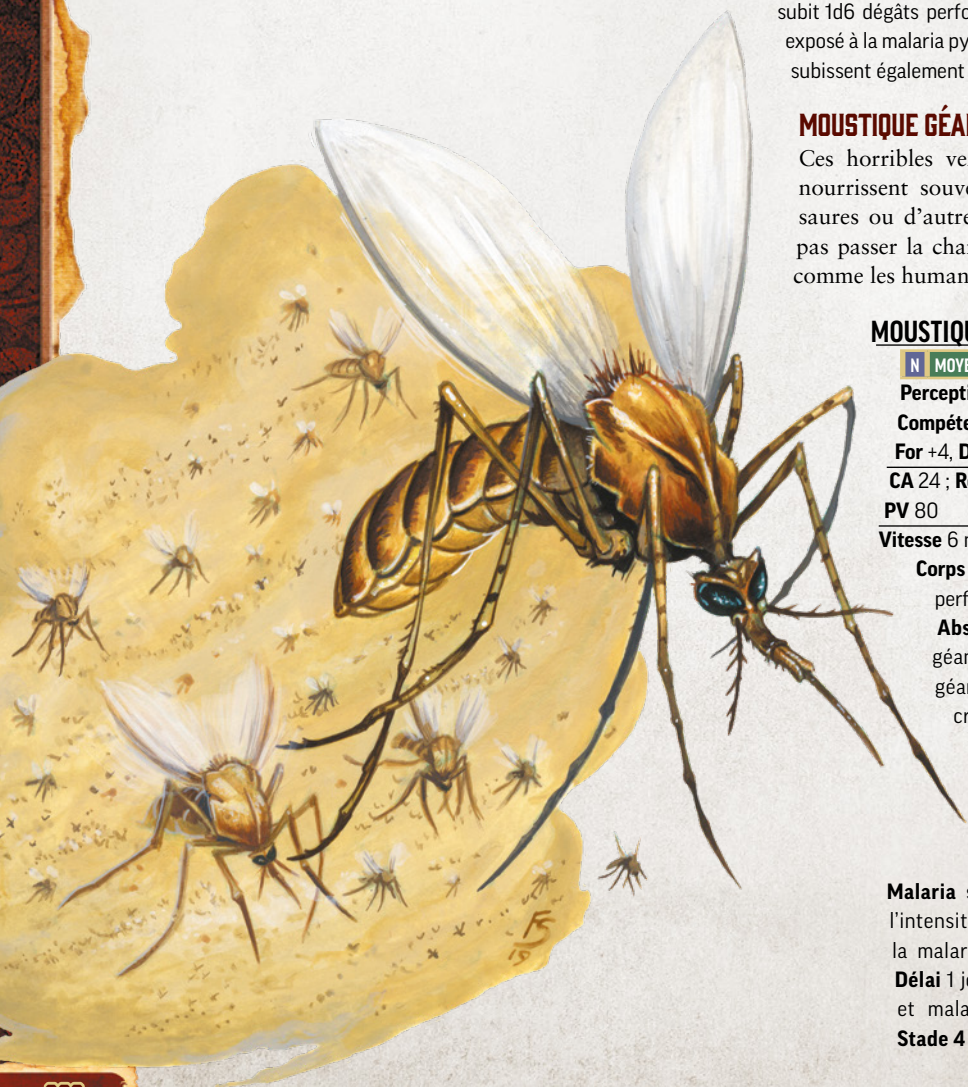
PV 80

Vitesse 6 m, vol 15 m

Corps à corps ♦ trompe, +17 (finesse), **Dégâts** 2d10+7 perforants plus Empoignade et malaria septique

Absorption de sang ♦ **Conditions.** Le moustique géant a empoigné une créature ; **Effet.** Le moustique géant utilise sa trompe pour absorber le sang de la créature empoignée. Cela inflige 3d6 dégâts et le moustique géant gagne des points de vie temporaires égaux aux dégâts infligés. Une créature dont le sang a été absorbé par un moustique géant est drainée 1 jusqu'à ce qu'elle soit soignée de n'importe quel nombre de PV.

Malaria septique (maladie) La victime ne peut réduire l'intensité de son état malade tant qu'elle est atteinte de la malaria septique ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 24 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** malade 1 (1 jour) ; **Stade 2** drainé 1 et malade 1 (1 jour) ; **Stade 3** comme stade 2 (1 jour) ; **Stade 4** inconscient (1 jour) ; **Stade 5** mort



NAGA

Les nagas sont reconnaissables à leurs corps ophidiens et à leurs étranges têtes humanoïdes. Tous les nagas possèdent des caractéristiques magiques et une intelligence hors pair, qu'ils combinent pour arriver à leurs fins.

NAGA LUNAIRE

Les nagas lunaires sont des devins et astrologues talentueux dont les écailles noires et les cheveux blancs reflètent des particules de lumière semblables au ciel étoilé, par lequel ils sont irrémédiablement attirés. Bien qu'ils soient moins imposants physiquement que les autres nagas, leur beauté gracieuse enchante beaucoup de gens sans qu'ils aient besoin d'utiliser leur magie intrinsèque. Gagner la confiance d'un naga lunaire est difficile, mais pas impossible, surtout pour ceux qui partagent l'intérêt de ces créatures envers la sphère céleste.

Comme ils n'ont pas de mains, les nagas lunaires utilisent *manipulation à distance* pour déplacer des instruments délicats et des télescopes raffinés afin d'observer le ciel étoilé. Ils suivent les positions des corps célestes et notent leurs découvertes dans des journaux ésotériques. Dans le meilleur des cas, les nagas lunaires sont des êtres sages et mystérieux qui cherchent à étendre leur savoir en ce qui concerne le cosmos. Dans le pire des cas, après avoir été trop exposés aux entités mystérieuses vivant dans les ténèbres entre les étoiles, ils deviennent de sombres prophètes et poussent les autres à commettre des actes terribles au nom d'abominables maîtres.

Sur Golarion, les nagas lunaires de Nagajor utilisent leurs pouvoirs de devins pour aider de nombreuses communautés. Quelques-uns ont fondé des observatoires dans lesquels ils étudient le ciel étoilé avec leurs disciples. D'autres utilisent même leur connaissance des étoiles en tant que navigateurs, sur des navires ou dans des caravanes terrestres. Dans le vaste monde, où les gens ne considèrent pas les nagas comme des dirigeants presque divins, les nagas lunaires tentent d'éviter tout contact avec les étrangers ou utilisent leurs pouvoirs magiques pour cacher leur véritable apparence, sauf en présence de leurs alliés de confiance.

NAGA LUNAIRE

CRÉATURE 6

PEU COURANT N GRANDE ABERRATION

Perception +16 ; vision dans le noir

Langues aklo, céleste, commun

Compétences Acrobaties +14, Connaissance en astronomie +11, Diplomatie +15, Duperie +15, Nature +13, Survie +14

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

CA 24 ; **Réf** +16, **Vig** +15, **Vol** +17

PV 100

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ✦ crocs, +16 (agile, finesse), **Dégâts** 2d6+8 perforants plus venin de naga lunaire

Sorts spontanés primordiaux DD 24, attaque +16 ; **3°** (4 emplacements) éclair, guérison, lenteur ; **2°** (4 emplacements) forme humanoïde, invisibilité, poussière scintillante, toile d'araignée ; **1°** (4 emplacements) charme, guérison, morsure d'araignée, pas rapide ; **Tours de magie (3°)** détection de la magie, hébètement, lecture de l'aura, lumières dansantes, manipulation à distance

Hypnose ✦✦ (concentration, enchantement, mise hors de combat, mental, primordial, visuel) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Le naga lunaire enroule son corps ophidien et les particules de lumière sur ses écailles changent et se déplacent tout en brillant plus fort, créant un fascinant tourbillon de lumière et de ténèbres. Toutes les créatures dans une émanation de 9 m doivent réussir un jet de Volonté DD 21 ou deviennent fascinées jusqu'à la fin du prochain tour du naga (sur un échec critique, les créatures fascinées lâchent aussi tous les objets qu'elles transportaient). Le naga lunaire peut Maintenir le sort d'Hypnose.

S'il se déplace, les créatures affectées sont obligées de rester à moins de 9 m de lui et doivent utiliser chacune de leurs actions pour se rapprocher de lui aussi rapidement que possible. Si une créature n'est pas à moins de 9 m du naga à la fin de son tour, l'effet ne l'affecte plus.



ADDICTION AU NAGAS LUNAIRES

Certaines personnes aiment les effets du venin de naga lunaire et ont réussi à amplifier ses qualités euphoriques grâce à un raffinement alchimique. Bien que certains marchands paient les nagas pour leur venin, la plupart engagent des chasseurs pour capturer et réduire ces créatures en esclavage. Les nagas méprisent donc tous les humanoïdes qui vendent et achètent leur venin, qu'importe leurs raisons. Le venin de naga raffiné est vendu au même prix et possède les mêmes effets que le thé des songes (*Guide du maître Pathfinder* p. 117).



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



CERCLES DE NAGAS CORRUPTEURS

Comme les guenaudes, les nagas corrompueurs forment parfois de petits groupes entre eux. En général, ils le font pour se protéger mutuellement contre des menaces plus grandes ou en vue d'un objectif qu'un naga corrompueur ne peut accomplir seul. Parfois, ils forment un cercle pour rassembler des cultistes, envahir une cité ou une autre grande communauté, et dans de rares cas, un naga corrompueur peut même s'allier à un cercle de guenaudes ou de sorcières.

Venin de naga lunaire (poison, sommeil) **Jet de sauvegarde** DD 24 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 2** comme stade 1 (1 round) ; **Stade 3** stupéfié 2 (1 round) ; **Stade 4** inconscient (1 round). Une fois que le venin de naga lunaire a rendu une créature inconsciente, cette dernière reste endormie durant 1d8 heures à moins d'être réveillée.

NAGA CORRUPTEUR

Parmi ses confrères, le naga corrompueur au mauvais caractère et à l'apparence débraillée est plus ou moins considéré de la même façon que les humanoïdes considèrent les guenaudes. Ces créatures décrépées vivent en solitaires, recherchées uniquement par ceux qui sont assez courageux ou stupides pour penser qu'ils peuvent tirer avantage de leurs pouvoirs sans payer un lourd tribut... et la plupart de ceux qui osent faire preuve d'un tel orgueil le paient de leurs vies.

Les nagas corrompueurs cherchent des ruines désolées et des endroits associés depuis longtemps à la mort et la corruption. Ces sinistres êtres ophidiens se trouvent dans les cimetières abandonnés, les forteresses en ruines, les marais putrides et les bois flétris. Bien qu'ils ne connaissent pas bien l'histoire de tels endroits, les nagas sont quand même attirés par les vestiges psychiques des mauvaises actions et des esprits tourmentés conservés dans la terre et dans les pierres de ces lieux.

En dépit de leur apparence hideuse et du fait que les autres nagas les traitent comme des parias, les nagas corrompueurs sont très fiers de leurs pouvoirs, et même de leurs existences hermétiques. Ils se considèrent connectés à une force supérieure dont les mystères ne sont révélés qu'à ceux qui peuvent se défaire des attributs et de la morale de la société « civilisée ». Malgré tout, les nagas corrompueurs acceptent avec joie toute créature prête à se soumettre à leur moindre caprice et à les vénérer. Ils forment souvent des cultes en leur propre honneur en utilisant leurs charmes et leurs rituels pour prendre au piège les esprits de quelques individus qui vont par la suite répandre la mauvaise influence des nagas à travers leurs communautés.

NAGA CORRUPTEUR

CRÉATURE 9

PEU COURANT NM GRANDE ABERRATION

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun

Compétences Acrobaties +18, Athlétisme +16, Discrétion +20, Duperie +17, Intimidation +19, Occultisme +20

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

Cercle Un naga corrompueur ajoute *hallucination*, *sonde mentale* et *suggestion* aux sorts de son cercle.

CA 28 ; **Réf** +20, **Vig** +15, **Vol** +18

PV 160

Vitesse 7,5 m, nage 4,5 m

Corps à corps ◆ crocs, +19 (agile, finesse), **Dégâts** 2d8+9 perforants plus venin de naga corrompueur

Sorts occultes primordiaux DD 28, attaque +20 ; **5°** (3 emplacements) *communication à distance*, *suggestion subconsciente*, *tentacules noirs* ; **4°** (4 emplacements) *clairvoyance*, *confusion*, *modification de mémoire*, *vol* ; **3°** (4 emplacements) *contact vampirique*, *lecture des pensées*, *message onirique*, *paralyse* ; **2°** (4 emplacements) *flou*, *forme humanoïde*, *image miroir*, *manœuvre télékinétique* ; **1°** (4 emplacements) *charme*, *injonction*, *serveur invisible*, *sinistres volutes* ; **Tours de magie (5°)** *détection de la magie*, *hébètement*, *lecture de l'aura*, *manipulation à distance*, *symbole*

Rituels DD 28 ; envoûtement

Venin de naga corrompueur (poison) **Jet de sauvegarde** DD 28 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison et stupéfié 2 (1 round)



NÉCROPHAGE DES TERTRES

Gardiens jaloux des tombes, des tertres et des sépultures, les nécrophages des tertres sont généralement le fruit de rituels nécromantiques. Aux yeux des mortels qui ne supportent pas l'idée de se trouver séparés de leurs biens matériels, une existence de mort-vivant sous la forme d'un nécrophage des tertres peut être tentante. Ils sont presque aussi souvent créés par des nobles ou des marchands aussi riches qu'avares qui transforment des malheureux en nécrophages des tertres chargés de garder à jamais leurs précieux trésors.

Dans de très rares cas, cependant, la cupidité de certains mortels est assez forte pour qu'ils se transforment spontanément en nécrophages des tertres, sans nécessiter de sombre rituel ni d'intervention divine. Le nécrophage qui en résulte fait alors preuve d'une cruauté sans égale et garde probablement un trésor rare.

Comme ce sont les gardiens de biens matériels, les nécrophages des tertres ont un lien surnaturel avec l'armement qu'ils portaient lors du rituel qui les a créés. Ils peuvent ainsi étendre leurs pouvoirs nécromantiques aux armes qu'ils manient et une entaille de l'épée d'un nécrophage des tertres permet au nécrophage d'absorber la vie de sa victime.

NÉCROPHAGE DES TERTRES

CRÉATURE 4

PEU COURANT LM MOYENNE MORT-VIVANT NÉCROPHAGE

Perception +11 ; vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Athlétisme +12, Discrétion +12, Intimidation +11, Religion +9

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

Objets armure de cuir clouté, épée longue

CA 20 ; **Réf** +10, **Vig** +12, **Vol** +11

PV 67 ; soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysie, poison

Ultime méchanceté

Déclencheur. Le nécrophage des tertres est réduit à 0 PV.

Effet. Il porte une dernière Frappe avant d'être détruit. Son drain de vie ne lui permet pas de récupérer de points de vie temporaires sur cette Frappe.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ épée longue, +14 (versatile P), **Dégâts** 1d8+7 tranchants plus drain de vie

Corps à corps ♦ griffes, +14 (agile), **Dégâts** 1d6+7 tranchants plus drain de vie

Drain de vie (divine, nécromancie). Quand un nécrophage des tertres blesse une créature vivante avec une Frappe de corps à corps (à mains nues ou avec son arme liée), le nécrophage gagne 5 PV temporaires et sa victime doit réussir un jet de Vigueur DD 18 ou devenir drainée 1. Les dégâts supplémentaires infligés par le nécrophage des tertres augmentent l'intensité de l'état drainé de 1 par jet de sauvegarde raté, jusqu'à un maximum de drainé 4.

Mélopée funèbre ♦♦ (audible, divine, émotion, terreur, mental, nécromancie). Le nécrophage des tertres entonne une sourde et obsédante mélopée. Les créatures vivantes qui se trouvent dans un rayon de 15 m doivent faire un jet de Volonté DD 21. Un nécrophage des tertres ne peut pas se lancer dans une nouvelle Mélopée funèbre avant 1d4 rounds.

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 2 et subit un malus de statut de -2 à ses jets de sauvegarde contre le drain de vie.

Rejeton de nécrophage des tertres (divine, nécromancie). Un humanoïde vivant qui succombe à une Frappe d'arme ou de griffes d'un nécrophage des tertres se relève sous forme de nécrophage au bout de 1d4 rounds. Ce rejeton est aux ordres du nécrophage des tertres qui l'a tué. Il ne possède pas les pouvoirs Drain de vie ni Rejeton de nécrophage des tertres et a l'état maladroit 2 tant qu'il conserve son statut de rejeton. Si son créateur est détruit, le rejeton devient un véritable nécrophage des tertres autonome. Il récupère son libre arbitre, obtient les pouvoirs Drain de vie et Rejeton de nécrophage des tertres et n'est plus maladroit.



LES MÉLOPÉES DES NÉCROPHAGES DES TERTRES

À la différence des nécrophages courants, les nécrophages des tertres ont une étonnante affinité pour la musique. Les paroles de leurs mélopées contiennent souvent de précieuses informations ou des savoirs perdus, et elles représentent peut-être leur trésor le plus précieux. Certains braves cherchent d'ailleurs ces créatures simplement pour écouter leur chant, dans l'espoir de trouver quelque chose de valeur dans leurs paroles sèches et râpeuses.





AUTRES NÉCROPHIDIEUX

En définitive, les pouvoirs d'un nécrophidieu résultent des intentions de ses créateurs. Certains ont diverses immunités ou des morsures qui infligent des dégâts de poison, de froid ou négatifs au lieu de paralyser. On parle même de nécrophidieux des âmes dont les créateurs ont fait en sorte que l'âme du donneur de crâne soit la source d'alimentation. Ces nécrophidieux sont non seulement intelligents, mais ils ont également la possibilité de raisonner et de lancer des sorts.

NÉCROPHIDIEU

Bien qu'un nécrophidieu soit une créature artificielle dénuée d'intelligence et incapable de faire la différence entre le bien et le mal, cet être sinistre est souvent conçu par des créateurs mauvais ou morbides cherchant à donner à leur création une apparence effrayante.

Construit à partir d'os de serpents et d'humains, un nécrophidieu est animé par une magie occulte et pas par la non-vie. Chaque nécrophidieu est fabriqué à partir du squelette d'un gros serpent dont le crâne a été remplacé par celui d'une créature humanoïde. Certains cultes de la mort ou artisans particulièrement cruels cherchent les crânes d'individus spécifiques contre lesquels ils éprouvent une certaine rancune. L'étape finale de la construction comprend la modification des dents et des mâchoires ainsi que l'ajout de crochets pour donner à la créature un air plus serpent.

Si le créateur d'un nécrophidieu meurt, la créature artificielle suit la dernière série d'ordres qu'elle a reçus. Si elle ne peut pas le faire, elle erre sans but dans une zone proche de celle où elle a servi son maître pour la dernière fois et attaque toutes les créatures qu'elle rencontre. Certains pensent que les créatures connaissant les secrets des origines d'un nécrophidieu peuvent le contrôler si son créateur original n'existe plus et qu'il ne suit actuellement les ordres de personne. Il existe aussi quelques rapports à propos de nécrophidieux étrangement dotés d'une conscience et d'une intelligence qui vagabondent avec un but et persistent ou chassent des créatures vivantes spécifiques qu'ils considèrent comme les cibles d'anciennes missions d'assassinat.

NÉCROPHIDIEU

CRÉATURE 3

N MOYENNE **CRÉATURE ARTIFICIELLE** **DÉNUÉE D'INTELLIGENCE**

Perception +9 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +10, Discrétion +9

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

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +7, **Vol** +9

PV 50 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement ; **Faiblesses** contondant 5

Vitesse 7,5 m

Corps à corps **◆** mâchoires, +8 (agile, finesse), **Dégâts** 1d10+3 perforants plus paralysie nécrophidique

Danse de mort **◆◆◆** (enchantement, mental, occulte, visuel).

Le nécrophidieu se balance, sa forme serpentine ondulant et cliquetant dans un rythme hypnotique. Chaque créature qui est témoin de cette danse doit faire un jet de Volonté DD 18.

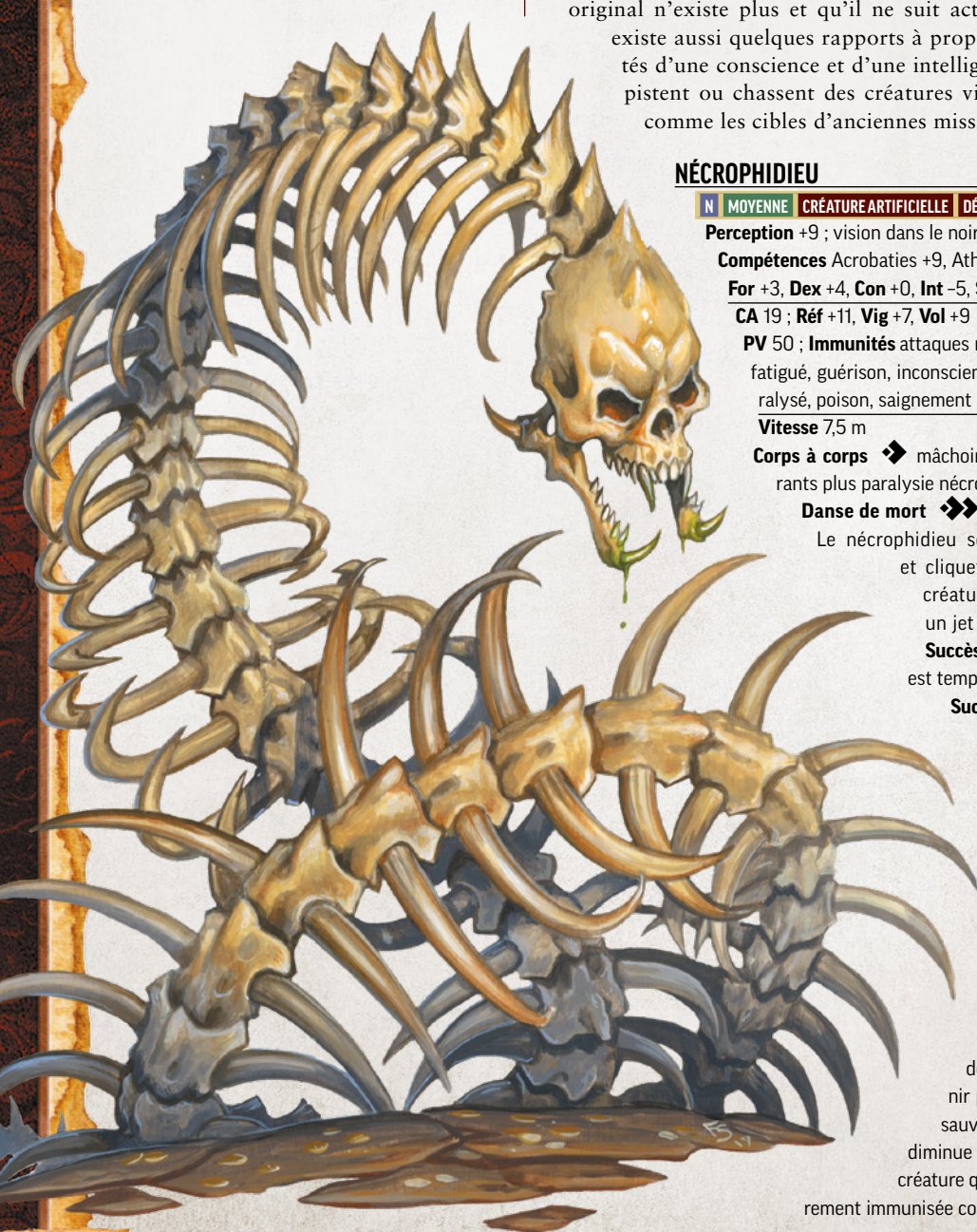
Succès critique. La créature n'est pas affectée et elle est temporairement immunisée pendant 24 h.

Succès. La créature est perturbée par le balancement et est prise au dépourvu jusqu'à la fin du prochain tour du nécrophidieu.

Échec. La créature est distraite par le balancement et devient étourdie 1. Après avoir récupéré, elle est prise au dépourvu jusqu'à la fin du prochain tour du nécrophidieu.

Échec critique. Comme pour un échec mais étourdie 3.

Paralysie nécrophidique. (mise hors de combat, occulte, nécromancie) Une créature vivante mordue par un nécrophidieu doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou devenir paralysée. Elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Le DD diminue cumulativement de 1 à chaque tentative. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est temporairement immunisée contre cet effet pendant 24 h.



NÉOTHÉLIDE

Ce gigantesque ver mauve a une gueule pourvue de plusieurs cercles de dents crochues et de quatre langues barbelées. Doté de terribles pouvoirs occultes et d'une grande intelligence extraterrestre, le néothélide sert les terreurs intemporelles qui vivent dans d'étranges dimensions au-delà de la réalité que nous connaissons : les dieux Extérieurs et les Grands Anciens des Mythes. Les néothélides transmettent ces mystérieuses connaissances aux créatures vermiformes qu'ils engendrent et créent pour préparer un futur dans lequel les vers régneront et toutes les autres formes de vie ne seront rien de plus que de la nourriture.

NÉOTHÉLIDE

PEU COURANT CM GIGANTESQUE ABERRATION

CRÉATURE 15

Perception +29 ; perception des pensées 30 m, vision dans le noir supérieure

Langues aklo, alghollthu, commun des profondeurs ; télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +25, Athlétisme +28, Diplomatie +27, Duperie +29, Intimidation +29, Occultisme +29

For +9, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** +8, **Sag** +6, **Cha** +8

Perception des pensées. (divination, mental, occulte) Le néothélide utilise son esprit comme sens précis à la portée indiquée pour percevoir toutes les créatures non dénuées d'intelligence.

CA 37 ; **Réf** +23, **Vig** +27, **Vol** +29 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 345 ; **Immunités** acide ; **Faiblesses** fer froid 15 ; **Résistances** mental 15

Trou de ver dimensionnel. ➤ (invocation, occulte, téléportation) **Déclencheur.**

Une créature dont le néothélide a conscience utilise un effet de téléportation ;

Effet. Le néothélide crée un trou de ver extradimensionnel à l'emplacement initial de la créature déclencheuse qui dure pendant 1 min. Si le néothélide entre dans l'espace du trou de ver, il se téléporte à la même destination que la créature déclencheuse.

Vitesse 9 m, vol 15 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +28 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d12+13 perforants plus Empoignade améliorée

Corps à corps ➤ langue râpeuse, +28 (agile, fatale d10, allonge 7,5 m), **Dégâts** 3d8+13 tranchants

Sorts innés occultes DD 38, attaque +30 ; 8° charme, convocation d'entité, suggestion ; 7° calamité imaginaire, téléportation ;

6° scrutation (x3), suggestion (à volonté) ; (5°)

sonde mentale (à volonté), transport télékinésique (à volonté) ; **Tours de magie (8°)** détection de la magie, hébètement, manipulation à distance, projectile télékinésique

Rituels DD 38 ; envoûtement, serment rituel

Gober ➤ Grande, 2d12 contondants plus 2d12 d'acide, Rupture 27

Langues flagellantes ➤ Les quatre langues du néothélide fouettent avec frénésie différentes cibles. Il peut faire jusqu'à quatre Frappes de langue râpeuse, chacune contre une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du néothélide, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Souffle ➤ (acide, évocation, occulte). Le néothélide souffle de l'acide qui inflige 16d6 dégâts d'acide dans un cône de 18 m (jet de Réflexes basique DD 38). Le néothélide ne peut plus utiliser son souffle avant 1d4 rounds.

Suggestion instantanée. ➤ **Déclencheur.** Une créature rate un jet de Volonté contre un sort ou un effet créé par le néothélide ; **Effet.** Le néothélide lance un sort de suggestion disponible sur la créature qui a raté son jet de Volonté.



DÉNÉBRUM

La plupart des néothélides de Golarion vivent dans le caveau de Dénébrum au fin fond de l'Ombreterre. Là-bas, dans une immense caverne surplombant des marais fétides et nauséabonds et des forêts surréalistes de champignons toxiques, les néothélides ont construit des ruches au milieu de tours torsadées de résine dure aussi effrayantes que ces vers monstrueux. Servis par des armées de sbires ressemblant à des vers qui les vénèrent comme des dieux, ils passent leur temps à conspirer, comploter et déclarer des guerres.





LES CHÂLES DES NÉRÉIDES

Un châle de néréide a une Solidité 1 et 4 PV (SR 2). S'il est brisé, il ne confère plus le trait amphibie. S'il est détruit, il se transforme en eau et la néréide qui l'a créé devient condamnée 1 et drainée 1. L'intensité de ces états augmente de 1 toutes les 2d6 heures jusqu'à ce qu'elle crée un nouveau châle.

NÉRÉIDE

Les néréides sont des fées aquatiques profondément liées à l'eau. Elles partagent quelques similarités avec les naïades, mais ce ne sont pas des gardiennes et elles ne se lient pas à une seule étendue d'eau. Bien qu'elles soient avant toute chose des créatures aquatiques, leur pouvoir unique de créer un châle surnaturel en l'imprégnant de leur vitalité leur permet de voyager également sur terre. Une néréide doit toutefois se montrer très vigilante lorsqu'elle porte un châle car son essence vitale y est liée et il peut être volé ou détruit pour la mettre en danger.

Ces fées préfèrent vivre en autarcie. Si cela ne tenait qu'à elles, elles éviteraient tout combat, mais si elles sont forcées à se battre, leur capacité de transformer en poison les eaux naturelles qui parcourent leurs corps les sert aussi bien que n'importe quelle arme.

Souvent, des marins ignorants mettent toutes les fées vivant dans l'eau dans une même catégorie de « tentatrices aquatiques » sans prendre en compte le type ni le genre de la fée. Ils utilisent leurs noms de façon interchangeable pour représenter le concept d'une belle créature existant pour attirer les mortels vers la mort par noyade. Si les naïades ont plus de patience et cherchent souvent à éduquer les ignorants à propos du mal que ces stéréotypes peuvent créer, ce n'est pas le cas des néréides et des roussalkas. Les roussalkas sont à l'origine des légendes de fées chassant les marins et les néréides les haïssent pour cela, préférant vivre loin de l'humanité et profiter en paix de la beauté du monde naturel.

Lorsqu'une néréide apprend qu'une roussalka augmente son activité, elle part à sa recherche pour la tenir en échec. Ceci n'est pas tant dû à un élan de protection envers les humanoïdes (auxquels elles portent généralement peu d'intérêt) mais surtout pour empêcher la roussalka de provoquer des réponses violentes de la part des humanoïdes qui ne font pas la différence entre les fées meurtrières et celles qui désirent seulement être laissées tranquille.

NÉRÉIDE

CRÉATURE 10

CN MOYENNE AQUATIQUE FÉE EAU

Perception +20 ; vision nocturne

Langues aquatique, commun, sylvestre

Compétences Athlétisme +12 (+18 pour Nager), Diplomatie +22, Discrétion +22, Duperie +20

For +0, **Dex** +7, **Con** +5, **Int** +3, **Sag** +5, **Cha** +7

CA 30 ; **Réf** +22, **Vig** +16, **Vol** +18

PV 175 ; **Immunités** poison ; **Faiblesses** fer froid 10

Transparence aqueuse. (eau, primordiale, transmutation) Lorsqu'elle est sous l'eau, le corps de la néréide est invisible. Elle peut révoquer ou reprendre cette transparence avec une action ayant le trait concentration.

Vitesse 7,5 m, nage 15 m

Corps à corps ♦♦ toucher vénéneux, +23 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 6d6 de poison

Sorts innés primordiaux. DD 29 ; **6^e convocation d'élémentaire** (élémentaires d'eau uniquement) ; **5^e contrôle de l'eau, forme élémentaire** (x3, eau uniquement) ; **4^e suggestion**

Créer un châle ♦♦♦ (invocation, primordiale). La néréide cède une part de sa connexion au Premier Monde et insuffle cette essence dans un châle flottant qui lui permet de survivre à terre. La néréide peut Révoquer cet effet tant qu'elle touche le châle. Tant que le châle existe, la néréide gagne le trait amphibie. Une créature non-néréide qui porte ce châle gagne aussi le trait amphibie. Si le châle d'une néréide est détruit au lieu d'être Révoqué, la néréide ne peut plus créer de châle avant 24h.

Noyer par le toucher ♦♦ (invocation, mise hors de combat, primordiale, eau) La néréide touche une créature et fait passer l'eau de son propre corps dans les poumons de la créature. Si la créature ne peut pas respirer sous l'eau, elle doit faire un jet de Vigueur DD 29.

Succès. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée à Noyer par le toucher pendant 24 h.

Échec. La créature devient malade 3 en s'étouffant à cause de l'eau.

Échec critique. La créature s'étouffe à cause de l'eau et finit par manquer d'air. Elle tombe inconsciente et commence à se noyer (*Livre de base de Pathfinder* p. 478). Si la créature est à la surface, elle récupère de sa noyade dès qu'elle réussit son jet de sauvegarde contre l'asphyxie.



NIXIE

Ces fées aquatiques gardent souvent des ponts, des rivières, des lacs et des sources, protégeant leurs demeures bucoliques des prédateurs et des humanoïdes négligents. Les nixies sont généralement solitaires et essaient de cacher leur présence aux humanoïdes, espérant que les intrus ne leur donnent pas de raison de passer à l'action. Les histoires à propos de miracles mineurs réalisés par des nixies pour ceux qui se lient d'amitié avec elles encouragent les humanoïdes à chercher ces fées asociales et, ironiquement, amenuisent les chances que l'une d'entre elles leur accorde une telle bénédiction. D'un autre côté, si quelqu'un approche une nixie avec respect ou, mieux encore, une attitude positive avec ce qu'il faut d'humilité et de franchise, la nixie est bien plus susceptible de répondre positivement à ses requêtes. Souvent, une nixie demande à ceux qui requièrent son aide d'effectuer d'abord une tâche pour elle ; de telles requêtes peuvent concerner des actes mineurs de divertissement (raconter une histoire palpitante par exemple, ou interpréter une chanson demandée), mais dans d'autres cas la nixie peut demander une aide plus importante, comme repousser un prédateur local indésirable ou enquêter sur la source d'une pollution qui approche son foyer.

Les nixies ne s'en remettent à la violence que si aucune autre tactique n'a fonctionné. Elles préfèrent largement des solutions qui reposent sur la magie primordiale pour désamorcer les conflits avant qu'ils ne dégénèrent en bains de sang. Dans la logique de ces résolutions, les nixies se reposent sur leur capacité à charmer les individus et, lorsqu'elles peuvent établir une telle influence magique, encourager les intrus à partir en paix. Si certaines nixies essaient de plonger les intrus dans la confusion et les guider subtilement loin de la zone, d'autres utilisent les animaux et les bêtes locales pour les effrayer. Occasionnellement, les nixies recrutent des humanoïdes charmés comme protecteurs ou pour les aider à remplir une tâche trop difficile. Si cette mission se déroule sous l'eau, les nixies utilisent leur magie pour leur accorder temporairement la respiration aquatique. Seuls ceux qui parviennent à se lier d'amitié avec une nixie reçoivent le droit de revenir pour nager ou dîner avec cette fée, et celle-ci n'accorde de vœu mineur qu'à ses plus fidèles alliés.

Les nixies ressemblent à des humanoïdes aquatiques de la taille d'un enfant et sont dotées de grands yeux, de moustaches de poissons-chats et de doigts et orteils palmés. Elles ont une peau écailleuse, des oreilles pointues et de longs cheveux de la couleur des algues. Les nixies forment souvent des petites communautés et construisent même des sociétés sous-marines si leur nombre est suffisant. De nombreux folklores comportent des histoires à propos de nations cachées au fond de lacs particulièrement grands.

NIXIE

CRÉATURE 1

N PETITE AQUATIQUE FÉE

Perception +6 ; vision nocturne

Langues aquatique, sylvestre

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +8, Nature +5


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

Empathie sauvage. La nixie peut utiliser Diplomatie pour Faire bonne impression sur des animaux amphibiens et pour les Solliciter en leur demandant des choses très simples.

CA 16 ; **Réf** +10, **Vig** +6, **Vol** +6 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie


PV 25 ; **Faiblesse** fer froid 3

Vitesse 6 m, nage 9 m

Corps à corps  griffe, +7 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6 tranchants

Sorts innés primordiaux DD 17, attaque +9 ; **2^e respiration aquatique** ;

1^{er} charme (x3), **poussée hydraulique**

Accorder un vœu  (divination, primordiale) **Fréquence.**

une fois par jour ; **Effet.** La nixie peut dupliquer un sort de niveau 1, ou produire n'importe quel effet avec un niveau de puissance similaire à un sort de niveau 1, mais seulement pour accorder un vœu ou répondre à une requête d'une créature non-féérique. La créature dont le vœu a été exaucé ne peut plus jamais bénéficier du pouvoir Accorder un vœu de cette nixie.



NIXIES DES MARAIS

Les nixies vivant dans les régions marécageuses ont généralement des humeurs plus massacrantes et sont plus promptes à céder à la violence. Connues sous le nom de nixies des marais, ces fées mauvaises préfèrent vivre dans des marécages purulents ou sinistres et aiment utiliser leur capacité d'accorder des vœux pour pousser les visiteurs à faire sans le vouloir des actions mauvaises.





TRIUMVIRATS DE NORNES

Les nornes qui se rendent sur le plan matériel le font souvent en groupes de trois que l'on nomme triumvirats. Les nornes d'un triumvirat peuvent communiquer entre elles télépathiquement sur une distance planétaire. Quelle que soit son apparence dans le Premier Monde, lorsqu'une norne devient une partie d'un triumvirat sur le plan matériel, son âge apparent change pour qu'il y ait dans chaque groupe une jeune adulte, une femme d'âge mûr et une vieille norne : une Jeune femme, une Mère et une Matriarche.

NORNE

Anciennes au-delà de toute imagination, les nornes sont de puissantes fées féminines qui détiennent entre leurs mains la manifestation physique du destin et de la fatalité sous la forme d'un fil doré. Elles surveillent toutes les vies et n'interviennent qu'à contrecœur lorsqu'on fait appel à elles, ou bien de façon vengeresse lorsque des êtres inférieurs interfèrent avec les fils du destin.

La relation entre les nornes et les Aînés du Premier Monde est complexe. Nombre d'entre elles servent Magdh la Trinitaire, l'Aînée triple que les nornes considèrent comme le premier triumvirat de nornes réunies en une seule entité, car Magdh a trois corps : une Jeune femme, une Mère et une Matriarche. Magdh affirme surveiller les fils du destin à la recherche d'un cataclysme prophétisé. Elle considère que les nornes doivent, en plus de l'assister dans ses divinations, suivre ses ordres cryptiques pour sauver l'avenir du désastre. Cependant, les nornes sont des êtres puissants à part entière elles-mêmes capables de conférer des pouvoirs divins, et nombre d'entre elles rechignent à servir l'énigmatique demi-déesse. Pour ces nornes, les autres Aînés sont plus étrangers encore et il est difficile de traiter avec eux, car elles considèrent que même des êtres aussi puissants ne devraient pas avoir le droit d'interférer avec le destin comme ils l'entendent.

Même si le plus faible des Aînés pourrait facilement détruire une norne sans affiliation, ils écoutent et obéissent généralement aux proclamations et jugements des nornes lorsqu'elles les expriment. Ces dernières, quant à elles, utilisent judicieusement leur neutralité apparente. Elles savent qu'il vaut mieux ne pas trop en demander aux Aînés, car ces demi-dieux capricieux se frustreront facilement et pourraient décider de ne plus souffrir leurs interférences. La balance du pouvoir est donc fragile entre les nornes non affiliées et les Aînés, et ce depuis une éternité. Cependant, les nornes savent qu'il n'est plus qu'une question de temps avant que les Aînés perdent patience et renient cette tradition pour agir comme bon leur semble, malgré tous les efforts des nornes pour les empêcher d'accomplir leurs plans les plus disruptifs.

Une norne mesure plus de 4 m de haut et pèse environ 360 kg.

LE CULTE DES NORNES

Sur le plan matériel, certains mortels vénèrent les nornes comme des divinités tandis que d'autres, en particulier les sorcières et les bardes, les admirent comme des protectrices ou des muses. Ceux qui considèrent les nornes comme des déités sont nommés les Fidèles du Destin. Les nornes ne tentent ni de décourager ni de conforter ce culte. Les prêtres qui vénèrent les nornes peuvent choisir une norne spécifique, un triumvirat ou toutes les nornes à la fois, mais ils gagnent les mêmes avantages quel que soit leur choix. Le symbole religieux des Fidèles du Destin est une paire de ciseaux coupant un fil doré et leurs sujets de préoccupation sont le destin, la fatalité et le processus de vieillesse.

FIDÈLES DU DESTIN (LN)

Les **Édits** : fais des prédictions pour le futur, offre des conseils et de l'aide à ceux dans des positions de pouvoir et reconforte les personnes âgées.

Les **Anathèmes** : excuse-toi si tes prédictions s'avèrent fausses, si tu as manqué de respect à des mères ou accepté un paiement pour prédire l'avenir

Alignements des fidèles LB, LN, LM

Source divine mise à mal ou guérison

Compétence divine Occultisme

Arme favorite les ciseaux (Ces armes peu courantes et simples coûtent 5 pa, infligent 1d4 dégâts tranchants, ont un Encombrement léger et s'utilisent à une main. Les ciseaux font partie du groupe d'armes des couteaux. Elles ont les traits mortel d8, finesse et polyvalent P.)

Domaines. famille, destin, savoir, vérité

Sorts de prêtre 1^{er} : lien mental, 2^e : toile d'araignée, 5^e : œil indiscret

NORNE

CRÉATURE 20

RARE LN GRANDE FÉE

Perception +41 ; *détection de la magie*, vision dans le noir supérieure, perception de la vie 36 m, vision lucide

Langues commun, jotun, sylvestre ; *don des langues*

Compétences Artisanat +36, Connaissance (toutes) +28, Duperie +35, Intimidation +37, Médecine +38, Occultisme +34, Religion +34, Représentation +31

For +7, **Dex** +6, **Con** +6, **Int** +6, **Sag** +10, **Cha** +7

Percevoir le destin (fortune). Une norne obtient automatiquement un 20 lorsqu'elle fait un jet d'initiative.

Triumvirat. Cela fonctionne comme le pouvoir cercle (p. 304) si ce n'est que seules les norne peuvent rejoindre un triumvirat et qu'il fonctionne uniquement tant que trois norne en font partie. Un triumvirat confère les sorts suivants : *altérer la réalité* (une fois par jour), *cataclysme*, *localisation suprême*, *prémonition* et *vivifier*.

CA 46 ; **Réf** +30, **Vig** +34, **Vol** +38 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 375, régénération 20 (désactivée par le fer froid) ; **Immunités** prise au dépourvu, négatif ;

Faiblesses fer froid 20

Vitesse 10,5 m, vol 10,5 m

Corps à corps ✦ cisailles de norne, +38 (mortel 2d12, magique, allonge 3 m, polyvalent P), **Dégâts** 4d6+15 tranchants plus 5d6 négatifs et punition d'infortune

Corps à corps ✦ main du destin, +38 (agile, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 4d10+15 négatifs plus punition d'infortune

Sorts innés occultes DD 42 ; **10^e arrêt du temps** ; **9^e ennemi subconscient**, mot de pouvoir mortel, *rétrocognition* ; **8^e dédale**, voyage venteux ; **7^e dissipation de la magie** (à volonté), *lire les présages* (à volonté), *ravages magiques* (à volonté) ; **Constant (10^e)** *détection de la magie*, *don des langues*, *esprit impénétrable*, *vision lucide*

Rituels DD 42 ; *serment rituel*, *mythes et légendes*

Changer le destin. ✨ (divination, occulte) **Déclencheur.** Une créature à moins de 36 m fait un jet de sauvegarde ; **Effet.** La créature fait deux fois son jet de sauvegarde et la norne décide du résultat qui s'applique. Si elle choisit le moins bon, c'est un effet d'infortune ; si elle choisit le meilleur, c'est un effet de fortune ; s'ils sont égaux, elle décide quel trait s'applique.

Inciser un fil du destin ✨✨ (mort, manipulation, nécromancie, occulte) **Fréquence** trois fois par jour ; **Effet.** La norne produit un fil doré lié au destin d'une créature à moins de 30 m d'elle puis met un coup de cisaille. La cible reçoit 100 dégâts négatifs (jet de Vigueur basique DD 42). Si la cible est réduite à 0 PV à cause de ces dégâts, le fil est complètement coupé et la créature meurt immédiatement. Une créature tuée par ce pouvoir ne peut pas être ramenée à la vie sauf par un *miracle*, un *souhait* ou une autre magie puissante similaire ; ou encore par intervention divine. Quel que soit le résultat de son jet de sauvegarde, la créature ciblée devient temporairement immunisée à ce pouvoir pendant 24 h. Le norne ne peut plus utiliser inciser un fil du destin avant 1d4 rounds.

Punition d'infortune. (nécromancie, occulte) Lorsqu'une norne inflige des dégâts négatifs avec une Frappe, elle regagne 10 PV. La cible doit réussir un jet de Vigueur DD 39 ou être drainée 1 (drainée 2 sur un échec critique). D'autres dégâts négatifs infligés par la norne augmentent l'intensité de l'état drainé de 1 sur un JdS raté (ou de 2 sur un échec critique) jusqu'à atteindre au maximum drainé 4.

Touché par le destin. Lorsqu'une créature est sujette à un effet de fortune d'une norne et un effet d'infortune d'une autre source qui n'est pas une norne (ou vice versa), l'effet de la norne contre automatiquement l'autre effet et agit normalement. En revanche, si les deux effets de fortune et d'infortune proviennent d'une norne, les deux s'annulent comme d'habitude. Si le MJ le souhaite, les entités puissantes liées au destin ou à la chance, telles que Desna, Magdh ou Pharasma, comptent comme une norne pour ce pouvoir.



LES NORNES PERDUES

Lorsqu'elle est séparée trop longtemps d'un triumvirat, une norne sur le plan matériel peut devenir confuse et faible. Ses pouvoirs demeurent puissants, mais sa capacité à interpréter le destin devient déformée et faussée. Les norne perdues commencent à utiliser leurs pouvoirs pour leurs propres fins au lieu de servir le destin. L'alignement d'une norne perdue change lentement de loyal neutre à loyal mauvais ou loyal bon selon la façon dont elle interprète ses visions.





DE MALHEUREUSES VICTIMES

Les nuckelavees sont tout aussi satisfaits de tuer et de manger des malheureux paysans et des naturalistes altruistes en train de réparer les dégâts de la pollution. En effet, ils considèrent souvent ceux qui cherchent à purifier ces lieux comme une plus grande menace pour eux car, si la pollution ne dévore plus les terres, ces fées maléfiques dépérissent.

NUCKELAVEE

Lorsque la pollution s'empare d'un cours d'eau naturel, le redouté nuckelavee y est attiré depuis le Premier Monde. Cet esprit de colère pure est une vision atroce : une monstruosité équine sur le dos de laquelle sort le buste d'un humanoïde déformé. Pour ajouter à son atrocité, pas un seul morceau de chair ne recouvre sa silhouette hybride difforme, comme s'il avait été écorché vif et avait survécu.

Lorsqu'un nuckelavee sort de son domaine, il sème la destruction sur son passage. Les nuckelavees sont considérés comme les plus cruelles et les plus monstrueuses des fées, mais certains les perçoivent comme une juste punition imposée à ceux qui osent souiller les eaux de leurs demeures. Cependant, un nuckelavee ne distingue pas ceux qui polluent de ceux qui se trouvent simplement au mauvais endroit au mauvais moment.

NUCKELAVEE

CRÉATURE 9

NM GRANDE AMPHIBIE FÉE

Perception +16 ; vision nocturne

Langues aklo, commun, sylvestre

Compétences Athlétisme +19, Discrétion +18, Intimidation +19, Nature +16, Survie +16

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

Objet épée bâtarde de frappe +1

CA 28 ; **Réf** +16, **Vig** +19, **Vol** +20

PV 190 ; **Immunités** maladie, poison ; **Faiblesses** fer froid 10

Attaque d'opportunité ➤

Présence terrifiante (aura, émotion, mental, terreur) 9 m, DD 25

Vulnérabilité à la pureté. L'eau douce non polluée brûle un nuckelavee comme de l'acide, lui infligeant 1d6 dégâts et le rendant malade 2. Un nuckelavee ne peut guérir des dégâts lorsqu'il est dans une zone qui n'est pas polluée (selon la volonté du MJ).

Vitesse 12 m, nage 12 m

Corps à corps ➤ épée bâtarde, +21 (allonge 3 m, deux mains d12, magique), **Dégâts** 2d8+12 tranchants plus 1d6 poison et mortéclat

Corps à corps ➤ mâchoires, +20 (agile), **Dégâts** 2d8+12 perforants plus 1d6 de poison et mortéclat

Corps à corps ➤ sabot, +20, **Dégâts** 2d6+12 contondants plus mortéclat

Sorts innés primordiaux DD 28 ;

5^e contrôle de l'eau ; **3^e nuage nauséabond**

Rituels DD 28 ; **flétrissement végétal**

Mortéclat. (maladie) La cible ne peut pas se remettre de l'état fatigué causé par mortéclat tant que la maladie n'est pas soignée. Mortéclat prend le trait virulent contre les animaux et les plantes ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 28 ;

Stade 1 Porteur sans effet négatif (1 jour) ;

Stade 2 drainé 1 et fatigué (1 jour) ; **Stade 3**

drainé 2 et fatigué (1 jour) ; **Stade 4** mort

Piétinement ➤➤➤ Moyenne ou plus petite, sabot, DD 28

Souffle ➤➤ (maladie, nécromancie, poison, primordiale). Le nuckelavee souffle des immondices sur un cône de 9 m, infligeant 8d6 dégâts négatifs (jet de Vigueur basique DD 28) aux créatures vivantes de la zone. Une créature qui échoue subit également 2d6 dégâts persistants de saignement. Le nuckelavee ne peut plus utiliser son souffle avant 1d4 rounds.



OISEAU-TONNERRE

Les oiseaux-tonnerre apportent la tempête sur leurs ailes. En temps de sécheresse, ils sont les bienvenus ; le reste du temps, les gens leur offrent des présents dans l'espoir qu'ils s'en aillent avant que la région ne soit inondée. Lorsqu'un oiseau-tonnerre est en colère, il invoque un ouragan et détruit des villages entiers, c'est pourquoi de nombreuses communautés célèbrent de longs rites pour apaiser et honorer ces volatiles dans leur région.

Les parents oiseaux emportent leur petit nouvellement éclos dans un nid dissimulé au sommet d'une montagne, où il sera frappé par ses premiers éclairs et apprendra les mystères des tempêtes.

OISEAU-TONNERRE

CRÉATURE 11

PEU COURANT N GIGANTESQUE AIR BÊTE ÉLECTRICITÉ

Perception +22 ; vision dans le noir, vision malgré la tempête

Langues aérien, commun

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +23, Intimidation +20, Nature +20

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

Vision malgré la tempête. Le vent, les précipitations et les nuages ne gênent pas la vision de l'oiseau-tonnerre, qui ignore l'état masqué dû à une tempête, du brouillard, des précipitations et autres.

CA 31 ; **Réf** +20, **Vig** +24, **Vol** +22

PV 200 ; **Immunité** électricité ; **Résistance** son 10

Aura de tempête (air, aura, évocation, primordiale, eau) 30 m. L'oiseau-tonnerre est entouré par un cyclone de vent et de pluie battante. Cette zone représente un terrain très difficile pour les créatures volantes, qui doivent réussir à Manœuvrer en vol (DD 27) sans quoi elles sont repoussées de 9 m à l'opposé de l'oiseau-tonnerre. Une créature au sol doit réussir un jet de Réflexes DD 27 pour accomplir une action de déplacement. Sur un échec critique, elle tombe à terre. Les rideaux de pluie de l'aura de tempête imposent un malus de circonstances de-2 aux tests de Perception et éteignent les flammes de taille modeste.

Un oiseau-tonnerre peut activer ou désactiver cette aura par une action gratuite avec le trait concentration.

Décharge automatique ➤ **Déclencheur.** Une créature arrive à portée de l'oiseau-tonnerre ou utilise une action de déplacement à sa portée ; **Effet.** L'un des éclairs qui dansent sur le corps de l'oiseau bondit sur la créature et lui inflige 8d6 dégâts d'électricité (jet de Réflexes basique DD 30).

Vitesses 7,5 m, vol 24 m

Corps à corps ➤ bec, +24,
Dégâts 2d6+12 perforants
plus 3d6 d'électricité

Corps à corps ➤ griffes, +24 (agile),
Dégâts 2d8+12 tranchants

À distance ➤ foudre, +23 (portée 60 m),
Dégâts 3d6 d'électricité et 3d6 de son plus
coup de tonnerre

Rituels DD 30 ; *contrôle du climat* (ne nécessite pas d'invocateur secondaire)

Coup de tonnerre. Si une créature subit des dégâts à cause de la Frappe de foudre de l'oiseau-tonnerre, elle doit réussir un jet de Vigueur DD 28 ou être jetée à terre et sourde pendant 1 round.

Frappé par la foudre ➤➤ (évocation, primordiale)
L'oiseau-tonnerre déploie ses ailes et projette des éclairs sur ses ennemis. Chaque créature dans une émanation de 9 m subit 6d6 dégâts d'électricité et 6d6 dégâts de son (jet de Réflexes basique DD 30). Il doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir utiliser de nouveau Frappé par la foudre.

Vol par tempête. Un oiseau-tonnerre se déplace sans mal malgré le vent. Le vent ne représente pas un terrain difficile pour lui et il n'a pas besoin de Manœuvrer en vol en cas de vent violent.



FEU ET TONNERRE

Les oiseaux-tonnerre entretiennent une relation complexe avec les phénix qu'ils jugent trop gentils et patients envers les civilisations humaines, bien qu'ils admirent leur beauté et la maîtrise qu'ils exercent sur les éléments qu'eux-mêmes ne peuvent contrôler. Souvent, une rencontre avec un phénix dégénère en violente dispute, mais il est rare qu'elle se termine par la mort d'un oiseau-tonnerre et encore plus rare qu'un phénix soit réellement menacé par ce parvenu.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





LES ORIGINES DES ONI

Le premier oni est apparu dans la nation de Minkai sur le continent de Tian Xia. Du fait de la présence très répandue des kami (en particulier dans la forêt des Esprits cachée dans les brumes) ou des croyances de ses peuples, Minkai est un foyer important de l'activité oni.

ONI

Toutes les créations divines ne sont pas faites pour vivre comme des mortels. Certains esprits sont créés comme gardiens et protecteurs des éléments de la nature qui ne peuvent pas se protéger eux-mêmes. Lorsque ces esprits acceptent leur place divine dans le méta-cosmos et leurs tâches, ils deviennent des kami. Mais certains esprits sont capricieux, obstinés ou simplement corrompus. En refusant de répondre aux ordres des dieux, ils perdent leur enveloppe physique et ne sont plus capables d'interagir avec le monde, qu'ils peuvent continuer à observer malgré la torture que cela leur inflige. D'autres reçoivent cette punition simplement pour avoir manqué à leur devoir, et leur désespoir ainsi que leur condition les corrompent autant que ceux qui possédaient déjà une once de ténèbres. Lorsque ces esprits observent les vies mortelles et sont submergés par les désirs de la chair et les plaisirs dont peuvent se délecter les humanoïdes, ils se créent des corps de substitution et deviennent des monstres appelés oni.

Les oni se manifestent toujours sous une forme qui parodie une ascendance humanoïde spécifique et étroitement liée avec ses obsessions et ses désirs. Les personnalités et tailles outrancières des géants sont sûrement les raisons pour lesquelles ces humanoïdes sont les incarnations préférées des oni, que l'on appelle alors yai oni.

Cependant, les oni imitent presque tous les types d'humanoïdes. La plupart des oni sont capables de prendre la forme de leur type d'humanoïde et d'utiliser ce pouvoir surnaturel pour infiltrer les sociétés de cette espèce et prendre le contrôle de l'intérieur. Une fois bien établi, l'oni révèle généralement sa forme véritable et se complaît dans la domination de ceux qu'il considère comme des êtres inférieurs tout juste bons à répondre à ses caprices.

Les oni sont vaniteux par nature. Ils choisissent généralement des apparences avenantes et remarquables pour leurs déguisements humanoïdes, des formes aux antipodes de la laideur de leur véritable nature. La forme originale d'un oni révèle ses désirs les plus intimes et présente toujours des traits tels que des dents disproportionnées qui tendent vers des défenses, des griffes aiguisées, des couleuvres de peau anormalement vives ou un troisième œil sur le front. Les oni ont des désirs aussi variés que n'importe quel être mais, de par leur nature, ces désirs sont presque toujours orientés vers des expériences de la chair hédonistes ou destructrices et concernent principalement la nourriture, le plaisir ou la violence.

ONIDOSHI

Les onidoshi, ou ogres mages, sont des oni prenant l'apparence physique d'un ogre. Les talents surnaturels et l'incroyable intellect des onidoshi suffisent à impressionner et intimider des familles entières d'ogres ordinaires. C'est pourquoi les onidoshi se trouvent souvent à la tête de détachements guerriers d'ogres qu'ils mènent de front ou provoquent de violentes campagnes depuis les ombres. Les onidoshi vivent rarement en solitaire, mais ceux qui aiment ce mode de vie préfèrent piller dans les campagnes ou exploiter les villages et garder le butin pour eux seuls.

ONIDOSHI

CRÉATURE 8

LM GRANDE FIÉLON GÉANT HUMANOÏDE ONI

Perception +17 ; vision dans le noir

Langues commun, jotun

Compétences Acrobaties +15, Arcanes +13, Athlétisme +16, Duperie +18, Intimidation +18, Nature +17

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

Objets arc court composite avec 20 flèches, cimeterre à deux mains de frappe +1, cuirasse



CA 27 ; **Réf** +15, **Vig** +18, **Vol** +15 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie
PV 125, régénération 7 (désactivée par l'acide ou le feu)

Attaque d'opportunité ➤

Vitesses 9 m, vol 9 m

Corps à corps ➤ *cimeterre à deux mains*, +21 (percutant, magique, allonge 3 m, balayage),
Dégâts 2d10+9 tranchants

Corps à corps ➤ poing, +20 (agile, mauvais, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+9 contondants

À distance ➤ arc court composite, +17 (mortel 1d10, facteur de portée 30 m, rechargement 0),
Dégâts 2d6+9 perforants

Sorts innés primordiaux DD 24 ; **5° cône de froid** ; **4° charme, forme gazeuse, sommeil** ; **3° terreur** ;
2° ténèbres, invisibilité (à volonté, soi uniquement)

Changement de forme ➤ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation).
 L'onidoshi prend l'apparence d'un ogre. Cela ne change pas sa Vitesse ou son attaque et ses dégâts de Frappe.

YAI DE GLACE

Les yai de glace allient la brutalité des géants du givre et la grâce des artistes martiaux. Plus que n'importe quel autre oni, le yai de glace ne se délecte pas des plaisirs de la chair mais de la chair elle-même. Au lieu de se laisser aller à des vices mortels souvent destructeurs, tels que la boisson ou la luxure, ils recherchent la perfection physique, se complaisant dans la transformation de leurs corps en puissantes machines de guerre.

YAI DE GLACE

CRÉATURE 13

CM GRANDE FROID FIÉLON GÉANT HUMANOÏDE ONI

Perception +26 ; vision dans le noir supérieure

Langues commun, jotun

Compétences Acrobaties +24, Arcanes +23, Athlétisme +25, Discrétion +26,
 Duperie +27, Intimidation +27, Nature +24

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

CA 34 ; **Réf** +25, **Vig** +21, **Vol** +23 ; bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 230, régénération 15 (désactivée par l'acide ou le feu) ; **Immunités**
 froid ; **Faiblesses** feu 15

Attaque d'opportunité ➤

Parade de glace ➤ **Déclencheur**. Le yai de glace est ciblé par un jet d'attaque de Frappe à distance ou de sort qui n'a pas le trait feu ; **Effet** Le yai de glace crée un barrage réfléchissant en glace et gagne un bonus de circonstances de +4 à sa CA contre le jet d'attaque déclencheur. Si l'attaque rate, le yai de glace la redirige vers une autre créature à moins de 6 m de lui. L'assaillant relance le jet d'attaque en prenant cette créature pour cible.

Vitesses 12 m, vol 12 m

Corps à corps ➤ poing, +27 (agile, allonge 3 m, magique, mauvais),

Dégâts 2d8+16 contondants plus 2d6 de froid et frappe glacée

À distance ➤ projectile de glace, +25 (froid, mauvais, magique, facteur de portée 18 m), **Dégâts** 2d10+12 de froid et frappe glacée

Sorts innés primordiaux DD 33 ; **7° cône de froid, mur de glace** ; **6° cône de froid** (x3) ; **4° brouillard dense, charme** (x3), *forme gazeuse, ténèbres* ; **2° invisibilité** (à volonté, soi uniquement)

Changement de forme ➤ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Comme l'onidoshi mais en géant du givre.

Double coup de poing ➤ **Fréquence** une fois par round ; **Effet** Le yai de glace fait deux Frappes de poing.

Frappe glacée. Sur un coup critique avec une Frappe de poing ou s'il touche avec une frappe de projectile de glace, la créature ciblée doit faire un jet de Vigueur DD 33.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est ralentie 2 pendant 1 round.

Échec critique. La créature est ralentie 3 pendant 1 round.



LES MÉTAMORPHES ONI

Les onis ne peuvent choisir qu'une forme humanoïde spécifique. Un ogre mage peut prendre une seule forme spécifique d'ogre et un yai de glace ne peut apparaître que sous l'apparence d'un géant du givre en particulier. Certains oni ont plus de contrôle sur leur pouvoir de métamorphose et peuvent prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde, ce qui fait d'eux les spécimens les plus dangereux de leur espèce.





LES AUTRES ONI

Il existe différents oni pour presque toutes les ascendances humanoïdes. Les oni kuwa cachent leur peau dorée et leurs mains formées de quatre griffes sous une forme humaine tandis que les oni ja prennent une forme hobgobeline. Les autres yai incluent le yai des vents (qui prend la forme d'un géant des nuages) et l'incroyablement puissant yai du vide (qui se forme à partir d'autres yai et s'élève jusqu'au rang de dirigeant de géants des runes).

YAI DU FEU

Le yai du feu prend la forme d'un géant du feu. Comme ce dernier, il est malin et militariste et recherche constamment l'excitation de la guerre. Il se bat souvent pour conquérir et prendre le contrôle, mais le yai du feu aime également le sentiment que cela lui procure et combat pour le simple plaisir de la chose. Si une créature représente un véritable défi lors d'un combat contre un yai du feu, ce dernier peut éventuellement se montrer clément, voire lui proposer de se joindre à lui et de servir sous son commandement. Le troisième œil d'un yai du feu peut lancer des projectiles de feu.

YAI DU FEU

CRÉATURE 14

NM GRANDE FIÉLON FEU GÉANT HUMANOÏDE ONI

Perception +26 ; vision dans le noir supérieure

Langues commun, jotun

Compétences Acrobaties +23, Arcanes +23, Athlétisme +27, Artisanat +25, Duperie +27, Intimidation +27, Nature +25

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

Objets cuirasse de résilience +1, katana de frappe +2

CA 36 ; **Réf** +26, **Vig** +28, **Vol** +24 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 250, régénération 15 (désactivée par l'acide ou le feu) ; **Immunités** feu ; **Faiblesses** froid 15

Attaque d'opportunité ⚡

Vitesses 12 m, vol 12 m

Corps à corps ⚔ *katana*, +30 (allonge 3 m, deux mains d10, magique, mortel 1d8, polyvalent P), **Dégâts** 2d6+16 tranchants plus 2d6 de feu

Corps à corps ⚔ poing, +28 (agile, allonge 3 m, magique, mauvais), **Dégâts** 2d6+16 contondants plus 2d6 de feu et 2d6 persistants de feu

À distance ⚡ projectile de feu, +26 (facteur de portée 18 m, feu, magique, mauvais), **Dégâts** 2d10+16 de feu plus 2d6 persistants de feu

Sorts innés primordiaux DD 34 ; **7°** *boule de feu*, *colonne de feu*, *corps enflammé*, *mur de feu* ; **6°** *boule de feu* (x3) ; **4°** *charme* (x3), *forme gazeuse*, *ténèbres* ; **2°** *invisibilité* (à volonté, soi uniquement)

Changement de forme ⚡ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Comme l'onidoshi mais en géant du feu.

Embrochement ⚡ Le yai du feu fait une Frappe de katana. S'il touche, il fait un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la créature ciblée.

Succès critique. Le yai du feu Marche rapidement ou Vole à la moitié de sa Vitesse au maximum et dans n'importe quelle direction. La créature frappée subit 4d6 dégâts persistants de saignement et est déplacée avec le yai sur une même distance.

La créature est empoignée jusqu'au prochain tour du yai ou jusqu'à ce que le yai fasse une Frappe de katana.

Succès. Comme succès critique mais la créature subit 2d6 dégâts persistants de saignement.

Échec. La créature est poussée sur 1,5 m.

Échec critique. La créature n'est pas affectée.

Forme de fumée ⚡ (concentration, primordiale, transmutation). Le yai du feu se transforme en nuage de fumée et peut Voler jusqu'à sa vitesse de vol maximale. Ce déplacement ne déclenche pas de réaction et le yai du feu peut se déplacer à travers les espaces occupés par d'autres créatures. Le yai du feu reprend sa forme physique après ce déplacement et doit finir ce dernier dans un espace qui peut l'accueillir. Toutes les créatures situées dans des cases par lesquelles le yai du feu se déplace sous forme de fumée doivent réussir un jet de Vigueur DD 34 ou subir la condition malade 3. Le yai du feu ne peut plus utiliser forme de fumée avant 1d4 rounds.



YAI DE L'EAU

Les yai prenant la forme de géants des tempêtes font partie des plus puissants de leur espèce. Cependant, au lieu de régner sur leurs confrères géants comme la plupart des oni, les yai de l'eau préfèrent rôder seuls dans les océans du monde (ou, bien plus rarement, dans de grands lacs d'eau douce isolés). Lorsqu'un yai de l'eau doit interagir avec des mortels sous les flots, il préfère le faire sous sa forme de géant des tempêtes. Les yai de l'eau font passer leurs recherches de richesses avant toute autre chose, revêtant des kimonos très colorés et rendus imperméables par magie sans oublier d'orner leurs visages monstrueux de toutes sortes de bijoux. Ces yai peuvent imprégner leurs kimonos d'inquiétantes propriétés magiques, mais aussi lancer des traits d'électricité par leur troisième œil lors des combats.

YAI DE L'EAU

CRÉATURE 17

CM TRÈS GRANDE FIÉLON GÉANT HUMANOÏDE ONI EAU

Perception +32 ; vision dans le noir supérieure

Langues commun, jotun

Compétences Acrobaties +30, Arcanes +29, Athlétisme +33, Duperie +32, Intimidation 32, Nature +29, Représentation +33

For +9, **Dex** +6, **Con** +6, **Int** +5, **Sag** +9, **Cha** +6

Objets pique de frappe supérieure +2

CA 40 ; **Réf** +29, **Vig** +27, **Vol** +34 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 295, régénération 15 (désactivée par l'acide ou le feu) ; **Immunités** électricité

Aspersion électrique ➤ **Déclencheur**. Une créature à moins de 30 m lance un sort de feu ; **Effet**. Le yai de l'eau s'empare de son kimono et fait un test de Représentation pour contrer le sort avant qu'il ne prenne effet. Si le yai contre le sort, la créature déclencheuse subit 9d6 dégâts d'électricité à cause de l'eau électrisée qui sort du kimono (jet de Réflexes basique DD 35).

Attaque d'opportunité ➤

Vitesse 12 m, nage 15 m, vol 12 m ; *marche sur l'eau*

Corps à corps ➤ *pique*, +35 (allonge 6 m, magique, mauvais), **Dégâts** 3d8+15 perforants plus 2d6 d'électricité

Corps à corps ➤ kimono, +33 (5 m, allonge 4, électricité, magique, mauvais), **Dégâts** 3d12+12 d'électricité plus kimono enveloppant

Corps à corps ➤ poing, +33 (agile, allonge 4,5 m, magique, mauvais), **Dégâts** 3d8+15 contondants plus 2d6 d'électricité

À distance ➤ projectile d'électricité, +30 (électricité, facteur de portée 18 m, mauvais), **Dégâts** 3d12+12 d'électricité plus pris au dépourvu pendant 1 round

Sorts innés primordiaux DD 38 ; **9° éclairs multiples**, **flétrissure** ; **8° torrent** ; **5° contrôle de l'eau** (à volonté) ; **4° charme** (x3), **ténèbres** ; **2° invisibilité** (à volonté, soi uniquement) ; **Constant (9°) marche sur l'eau**

Changement de forme ➤ (concentration, métamorphose, primordiale, transmutation). Comme l'onidoshi mais en géant des tempêtes. Le yai peut également se transformer en flaque d'eau avec les effets de *forme gazeuse* sauf qu'il conserve sa Vitesse au sol, double sa Vitesse de nage et ne peut pas voler.

Kimono enveloppant ➤ (électricité, manipulation, primordiale, transmutation, eau) **Conditions**. La dernière action du yai de l'eau était une Frappe de kimono réussie ; **Effet**. Le yai de l'eau étend une partie de son kimono pour tenter d'envelopper une créature à moins de 4,5 m. Le yai de l'eau doit faire un test de Représentation contre le DD de Réflexes de la créature.

Succès critique. La créature subit 20d6 dégâts d'électricité et est empoignée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Succès. Comme un succès critique mais la créature subit 10d6 dégâts d'électricité.

Échec. La cible subit 5d6 dégâts d'électricité mais n'est pas empoignée.

Échec critique. La cible n'est pas affectée.



ONI DAIMYO

Les oni daimyo sont presque des divinités avec des domaines mortels isolés. La plus puissante d'entre eux est Inma, l'Impératrice du monde, mais Akuma le Roi cornu, Murona la Mère sombre et Nataka le Roi rouge sont également vénérés.





ORMS LOCAUX

Les gens qui vivent à côté de lacs habités par les légendaires orms aquatiques ont tendance à donner à ces monstres des petits noms affectueux, voire adorables. De fait, de telles créatures sont souvent considérées comme des mascottes locales ou comme des porte-bonheurs – surtout dans les colonies en bordure de lac pour lesquelles la pêche est la principale source de revenus.

ORM AQUATIQUE

Les orms aquatiques, des créatures légendaires rôdant dans des lacs isolés, sont souvent au cœur des histoires qui se racontent dans les tavernes des communautés bâties au bord de l'eau. Pour certains voyageurs, tout lac de taille respectable semble être entouré de villes remplies de pêcheurs qui affirment avoir vu un orm aquatique. Ces créatures insaisissables vivent majoritairement dans des lacs situés dans des régions fraîches et sombres. Certains affirment que les orms aquatiques sont de lointains parents des serpents de mer et des linnorms, mais il n'a jusqu'à présent été trouvé aucun lien crédible entre ces créatures.

Les orms aquatiques possèdent de nombreuses caractéristiques qui font défaut aux serpents de mer, comme la capacité de comprendre les rudiments du langage. Leur inclinaison naturelle à éviter le contact et à rester cachés est souvent en conflit avec leur insatiable curiosité les enjoignant à espionner ceux qui vivent sur les rives de leurs lacs. Les orms aquatiques sont aperçus lorsqu'ils ne peuvent s'empêcher de remonter à la surface pour jeter un œil à quelqu'un (ou quelque chose) d'inhabituel sur la plage ou flottant à la surface de l'eau.

Ces créatures possèdent une très longue espérance de vie et peuvent vivre pendant des décennies, ou même des siècles, en mangeant très peu. Cela permet aux

orms aquatiques de vivre dans des lacs sans avoir à refaire surface pendant de nombreuses années, et ce, même dans des plans d'eau douce où la nourriture est peu abondante. Les orms aquatiques

peuvent rester dissimulés dans le lit vaseux d'un lac pendant des années, ce qui ne fait qu'ajouter aux mythes qui les entourent. Lorsqu'un animal de compagnie

ou un enfant disparaît près d'un lac, les rumeurs peuvent mettre en cause l'orm aquatique du coin, d'où certains contes populaires qui avertissent les habitants de ne pas s'aventurer seuls près de l'eau.

Alors que la plupart des orms aquatiques sont décrits comme des créatures serpentes ou des reptiles à long cou, d'autres ressemblent à des baleines ou des phoques particulièrement allongés, à des hippocampes incroyablement grands, ou encore à des créatures au long cou avec des nageoires comme celles des élasmosaures.

ORM AQUATIQUE

CRÉATURE 10

RARE N TRÈS GRANDE AQUATIQUE BÊTE EAU

Perception +21 ; vision dans le noir

Langues aquatique (incapable de parler)

Compétences Athlétisme +22, Discrétion +23

For +8, **Dex** +5, **Con** +5, **Int** -3, **Sag** +5, **Cha** +0

Indétectable (abjuration, primordiale). Un orm aquatique 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 pour le test de contre.

Métabolisme lent. Un orm aquatique peut passer 10 ans sans se nourrir. Au-delà de cette limite, la faim qu'il ressent le fait devenir ralenti 1, mais n'a pas d'autre impact sur son espérance de vie. Un orm aquatique qui est ralenti à cause du manque de nourriture peut se défaire de cet état en utilisant Gober pour avaler un repas.

CA 30, **Réf** +19, **Vig** +21, **Vol** +17

PV 170 ; **Résistances** froid 10, feu 10

Vitesses 6 m, nage 15 m

Corps à corps ♦♦ mâchoires, +24 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+11 perforants plus Empoignade

Corps à corps ♦♦ queue, +24 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d6+11 contondants

Gober ♦♦ (attaque) Grande, 2d8+8 contondants, Rupture 22

Voyage par l'eau ♦♦♦♦ (primordiale, transmutation, eau). Un orm aquatique peut se dissoudre dans l'eau et n'apparaître plus que comme une longue traînée d'eau serpentine et sombre. Tant qu'il est sous cette forme, la Vitesse de nage de l'orm aquatique passe à 180 m, il réussit automatiquement les tests d'Athlétisme pour Nager et il gagne un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discrétion tant qu'il est dans l'eau. Un orm aquatique peut rester sous cette forme pendant 8 h, mais il ne peut pas entrer dans de l'eau salée lorsqu'il se sert de ce pouvoir. Un orm aquatique peut revenir à sa forme normale en utilisant une action unique avec le trait concentration.

OURS

Prédateur tenace et résolu dans sa recherche de nourriture, l'ours passe la majeure partie de l'année à se préparer à hiberner, à se remettre de son hibernation ou à s'occuper de ses petits après avoir trouvé un ou une partenaire adéquate.

OURS NOIR

En dépit de leur nom, les ours noirs peuvent être couleur cannelle ou plus pâle encore en fonction de la couleur la plus adaptée à sa survie dans son environnement local. Quelle que soit leur couleur, ce sont des mangeurs opportunistes qui subsistent autant grâce aux baies et aux noix diverses qu'aux poissons et petits mammifères. Ils volent la nourriture quand ils en trouvent, y compris dans les campements humanoïdes. Bien qu'ils restent des prédateurs, les ours noirs sont plus craintifs que les autres. Hormis pour se défendre ou protéger leurs petits, ils évitent souvent les conflits ou ne combattent que jusqu'à ce qu'ils aient la possibilité de fuir.

OURS NOIR

CRÉATURE 2

N GRANDE ANIMAL

Perception +8 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +9, Survie +7

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

CA 18 ; **Réf** +8, **Vig** +11, **Vol** +5

PV 32

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ✦ griffe, +9 (agile), **Dégâts** 1d6+5 tranchants plus Empoignade

Corps à corps ✦ mâchoires, +9, **Dégâts** 1d8+5 perforants

Écharpeur. L'ours noir gagne un bonus de circonstance de +1 aux jets de dégâts contre une créature qu'il a empoignée.

OURS POLAIRE

Les ours polaires sont réputés pour leur fourrure blanche et leurs yeux, babines et orteils noirs. Ce sont des prédateurs agressifs, capables de pourchasser leur proie sur des kilomètres à travers les eaux glacées d'océans gelés. Ils sont également maîtres dans l'art de l'embuscade, jaillissant hors de l'eau pour saisir les phoques qui se prélassent sur la banquise. Un ours polaire en situation désespérée pourra chasser des humanoïdes en plus d'autres animaux.

OURS POLAIRE

CRÉATURE 5

N GRANDE ANIMAL

Perception +12 ; odorat (imprécis) 18 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +14, Discrétion +10 (+14 en zone glacée ou neigeuse), Survie +10

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

CA 22 ; **Réf** +10, **Vig** +14, **Vol** +10

PV 73

Vitesse 10,5 m, nage 4,5 m

Corps à corps ✦ mâchoires, +15, **Dégâts** 2d8+7 perforants

Corps à corps ✦ griffe, +15 (agile), **Dégâts** 2d6+7 tranchants plus Empoignade

Attaque sournoise. Les Frappes d'un ours polaire infligent 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Écharpeur. L'ours polaire gagne un bonus de circonstance de +3 aux jets de dégâts contre une créature qu'il a empoignée.



ANIMAUX RANCUNIERS

Les ours polaires sont connus pour garder rancœur envers ceux qui les ont offensés ou blessés, traquant parfois un chasseur isolé jusqu'à son village ou suivant ses traces pendant des jours en faisant abstraction de toute autre proie. Cela peut se produire si le chasseur a tué le ou la partenaire de l'ours ou un de ses petits, ou s'il lui a dérobé une proie sur laquelle il avait jeté son dévolu. Dans ce cas, un ours polaire peut même ignorer des proies plus faciles pour se concentrer uniquement sur sa cible.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



LES FILAMENTS DU PÊCHEUR

Un filament sectionné peut être ramassé pour être utilisé comme corde. Son adhésif sèche au bout d'approximativement 10 minutes. Une glande filamenteuse récoltée ne peut pas produire de nouveaux filaments. Néanmoins, elle peut servir de matière première pour 25 po afin de créer de puissants adhésifs, tels que la colle universelle.

Un pêcheur cavernicole est capable de produire rapidement une fibre grâce à sa glande située à l'arrière de sa gorge. Ce filament, semblable à une corde en soie semi-transparente, est enduit d'un gel adhésif qui emprisonne les proies avec lesquels il entre en contact. Une fois sa victime capturée, le pêcheur cavernicole dévore également le filament en l'aspirant comme une nouille.

PÊCHEUR CAVERNICOLE

Tapis dans les recoins sombres des cavernes et des structures souterraines, les pêcheurs cavernicoles sont à l'affût des proies qui les approchent. Une fois à portée, ils les capturent en sécrétant un éclair des filaments fins, résistants et surtout très gluants.

Le pêcheur cavernicole dévore toutes les proies plus petites que lui. Cependant, une créature pas plus grosse qu'un rat ne suffit pas à le rassasier. Dans ce cas, il va préférer la capturer et laisser le pauvre animal enchevêtré servir d'appât pour en attirer une autre beaucoup plus consistante. La courte durée de l'adhésif sur ses filaments oblige le pêcheur à souvent les ravalier afin de pouvoir en sécréter de nouveaux. D'aspect translucide, ils peuvent être difficiles à repérer lorsqu'ils se tiennent immobiles dans l'obscurité.

Même s'ils sécrètent des filaments dès leur éclosion, les pêcheurs cavernicoles muent plusieurs fois avant d'atteindre leur taille adulte d'environ 2 m de long pour 180 kg. Ces créatures laissent souvent leurs mues en évidence pour s'en servir de leurre.

PÊCHEUR CAVERNICOLE

CRÉATURE 2

N MOYENNE ANIMAL

Perception +7 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +10, Discrétion +9

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

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

PV 30

Vitesse 4,5 m, escalade 4,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +10, **Dégâts** 1d10+6 tranchants

À distance ♦ filament, +11 (portée 18 m), **Effet** filament collant

Filament collant Une créature touchée par le filament collant du pêcheur cavernicole se retrouve empoignée. Le pêcheur cavernicole peut se déplacer avec la créature empoignée par son filament, mais la relâchera automatiquement si son mouvement lui fait dépasser son allonge de 18 m. Il ne peut sécréter qu'un filament à la fois et a la possibilité de le rompre pour relâcher n'importe quelle créature empoignée en utilisant une action gratuite. Le filament peut être coupé par une Frappe qui lui inflige au moins 10 dégâts tranchants. Le pêcheur cavernicole lui-même ne reçoit aucun de ces dégâts. Le filament a une CA 17 et un DD 19 pour S'échapper.

Filament tractif ♦ Le pêcheur cavernicole ramène jusqu'à lui une créature piégée dans son filament et peut la suspendre verticalement si nécessaire. Il effectue un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la créature. En cas de succès, le pêcheur cavernicole rapproche de 4,5 m la créature (9 m sur un succès critique).



PÉLUDE

Les péluces sont des dragons sauvages et féroces qui aiment établir leurs antres dans les roselières, les tourbières à la végétation clairsemée et les vallées fluviales. Un péluce seul revendique généralement une portion de cours d'eau de quelques kilomètres de long et chasse systématiquement tout rival potentiel afin de pouvoir spolier ces terres comme il l'entend, laissant des empreintes griffues sur les rives boueuses, renversant des arbres et embrochant des corps à moitié dévorés qu'il laisse pourrir sur les piquants de son dos comme des trophées. Il s'aventure hors de son domaine pour chasser, faisant rôtir ses proies avec son souffle ou les réduisant en bouillie avec sa queue, brûlant et tuant par simple plaisir cruel avant de reposer, repu, jusqu'à sa tanière.

Les péluces méprisent la faiblesse et exècrent les créatures plus petites qu'eux, en particulier les humanoïdes, qu'ils considèrent comme des êtres fragiles et faibles tout juste bons à être dévorés ou brisés. En revanche, ils ont un grand complexe d'infériorité concernant les créatures plus impressionnantes, surtout les dragons plus gros et plus puissants. Les péluces font tout ce qui est en leur pouvoir pour devenir plus forts, y compris ingérer des pièces, des gemmes et des bijoux scintillants qui, d'après d'anciens contes populaires, renforceraient leurs piquants et leur souffle de feu.

PÉLUDE

LM GRANDE DRAGON FEU

Perception +21 ; vision dans le noir

Langue draconique

Compétences Athlétisme +23, Intimidation +19

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

CA 30 ; **Réf** +17, **Vig** +21, **Vol** +19 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 170 ; **Immunités** feu, paralysé, sommeil

Assaut de piquants ➤ **Déclencheur**. Une créature à moins de 3 m fait une Frappe de corps à corps contre le péluce ; **Effet**. Le péluce change de position pour faire une Frappe de piquants contre son assaillant. Cette Frappe n'est pas comptabilisée dans le malus d'attaques multiples du péluce et son malus d'attaques multiples ne s'applique pas à cette Frappe.

Queue vulnérable. Si le péluce reçoit 30 dégâts tranchants ou plus sur un coup critique, l'assaillant coup sa queue. Le péluce subit 2d6 dégâts persistants de saignement et ne peut plus faire d'attaques de queue jusqu'à ce que cette dernière repousse (environ 1 semaine).

Vitesses 9 m, nage 9 m

Corps à corps ➤ mâchoires, +23 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+13 perforants

Corps à corps ➤ piquants, +23 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6 perforants plus venin du péluce

Corps à corps ➤ queue, +23 (allonge 4,5 m, polyvalent, perforant), **Dégâts** 2d6+13 contondants plus Renversement amélioré

Barrage de piquants. ➤➤ Le péluce hérissé ses piquants et secoue son corps, envoyant des dizaines de piquants semblables à des lances dans toutes les directions. Toutes les créatures à moins de 9 m subissent 11d6 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 29) et sont exposées au venin du péluce si elles sont touchées. Le péluce ne peut pas réutiliser barrage de piquants avant 1 min.

Souffle ➤➤ (évocation, feu, primordial). Le péluce crache un torrent de feu qui inflige 7d10 dégâts de feu sur une ligne de 18 m (jet de Réflexes basique DD 29). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

Venin du péluce. (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 29 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 2** 2d6 dégâts de poison, affaibli 1 et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 2d6 dégâts de poison, affaibli 2 et pris au dépourvu (1 round)

CRÉATURE 10



PROTECTEURS PÉLUDES

De temps à autre, un groupe d'humanoïdes particulièrement rusés, généralement des hommes-lézards ou des orcs, trouvent un moyen d'apaiser le tempérament d'un péluce local et d'élever ce dragon au statut de seigneur local, de protecteur, voire d'en faire l'objet d'un culte. Bien que les péluces n'éprouvent que rarement de réelle affection pour de tels serviteurs, ils se délectent de la soumission de ces créatures inférieures et des cadeaux en or et en nourriture qu'elles leur apportent.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



TROUPEAU DE PÉRYTONS

En de rares occasions, un troupeau de pérytons se forme sous le commandement d'une femelle alpha. Cela dure jusqu'à ce que l'alpha fasse une erreur qui dégrade son image de puissance. Lorsque cela arrive, le reste du troupeau la met en pièces.

PÉRYTON

Le péryton est un mélange horifique de cerf, de loup et de faucon. Il aime profiter des ombres pour traquer sa proie avant d'arracher son cœur encore palpitant et se délecte des derniers battements lorsqu'il le gobe en entier tandis que sa victime passe ses derniers instants à le regarder dévorer sa chair.

Malgré son apparence animale et son comportement cruel, le péryton est aussi rusé que vicieux et aussi intelligent que les humains. Sa stratégie favorite consiste à repérer un voyageur seul et le traquer depuis les hauteurs. La plupart des pérytons sont des solitaires qui méprisent toutes les autres créatures. Ce sentiment s'applique également aux autres pérytons et les mâles adultes s'attaquent à vue, aussi violemment qu'ils attaqueraient d'autres créatures.

Une fois par an, les pérytons se reproduisent. Les mâles offrent des cœurs qu'ils ont arrachés à des humanoïdes pour séduire les femelles. Toutefois, il est rare que ceux qui parviennent à trouver une femelle survivent longtemps car leur parade nuptiale est brève et violente. Les femelles pérytons abandonnent généralement leurs œufs après la ponte et les nouveau-nés doivent donc se débrouiller seuls dès leur naissance.

Un péryton solitaire construit un nid sur un éperon rocheux ou un arbre exceptionnellement grand et solide duquel il peut observer les alentours. Bien qu'ils ne soient pas particulièrement intéressés par les richesses, les pérytons aiment collectionner des petits objets dérobés à leurs victimes. Entre leurs périodes de chasse, ils étudient parfois ces trophées afin de revivre les souvenirs des derniers instants de leurs victimes et de se remémorer le goût de leurs cœurs.

PÉRYTON

CRÉATURE 4

CM MOYENNE BÊTE

Perception +13 ; vision dans le noir

Langues commun

Compétences Acrobaties +11, Discrétion +11, Intimidation +11

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

CA 21 ; **Réf** +11, **Vig** +8, **Vol** +13

PV 60

Vitesses 7,5 m, vol 15 m

Corps à corps ♦ bois, +14 (mortel d8), **Dégâts** 1d12+7 perforants

Corps à corps ♦ crochets, +14 (agile) ; **Dégâts** 1d8+7 tranchants

Arrache-cœur ♦ (attaque, émotion, terreur, visuel). Le péryton arrache le cœur d'un cadavre adjacent avec ses mâchoires. La créature doit être morte depuis moins d'une minute. Lorsque le péryton arrache le cœur et le gobe, il regagne 2d6 PV et toute créature d'une autre espèce qui assiste à cela doit réussir un jet de Volonté DD 21 ou être effrayée 1 (ou effrayée 2 sur un échec critique).

Imiter les ombres ♦ (nécromancie, occulte, ombre) **Conditions.** La cible doit avoir une ombre ; **Effet.** Le péryton vole sans aller plus haut que 6 m au-dessus de la créature ciblée. Cette dernière doit réussir un jet de Volonté DD 21 ou l'ombre du péryton se modifie pour imiter celle de

la créature ciblée. Une fois son ombre ainsi transformée, le péryton gagne un bonus de statut de +2 aux jets d'attaque et de dégâts contre cette créature. De plus, à chaque fois que le péryton réussit à Frapper cette créature, celle-ci doit réussir un jet de Volonté DD 21 ou être effrayée 1, ou augmenter l'intensité de son état effrayé de 1 si elle est déjà effrayée. C'est un effet d'émotion et de terreur. L'ombre reste transformée pendant 1 h ou jusqu'à ce que le péryton imite une autre ombre, selon ce qui se déroule en premier.



PÉTITIONNAIRE

Lorsqu'un mortel meurt, son âme voyage jusqu'au Cimetière dans les plans extérieurs où il est jugé par Pharsma, la déesse des morts. Une fois jugée, son âme est envoyée vers sa récompense ou sa punition finale dans la vie après la mort et est alors transformée en une créature nommée pétitionnaire. Ce processus confère à l'âme un nouveau corps dont la forme découle des forces philosophiques prédominantes dans le plan où elle a été envoyée. Les souvenirs de sa vie sont, la plupart du temps, presque entièrement effacés, ne laissant que quelques fragments brumeux semblables à des rêves à moitié oubliés. Quelles qu'aient été la taille, la puissance ou la nature du pétitionnaire au cours de sa vie, il prend une taille Moyenne dans cette nouvelle étape.

L'existence d'un pétitionnaire peut durer des siècles mais cet état n'est pas nécessairement éternel. Des divinités, de puissants habitants du Grand Au-Delà ou même les plans extérieurs eux-mêmes peuvent changer davantage la nature d'un pétitionnaire en le transformant en quintessence pure, une essence spirituelle ensuite utilisée pour étendre la manifestation physique du plan, ou en une nouvelle forme de vie surnaturelle telle qu'un céleste, un veilleur ou un félon. Si un pétitionnaire vient à mourir, son corps se décompose comme s'il pourrissait, redevenant la quintessence ou les éléments qui constituent son plan. Cela représente la fin véritable du voyage d'une âme : son essence de vie retourne au cœur du Grand Au-Delà pour être réutilisée dans le plan de l'énergie positive et alimenter la création de nouvelles âmes.

PÉTITIONNAIRE

CRÉATURE 1

VARIABLE **MOYENNE** **PÉTITIONNAIRE**

Perception +7 ; vision dans le noir

Langues Voir Incarnation planaire

Compétences Athlétisme +7, Connaissance planaire +7

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

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

PV 22

Vitesse 7,5 m

Incarnation planaire. Tous les pétitionnaires incarnent et sont formés à partir de la nature du plan dans lequel ils se manifestent et leurs statistiques sont ajustées comme indiqué ci-dessous. Ils gagnent également les traits associés aux créatures de leur plan.

Abaddon (les traqués). Les traqués ressemblent à des versions de taille Moyenne de ceux qu'ils étaient lors de leur vie et ils existent pour être pourchassés et dévorés par les daémons ; **Alignement** NM ; **Langue** daémonique ; **Pouvoir supplémentaire** guérison accélérée 5 ; **Corps à corps** poing, +7, **Dégâts** 1d8+2 contondants

Axis (les défaits). Les défaits ressemblent à des humanoïdes à la peau de parchemin recouverte de lignes serrées écrites en noir ; **Alignement** LN ; **Langue** utopien ; **Pouvoir supplémentaire** immunisé contre les émotions et la terreur ; **Corps à corps** poing, +7, **Dégâts** 1d8+2 contondants

La dimension des Rêves (les rêveurs). Les rêveurs ressemblent à une version idéale de l'apparence, de l'âge et du genre de leurs corps mortels ; **Alignement** n'importe lequel ; **Langue** aklo ; **Pouvoir supplémentaire** bonus de circonstances de +1 à tous les jets de sauvegarde ; **Corps à corps** poing +7, **Dégâts** 1d8+2 contondants

Le Caveau mort (les captifs). Les captifs sont envoyés dans le plan de la prison de Rovagug, le Caveau mort ; ils ressemblent à des versions enchaînées de leurs corps mortels si ce n'est que leurs visages ont été remplacés par d'odieuses versions insectoïdes ; **Alignement** CM ; **Langue** abyssal ; **Pouvoir supplémentaire** éventration ➤ morsure ; **Corps à corps** morsure, +7, **Dégâts** 1d8+2 perforants

Le Cimetière (les morts). Les morts ressemblent à des squelettes animés des créatures qu'ils étaient lors de leur vie ; **Alignement** N ; **Langue** réquien ; **Pouvoir supplémentaire** résistance perforant et tranchant 3 **Corps à corps** griffe, +7, **Dégâts** 1d8+2 tranchants

L'Élysée (les élus). Les élus ressemblent à des versions idéalisées de leurs personnes mortelles mais avec des yeux brillants ; **Alignement** CB ; **Langue** céleste ; **Pouvoir supplémentaire** immunisés contre la cécité et l'éblouissement ; **Corps à corps** poing, +7, **Dégâts** 1d8+2 contondants

Le Maelstrom (les informes). Les informes ressemblent à des reflets à moitié fondus de leurs anciennes formes mortelles ; **Alignement** CN ; **Langue** protéen ; **Pouvoir supplémentaire** immunisés contre les coups critiques et les dégâts de précision ; **Corps à corps** poing, +7, **Dégâts** 1d8+2 contondants

Le Nirvana (les purs). Les purs prennent une forme animale qui correspond à la personnalité qu'ils avaient dans leur vie antérieure ; **Alignement** NB ; **Langue** céleste ; **Pouvoir supplémentaire** Vitesse 10,5 m ; **Corps à corps** griffe, +7, **Dégâts** 1d8+2 tranchants



LES AUTRES PÉTITIONNAIRES

Chaque plan (en dehors du plan de l'énergie négative) a sa propre catégorie de pétitionnaire, mais tous les plans et demi-plans de Pathfinder ne sont pas présentés ici. Une chose est sûre... les plans de votre création ne figurent pas ici ! Vous pouvez utiliser la grande variété de pétitionnaires présentés ici comme archétypes ou comme inspirations pour créer de nouveaux types. Ces derniers doivent avoir un nom, une apparence, un alignement, une langue, un pouvoir supplémentaire et une attaque. Par exemple, Desna s'occupe d'un demi-plan appelé Cynosure qui est à cheval entre le plan matériel et l'Élysée. Les pétitionnaires de Cynosure sont connus sous le nom de rêveurs élus et ressemblent à des versions idéalisées et légèrement luisantes de leurs personnes mortelles ; ils ont un alignement chaotique bon, parlent le céleste, sont immunisés contre la confusion et la stupéfaction et infligent des dégâts contondants avec leurs poings.



LES PÉTITIONNAIRES DU PREMIER MONDE

Une âme envoyée dans le Premier Monde ne devient pas un pétitionnaire. Elle se réincarne immédiatement en créature féérique dont le tempérament et le rôle correspondent à sa personnalité mortelle. Ce processus laisse généralement chez les âmes réincarnées dans le Premier Monde un peu plus de fragments de souvenirs que chez la plupart des pétitionnaires. Cela n'est cependant toujours pas assez pour leur permettre de se souvenir de qui elles ont été.

Le Paradis (les grands élus). Les grands élus ont des halos dorés et des ailes fantomatiques mais, pour le reste, ils ressemblent à leurs formes mortelles ; **Alignement** LB ; **Langue** céleste ;

Pouvoir supplémentaire Vitesse de vol 6 m ; **Corps à corps** aile, +7, **Dégâts** 1d8+2 contondants

Le plan de l'air (les pneumas de l'air). Les pneumas de l'air ressemblent à des versions composées d'air de leurs personnes mortelles ; **Alignement** n'importe lequel ; **Langue** aérien ; **Pouvoir supplémentaire** Vitesse de vol 6 m ; **Corps à corps** rafale, +7 (air), **Dégâts** 1d8+2 contondants

Le plan de la terre (les pneumas de la terre). Les pneumas de la terre ressemblent à des versions en terre ou en pierre de leurs personnes mortelles ; **Alignement** n'importe lequel ; **Langue** terreux ; **Pouvoir supplémentaire** Vitesse de creusement 6 m ; **Corps à corps** poing, +7 (terre), **Dégâts** 1d8+2 contondants

Le plan de l'eau (les pneumas de l'eau). Les pneumas de l'eau ressemblent à des versions composées d'eau de leurs personnes mortelles ; **Alignement** n'importe lequel ; **Langue** aquatique ; **Pouvoir supplémentaire** amphibie, Vitesse de nage 6 m ; **Corps à corps** courant, +7 (eau), **Dégâts** 1d8+2 contondants

Le plan de l'énergie positive (les illuminés). Les illuminés ressemblent à des versions diaphanes et rayonnantes de leurs personnes mortelles ; **Alignement** n'importe quel alignement bon ; **Langue** jyoti ; **Pouvoir supplémentaire** guérison accélérée 5 ; **Corps à corps** toucher lumineux, +7, **Dégâts** 1d8+2 positifs

Le plan de l'ombre (les mutilés). Les mutilés ont la même apparence que pendant leur vie mortelle, mais ils sont recouverts de blessures ou croulent sous le poids de chaînes ; **Alignement** n'importe quel alignement mauvais ; **Langue** langue de l'ombre ; **Pouvoir supplémentaire** immunisés contre le saignement et la terreur ; **Corps à corps** chaînes, +7, **Dégâts** 1d8+2 contondants

Le plan du feu (les pneumas du feu). Les pneumas du feu ressemblent à des versions composées de flammes de leurs personnes mortelles ; **Alignement** n'importe lequel ; **Langue** igné ; **Pouvoir supplémentaire** immunisés contre le feu ; **Corps à corps** braise, +7 (feu), **Dégâts** 1d8+2 de feu

Le plan éthéré (les terrorisés). Les terrorisés ressemblent à des versions malades et tourmentées de leurs personnes mortelles ; **Alignement** n'importe lequel ; **Langue** celle qu'ils parlaient dans leur vie antérieure (commun par exemple) ; **Pouvoir supplémentaire** immunisés contre les effets de saignement et de mort ; **Corps à corps** poing, +7, **Dégâts** 1d8+2 contondants

Le plan matériel (les vestiges). Les vestiges font partie des pétitionnaires les plus rares ; ils ressemblent à des versions ternes et quelconques des ascendances de leurs personnes mortelles ; **Alignement** n'importe lequel ; **Langue** celle qu'ils parlaient dans leur vie antérieure (commun par exemple) ; **Pouvoir supplémentaire** férocité ; **Corps à corps** poing, +7, **Dégâts** 1d8+2 contondants

Les Abysses (les larves). Les larves ressemblent à des vers blancs dotés du visage qu'ils avaient dans leur vie ; **Alignement** CM ; **Langue** abyssal ; **Pouvoir supplémentaire** immunisé contre la maladie et le poison ; **Corps à corps** mâchoires, +7, **Dégâts** 1d8+2 perforants

Les Enfers (les damnés). Les damnés ressemblent à des versions horriblement balafrées et mutilées de leurs formes mortelles ; **Alignement** LM ; **Langue** infernal ; **Pouvoir supplémentaire** immunisés contre le feu ; **Corps à corps** mâchoires, +7, **Dégâts** 1d8+2 perforants

Plan astral (les autonomes). Les autonomes ressemblent à des versions astralement projetée de ceux qu'ils étaient sous leur forme mortelle mais ils n'ont pas de cordon d'argent ; **Alignement** n'importe lequel ; **Langue** celle qu'ils parlaient dans leur vie antérieure (commun par exemple) ; **Pouvoir supplémentaire** Vitesse de vol 6 m ; **Corps à corps** poing, +7, **Dégâts** 1d8+2 contondants



PIEUVRE

Ces animaux marins astucieux vivent dans divers habitats océaniques.

PIEUVRE À ANNEAUX BLEUS

Bien qu'elle soit relativement petite, la pieuvre à anneaux bleus est particulièrement venimeuse pour sa taille.

PIEUVRE À ANNEAUX BLEUS

CRÉATURE 0

N TRÈS PETITE **ANIMAL** **AQUATIQUE**

Perception +6 ; vision nocturne

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +7

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

CA 16 ; **Réf** +9, **Vig** +3, **Vol** +6

PV 15 ; **Résistances** froid 2

Vitesse nage 7,5 m

Corps à corps **❖** bec, +7 (finesse), **Dégâts** 1d6 perforants plus venin de la pieuvre à anneaux bleus

Corps à corps **❖** tentacules, +6, **Effet**. Empoignade

Camouflage. La pieuvre à anneaux bleus peut changer la couleur de sa peau pour se cacher même si elle n'a pas d'abri.

Morsure toxique **❖** **Conditions** La pieuvre à anneaux bleus empoigne une créature ; **Effet**. La pieuvre à anneaux bleus fait une Frappe de bec contre la créature empoignée. Si elle touche, elle injecte plus de poison, ce qui donne à son venin le trait virulent.

Propulsion **❖❖** La pieuvre à anneaux bleus se déplace à travers l'eau jusqu'à 18 m en ligne droite sans déclencher de réactions.

Venin de la pieuvre à anneaux bleus. (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d4 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 3** 1d6 dégâts de poison et paralysé (1 round)

PIEUVRE DE RÉCIF

Les pieuvres de récif communes sont des proies dangereuses mais rentables pour les pêcheurs des littoraux.

PIEUVRE DE RÉCIF

CRÉATURE 1

N PETITE **ANIMAL** **AQUATIQUE**

Perception +7 ; vision nocturne

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +9

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

CA 17 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +7

PV 20 ; **Résistances** froid 3

Vitesse 3 m, nage 9 m

Corps à corps **❖** bec, +9 (finesse), **Dégâts** 1d10+1 perforants plus venin de la pieuvre de récif

Corps à corps **❖** tentacule, +9 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+1 contondants plus Empoignade

Camouflage. Comme la pieuvre à anneaux bleus.

Membres grouillants **❖❖** La pieuvre de récif effectue jusqu'à quatre Frappes avec des tentacules différents, chaque attaque visant une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples de la pieuvre, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Nuage d'encre **❖** La pieuvre de récif libère un nuage d'encre marron foncé dans une émanation de 3 m. Ce nuage n'a aucun effet en dehors de l'eau. Les créatures dans le nuage sont cachées et ne peuvent utiliser leur odorat. Le nuage se dissipe au bout d'une minute. La pieuvre ne peut réutiliser son nuage d'encre avant 2d6 rounds.

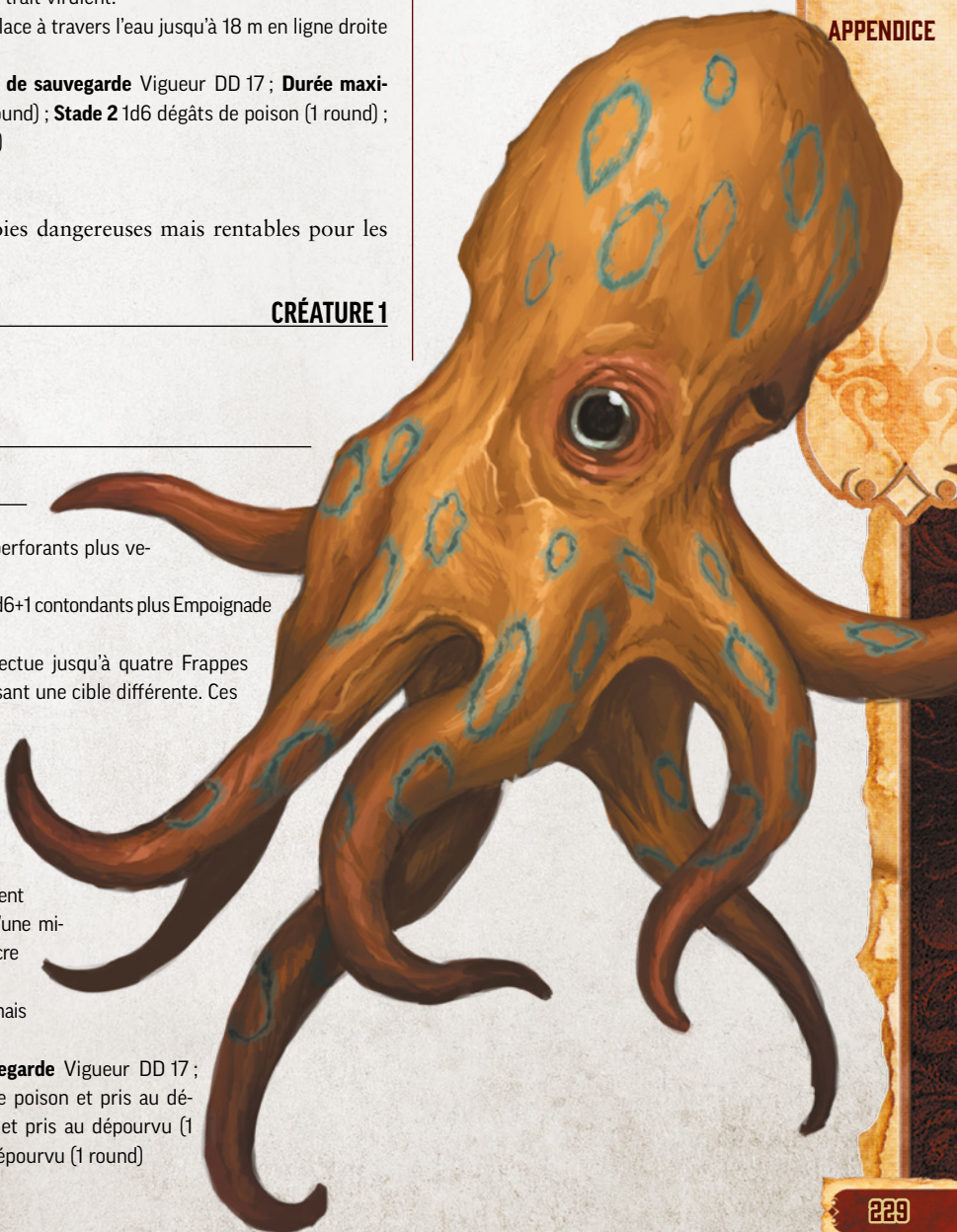
Propulsion **❖❖** Comme la pieuvre à anneaux bleus mais sur 24 m.

Venin de la pieuvre de récif (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1d4 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** 1d8 dégâts de poison et pris au dépourvu (1 round)



LES DIFFÉRENTES ESPÈCES DE PIEUVRES

Les pieuvres présentées ici sont des versions inférieures de la gigantesque pieuvre géante mais d'autres espèces existent. La pieuvre brûleau, distinguable par ses couleurs vives, occupe chez les prédateurs une place entre la pieuvre de récif et la pieuvre géante. Sa morsure injecte un venin qui cause des éruptions cutanées douloureuses et la nausée. L'énorme pieuvre d'épouvante fait partie des plus grosses de son espèce. Elle peut gober des êtres humains entiers et relâche une encre cramoisie pour mettre ses proies hors de combat.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



VANDALES DU CHAOS

Ceux qui cherchent à acquérir un savoir secret qui dépasse leurs moyens peuvent faire un marché avec des akizendris pour obtenir des livres rares s'ils acceptent, en contrepartie, d'infiltrer dans une bibliothèque l'akizendri immergé dans un autre livre. L'akizendri peut alors vandaliser autant de livres qu'il lui plaît sans être détecté.

PROTÉEN

Originaires du Maelstrom, les protéens sont des incarnations du chaos qui représentent, sous leurs formes serpentine, la puissance primitive de l'entropie. Ils obéissent à un système de castes approximatif, confus et changeant et forment des chœurs basés sur des philosophies communes malléables et évanescents.

VAGUES DE DISTORSION

De nombreux protéens peuvent utiliser les forces du chaos pour déformer la réalité dans les esprits de leurs ennemis, créant des ondulations mentales appelées 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. Sauf mention contraire, 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)

AKIZENDRI

Les akizendris s'attaquent aux sources de savoir et de connaissance, s'amusant à les corrompre et à les altérer pour agacer les érudits et les sages de tous les plans avec des contradictions et des contre-vérités. Ces protéens ressemblent à des créatures serpentine caquetantes dotées du visage allongé des crocodiles et d'yeux lumineux. Leurs bras disparaissent au niveau des coudes pour former des nuages tourbillonnants de runes avant de se reformer pour finir en serres solides.

Les akizendris aiment réarranger ou effacer des textes, placer des acrostiches offensants dans des vers poétiques et écrire des grossièretés sur des pages de titre. Les bibliothèques situées dans des lieux tels que le Paradis, l'Axis et les Enfers cherchent à éviter ce genre de contamination car elles savent que leurs archives sont des cibles de choix pour tout akizendri qui se respecte.

AKIZENDRI

CRÉATURE 3

CN PETITE VEILLEUR PROTÉEN

Perception +8 ; perception de l'entropie (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, protéen ; télépathie (contact)

Compétences Acrobaties +9, Discrétion +9, Duperie +10, Occultisme +11, Société +10, Vol +9

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

Perception de l'entropie (divination, divine, prédiction). Un akizendri peut anticiper la localisation la plus probable d'une créature grâce à une perception surnaturelle des forces de probabilités chaotiques et de la chance. Cela confère aux akizendris la capacité de percevoir les créatures à la portée indiquée. Une créature sous l'effet de *antidétection* ou qui est protégée contre les divinations et les prédictions ne peut être remarquée par perception de l'entropie.

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +6, **Vol** +10

PV 42, guérison accélérée 1 ; **Faiblesses**. loyal 3 ; **Résistances**. précision 3, anatomie protéenne 6

Anatomie protéenne (divine, transmutation). Les organes vitaux d'un akizendri changent constamment de forme et de position. Immédiatement après avoir subi des dégâts d'acide, d'électricité ou de son, l'akizendri 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).

L'akizendri est immunisé contre les effets de métamorphose à moins d'être une cible volontaire. S'il est aveuglé ou assourdi, l'akizendri récupère automatiquement à la fin de son prochain tour tandis que de nouveaux organes sensoriels poussent pour remplacer ceux qui ont été compromis.

Vitesse 7,5 m, vol 7,5 m, nage 7,5 m ; *liberté de mouvement*



FAUX CHŒURS

Les azuretzis forment de faux chœurs pour imiter leurs congénères plus puissants, singeant les philosophies changeantes des chœurs véritables. Bien qu'ils se montrent malicieux voire purement malveillants envers les créatures hostiles ou loyales, ils interagissent amicalement avec les créatures chaotiques qui encourent le risque d'être suivies, qu'elles le veuillent ou non, par une ribambelle de disciples auto-proclamés.

Corps à corps ♦ mâchoires, +12 (chaotique, finesse, magique), **Dégâts** 2d8+3 perforants plus 1d4 chaotiques et pensées confuses

Corps à corps ♦ queue, +12 (chaotique, finesse, magique), **Dégâts** 2d6+3 contondants plus 1d4 chaotiques et Empoignade

Sorts innés divins DD 20, attaque +12 ; **3^e glyphe de garde, page secrète** ; **1^{er} détection de l'alignement** (à volonté, loyal uniquement) ; **Tours de magie (2^e) aspersions acide, hébètement, manipulation à distance, son imaginaire, symbole** ; **Constant (4^e) liberté de mouvement**

Changement de forme ♦ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). L'akizendri peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de taille Petite ou inférieure. Cela ne modifie pas sa Vitesse ni 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+3 contondants, DD 20

Immersion textuelle (divine, transmutation). Lorsque l'akizendri lance *page secrète*, il peut s'immerger physiquement dans le texte et changer le message de ce dernier. Il peut sortir du livre à n'importe quel moment en Révoquant *page secrète* et apparaître sur un espace adjacent au texte. S'il fait ceci pour commencer un combat, il fait un test de Duperie pour son initiative. Tant qu'il reste dans le texte, l'akizendri n'a pas de corps. Il peut communiquer télépathiquement avec une créature tant que cette dernière touche le livre ou le parchemin qui contient la *page secrète*. Il peut percevoir les créatures proches en utilisant perception de l'entropie uniquement et ne peut utiliser aucune action d'attaque, de manipulation ou de déplacement ni parler à voix haute. Si l'objet dans lequel il est immergé est détruit, l'akizendri apparaît sur une case adjacente et est étourdi 1.

Pensées confuses (divine, émotion, enchantement, mental). Une créature touchée par la Frappe de morsure de l'akizendri doit faire un jet de Volonté DD 20.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est stupéfiée 1 pendant 1d4 rounds.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature est aussi confuse pendant 1 round.

AZURETZI

Les azuretzis sont des créatures serpentes sinueuses dotées de dents aiguës comme des rasoirs et recouvertes d'écailles bleues brillantes parsemées d'autres de couleur violette et rose qui scintillent en représentant, de façon paréidolique, des visages rieurs et cruels. Les forces chaotiques du Maelstrom engendrent ces petits protéens de différentes façons : l'accouplement physique d'azuretzis matures, la promotion paradoxale de naunets bestiaux, voire la création à partir de pétitionnaires mortels. Cependant, les azuretzis peuvent simplement être de supposés souvenirs mortels déroutants aux expériences acquises à travers des jeux d'imitation. N'espérez pas que les azuretzis agissent de façon rationnelle et cohérente.

Ils représentent l'humour du chaos, en particulier sous forme de moquerie et de parodie exercées par l'imitation, déformant les traits d'une cible pour la ridiculiser.





GALISEMNI

Seule une magie très puissante peut momentanément stabiliser le Maelstrom pour permettre à des îles de se former. La plus importante de celles-ci est l'immense ville commerciale planaire de Galisemni qui se situe dans les Friches, une région légèrement plus stable du Maelstrom à l'endroit où celui-ci frôle les autres plans extérieurs.

AZURETZI

CRÉATURE 5

CN PETITE VEILLEUR PROTÉEN

Perception +11 ; perception de l'entropie (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, protéen

Compétences Acrobaties +11, Arcanes +11, Athlétisme +9, Discrétion +13, Duperie +13, Représentation +13, Survie +11, Vol +13

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

Perception de l'entropie (divination, divine, prédiction). Comme l'akizendri.

CA 22 ; **Réf** +15, **Vig** +11, **Vol** +11 ; statut +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 75, guérison accélérée 2 ; **Faiblesses** loyal 5 ; **Résistances** anatomie protéenne 8, précision 5

Anatomie protéenne (divine, transmutation). Comme l'akizendri.

Vol-sort ➤ **Déclencheur**. Une créature avec un effet de sort actif et située à moins de 9 m de l'azuretzi ne parvient pas à résister au toucher moqueur d'un autre azuretzi ; **Effet**. L'azuretzi tente de contrer un effet de sort en cours sur la créature ciblée avec un test de Vol. S'il réussit, il transfère l'effet de sort sur lui-même. La créature est ensuite temporairement immunisée contre vol-sort pendant 24h.

Vitesse 7,5 m, vol 7,5 m, nage 7,5 m ; **liberté de mouvement**

Corps à corps ➤ griffe, +15 (agile, chaotique, finesse, magique), **Dégâts** 2d8+4 tranchants plus 1d6 chaotiques

Corps à corps ➤ mâchoires, +15 (chaotique, finesse, magique), **Dégâts** 2d10+4 perforants plus 1d6 chaotiques

Corps à corps ➤ queue, +13 (chaotique, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d12+4 contondants plus 1d6 chaotiques et Empoignade

Sorts innés divins DD 22 ; **4° porte dimensionnelle** ; **3° dissipation de la magie**, fracassement, manque de foi ; **2° fou rire** ; **1° détection de l'alignement** (à volonté, loyal uniquement) ; **Constant (4°) liberté de mouvement**

Constriction ➤ 1d12+4 contondants, DD 22

Imitation de forme ➤➤ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Comme pour Changement de forme mais un azuretzi peut prendre la forme spécifique d'une créature de taille Moyenne ou inférieure qu'il Cherche en réussissant un test de Perception DD 25. Il peut reprendre sa forme normale par une action gratuite. Il ne peut avoir accès qu'à une seule apparence exacte à la fois.

Toucher moqueur ➤➤ (abjuration, divine) **Conditions**. L'azuretzi n'est pas déjà en train d'utiliser toucher moqueur sur un sort ; **Effet**. L'azuretzi parodie le pouvoir magique d'une créature par le toucher. L'azuretzi doit faire un test de Vol contre le DD de Volonté de la cible.

Succès critique. L'azuretzi choisit un sort qui peut aller jusqu'au niveau 3 et que la créature ciblée peut actuellement lancer. L'azuretzi gagne ce sort comme un sort inné divin imité et il peut le lancer une fois comme un sort inné divin en utilisant son propre DD et attaque de sort. Il doit le faire avant 24 h ou le sort imité est perdu. La créature touchée ne peut pas lancer le sort imité jusqu'à ce que l'azuretzi l'ait lancé ou que 24 h soient passées, selon ce qui se produit en premier.

Succès. Comme un succès critique mais l'azuretzi n'a qu'une heure pour lancer le sort parodié avant de le perdre, et la créature touchée peut lancer son sort normalement.



Échec. Comme succès critique mais l'azuretti doit lancer le sort parodié avant la fin de son prochain tour ou le perdre, et la créature touchée peut lancer son sort normalement.

Échec critique. Le toucher moqueur n'a aucun effet.

IMENTESH

Les protéens loquaces appelés imentesh sont des missionnaires, des espions et des hérauts du chaos visant à promouvoir l'objectif des protéens : la dissolution de la réalité. Les imentesh sont rusés, étrangement diplomates et profondément fantasques. Ils voyagent par-delà le Maelstrom pour remplir leurs fonctions et adoptent souvent des tenues et des ornements extravagants qui tendent vers le tape-à-l'œil pour s'attirer les bonnes grâces d'êtres moins chaotiques.

IMENTESH

CN GRANDE VEILLEUR PROTÉEN

Perception +19 ; perception de l'entropie (imprécis) 18 m, vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, protéen ; *don des langues*

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +19, Diplomatie +19, Discrétion +21, Duperie +21, Représentation +21, Vol +17

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

Perception de l'entropie (divination, divine, prédiction).
Comme l'akizendri.

CA 30 ; **Réf** +19, **Vig** +21, **Vol** +17 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 175, guérison accélérée 5 ; **Faiblesses** loyal 10 ; **Résistances** précision 10, anatomie protéenne 15

Anatomie protéenne (divine, transmutation). Comme l'akizendri.

Vitesse 7,5 m, vol 7,5 m, nage 7,5 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ♦ griffe, +23 (agile, chaotique, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+11 tranchants plus 1d6 chaotiques

Corps à corps ♦ mâchoires, +23 (chaotique, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 2d10+11 perforants plus 1d6 chaotiques et frappe de vagues de distorsion

Corps à corps ♦ queue, +23 (chaotique, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+11 contondants plus 1d6 chaotiques et Empoignade

Sorts innés divins DD 29 ; **5°** colère divine (chaotique), *communication à distance, dissipation de la magie, porte dimensionnelle* ; **4°** création, *fracasement, porte dimensionnelle (à volonté)* ; **3°** lenteur, *rapidité, réparation, rétrécir un objet* ; **1°** détection de l'alignement (à volonté ; loyal uniquement) ; **Constant (5°)** *don des langues* ; **4°** *liberté de mouvement*

Attaque sournoise. Les Frappes d'un imentesh infligent 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Changement de forme ♦ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). L'imentesh peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde de taille Grande ou inférieure.

Cela ne modifie pas sa Vitesse ni 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+11 contondants, DD 29

Frappe de vagues de distorsion (divine, transmutation). Une créature touchée par la Frappe de mâchoires d'un imentesh doit réussir un jet de Vigueur DD 29 ou être soumise à une vague de distorsion (page 230).

Infliger des vagues de distorsion. ♦ (divine, transmutation) Un imentesh inflige des vagues de distorsion à une créature à moins de 30 m (voir p. 230 ; jet de Vigueur DD 29 pour résister).



PORTE-PAROLE DU CHAOS

Bien qu'on les trouve rarement sur le plan matériel, les imentesh sont fréquents dans les pôles inter-planaires culturels et commerciaux. Les imentesh agissent en diplomates des chœurs auxquels ils prêtent allégeance. Ils peuvent permettre de voyager en toute sécurité à travers le Maelstrom ou même servir de guides dans ses Fiches éternellement changeantes.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



TRAÎTRES PSYCHOPOMPES

Certains psychopompes considèrent la catégorisation des âmes comme une tâche inutile et vide de sens puisque le multivers lui-même viendra un jour à mourir lui aussi. Il y a une éternité de cela, ces rebelles abandonnèrent leurs postes et gagnèrent les recoins déserts des plans, formant ainsi un nouveau type de créature mauvaise appelée sahkil. Les sahkils se nourrissent des peurs des mortels, en particulier la peur de la mort, et aiment tourmenter ceux qui doivent mourir. Les psychopompes laissent généralement ces mécontents à leur destin, sauf s'ils interfèrent avec le flux des âmes lui-même.

PSYCHOPOMPE

De nombreux psychopompes sont intimement impliqués dans la grande bureaucratie du Cimetière. Peu d'entre eux recherchent la clémence, la justice ou leur intérêt personnel ; leurs devoirs envers Pharasma et son Cimetière passent avant tout. Néanmoins, ils interprètent chacun leurs devoirs de façon différente, ce qui peut entraîner des conflits avec des mortels ou d'autres psychopompes.

ESOBOK

Les esoboks sont des chasseurs brutaux et des sentinelles pugnaces servant de chiens de garde pour le Cimetière. Ces quadrupèdes puissants et trapus ont une collerette de plumes sombres autour de leur tête reconnaissable qui ressemble à un crâne de crocodile. Les esoboks ne se donnent pas de mal avec ceux qui sont vraiment morts et laissent ces derniers vaquer à leurs occupations dans le Cimetière tout en restant à l'affût du moindre danger. Bien qu'ils soient particulièrement vigilants pour flairer des dangers envers le Cimetière ou leurs dresseurs, ils font partie des psychopompes les moins intelligents et ne parlent généralement que pour grogner des menaces. Il est sage d'écouter lorsqu'un esobok profère une menace, car il ne la répétera pas deux fois.

ESOBOK

CRÉATURE 3

N MOYENNE **VEILLEUR** **PSYCHOPOMPE**

Perception +12 ; odorat (imprécis) 18 m, perception de la vie 18 m, vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, infernal, réquien

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +10, Discrétion +8, Intimidation +9, Religion +4, Survie +10

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

CA 18 ; **Réf** +8, **Vig** +11, **Vol** +8

PV 55 ; **Immunités** effets de mort, maladie ; **Résistances** négatif 5, poison 5

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ griffe, +12 (agile, magique) ; **Dégâts** 1d6+3 tranchants plus contact spirituel

Corps à corps ♦ mâchoires, +12 (magique), **Dégâts** 1d10+3 perforants plus Empoignade et contact spirituel

Sorts innés divins DD 17 ; 2° invisibilité (x3 ; soi uniquement)

Arrachement d'esprit ♦ (attaque, divine, mise hors de combat, nécromancie) **Conditions.** L'esobok tient

dans ses mâchoires une créature empoignée ;

Effet. L'esobok relâche la cible de l'Empoignade mais arrache son esprit dans le même temps.

La créature doit faire un jet de Volonté DD 20.

Les créatures dépourvues d'âmes (comme la plupart des créatures artificielles) ou dont le

corps et l'âme ne font qu'un (tels que la

majorité des célestes, fiélons et veilleurs) qui obtiennent un échec ou un échec critique sur le JdS obtiennent un succès à la place.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La cible est étourdie 1.

Échec. L'esobok arrache l'âme de la cible avec ses mâchoires. Les créatures mortes-vivantes dénuées d'intelligence de niveau 2 ou inférieur sont détruites, les autres créatures mortes-vivantes sont étourdies pendant 1 round et toutes les autres créatures sont paralysées. À la fin de chacun de ses tours, une créature paralysée par cet effet peut faire un nouveau jet de sauvegarde pour y mettre fin. La paralysie prend fin automatiquement si l'esobok fait une Frappe de mâchoires ou parle.

Échec critique. Comme un échec, mais tant que la créature est étourdie ou paralysée, elle est également stupéfiée 2.

Bond ♦ L'esobok Marche rapidement et fait une Frappe. S'il commence son action caché, il reste caché jusqu'à ce qu'il ait effectué la Frappe.

Contact spirituel. Les Frappes d'un esobok 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.



CATRINA

Tous les esprits qui entrent dans le Cimetière ne comprennent pas qu'ils sont morts. Les catrinas vont à la rencontre de ces âmes pour les aider à accepter leur sort et adoucir leur mort. Les catrinas sont plus susceptibles d'intervenir lorsqu'un mortel refuse d'accepter sa mort. Elles accomplissent leur devoir pour maintenir le calme dans la vie après la mort plutôt que par réelle compassion pour les peines des mortels. Elles ne visitent que rarement le plan matériel, généralement pour aider un mortel extrêmement important à mourir.

Les catrinas ressemblent à des squelettes portant des fleurs vives et des robes colorées qui leur donnent une apparence à la fois festive et macabre. Bien que la majorité des catrinas aient une identité féminine, les catrinas masculins portent eux aussi des habits radieux et des guirlandes de fleurs.

CATRINA

CRÉATURE 5

N MOYENNE **VEILLEUR** **PSYCHOPOMPE**

Perception +13 ; perception de la vie 18 m, vision dans le noir

Langues abyssal, céleste, infernal, réquien ; don des langues, *télépathie* 36 m

Compétences Acrobaties +14, Connaissance du Cimetière +11, Diplomatie +14, Intimidation +14, Médecine +12, Occultisme +11, Religion +12

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

CA 22 ; **Réf** +12, **Vig** +11, **Vol** +13 ; statut +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 75 ; **Immunités** effets de mort, maladie ; **Résistances** négatif 5, poison 5

Présence apaisante (aura, divine, émotion, enchantement, mise hors de combat). 9 m.

Toute créature qui commence son tour dans la zone doit faire un jet de Volonté DD 18.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée contre la présence apaisante pendant 24 h.

Succès. La cible subit un malus de statut de -1 à ses jets d'attaque pendant 1 round.

Échec. Tout effet d'émotion qui devrait affecter la créature est supprimé et elle ne peut pas accomplir d'action hostile. Si la créature devient la cible de l'hostilité d'une autre créature, elle n'est plus affectée par présence apaisante et est temporairement immunisée à cet effet pendant 24 h.

Échec critique. Comme en cas d'échec, mais l'hostilité ne met pas un terme à l'effet.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +14 (agile, finesse), **Dégâts** 2d8+2 contondants plus contact spirituel

Sorts innés divins DD 22 ; **4° cadavre loquace** (à volonté), *porte dimensionnelle* ; **3° déguisement illusoire** ; **2° invisibilité** (à volonté, soi uniquement) ; **Tours de magie (3°) lumières dansantes** ; **Constant (5°) don des langues**

Baiser morte. ♦♦ (mort, divine, manipulation, nécromancie). La catrina offre un long baiser passionné à une créature inconsciente ou volontaire, lui infligeant ainsi 3d6 dégâts négatifs. Toute créature blessée par le baiser mortel d'une même catrina pendant 3 rounds consécutifs devient inconsciente et mourante 1.

Contact spirituel. Comme pour l'esobok.

Envoûter les condamnés ♦ (divine, enchantement, mental, mise hors de combat). La catrina envoûte télépathiquement une créature à moins de 9 m pour la pousser à s'approcher et laisser la catrina l'embrasser avec son baiser mortel. La cible doit faire un jet de Volonté DD 22.

Succès. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée contre envoûter les condamnés pendant 24 h.

Échec. La créature doit utiliser chacune de ses actions pour se rapprocher de la catrina aussi rapidement que possible tout en évitant les dangers évidents. Si la créature envoûtée est adjacente à la catrina, elle reste immobile et n'agit pas. Si la créature subit des dégâts, l'effet prend fin et la créature est temporairement immunisée contre envoûter les condamnés pendant 24 h. L'effet dure 1 round, mais si la catrina continue à utiliser ce pouvoir au cours des rounds suivants, la durée est prolongée à chaque fois de 1 round pour les créatures affectées.

Échec critique. Comme pour un échec, mais les dégâts ne mettent pas un terme à l'effet.



LES ENNEMIS DES PSYCHOPOMPES

Les plus grands ennemis des psychopompes sont les créatures qui dévorent ou volent les âmes tels que les astradaémons et les guenaudes noires. Parmi leurs adversaires se

trouvent également les nécromanciens, les protéens et ceux qui ont allongé leur vie de façon non naturelle, tels que les lichs.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



FAUX DE VANTH

L'arme favorite des vanths est la faux, un choix qui ajoute encore à leur apparence effrayante et peut mener les mortels superstitieux à faire des associations maladroites avec la Faucheuse ou Urgathoa. Les vanths considèrent cette erreur comme de l'ignorance dans le meilleur des cas ou une insulte dans le pire des cas. Certains vanths imprègnent leur faux de diverses qualités comme celles du fer froid ou de l'argent, selon la nature de leurs ennemis les plus courants.

VANTH

Le Cimetière est également protégé par les gardiens des morts sévères et inébranlables connus sous le nom de vanths. Ces psychopompes ressemblent à des squelettes dotés d'ailes similaires à celles des corbeaux et portent un masque de crâne de vautour. Les vanths brandissent des faux noires pour combattre ceux qui essaient de troubler la progression naturelle des âmes et ils considèrent tous les visiteurs du Cimetière comme de potentiels fauteurs de troubles. Lorsque les armées de psychopompes partent en guerre, les vanths servent en première ligne. Ils ne parlent guère et montrent encore plus rarement la moindre émotion en dehors d'un respect inébranlable envers leur devoir.

VANTH

CRÉATURE 7

N MOYENNE VEILLEUR PSYCHOPOMPE

Perception +15 ; vision dans le noir, perception de la vie 18 m

Langues abyssal, céleste, infernal, réquien

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +17, Connaissance du Cimetière +15, Discrétion +17, Intimidation +15, Occultisme +13, Religion +13

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

Objets faux +1

CA 27 ; **Réf** +13, **Vig** +15, **Vol** +17 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 105 ; **Immunités** effets de mort, maladie ;

Résistances négatif 10, poison 10

Présence terrifiante (aura, émotion, terreur, mental) 6 m, DD 22

Attaque d'opportunité ☞

Vitesse 7,5 m, vol 12 m

Corps à corps ☞ faux, +18 (mortelle d10, magique, croc-en-jambe), **Dégâts** 1d10+8 tranchants plus contact spirituel

Corps à corps ☞ griffe, +17 (agile), **Dégâts** 1d6+8 tranchants plus contact spirituel

Sorts innés divins DD 22 ;

5^e porte dimensionnelle ;

4^e porte dimensionnelle (à volonté) ; **3^e localisation** (x3), **lumière brûlante** (x3) ; **2^e invisibilité** (à volonté, soi uniquement)

Contact spirituel. Comme pour l'esobok, mais 2d6.

Imprégnation d'arme (divine, évocation).

La faux d'un vanth est le symbole de sa fonction et gagne un peu de sa puissance personnelle. Cette faux devient une faux +1 et est traitée comme si elle était en adamantium tant que le vanth la brandit. Un vanth dont la faux est volée ou détruite peut en imprégner une nouvelle après 1 h de travail.

Malédiction du vanth ☞☞ (malédiction, divine, enchantement, infortune) **Fréquence.** trois fois par jour ; **Effet.** Le vanth lance une malédiction sur une créature en la touchant avec sa faux. La créature doit faire un jet de Volonté DD 25.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée contre la malédiction du vanth pendant 24 h.

Succès. La cible ressent un frisson mortel momentané et est stupéfiée 1 min par cette sensation déstabilisante.

Échec. La cible devient morose et abattue et accepte son sort inévitable. Pendant 1 h, elle est stupéfiée 2. À chaque fois que la cible gagne l'état mourant, l'intensité de l'état stupéfié augmente de 1 jusqu'à un maximum de 4.

Échec critique. Comme un échec mais l'effet est permanent.

YAMARAJE

Les juges les plus importants des psychopompes sont les colossaux yamarajes dont la sagesse est légendaire et les édits irrévocables (sauf intervention de guides ou de Pharasma elle-même). Un yamaraje ressemble à un immense dragon avec des écailles plumeuses noires et un regard impassible et froid ressortant derrière un masque de plumes. Lorsqu'ils n'agissent pas en tant que hauts magistrats, seigneurs ou généraux du Cimetière, les yamarajes pratiquent des loisirs personnels tels que le jardinage ou l'étude de la littérature. Ils sont prêts à mettre leurs devoirs de côté le temps de converser avec des mortels dont l'expertise correspond à leurs intérêts personnels.

YAMARAJE

CRÉATURE 20

PEU COURANT N TRÈS GRANDE VEILLEUR PSYCHOPOMPE

Perception +37 ; perception de la vie 72 m, vision dans le noir, *vision lucide*

Langues abyssal, céleste, infernal, réquien ; don des langues, *télépathie* 36 m

Compétences Acrobaties +33, Athlétisme +36, Connaissance du Cimetière +40, Connaissance juridique +40, Diplomatie +34, Duperie +34, Intimidation +36, Occultisme +38, Religion +38, Société +38

For +10, **Dex** +7, **Con** +7, **Int** +10, **Sag** +7, **Cha** +6

CA 45 ; **Réf** +31, **Vig** +33, **Vol** +35 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 375, guérison accélérée 20, buveur de foudre ; **Immunités** effets de mort, électricité (voir buveur de foudre), maladie ; **Résistances** négatif 20, poison 20

Buveur de foudre. Lorsque l'immunité du yamaraje l'empêche de subir des dégâts d'électricité, sa guérison accélérée augmente et passe à 40 à son prochain tour. Lors de ce tour, s'il utilise son souffle, les coléoptères crépitent d'électricité et infligent 2d12 dégâts d'électricité supplémentaires.

Présence terrifiante (aura, émotion, terreur, mental) 18 m, DD 39

Vitesse 10,5 m, vol 15 m, nage 9 m

Corps à corps ♦ griffe, +38 (agile, magique, allonge 4,5 m),

Dégâts 4d4+18 tranchants plus contact spirituel

Corps à corps ♦ mâchoires, +38 (magique, allonge 4,5 m),

Dégâts 4d8+18 perforants plus Empoignade améliorée, venin du yamaraje et contact spirituel

Corps à corps ♦ queue, +38 (magique, allonge 6 m),

Dégâts 4d10+18 contondants plus contact spirituel

Sorts innés divins DD 44 ; **10^e miracle**, *vivifier* ; **9^e âme prisonnière**, *guérison*, *mise à mal*, *plainte d'outre-tombe* ; **8^e chant spirituel**, *dissipation de la magie* (x3), *éclairs multiples* (x3), *mur de force* ; **5^e porte dimensionnelle** (à volonté), *sonde mentale* (à volonté) ; **Constant (10^e) vision lucide**

Rituels DD 44 ; *appel d'un esprit*, *résurrection*

Contact spirituel. Comme pour l'esobok, mais 3d6.

Jugement dernier. Les sorts *miracle* d'un yamaraje sont uniquement utilisés pour prononcer ses jugements, généralement pour ramener à la vie une créature morte ou détruite, lier une créature au Cimetière ou l'en bannir.

Souffle ♦♦ (divine, évocation). Le yamaraje projette un souffle de coléoptères dans un cône de 15 m qui inflige 14d8 dégâts tranchants et 4d8 dégâts tranchants persistants à toutes les créatures dans la zone (jet de Réflexes DD 42). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature ne subit pas de dégât.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et est malade 1.

Échec. La créature subit la totalité des dégâts et est malade 2.

Échec critique. La créature subit le double de dégâts et est malade 3.

Venin du yamaraje (poison). Tant qu'une créature est maladroite à cause de ce poison, elle est condamnée avec la même intensité ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 42 ; **Durée maximale** 10 rounds ;

Stade 1 3d8 dégâts de poison et maladroit 1

(1 round) ; **Stade 2** 5d8 dégâts de poison et maladroit 2

(1 round) ; **Stade 3** 7d8 dégâts de poison et maladroit 3

(1 round)



LES TRIBUNAUX DE PSYCHOPOMPES

Les psychopompes s'opposent rarement aux célestes et aux fiélons. En réalité, ils accueillent souvent ces créatures dans le Cimetière, en particulier dans les énormes tribunaux de psychopompes où ces extérieurs demandent que le cas d'une âme ou d'une autre soit renvoyé à leur juridiction. Les cas compliqués sont traités par les yamarajes tandis que les affaires les plus épineuses ou les plus politiquement délicates sont soumises à Pharasma elle-même.





QLIPPOTHS ET DÉMONS

Les qlipposh régnerent sur les Abysses pendant une éternité et se considèrent toujours comme leurs dirigeants légitimes. Lorsque les Abysses se mirent à créer des démons à partir des âmes d'humanoïdes souillés par le péché, ce royaume plongea dans une violente guerre qui dura des millénaires. Au cours de ce conflit, les hordes d'innombrables démons repoussèrent lentement mais sûrement les qlipposh, pourtant plus puissants et plus anciens, car leurs rangs grossissaient bien plus vite que les qlipposh ne pouvaient les éclaircir. Aujourd'hui, les qlipposh sont retranchés dans les recoins les plus sombres et les plus profonds des Abysses où ils se raccrochent obstinément aux vestiges de leurs anciens domaines.

QLIPPOTH

Bien avant que les créatures que nous appelons des démons ne deviennent la puissance dominante des Abysses, les qlipposh régnaient sur les Failles extérieures. Ces créatures hostiles incarnent un mal primordial et étranger, antérieur à l'existence des mortels et à celle d'une bonne partie des immortels. Depuis la montée des péchés des mortels et l'expansion des démons qui en découlait dans les Abysses, les qlipposh sont acculés dans les régions les plus reculées des Abysses et ils bouillonnent de rage en pensant aux terres qui leur appartenaient jadis. Mais plutôt que de s'opposer directement aux démons, ils se tournent vers ce qui leur donne naissance, les péchés des mortels, et mènent une guerre éternelle contre toutes les créatures capables de commettre des péchés, afin d'endiguer la marée démoniaque.

CYTHNIGOTE

Le cythnigote est un immonde parasite fongique qui se développe sur les cadavres de petites créatures. Il porte ces cadavres comme un habit, mais comme il adapte cette enveloppe charnue à ses besoins, les cadavres finissent par avoir l'air aussi étranges que tout ce qui naît dans les entrailles des Abysses. Le cythnigote se caractérise par le long pédoncule de matière fongique qui sort du cadavre qu'il habite et se termine par des mâchoires d'une puissance étonnante.

CYTHNIGOTE

CRÉATURE 1

PEU COURANT CM TRÈS PETITE FIÉLON QLIPPOTH

Perception +5 ; vision dans le noir

Langues abyssal ; télépathie (contact uniquement)

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +6, Occultisme +7

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

CA 16 ; **Réf** +6, **Vig** +9, **Vol** +5

PV 14 ; **Immunités** contrôlé, terreur ; **Faiblesse** loyal 3 ; **Résistances** mental 3, physique 3 (sauf fer froid)

Vitesse 9 m, vol 12 m

Corps à corps ◆ morsure, +8 (agile, chaotique, finesse, magique),

Dégâts 1d10+1 perforants plus 1d4 chaotiques et enchevêtrement de spores

Sorts occultes innés DD 17 ; **4^e lire les présages** ; **2^e détection de l'alignement** (à volonté ; loyal uniquement), **paranoïa** ; **1^{er} douleur fantôme** ;

Tours de magie (1^{er}) détection de la magie, hébètement

Démonstration écœurante ◆ (concentration, émotion, enchantement, mental, occulte, terreur, visuel). Le cythnigote affiche toute l'horreur de son apparence et oblige les créatures situées dans une émanation de 3 m à faire un jet de Volonté DD 17. Une fois qu'une créature a fait ce jet, elle est immunisée contre la Démonstration écœurante pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour.

Échec. La créature est malade 1 et prise au dépourvu tant qu'elle est malade.

Échec critique. La créature est malade 2 et prise au dépourvu tant qu'elle est malade.

Enchevêtrement de spores (maladie). Si un cythnigote mord une créature, il lui inocule des spores qui se développent rapidement et forment des épines frémissantes et des paquets de hideuses fibres blafardes aussi fines que des cheveux. Ces excroissances poussent au niveau de la plaie et s'enroulent autour des membres de la créature. Les plantes subissent un malus de circonstances de -2 au jet de sauvegarde contre ce pouvoir. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** maladroït (1 round) ; **Stade 2** maladroït 1 et pris au dépourvu (1 round) ; **Stade 3** maladroït 2, pris au dépourvu. Si la créature tente une action de manipulation, elle doit réussir un test nu DD 5, sinon elle perd son action. Le dé se lance après avoir dépensé l'action, mais avant d'appliquer un quelconque effet (1 round).



SHOGGTI

Les shoggtis se rendent sur d'autres plans en groupe pour capturer et charmer de nouvelles victimes qu'ils ramènent dans les Abysses où ils les réduisent en esclavage dans un but inconnu, mais à n'en pas douter malveillant. Ces qliphoths aux allures de pieuvre ont une peau bleue glissante et quatre tentacules bordés de ventouses qui se terminent par des pinces très agiles. En plus d'une gueule de lamproie située à la base de son corps, le shoggti a des mâchoires secondaires qui s'ouvrent depuis le milieu de son front jusqu'à l'arrière de son crâne en passant entre ses deux yeux globuleux.

SHOGGTI

CRÉATURE 7

PEU COURANT CM GRANDE AMPHIBIE FIÉLON QLIPPOTH

Perception +13 ; vision dans le noir

Langues abyssal ; télépathie à 30 m

Compétences Acrobaties +17, Discrétion +15, Intimidation +17, Occultisme +15

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

CA 25 ; **Réf** +12, **Vig** +16, **Vol** +14

PV 105 ; **Immunités** contrôlé, terreur ; **Faiblesse** loyal 5 ; **Résistances** mental 5, physique 5 (sauf fer froid)

Vitesses 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ♦ morsure, +18 (allonge 3 m, chaotique, magique), **Dégâts** 2d12+8 perforants plus 1d6 chaotiques

Corps à corps ♦ pince, +18 (agile, allonge 3 m, chaotique, magique, polyvalent C), **Dégâts** 2d8+8 tranchants plus 1d6 chaotiques et Empoignade

Sorts occultes innés DD 23 ; 4^e charme, porte dimensionnelle ; 2^e paranoïa ; 1^{er} charme (x3) ; **Tours de magie** (4^e) hébètement, détection de la magie

Cerveau embrumé ♦ (attaque, enchantement, mental, occulte, ouverture). Le shoggti caresse une créature avec un tentacule et érode sa capacité à penser. La cible doit réussir un jet de Volonté DD 25 ou être stupéfiée 2 pour une durée illimitée. La cible peut essayer de se débarrasser de cet état en refaisant le jet de sauvegarde une fois par jour, lors de ses préparatifs quotidiens.

Constriction ♦ 1d10+8 contondants, DD 25

Démonstration fascinante ♦♦ (concentration, émotion, enchantement, mental, occulte, terreur, visuel). Le shoggti fait onduler ses tentacules et modifie sa coloration pour créer un spectacle hypnotisant générant une fascination surnaturelle. Toute créature dans une émanation de 9 m doit faire un jet de Volonté DD 25. Ensuite, elle est immunisée contre la Démonstration fascinante pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est malade 1.

Échec. La créature est fascinée pendant 1 min. Elle est malade 1 dès que la fascination se termine.

Échec critique. La créature est fascinée pendant 1 min. Elle ne peut pas utiliser de réaction tant qu'elle est fascinée et elle est malade 2 lorsque la fascination se termine.

NYOGOTH

Ce qliphoth n'est guère plus qu'une masse d'intestins enroulés autour d'une mâchoire béante. C'est un charognard des Abysses qui se nourrit de la fange et des restes que laissent les démons et les autres qliphoths, mais il est ravi de dévorer une proie vivante quand il en a l'occasion. Malgré son rôle apparemment très humble dans l'écosystème abyssal, le nyogoth est loin d'être une bête stupide et sait orchestrer des embuscades astucieuses pour obtenir son prochain repas.



QLIPPOTHS ET MORTELS

Alors que les qliphoths perdaient du terrain face à leurs rivaux démoniaques, ils comprirent que le seul moyen d'endiguer la marée de démons était de priver les Abysses des âmes pécheresses qu'elles utilisaient pour générer de nouveaux démons. L'idée d'éliminer les péchés en changeant les habitudes des mortels ne les effleura même pas, ils conclurent qu'il suffisait d'exterminer les mortels pour résoudre leur problème.





LES ROYAUMES DES QLIPTHS

Il est reconnu que les qlipthos ont perdu des territoires abyssaux d'une taille incalculable face aux démons, mais ils contrôlent encore de vastes régions aux confins de ce plan. Quelques sages avancent même une possibilité troublante : les qlipthos possèderaient toujours plus de terrain que les démons, mais comme ils se préoccupent moins des mortels, nous interagissons plus souvent avec les strates placées sous le contrôle des démons. D'après ces sombres sages, les Abysses pourraient bien regorger d'innombrables nuées de qlipthos qui n'ont pas encore frappé les mortels.

NYOGOTH

PEU COURANT CM MOYENNE FIÉLON QLIPTOTH

Perception +19 ; vision dans le noir

Langues abyssal ; télépathie à 30 m

Compétences Acrobaties +21, Athlétisme +21, Discrétion +21, Intimidation +19, Occultisme +16

For +7, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +0, **Sag** +5, **Cha** +3

CA 29 ; **Réf** +19, **Vig** +20, **Vol** +16

PV 175 ; **Immunités** acide, contrôlé, terreur ; **Faiblesse** loyal 10 ; **Résistances** mental 10, physique 10 (sauf fer froid)

Sang caustique ➤ **Déclencheur**. Le nyogoth subit des dégâts perforants ou tranchants **Effet**. Le nyogoth asperge les créatures adjacentes de son sang acide et leur inflige 6d6 dégâts d'acide (jet de Réflexes basique DD 29).

Vitesses 1,5 m, vol 7,5 m

Corps à corps ➤ gueule du tentacule, +23 (agile, chaotique, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+13 perforants plus 1d6 d'acide, 1d6 chaotiques et Empoignade

Corps à corps ➤ mâchoires, +23 (chaotique, magique), **Dégâts** 2d6+13 perforants plus 2d6 d'acide et Empoignade

Sorts occultes innés DD 26, attaque +20 ; **5^e nuage mortel** ; **4^e flèche acide** (à volonté) porte dimensionnelle ; **3^e terreur** (à volonté)

Démonstration répugnante ➤➤ (concentration, émotion, enchantement, terreur, mise hors de combat, mental, occulte, visuel). Le nyogoth déplie ses tentacules et fait ressortir ses nombreuses gueules, retournant ces appendices comme des chaussettes en un spectacle écœurant. Toute créature dans une émanation de 9 m doit faire un jet de Volonté DD 29. Ensuite, elle est immunisée contre la Démonstration répugnante pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est malade 1.

Échec. La créature est étourdie 3 et malade 1.

Échec critique. La créature est étourdie 5 et malade 2.

Frénésie alimentaire ➤ **Conditions**. Le nyogoth a empoigné une créature ; **Effet**. Le nyogoth salive et mâche la créature empoignée, lui infligeant 2d6+7 dégâts tranchants et 1d6 dégâts d'acide (jet de Vigueur basique DD 29).

CHERNOBUE

La chernobue contamine tout ce qu'elle touche avec sa propre essence, répandant souffrance et calamités partout où elle rampe et se tortille. Elle sème la ruine et se nourrit d'angoisse, mais il arrive qu'elle s'arrête un instant pour discuter si son interlocuteur parvient à conserver son attention en lui fournissant assez de détails atroces. Cette vile monstruosité ressemblant à des ténèbres huileuses possède de nombreux tentacules musculeux, un unique œil au regard mauvais et une gueule hérissée de crocs dégoulinante de bave qui s'ouvre au beau milieu de son corps.

CHERNOBUE

CRÉATURE 12

PEU COURANT CM GRANDE FIÉLON QLIPTOTH

Perception +25 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir supérieure

Langues abyssal ; télépathie à 30 m

Compétences Acrobaties +22, Athlétisme +25, Intimidation +25, Occultisme +22

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

CA 33 ; **Réf** +18, **Vig** +23, **Vol** +25

PV 220 ; **Immunités** contrôlé, terreur ; **Faiblesse** loyal 10 ; **Résistances** mental 10, physique 10 (sauf fer froid)

Aura de ruine de l'ordre (aura, nécromancie, occulte) 9 m. Si une créature loyale ou bonne commence





LES AUTRES QLIPPOTHS

Les qlippoths présentés ici ne sont qu'une petite fraction des horreurs qui grouillent dans les failles les plus profondes des Abysses. Il en existe bien d'autres, comme les gongorinans aux allures de crabe et aux nombreux bras qui se servent de créatures vivantes comme d'incubateurs, les utukkus métamorphes qui s'infiltrant au cœur des religions pour les saper de l'intérieur, les béhimirons nés de la mort qui exterminent les vivants pour se reproduire et les engins de siège vivants appelés des catabolignes. Mais le plus effrayant d'entre eux est le gigantesque iathavos, un monstre si abject que même les Abysses ne supportent pas qu'il en existe plus d'un à la fois.

son tour dans l'émanation de cette aura, elle doit réussir un jet de Volonté DD 29 ou être malade 1 (les créatures loyales bonnes deviennent malade 2 à la place).

Bouillie par la lumière. Une chernobue subit 2d10 dégâts de feu à chaque fois qu'elle commence son tour dans une zone de lumière vive.

Rappeler le venin ➤ **Déclencheur.** Une créature dans un rayon de 9 m souffre des effets du venin de rupture au stade 2 ; **Effet.** La chernobue rappelle par télépathie sa toxine semi-vivante qui jaillit alors du corps de sa victime et file à travers les airs pour regagner la gueule du fiélon qui l'aspire. La créature empoisonnée subit 7d6 dégâts contondants (jet de Vigueur basique DD 32) lorsque le venin sort de son corps, mais elle est ensuite débarrassée du venin de rupture. La chernobue regagne un montant égal de points de vie.

Vitesses 9 m ; *marche dans les airs*

Corps à corps ➤ gueule du tentacule, +26 (agile, chaotique, magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d6+13 perforants plus 1d6 chaotiques

Corps à corps ➤ mâchoires, +26 (chaotique, magique), **Dégâts** 3d10+13 perforants plus 1d6 chaotiques et venin de rupture

Sorts occultes innés DD 32 ; **7^e changement de plan** (sur soi uniquement) ; **6^e calamité imaginaire**, douleur fantôme ; **5^e suggestion subconsciente** ; **4^e ténèbres** (à volonté) ; **Tours de magie (6^e)** hébertement, détection de la magie ; **Constant (4^e)** marche dans les airs

Démonstration paralysante ➤➤ (concentration, émotion, enchantement, terreur, mise hors de combat, mental, occulte, visuel). L'œil de la chernobue se met à pulser et sa paupière se rétracte pour dévoiler une horreur à rendre fou. Toute créature dans une émanation de 9 m doit faire un jet de Volonté DD 32. Ensuite, elle est immunisée contre la Démonstration paralysante pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round.

Échec. La cible est paralysée pendant 1d4 rounds. Elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à l'effet.

Échec critique. Comme l'échec, mais la créature est paralysée pendant 1 min.

Venin de rupture (poison). L'épais venin orange de la chernobue est à moitié vivant et inflige des dégâts de poison ainsi que des dégâts contondants alors qu'il court dans le corps d'une créature et fait éclater ses chairs ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 32 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 poison et 2d6 contondants (1 round) ; **Stade 2** 2d6 poison, 2d6 contondants et affaibli 2 (1 round)

AUGNAGAR

Violents et voraces, les augnagars ne vivent que pour manger, de préférence de la viande en décomposition, si possible venant d'un démon. Mais leur mets préféré reste la chair des autres augnagars. Ils ont des pattes arachnides, des ailes membraneuses de chauve-souris et trois queues qui se terminent par des griffes recourbées idéales pour découper la chair.





AUGNAGARS ET THULGANTS

Un augnagar qui se goinfre assez, en particulier d'autres augnagars, peut devenir si gros qu'il n'arrive même plus à se déplacer et reste à s'agiter et pourrir là où il se trouve. Il finit par céder à une frénésie d'auto-cannibalisme et déchire ses propres chairs pour les dévorer. Un thulgant, un qlipth plus petit, mais plus puissant, émerge alors de ses restes. Les érudits ignorent si les autres qlipth sont capables de se métamorphoser ainsi. Jusqu'à présent, personne n'est revenu des Abysses avec de quoi le prouver.

AUGNAGAR

PEU COURANT CM TRÈS GRANDE FIÉLON QLIPPOTH

Perception +27 ; vision dans le noir supérieure, odorat (imprécis) 9 m, *vision lucide*

Langues abyssal ; télépathie à 30 m

Compétences Acrobaties +27, Athlétisme +28, Intimidation +26

For +8, **Dex** +5, **Con** +8, **Int** -2, **Sag** +5, **Cha** +4

CA 36 ; **Réf** +23, **Vig** +28, **Vol** +25

PV 225 ; **Immunités** contrôlé, terreur ; **Faiblesse** loyal 15 ; **Résistances** mental 15, physique 15 (sauf fer froid)

Vitesses 12 m, escalade 12 m, vol 12 m

Corps à corps ♦ dard, +28 (agile, chaotique, magique, finesse, allonge 4,5 m) ; **Dégâts** 3d8+14 tranchants plus 4d6 de saignement persistants et 1d6 chaotiques

Corps à corps ♦ morsure, +18 (chaotique, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d12+14 perforants plus 4d6 de saignement persistants, 1d6 chaotiques et malédiction de pourriture

Sorts occultes innés DD 31 ; 5^e porte dimensionnelle (×3) ; **Constant (7^e)** *vision lucide*

Démonstration déroutante ♦♦ (concentration, émotion, enchantement, mental, mise hors de combat, occulte, terreur, visuel). L'augnagar tortille et fait bouillonner ses membres et sa chair frémissante en un spectacle tellement dérangeant qu'il désoriente tous ceux qui le voient. Toute créature dans une émanation de 9 m doit faire un jet de Volonté DD 34. Ensuite, elle est immunisée contre la Démonstration déroutante pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est stupéfiée 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est stupéfiée 1 et confuse pendant 1min.

Échec critique. Comme l'échec, mais la créature n'a pas droit à un test nu pour se remettre de sa confusion lorsqu'elle subit des dégâts à cause d'une attaque ou d'un sort.

Inhaler la vitalité ♦♦ (nécromancie, occulte) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** L'augnagar prend une grande inspiration qui aspire la force vitale des créatures dans un cône de 15 m. Les créatures de la zone subissent 14d6 dégâts négatifs (jet de Vigueur basique DD 34, en cas d'échec la créature est fatiguée). L'augnagar est accéléré pendant 1 round à son prochain tour, mais doit utiliser l'action supplémentaire seulement pour Marcher rapidement ou Frapper.

Malédiction de pourriture (malédiction, maladie, nécromancie, occulte) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 34 ; **Stade 1** drainé 1 (1 jour) ; **Stade 2** drainé 2 et la créature présente d'immenses plaies purulentes qui dégagent une odeur atroce. Toute créature dans un rayon de 9 m autour de la victime doit réussir un jet de Vigueur DD 34, sinon elle est malade 1 (et ralentie 1 sur un échec critique aussi longtemps qu'elle est malade). Tant qu'elle reste dans l'aura, la créature affectée 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 immunisée pendant 1 min. Une victime de la maladie ne fait pas de jet de sauvegarde, elle subit automatiquement les effets d'un échec et ne peut pas réduire l'intensité de son état malade à moins de 1 (1 jour).

THULGANT

Bien que les thulgants passent la majeure partie de leur temps à chasser et combattre les démons pour prendre le contrôle des Abysses, ils apprécient d'autres



divertissements et entretiennent des galeries de mortels pétrifiés ou construisent de gigantesques antres aux allures de ruche grouillant d'esclaves. Chacun de ces qlipthos est un horifiant amas de membres, avec des pattes d'araignée, des tentacules grouillant au sommet de son crâne et trois dards de scorpion.

THULGANT

CRÉATURE 18

PEU COURANT CM GRANDE FIÉLON QLIPPOTH

Perception +30 ; vision dans le noir supérieure, *vision lucide*

Langues abyssal ; télépathie à 30 m

Compétences Acrobaties +32, Athlétisme +35, Discrétion +32

For +9, **Dex** +6, **Con** +6, **Int** +5, **Sag** +6, **Cha** +9

CA 42 ; **Réf** +28, **Vig** +30, **Vol** +32

PV 305 ; **Immunités** contrôlé, terreur ; **Faiblesse** loyal 15 ; **Résistances** mental 15, physique 15 (sauf fer froid)

Vitesses 9 m, escalade 9 m, vol 15 m ; *liberté de mouvement*

Corps à corps ♦ dard, +35 (allonge 3 m), **Dégâts** 3d12+17 perforants plus 3d6 mentaux, 1d6 chaotiques et venin de thulgant

Corps à corps ♦ tentacule, +35 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 3d8+17 contondants plus 2d6 d'acide, 1d6 chaotiques et Empoignade

Sorts occultes innés DD 40 ; **9° calamité imaginaire**, *chair en pierre* (×3) ; **8° aura divine** (chaotique seulement), *décret divin* (chaotique seulement), *dissipation de la magie*, *douleur fantôme* (×3) ; **7° changement de plan** ; **Tours de magie (9°)** détection de la magie, hébètement ; **Constant (6°)** *vision lucide*, **(4°)** *liberté de mouvement*

Rituel DD 40 ; *emprisonnement* (9°)

Chasseur de démon ♦ (divination, occulte). Le thulgant fait souffrir un démon situé dans les 9 m des effets de sa vulnérabilité au péché.

Constriction supérieure ♦ 2d6+17 contondants plus 1d6 d'acide, DD 40

Dard déchireur d'esprit ♦ **Conditions**. Le thulgant touche le même ennemi avec deux Frappes de dard consécutives au cours du même round ; **Effet**. Le thulgant inflige 3d12+7 dégâts mentaux à cet ennemi. Si cet ennemi est affecté par le venin du thulgant, ce poison gagne le trait virulent.

Démonstration étourdissante ♦♦ (concentration, émotion, enchantement, terreur, mise hors de combat, occulte, visuel). Le thulgant se dresse sur ses membres frémissants et expose ses nombreux dards et tentacules dans un ignoble étalage d'horreurs. Toute créature dans une émanation de 9 m doit faire un jet de Volonté DD 40. Ensuite, elle est immunisée contre la Démonstration étourdissante pendant 1 min.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est étourdie 1.

Échec. La créature est étourdie 4.

Échec critique. La créature est étourdie 8.

Venin de thulgant (poison) **Jet de sauvegarde**

Vigueur DD 40 ; **Durée maximale** 6 rounds ;

Stade 1 3d6 dégâts de poison et la victime est au hasard maladroite 1 ou affaiblie 1 ou stupéfiée 1 (1 round) ; **Stade 2** 6d6 dégâts de poison et la victime subit deux des états suivants au hasard : maladroite 2, affaiblie 2, stupéfiée 2 (1 round) ;

Stade 3 9d6 dégâts de poison et la victime subit les trois états suivants : maladroite 3, affaiblie 3, stupéfiée 3 (1 round)



LES SEIGNEURS QLIPPOTHS

Les qlipthos les plus puissants sont quasiment des divinités, d'antiques entités rarement vénérées par d'autres que les qlipthos. De ces divinités monstrueuses, Yamasoth, le Fléau Polymorphe, est la plus connue, mais il y a aussi Chavazvug le Brasier Rampant, Isph-Aun-Vuln le Ripailleur Intérieur et Thuskchoon l'Éternel Glouton.





PRÉDATEURS DU LITTORAL

Les quoppopaks préfèrent chasser à l'aube et au crépuscule, arpentant les plages et les estuaires en quête de chair fraîche. Ils survivent très bien en se nourrissant des minéraux et des minuscules organismes qu'ils filtrent dans l'eau aspirée par leurs tubes ventraux, mais ils adorent tuer des êtres vivants. Malgré leur nature cruelle, ils n'ont rien contre le fait de chasser en meute avec leurs congénères si cela leur permet de générer encore plus de carnage.

QUOPPOPAK

Le quoppopak combine les éléments les plus terrifiants des araignées d'eau, des pieuvres et des chauves-souris vampires pour constituer un monstre aquatique maléfique. Leur corps est fait d'un abdomen ovale, de huit tentacules creux et d'un épais membre semblable à une queue qui se termine par un tube ventral ressemblant à la gueule d'une lamproie et capable d'aspirer des fluides à une vitesse prodigieuse. Le quoppopak parvient à se déplacer sur terre, mais il y est maladroit et préfère glisser à la surface des lacs ou des océans, laissant son tube ventral traîner dans l'eau, envoyer le liquide à travers son corps et le recracher sous forme de vapeur à haute pression par ses tentacules creux effilés. Le tube ventral ne peut pas expulser de fluide, mais il représente tout de même un danger pour les autres créatures. Le quoppopak possède des branchies, mais ils se trouvent à l'intérieur de son abdomen, ce qui lui permet de puiser l'oxygène de l'eau qu'il siphonne par son tube ventral. Il peut conserver de l'eau dans son abdomen pour faire de rapides percées sur la terre ferme, mais cela fonctionne comme les humains lorsqu'ils retiennent leur respiration et sa réserve s'épuise rapidement.

QUOPPOPAK

CRÉATURE 11

NM GRANDE ABERRATION AQUATIQUE

Perception +22 ; vision nocturne

Langue aquatique

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

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

CA 31 ; **Réf** +23, **Vig** +22, **Vol** +18

PV 195

Attaque d'opportunité ☞ Tentacule uniquement.

Vitesses 4,5 m, nage 12 m, glisser sur l'eau 9 m

Corps à corps ♦ bec, +24 (allonge 3 m), **Dégâts** 3d8+13 perforants

Corps à corps ♦ tentacule, +24 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d8+13 contondants plus Empoignade

Corps à corps ♦ tube ventral, +24 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+13 tranchants plus 1d6 de saignement persistants

À distance ♦ jet d'eau, +23 (portée 30 m, eau), **Dégâts** 2d6+13 contondants plus Bousculade 1,5 m

Glisser sur l'eau. Le quoppopak peut se tenir à la surface de l'eau et d'autres liquides et marcher dessus sans passer au travers. Il peut évoluer sous l'eau s'il le souhaite, mais dans ce cas il doit Nager normalement.

Injection d'eau ♦♦ **Conditions.** Le tube ventral du quoppopak est immergé ; **Effet.** Le quoppopak utilise Tentacule poignardeur contre une cible à portée. Si l'une des deux Frappes touche, la cible doit faire un jet de Réflexes DD 30. Sur un échec, le quoppopak injecte de l'eau dans la créature à travers son tentacule, infligeant 2d6+5 dégâts contondants et rendant la créature malade 1 car ses organes internes se remplissent d'eau (en cas d'échec critique, les dégâts sont doublés et la créature est malade 2).

Tentacule poignardeur ♦

Fréquence une fois par round ;

Effet. Le quoppopak effectue deux Frappes de tentacule contre la même créature. Ces Frappes infligent des

dégâts perforants au lieu de contondants et le quoppopak ne peut pas faire d'Empoignade avec. Son malus d'attaques multiples augmente seulement après qu'il a effectué les deux attaques.



RAIE

Les raies sont des poissons à l'allure inhabituelle, avec des nageoires ressemblant à des ailes et une longue queue, ce qui leur donne l'air de cerfs-volants lorsqu'elles nagent gracieusement dans les eaux. Toutes les raies disposent d'une forme d'électrolocalisation rudimentaire qui leur permet de détecter les faibles charges électriques qui émanent naturellement des êtres vivants proches. Ce sens est aussi précis que l'odorat.

PASTENAGUE

Les pastenagues sont des créatures d'ordinaire passives qui vivent dans les eaux salées ou douces, mais si elles sont en danger ou acculées, elles frappent leurs adversaires de leur queue pour les piquer avec leur aiguillon empoisonné. Les pastenagues s'enfouissent souvent dans la vase, le sable ou les algues. Malheureusement pour ceux qui pataugent dans les eaux peu profondes sans les voir, il suffit de marcher dessus pour recevoir une piqûre très douloureuse.

PASTENAGUE

CRÉATURE 0

N MOYENNE **ANIMAL** **AQUATIQUE**

Perception +6 ; électrolocalisation (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +7

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

Électrolocalisation. Dans l'eau, la pastenague utilise l'électrolocalisation comme un sens imprécis à la distance indiquée pour détecter les créatures vivantes qui se trouvent dans la même étendue aqueuse qu'elle.

CA 16 ; **Réf** +7, **Vig** +5, **Vol** +5

PV 15

Vitesse nage 9 m

Corps à corps ♦ aiguillon, +7 (agile, finesse), **Dégâts** 1d6+1 perforants plus venin de pastenague

Venin de pastenague (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 16 ; **Durée maximale** 4 rounds ;

Stade 1 1d4 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round)

RAIE MANTA

Malgré son apparence inquiétante, la raie manta est d'un naturel plutôt docile. Elle vit dans les océans tempérés et tropicaux et reste généralement dans les strates supérieures des eaux profondes ou en surface. Elle se nourrit de plancton en filtrant l'eau. Il lui arrive au besoin de manger des poissons ou des créatures aquatiques de plus grande taille, mais elle s'attaque rarement aux êtres de taille Petite ou supérieure. Beaucoup de cultures sous-marines, en particulier les elfes aquatiques, élèvent les raies mantas pour en faire des messagers, des bêtes de somme ou même des animaux de compagnie. Elles font de piètres montures, mais quelques civilisations aquatiques les utilisent pour tirer des carrosses sous l'eau.

RAIE MANTA

CRÉATURE 1

N GRANDE **ANIMAL** **AQUATIQUE**

Perception +6 ; électrolocalisation (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétence Athlétisme +8

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

Électrolocalisation. Comme la pastenague.

CA 16 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +6

PV 24

Vitesse nage 12 m

Corps à corps ♦ queue, +8 (agile), **Dégâts** 1d8+3 contondants

Nageur véloce ♦♦ La raie manta Nage deux fois. Lors de ces actions, elle bénéficie d'un bonus de circonstances de +3 m à sa Vitesse.

Ruée agressive ♦ La raie manta Nage et fait une Frappe de queue quelque part en chemin. La Frappe inflige la moitié des dégâts.



AUTRES RAIES

La pastenague et la raie manta font partie des espèces les plus courantes, mais d'autres résident dans des zones isolées. La redoutable raie sanglante est un prédateur qui chasse en embuscade dans les eaux troubles des marais et vide les créatures de leur sang après les avoir paralysées avec son aiguillon tandis que l'immense raie léviathan est un prédateur des profondeurs océaniques doté d'une gueule capable d'engloutir de petits navires.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



RÊVES ASSERVIS

Les guenaudes noires sont réputées pour asservir les rêves animés et les forcer à s'entre-dévorer. Ces captifs se désagrègent en formant une essence terrifiante utilisée par les guenaudes pour leurs rituels, comme la création de cardioline.

RÊVE ANIMÉ

Un rêve animé est formé par plusieurs fragments égarés de rêveries et de rêves laissés par des esprits endormis dérivant dans la dimension des Rêves et rassemblés au fil des siècles. Dans la plupart des cas, ces fragments se dispersent mais, lorsqu'un rêveur fuit ses cauchemars et se réveille, ces morceaux peuvent prendre une vie surnaturelle indépendante. Ils n'ont que peu de logique et d'intention en dehors de la recherche de fragments similaires à absorber pour grandir. Lorsqu'assez d'entre eux sont rassemblés, ils forment la silhouette horrifique d'un rêve animé.

Individuellement, les rêves animés peuvent prendre des apparences très diverses mais la plupart adoptent des formes rudimentaires semblables à celles présentes dans l'esprit qui les a créés. Ceux qui naissent d'humanoïdes endormis sont les plus courants et ressemblent donc à des humanoïdes mais leur forme cauchemardesque est déformée et dotée de membres tordus supplémentaires et de traits effrayants. Sous ces formes, les rêves animés trouvent la sortie des Terres du rêve et gagnent le monde éveillé mais ils se trouvent alors incapables de retourner à leur lieu d'origine et souffrent d'une faim incessante que seuls les cauchemars peuvent apaiser.

Un rêve animé se délecte de la terreur créée par les cauchemars et les peurs et utilise ses pouvoirs surnaturels pour créer de tels sentiments dans l'esprit de ses victimes, maudissant ses proies en créant un lien permanent avec ses rêves. Après quoi, la victime est sujette à toutes sortes de cauchemars récurrents. Plus elle fait de cauchemars, plus la victime a du mal à rester éveillée. À la fin, elle plonge dans un sommeil maudit duquel il lui est impossible de se réveiller. Ces victimes offrent au rêve animé la forme la plus pure de terreur et représentent donc son alimentation préférée.

Un rêve animé peut survivre par la terreur ambiante générée par des cauchemars normaux mais ces émotions inférieures ne lui suffisent pas et le poussent à chercher de nouvelles victimes. Sans source de terreur, un rêve animé ne mourra pas de faim mais deviendra de plus en plus violent et désespéré. Les rêves animés affamés sont les plus rencontrés car ils ont été forcés de renoncer à la discrétion pour récolter la terreur de façon plus manifeste. Cependant, ces spécimens ont aussi tendance à être les moins puissants de leur espèce. Ceux qui sont devenus métaphysiquement gros par la peur ont généralement atteint ce but en adoptant un thème de cauchemar spécifique, comme le fait d'être enterré vivant, emporté au large par les vagues ou dévoré par des bêtes sauvages. De tels rêves animés ont souvent des sorts innés basés sur le même thème pour augmenter leurs pouvoirs.

RÊVE ANIMÉ

CRÉATURE 8

PEU COURANT NM MOYENNE RÊVE INTANGIBLE

Perception +14, vision dans le noir

Langue télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +14, Discrétion +18, Duperie +18, Intimidation +18, Occultisme +12

For -5, **Dex** +4, **Con** +3, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +6

CA 24 ; **Réf** +18, **Vig** +15, **Vol** +14 ; bonus de statut de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie

PV 110, **Immunités** maladie, paralysé, poison, précision, sommeil ; **Résistances** 5 à tout (sauf force, spectrale ou négatif ; double résistance contre non magique)

Vitesse vol 12 m

Corps à corps ♦ volutes de cauchemar, +20 (agile, finesse), **Dégâts** 4d8 négatifs plus cauchemar sans fin

Sorts innés occultes DD 26 ; 4^e confusion, porte dimensionnelle (à volonté), cauchemar, assassin imaginaire, sommeil ; 3^e terreur

Cauchemar sans fin (malédiction, émotion, enchantement, terreur, mental, occulte). Le toucher d'un rêve animé remplit l'esprit de la victime de visions terrifiantes ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 26 ; **Stade 1** fatiguée (1 jour) ; **Stade 2** fatiguée et stupéfiée 1 (1 jour) ; **Stade 3** la victime s'endort et ne peut être réveillée tant qu'elle est à ce stade (1 jour).



REVENANT

Le revenant est un traqueur mort-vivant obsessionnel qui se relève après son assassinat et n'a qu'un seul but : se venger de son meurtrier. D'après la sagesse populaire, les revenants se relèvent uniquement des cadavres d'individus victimes d'une cruelle trahison ou abandonnés à une mort atroce, mais ces gens ne reviennent pas systématiquement d'entre les morts. Il arrive aussi qu'un revenant naisse de ce que l'on peut légitimement considérer comme un accident si la victime n'a pas connaissance de toutes les circonstances ayant entouré son décès. Peu importe alors que le « meurtrier » n'ait pas eu l'intention de tuer, car le revenant ne connaît ni la pitié ni le pardon. Un revenant n'a guère de souvenirs de sa vie passée, seulement ce dont il a besoin pour accomplir sa vengeance.

REVENANT

LN MOYENNE MORT-VIVANT

Perception +14 ; vision dans le noir, perception du meurtrier

Langues une langue parlée de son meurtrier (en général le commun)

Compétences Athlétisme +15, Intimidation +14

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

Perception du meurtrier (divination, occulte, scrutation). Un revenant sait dans quelle direction se trouve son assassin (tant qu'ils sont tous deux sur le même plan), mais pas à quelle distance.

CA 23 ; **Réf** +13, **Vig** +14, **Sag** +17

PV 115, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysé, poison, sommeil ; **Résistance** physique 5 (sauf tranchants)

Auto-dénigrement (émotion, mental, visuel). Si un revenant voit son propre reflet ou un objet qui comptait beaucoup pour lui de son vivant, il doit faire un jet de Volonté DD 25.

Succès critique. Le revenant n'est pas affecté par ce reflet ou cet objet et ne peut plus l'être.

Succès. Le revenant est distrait par le dégoût qu'il éprouve à l'égard de lui-même et il est ralenti 1 pendant 1 round.

Échec. Le revenant est fasciné par la source de son dégoût et fait tout ce qu'il peut pour la détruire jusqu'à la fin de son prochain tour.

Échec critique. Le revenant est immobilisé tant qu'il est en présence de la source de son dégoût, jusqu'à ce qu'il se fasse attaquer ou jusqu'à ce qu'il voie son meurtrier.

Vendetta immortelle (émotion, nécromancie, occulte). Si l'assassin du revenant meurt, le revenant est immédiatement détruit. Un revenant qui ne perçoit plus son meurtrier doit réussir un test nu DD 11 une fois toutes les 24 h, sinon il est immobilisé et à terre. Il se relève dès qu'il perçoit de nouveau son assassin. Si le meurtrier devient un mort-vivant, le revenant n'est pas détruit tant que son assassin n'est pas détruit lui aussi. Le revenant gagne un bonus de statut de +2 aux tests et DD contre son meurtrier.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ griffes, +17 (agile), **Dégâts** 2d8+5 tranchants plus Empoignade

Constriction ♦ 2d6+5 contondants, DD 24

Hurlement sinistre ♦♦ (audible, émotion, terreur, mise hors de combat, mental). Le revenant pousse une plainte atroce. Chaque créature dans une explosion de 18 m doit faire un jet de Volonté DD 23. Quel que soit le résultat, la créature est ensuite immunisée contre Hurlement sinistre pendant 1 h. L'assassin du revenant n'améliore jamais son degré de succès comme l'y autorise normalement le trait mise hors de combat de ce pouvoir. Le revenant ne peut plus utiliser Hurlement sinistre pendant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est effrayée 2.

Échec. La créature est effrayée 2 et paralysée pendant 1 round.

Échec critique. La créature est effrayée 3 et en paralysée pendant 1d4 rounds.

CRÉATURE 6



EXCEPTION À LA RÈGLE

La plupart des morts-vivants sont mauvais, mais ce n'est pas le cas des revenants. Ils ne se relèvent pas d'entre les morts par cruauté ou haine des vivants, mais par besoin de vengeance suite à une grave trahison. Il est possible d'échapper à la colère d'un revenant en évitant tout simplement de se mettre en travers de son chemin... à moins d'être la raison pour laquelle il n'a pas gagné l'après-vie !



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



CORNES DE RHINOCÉROS

Même si certaines espèces ne disposent que d'une seule corne, de nombreux rhinocéros, dont les rhinocéros laineux, en possèdent une deuxième, plus petite, située juste au-dessus de la première. Malgré leur apparence et leur solidité, les cornes de rhinocéros ne sont pas composées d'os ni d'ivoire, mais de la même substance que celle des sabots et ongles de pieds. La corne d'un rhinocéros continue de grandir au fil du temps, ce qui permet à l'animal de faire repousser une corne qui aurait été brisée. Même si certains les considèrent comme des trophées précieux, les cornes n'ont aucune valeur intrinsèque.

RHINOCÉROS

Cet animal massif est facilement reconnaissable par la corne distinctive de son museau qui pointe vers le haut. Les rhinocéros sont herbivores et, malgré leur taille impressionnante, peuvent courir à une vitesse considérable. Ils possèdent une bonne audition et leur odorat est plutôt fin, mais leur vision est quant à elle de piètre qualité.

RHINOCÉROS

Les rhinocéros sont colériques, territoriaux et s'effraient facilement, et ces traits, combinés avec leur férocité innée, font que leur instinct naturel leur commande d'attaquer lorsqu'ils sont dérangés. Lorsque des intrus surprennent ou dérangent un rhinocéros, l'animal réagit en les chargeant directement et en les frappant avec ses puissantes cornes.

RHINOCÉROS

CRÉATURE 4

N GRANDE ANIMAL

Perception +9 ; odorat (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +12, Survie +10

For +6, **Dex** +0, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +3, **Cha** -1

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

PV 70

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ♦ corne, +14, **Dégâts** 2d8+6 perforants

Corps à corps ♦ pied, +12, **Dégâts** 2d6+6 contondants

Charge du rhinocéros ♦♦ Le rhinocéros Marche rapidement deux fois puis effectue une Frappe de corne. Dès lors que le rhinocéros s'est déplacé d'au moins 6 m, les dégâts de la Frappe augmentent à 3d8+6. Une créature de taille Moyenne ou plus petite touchée par cette attaque doit réussir un jet de Réflexes DD 21 ou être automatiquement Poussée en arrière sur 1,5 m et se retrouver à terre sous la force du coup.

Piétinement ♦♦♦ Moyenne ou plus petite, patte, DD 18

RHINOCÉROS LAINEUX

Encore plus imposants que leurs cousins non laineux, ces rhinocéros possèdent un pelage de longue fourrure hirsute ainsi qu'une corne en forme de croissant de lune. Les rhinos laineux habitent les toundras désertiques et les steppes froides, et passent la plus grande partie de la journée à brouter pour se nourrir.

RHINOCÉROS LAINEUX CRÉATURE 6

N GRANDE ANIMAL

Perception +11 ; odorat (imprécis) 30 m

Compétences Athlétisme +16, Survie +13

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

CA 25 ; **Réf** +11, **Vig** +17, **Vol** +15 ; bonus de statut de +2 à tous les jets de sauvegarde contre le froid

PV 100

Adaptation au froid. Le rhinocéros laineux considère les effets environnementaux dus au froid comme s'ils étaient moins extrêmes d'un échelon.

Férocité ⤵

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ♦ corne, +16 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+6 perforants

Corps à corps ♦ pied, +16, **Dégâts** 2d8+6 contondants

Charge du rhinocéros ♦♦ Comme le rhinocéros, mais 3d12+6 dégâts et DD 24.

Piétinement ♦♦♦ Moyenne ou plus petite, pied, DD 21



RÔDEUR DE LUMIÈRE

Ces étranges fées malicieuses mesurent environ 60 cm et possèdent des ailes semblables à celles des insectes, de grands yeux et des têtes bulbeuses. Elles seules peuvent comprendre le schéma étrange qui les pousse à massacrer et commettre tant de méfaits, mais on dit qu'elle détestent particulièrement les nains, les gnomes et les créatures qui vivent dans les ténèbres. Mus par leur rancune et leurs méchants caprices sadiques, les rôdeurs de lumière brisent avec adresse les préjugés populaires selon lesquels les créatures associées à la lumière sont aimables et amicales.

Bien que les rôdeurs de lumière soient des fées liées au Premier Monde, ces créatures peuvent être rencontrées ailleurs dans le Grand Au-Delà. Ils aiment tout particulièrement envahir le plan de l'ombre pour apporter la lumière à ceux qui y vivent — pas pour les aider, mais pour répandre la misère et la souffrance parmi ceux pour qui la lumière est insoutenable.

RÔDEUR DE LUMIÈRE

CRÉATURE 5

NM PETITE FÉE

Perception +13 ; vision nocturne

Langues aklo, commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +14, Discrétion +14, Nature +11, Occultisme +11, Survie +13

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

CA 22 ; **Réf** +14, **Vig** +9, **Vol** +13

PV 72 ; **Immunités** aveugle ; **Faiblesses** fer froid 5

Vitesse 7,5 m, vol 7,5 m

Corps à corps ➤ griffes, +14 (agile, finesse), **Dégâts** 2d6+2 tranchants

À distance ➤ particule de lumière, +14 (agile, facteur de portée 3 m, magique), **Dégâts** 2d4+2 force plus lueur de rôdeur

Sorts innés primordiaux DD 22, attaque +14 ; **(4^e) convocation de fée, porte dimensionnelle**

(seulement depuis une zone de lumière vive et seulement vers une autre zone de

lumière vive) ; **(3^e) cécité, convocation de fée, lumière brûlante ; Tours de magie (3^e)**

lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, son imaginaire

Attaque sournoise. Les Frappes d'un rôdeur de lumière infligent 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Lueur de rôdeur (évocation, lumière, primordiale) Une créature à laquelle le rôdeur de lumière inflige des dégâts doit effectuer un jet de Volonté DD 22.

Succès. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée à la lueur de rôdeur pendant 24 h.

Échec. La créature est enveloppée de lumière dorée pendant 1 min et ne peut pas être masquée durant tout ce temps. Si la créature devient invisible, elle est masquée plutôt que non détectée.

Échec critique. Même effet que l'échec, mais la créature diffuse une lumière vive dans une émanation de 6 m pendant toute la durée de l'effet. De plus, la créature est éblouie durant son premier tour après l'échec de son jet de sauvegarde.

Portail rituel ➤ (invocation, primordiale) **Conditions.** Le rôdeur de lumière a réduit les points de vie d'une créature vivante à 0 durant ce tour ou le précédent et il lui reste un sort inné de *convocation de fée* ; **Effet.** Le rôdeur de lumière lance *convocation de fée* en utilisant seulement un composant verbal, le massacre remplaçant les composants matériels et somatiques normalement nécessaires pour lancer le sort. Si la fée convoquée est de même alignement que le rôdeur de lumière, ce dernier peut maintenir le sort de *convocation de fée* pendant 1 h au lieu d'1 min.

Se fondre dans la lumière ➤ **Déclencheur.** Le rôdeur de lumière utilise une action de déplacement ; **Conditions.** Le rôdeur de lumière est dans une zone de lumière vive ; **Effet.** Le rôdeur de lumière devient invisible jusqu'à ce qu'il entre dans une zone de lumière faible ou dans les ténèbres, ou jusqu'à ce qu'il utilise une action hostile.



PORTAILS RITUELS SUPÉRIEURS

Les rôdeurs de lumière avertis et expérimentés peuvent amener des groupes de leurs semblables à effectuer un Rituel de portail plus avancé afin de voyager entre les plans, plutôt que de se contenter de l'invocation. Cela requiert le sacrifice d'une créature de taille égale ou supérieure au rôdeur de lumière qui souhaite voyager entre les plans. Plusieurs rôdeurs de lumière peuvent voyager ainsi, mais cela requiert autant de sacrifices. La création d'un Portail rituel supérieur est une activité qui nécessite 1 h, à la fin de laquelle tous les rôdeurs de lumière concernés voyagent vers le même plan, choisi parmi les plans matériel, élémentaires ou bien le Premier Monde.





ACTIVITÉS FORESTIÈRES DES RÔDEURS SOMBRES

Les rôdeurs sombres récoltent souvent les graines des plantes carnivores, particulièrement celles des lianes meurtrières, qu'ils sèment pendant leurs errances. Généralement, ils ensemencent les frontières de leur territoire avec ces plantes dangereuses qui leur servent de défenses.

Mais ils peuvent aussi les planter dans des jardins et des champs afin d'en faire des pièges meurtriers pour les jardiniers et les paysans.

RÔDEUR SOMBRE

Cette créature féérique meurtrière et violente n'a qu'un seul objectif : traquer et tuer discrètement les humanoïdes assez effrontés pour oser mettre un pied dans la nature. Bien qu'ils préfèrent traquer leurs proies à partir des ombres, ils ne craignent pas d'accomplir leurs sinistres œuvres aux abords de la civilisation. Cette audace a pour but de rappeler que la nature peut être cruelle, capricieuse et qu'elle ne doit rien à l'humanité. Les rôdeurs sombres aiment faire le sale travail de la nature et apprécient particulièrement prendre pour cible les bûcherons, les chasseurs et les explorateurs, qu'ils respectent ou non l'environnement naturel.

Ces créatures sont décharnées et dépourvues de poils et de cheveux. Leur chair tachetée, de couleur verte et brune, leur donne l'apparence d'une écorce couverte de mousse. De leurs blessures coule un sang épais semblable à de la résine. Ils marquent leur territoire en tranchant la tête de leurs victimes et en les accrochant dans les arbres, une pratique qui attire souvent de dangereux charognards sur leurs terres. Des plantes carnivores garnies de ronces poussent souvent dans les régions sauvages où résident les rôdeurs sombres. Elles leur servent d'animaux de compagnie, même si leurs maîtres s'en préoccupent peu.

Il existe peu de traces d'une collaboration entre les rôdeurs sombres et les autres fées : dans l'ensemble, ces créatures considèrent leurs cousins du Premier Monde comme des êtres lâches ou faibles, voire les deux. Même des fées notoirement violentes comme les bonnets rouges n'osent pas les importuner, car les rôdeurs sombres n'acceptent que la compagnie des membres de leur propre espèce.

Ils chassent en petits groupes et approchent leurs cibles discrètement. Ils commencent par encercler l'ennemi puis cherchent à le déstabiliser en tapant sur les arbres ou en lui lançant des menaces en aklo pour le distraire et le faire paniquer. Naturellement, les rôdeurs sombres ne restent jamais très longtemps ensemble puisqu'ils finissent rapidement par se disputer et par se battre. Ces violentes disputes sont un passe-temps commun parmi ces créatures et, une fois terminées, les protagonistes repartent chacun de leur côté. Même l'influence de créatures féériques plus puissantes ou de dirigeants autoritaires ne peut empêcher des rôdeurs de se disputer. Certains érudits pensent que cela provient d'une ancienne malédiction qui affligeait autrefois les créatures féériques jugées trop acariâtres. Mais en vérité, cela fait juste partie de ce qu'est un rôdeur sombre : une créature colérique, conflictuelle et amère.

RÔDEUR SOMBRE

CRÉATURE 5

CM MOYENNE FÉE

Perception +12 ; vision nocturne

Langues aklo, commun

Compétences Acrobaties +13, Discrétion +13, Intimidation +13, Nature +11, Survie +12

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

Camouflage. Le rôdeur sombre peut se cacher dans un environnement naturel même s'il n'a pas d'abri.

CA 22 ; **Réf** +15, **Vig** +9, **Vol** +12

PV 60 ; **Faiblesse** fer froid 5

Vitesse 12 m, escalade 6 m ; déplacement facilité en forêt

Corps à corps ➤ griffe, +15 (agile), **Dégâts** 2d6+7 tranchants plus résine du rôdeur sombre

Sorts innés primordiaux DD 22, attaque +14 ; **3° cloué à terre, mur d'épines** ; **2° enchevêtrement, passage sans trace, morphologie d'arbre** ; **Tours de magie (3°) entrave**

Déplacement facilité en forêt. Le rôdeur sombre trouve toujours un chemin, comme si le feuillage s'écartait devant lui. Il ignore tout terrain difficile dû aux végétaux, tels les fourrés, les lianes et la broussaille. Même les plantes manipulées par la magie ne peuvent ralentir sa progression.

Résine de rôdeur sombre (poison) ; Jet de sauvegarde Vigueur DD 22 ; **Durée maximale** 6 rounds ;

Stade 1 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et maladroit 1 (1 round) ;

Stade 3 2d6 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round)



ROUSSALKA

Ces fées androgynes qui vivent dans les rivières adorent manipuler les émotions des malchanceux qui tombent sous leur emprise et n'hésitent pas à les humilier pour briser leur volonté. Les roussalkas aiment conserver leurs pantins cassés à portée de main, aussi bien pour s'amuser avec que pour s'en servir à des fins de protection, car la honte que ces prisonniers ressentent les pousse souvent à devenir obsessivement loyaux envers les fées.

ROUSSALKA

NM MOYENNE AQUATIQUE FÉE EAU

Perception +22 ; vision nocturne

Langues commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +21, Athlétisme +22, Diplomatie +21, Discrétion +25, Duperie +25, Nature +21, Représentation +23 (+25 en Chant)

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

CA 33 ; **Réf** +25, **Vig** +21, **Vol** +21

PV 230 ; **Faiblesses** fer froid 15 ; **Résistances** feu 10

Forme floue. Une roussalka est dissimulée tant qu'elle est sous l'eau.

Vitesse 7,5 m, nage 15 m ; *marche sur l'eau*

Corps à corps ♦ tresses, +24 (agile, finesse, portée 4,5 m), **Dégâts** 3d8+10 contondants plus Empoignade améliorée

Sorts innés primordiaux DD 35 ; **Niveau 5** *charme* (à volonté), *contrôle de l'eau* (à volonté) ; **niveau 2** *invisibilité* (à volonté), *brume de dissimulation* (à volonté) ; **Constant (niveau 6)** *marche sur l'eau*

Appel fascinant ♦ (audible, concentration, enchantement, mise hors de combat, mental, primordiale). La roussalka lance un appel des plus convaincants. Chaque créature non-fée qui se trouve dans une émanation de 90 m doit effectuer un jet de Volonté DD 27. L'effet dure 1 round, mais si la roussalka utilise de nouveau Appel fascinant au cours des rounds qui suivent, la durée se prolonge de 1 round pour toutes les créatures affectées. Une fois qu'une créature réussit un jet de sauvegarde contre Appel fascinant, elle est immunisée pendant 24 h.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est fascinée et doit dépenser chacune de ses actions pour se rapprocher de la roussalka en évitant les dangers flagrants. Si une créature appelée est adjacente à la roussalka, elle ne bouge et n'agit pas. Si elle est attaquée par la roussalka, la créature est libérée de sa fascination à la fin du tour de la roussalka.

Échec critique. Comme pour un échec, mais la créature, si elle est attaquée par la roussalka, peut tenter un nouveau jet de sauvegarde au début de son prochain tour au lieu d'être libérée à la fin du tour de la roussalka.

Chevelure flottante ♦ La roussalka tente un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de chaque créature empoignée. La roussalka déplace chaque créature contre laquelle elle a réussi sur jusqu'à 3 m, et jusqu'à 6 m pour celles contre lesquelles elle a obtenu un succès critique. Ce déplacement doit se dérouler en totalité dans l'allonge de ses tresses.

Constriction ♦ 2d8+10 contondants, DD 32

Contact honteux ♦ (émotion, enchantement, mental, primordiale). Le roussalka touche une créature située à moins de 1,5 m avec sa main, réveillant des souvenirs pleins de regrets et de honte. La cible doit effectuer un jet de Volonté DD 35.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est malade 1.

Échec. La créature est malade 1 et étourdie 1.

Échec critique. La créature est malade 1 et étourdie 1. Elle doit utiliser la première action de son prochain tour pour se Frapper, et se touche automatiquement.

Tresses enchevêtrantes. Une roussalka peut empoigner jusqu'à huit créatures en même temps avec ses tresses.



LA SEMAINE BLEUE

Ceux qui vivent dans des zones où se trouvent des roussalkas savent qu'il faut éviter l'eau pendant une semaine début sarenith, car les fées deviennent particulièrement actives durant cette période, connue dans de nombreuses régions sous le nom de semaine bleue. La plupart des villages interdisent la nage et la pêche pendant ce laps de temps, même s'il est difficile de faire respecter cette interdiction comme elle prend place à un moment où le temps est clément. Les gens superstitieux font très attention à bien fermer leurs portes de l'intérieur et de l'extérieur.





LES TYPES DE SANGSUES

Les sangsues tachetées à crochets se trouvent souvent dans les zones fréquentées par les trolls qui les portent parfois comme horribles ornements, utilisant leur régénération pour contrôler les effets de saignement. La gigantesque sangsue éléphant se nourrit du sang de bêtes énormes des régions marécageuses ou des jungles, telles que les éléphants, les froghémoths et les dinosaures, attaquant depuis des distances inattendues. Mais c'est la relativement petite sangsue intestinale qui inspire le plus de cauchemars en raison de sa terrible habitude de se nourrir de ses victimes depuis l'intérieur de leurs corps.

SANGSUE

Bien que valorisées par les apothicaires et les médecins de l'armée comme méthodes pour réduire les inflammations et pour drainer le sang, les sangsues sont méprisées par la plupart des créatures qui les rencontrent, quel que soit le lieu.

SANGSUE GÉANTE

Les sangsues géantes peuvent atteindre jusqu'à 1,5 m et ont des gueules circulaires remplies de dents semblables à des crochets. Elles préfèrent vivre dans des eaux stagnantes ou peu profondes ou encore dans des broussailles humides. Les chevaux et les animaux plus grands sont leurs proies favorites mais elles n'hésitent pas à s'accrocher à des créatures de taille humaine ou halfeline.

SANGSUE GÉANTE

CRÉATURE 2

N MOYENNE **AMPHIBIE** **ANIMAL**

Perception +5 ; perception des vibrations 9 m

Compétences Athlétisme +8, Discrétion +7

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

CA 17 ; **Réf** +7, **Vig** +9, **Vol** +5

PV 32 ; **Faiblesse** sel 5

Vitesses 1,5 m, nage 6 m

Corps à corps ♦ gueule, +10, **Dégâts** 1d4+6 perforants plus Empoignade

Absorption de sang ♦ **Conditions.** La sangsue géante a empoigné ou entravé une créature ; **Effet.** La sangsue géante absorbe le sang de la créature qu'elle a empoignée. Elle lui inflige 2d4 dégâts. Une créature dont le sang a été drainé par une sangsue géante est drainée 1 jusqu'à ce qu'elle reçoive n'importe quel type ou quantité de guérison.

NUÉE DE SANGSUES D'ÉLEVAGE

La plupart des petites espèces de sangsues ne forment pas de nuées mais les sangsues d'élevage ont tendance à se rassembler en tapis grouillant de pure glotonnerie. Lorsqu'elles sont assez nombreuses pour former une nuée, elles abandonnent la discrétion d'une sangsue solitaire pour se nourrir voracement et sans pitié. Dans ces situations, leur venin bénin peut affecter de bien plus grosses créatures que d'habitude.

NUÉE DE SANGSUES D'ÉLEVAGE

CRÉATURE 4

N GRANDE **AMPHIBIE** **ANIMAL** **NUÉE**

Perception +9 ; perception des vibrations 9 m

Compétences Athlétisme +8, Discrétion +11

For +0, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** -5, **Sag** +1, **Cha** -5

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +12, **Vol** +9

PV 40 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ;

Faiblesses dégâts de zone 5, sel 5, dégâts d'éclaboussure 5 ; **Résistances** contondants 2, perforants 5, tranchants 5

Vitesses 1,5 m, nage 6 m

Absorption de sang par morsures ♦ Chaque ennemi dans l'espace de la nuée subit 2d6 dégâts de saignement et est exposé au venin de la nuée de sangsues d'élevage.

Venin de la nuée de sangsues d'élevage (poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 21 ;

Durée maximale 6 rounds ; **Stade 1** maladroit 1, malade 1 et malus de statut de -1,5 m à la Vitesse (1 round) ;

Stade 2 maladroit 1, malade 1 et malus de statut de -3 m à la Vitesse (1 round)



SARD

Ce monstre est un Tane légendaire, un arbre immense et noueux réveillé par un Aîné féérique du Premier Monde grâce à un pouvoir primordial brut. Il rampe à l'aide d'énormes racines arachnéennes et agite ses branches tandis que des éclairs flamboyants parcourent son écorce noircie, manifestation du violent conflit entre les anciennes forêts et les tempêtes célestes.

SARD

RARE **CM** **GIGANTESQUE** **ÉLECTRICITÉ** **PLANTE** **TANE**

Perception +35, perception des vibrations 36 m, vision nocturne

Langues aklo, arboréen, commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +33, Athlétisme +37, Nature +31

For +10, **Dex** +6, **Con** +6, **Int** +2, **Sag** +6, **Cha** +6

Acclimatation planaire. Le sard considère toujours le plan sur lequel il se trouve comme son foyer.

CA 43 ; **Réf** +31, **Vig** +35, **Vol** +33 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 400, guérison accélérée 15 ; **Immunités** électricité ; **Faiblesses** fer froid 15 ;

Résistances feu 15, physiques 15 (sauf tranchant)

Mort par écharde (électricité, évocation, primordiale). Lorsque le sard meurt, son corps explose en une émanation de 9 m. Toutes les créatures dans la zone subissent 10d6 dégâts électriques et 10d6 dégâts perforants (je de Réflexes basique DD 43). Toute créature qui subit des dégâts perforants est également exposée au poison sard.

Vitesse 12 m, escalade 7,5 m

Corps à corps ♦ branche, +37 (agile, allonge 6 m),

Dégâts 4d8+18 perforants plus poison sard

Corps à corps ♦ racine, +37 (allonge 3 m),

Dégâts 4d6+18 contondants plus 1d6 d'électricité

Corps à corps ♦ tronc, +37 (fatale d12, allonge 6 m),

Dégâts 4d6+18 contondants plus 3d6 d'électricité persistants

À distance ♦ écharde, +35 (mortel d10, primordial, propulsif, portée 54 m), **Dégâts** 4d4+16 perforants plus poison sard

Sorts innés primordiaux DD 41 **niveau 9** tempête vengeresse ; **niveau 8** vents punitifs, voyage par les arbres ; **niveau 7** éclairs multiples (x3)

Rituels DD 39 ; *contrôle du climat* (ne nécessite pas d'incantateur secondaire)

Malédiction de foudre ➤ (malédiction, nécromancie, primordiale) **Déclencheur.** Le sard est sur le point d'infliger des dégâts à une créature qui possède une résistance à l'électricité ; **Effet.** Un instant avant que la cible subisse les dégâts électriques de l'événement déclencheur, les étincelles électriques du sard tournent au rouge. La cible doit réussir un jet de Volonté DD 41 ou perdre toute résistance à l'électricité jusqu'à ce que la malédiction soit levée.

Piétinement ♦♦♦ Très Grande ou plus petite, racine, DD 39

Poison sard (poison, primordiale, virulent) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 41 ; **Durée maximale** 10 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts d'électricité, 2d6 dégâts de poison et maladroït 2 (1 round) ; **Stade 2** 3d6 dégâts d'électricité, 3d6 dégâts de poison, maladroït 2 et ralenti 1 (1 round) ; **Stade 3** 4d6 dégâts d'électricité, 4d6 dégâts de poison, maladroït 2 et ralenti 2 (1 round)

Volée d'écharde ♦♦ Le sard effectue jusqu'à 4 Frappes d'écharde, chacune contre une cible différente. Le malus d'attaques multiples du sard n'augmente pas tant que toutes les attaques n'ont pas été effectuées.



L'ARBRE SORCIER

Le premier sard a été créé lorsque l'Aînée connue sous le nom de Mère verte appela la fureur des cieux pour qu'elle frappe le chêne le plus vieux de son domaine, transformant l'arbre en engin de siège vivant. Ce sard originel monte toujours la garde dans la Tonnelle suspendue dans le Premier Monde.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



CRISTAUX SCÉADUINARS

Les scéaduinars se rassemblent sur les grands nodules cristallins d'énergie négative qui s'agrègent dans le plan de l'énergie négative. Les scéaduinars sculptent des excroissances cristallines qui composent des objets dangereux apparentés aux *sphères d'annihilation* ou encore à d'immenses structures dans lesquelles résonnent des tintements inquiétants. Les scéaduinars stimulent également ces agrégations de cristal pour qu'elles donnent vie à de nouveaux scéaduinars ou d'autres créatures détestables de la non-vie.

SCÉADUINAR

Étranges créatures nées de cristaux irréguliers au cœur du plan de l'énergie négative, les scéaduinars se nourrissent d'énergie négative et sont motivés par l'extinction de toute vie. Ressemblant à des gargouilles de cristal aux membres dentelés et au visage de chauve-souris, les scéaduinars mesurent environ 2 m et pèsent aux alentours de 50 kg. Ces êtres maléfiques se rassemblent quelquefois en meutes géantes de leur propre espèce. Malgré leur intelligence, ils agissent la plupart du temps comme des bêtes sauvages et surnoises, même s'il leur arrive quelquefois de créer des outils pour les aider à anihiler la vie. Les scéaduinars volent au travers des énormes vides de leur plan d'origine, cherchant à détruire la moindre étincelle de vie qui serait parvenue à s'introduire dans ce royaume mortel – même les étincelles perverses des créatures mortes-vivantes.

Lorsqu'ils découvrent des portails vers d'autres plans, les scéaduinars les franchissent en grand nombre, massacrant tout ce qui croise leur chemin. Même s'il leur est difficile de s'établir en dehors du plan de l'énergie négative, ils sont capables de subsister hors de leur plan d'origine pendant des périodes relativement longues. Bien évidemment, les sensations provoquées par un plan où l'énergie négative ne règne pas n'améliorent pas l'attitude de ces créatures, et, de fait, elles ont tendance à se montrer encore plus cruelles et violentes lorsqu'elles sont rencontrées sur de tels plans.

SCÉADUINAR

CRÉATURE 7

RARE NM MOYENNE ABERRATION NÉGATIF

Perception +15 ; perception de la vie 36 m, vision dans le noir supérieure

Langue aklo

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +13, Discrétion +17, Intimidation +13, Occultisme +15

For +2, **Dex** +6, **Con** +4, **Int** +2, **Sag** +4, **Cha** +0

CA 25 ; **Réf** +18, **Vig** +16, **Vol** +14 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 100, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, drainé ; **Faiblesses** bon 10, **Résistances** physiques 5 (sauf adamantium)

Battement d'aile ➤ **Déclencheur**. Une créature tente une attaque de corps à corps contre le scéaduinar ou un test d'Acrobaties pour effectuer un Déplacement acrobatique dans son espace ; **Effet**. Le scéaduinar bat des ailes et émet une brève pulsation d'énergie négative qui inflige 4d6 dégâts négatifs à la créature qui a déclenché l'action (jet de Réflexes de base DD 22).

Enfant du vide. Les scéaduinars ne possèdent ni âme, ni capacité de création. Un scéaduinar est immunisé aux effets qui ciblent

une âme (comme *âme prisonnière* ou *résurrection*) ou qui nécessitent de connaître l'identité d'une créature (comme *scrutation*), et obtient toujours un échec critique aux tests d'Artisanat.

Vitesse 9 m, vol 18 m

Corps à corps ➤ aile, +18 (agile, finesse, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+4 tranchants plus 2d6 négatifs

Corps à corps ➤ mâchoires, +18 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 2d6+4 perforants plus 2d6 négatifs et drain de vie.

Sorts innés occultes DD 25 **niveau 4** *dissipation de la magie, mise à mal, porte dimensionnelle, ténèbres* ; **niveau 3** *mise à mal* (x3), *sinistres volutes* ; **niveau 2** *silence* ; **tours de magie (niveau 4)** *contact glacial*

Drain de vie (nécromancie, occulte). Lorsqu'un scéaduinar inflige des dégâts à une créature vivante avec sa Frappe de mâchoires, le scéaduinar gagne 5 points de vie temporaires et la créature doit réussir un jet de Constitution DD 25 ou devenir drainée 1. Les dégâts que le scéaduinar inflige ensuite augmente l'état drainé de 1 en cas de jet de sauvegarde raté, jusqu'à atteindre au maximum drainé 4.

Toucher entropique. Les dégâts négatifs infligés par un scéaduinar infligent des dégâts aux morts-vivants et aux créatures qui reçoivent des soins négatifs comme s'il s'agissait de dégâts positifs. Les Frappes de corps à corps du scéaduinar possèdent les avantages de la rune de propriété *spectrale* lors des attaques contre les morts-vivants intangibles.

SCORPION

Les scorpions sont déjà effrayants lorsqu'ils sont de taille normale, mais deviennent absolument terrifiants lorsqu'ils dépassent la taille d'un être humain.

SCORPION DES CAVERNES

Les scorpions des cavernes ont une préférence pour les antres souterrains. La plupart ont totalement perdu leur pigmentation, ce qui leur donne une apparence fantomatique lorsqu'ils sont tapis aux abords de la lumière. Même s'ils préfèrent se nourrir de grands insectes, les scorpions des cavernes peuvent attaquer des humanoïdes et n'hésiteront pas à la faire. Certaines sociétés de l'Ombreterre ont développé des techniques qui permettent de mener, ou d'attirer, les scorpions dans les tunnels et les terriers infestés de vermines situés aux limites de leurs installations, où les scorpions endossent alors le double rôle de gardiens et d'exterminateurs.

SCORPION DES CAVERNES

CRÉATURE 1

N MOYENNE **ANIMAL**

Perception +7 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +7

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

CA 16 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +5

PV 20

Vitesse 9 m, escalade 4,5 m

Corps à corps **◆** dard, +9 (finesse), **Dégâts** 1d6+2 perforants plus venin de scorpion des cavernes

Corps à corps **◆** pince, +9 (agile, finesse), **Dégâts** 1d8+2 tranchants plus empoignade

Venin de scorpion des cavernes (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **stade 1** 1d4 dégâts de poison (1 round) ; **stade 2** 1d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **stade 3** 1d8 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)

SCORPION NOIR

Avec sa carapace d'obsidienne polie et un certain penchant pour l'attaque de villages, ce gigantesque scorpion est un des prédateurs du désert parmi les plus terrifiants. Un scorpion noir mesure 18 m de la tête à l'extrémité de son dard.

SCORPION NOIR

CRÉATURE 15

N GIGANTESQUE **ANIMAL**

Perception +27, perception des vibrations (imprécis) 27 m, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +30

For +9, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** -5, **Sag** +6, **Cha** -4

CA 38 ; **Réf** +25, **Vig** +29, **Vol** +25

PV 275

Vitesse 15 m

Corps à corps **◆** dard, +30 (allonge 9 m), **Dégâts** 3d8+15 perforants plus venin de scorpion noir

Corps à corps **◆** pince, +30 (agile, allonge 9 m), **Dégâts** 3d12+15 tranchants plus Empoignade.

Constriction supérieure **◆** 2d12+12 contondants, DD 36

Piqûre rapide **◆◆** Le scorpion noir effectue trois Frappes de dard, chacune contre une cible différente. Son malus d'attaques multiples s'applique à chaque attaque, mais ce malus n'augmente qu'une fois que toutes les attaques ont été faites.

Venin de scorpion noir (poison) ; **jet de sauvegarde** Vigueur DD 36 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **stade 1** 2d12 dégâts de poison et maladroit 2 (1 round) ; **stade 2** 3d12 dégâts de poison, maladroit 4 et ralenti 1 (1 round) ; **stade 3** 4d12 dégâts de poison, maladroit 4 et ralenti 2 (1 round)



LA CAVALIÈRE DU DÉSERT

Ceux qui ont échappé à la mort dans les sables brûlants racontent souvent la même vision d'agonie : une femme étrange, aux yeux argentés, dont les tentes de soie écarlate reposent sur le dos d'un colossal scorpion noir, sortant d'une ville en ruines à la tête d'une armée de morts-vivants franchissant une mer de verre en direction du monde des vivants. Des fresques millénaires présentes sur les murs de tombes mises au jour dépeignent une cavalière similaire. L'identité de cette femme aux robes rouges reste inconnue.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



HABITUDES ALIMENTAIRES

Quelle que soit son espèce, le serpent avale sa proie entière. Après l'avoir neutralisée, il ouvre grand ses mâchoires et l'engloutit d'un seul coup, même si elle fait deux fois le diamètre de son corps. Un serpent peut manger une créature d'une taille égale à la sienne ou inférieure, mais il est souvent amorphe et somnolent pendant la digestion.

SERPENT

On trouve des espèces de serpents dans tous les écosystèmes en dehors des cercles arctiques, chacune ayant ses propres habitudes de chasse et mécanismes de défense.

SERPENT DE MER

Ces serpents agiles vivent dans les eaux peu profondes des mers tropicales. Leur corps bleu-vert de 1,2 m de long se fond facilement dans les eaux où ils rôdent à l'affût d'une proie. On raconte que de gigantesques serpents de mer résideraient dans les profondeurs sous-marines et suivraient les navires en attendant que des marins tombent à l'eau ou grimpent le long de la coque pour les capturer directement sur le pont.

SERPENT DE MER

CRÉATURE 0

N PETITE ANIMAL

Perception +5 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +2 (+6 pour nager), Discrétion +5, Survie +5

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

Inspiration profonde. Le serpent de mer peut retenir sa respiration pendant environ 1 h.

CA 16 ; **Réf** +9, **Vig** +5, **Vol** +3

PV 15

Frappe fulgurante ➤ **Déclencheur.** Une créature à portée du serpent de mer utilise une action de déplacement. **Effet.** Le serpent de mer fait une Frappe de morsure contre elle.

Vitesse 4,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ➤ crochets, +7 (agile, finesse), **Dégâts** 1d8 perforants plus venin de serpent de mer

Venin de serpent de mer (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 16 ; **Durée maximale** 4 rounds ; **Stade 1** 1d6 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round)

COBRA EMPEREUR

Ces serpents agressifs infestent les marais et les plaines. Ils font près de cinq mètres de long pour une centaine de kilos et sont malgré cela capables d'escalader un arbre en quelques secondes. Le cobra empereur effraie ses prédateurs en déployant son capuchon et en sifflant.

COBRA EMPEREUR

CRÉATURE 5

N GRANDE ANIMAL

Perception +13 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +13, Survie +11

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

CA 22 ; **Réf** +11, **Vig** +15, **Vol** +9

PV 80

Vitesse 7,5 m, escalade 7,5 m, nage 7,5 m

Corps à corps ➤ crochets, +15 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+8 perforants plus venin de cobra empereur

Déployer le capuchon ➤ (émotion, mental, terreur, visuel) Le cobra empereur déploie son capuchon. Chaque créature autre qu'un cobra empereur dans une émanation de 6 m doit faire un jet de Volonté DD 22. Ensuite, la créature est 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.

Venin de cobra empereur (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 1 d8 dégâts de poison (1 round) ; **Stade 2** 1d8 dégâts de poison et drainé 1 (1 round) ; **Stade 3** 2 d6 dégâts de poison et drainé 2 (1 round)



SKAVELING

D'odieux rituels nécromantiques donnent naissance aux skavelings, ou chauves-souris goules, des monstruosités qui ne sont pas de vraies goules, mais des créatures mortes-vivantes élaborées à dessein. Leurs créateurs sont les urdefhans suceurs de sang, originaires de l'Ombreterre, qui créent les skavelings à partir de chauves-souris géantes élevées avec un régime à base de champignons toxiques et de chair de goules – plus particulièrement leurs cerveaux. Lorsqu'elles atteignent l'âge adulte, ces chauves-souris géantes sont tuées au cours d'un rituel avec de l'huile de cytillesh (*Livre de base* 584). Ce poison fait simplement pourrir la chair de la plupart des créatures, mais ces chauves-souris spécialement préparées reviennent à la vie en tant que skavelings après avoir succombé à ses effets.

Malgré leurs ailes en lambeaux et leur peau affaissée, les skavelings sont tout à fait capables de voler, même en portant une créature sur leur dos – les urdefhans s'en servent régulièrement comme montures. Ils sont bien plus intelligents que la plupart des chauves-souris géantes et font plus office d'alliés que de simples montures au cours d'un combat, car ils peuvent prendre leurs propres décisions tactiques. Même s'ils sont dotés de conscience et de réflexion, les skavelings restent fidèles envers les urdefhans qui les ont créés, et n'entreprennent jamais quoi que ce soit en combat qui mettrait la vie de leur maître en danger.

SKAVELING

CRÉATURE 5

CM GRANDE MORT-VIVANT

Perception +15 ; écholocalisation 12 m, vision dans le noir

Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +13, Intimidation +11

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

Écholocalisation. Un skaveling peut utiliser son ouïe comme un sens précis à la portée indiquée.

CA 22 ; **Réf** +13, **Vig** +11, **Vol** +15

PV 80

Vitesse 4,5 m, vol 9 m

Corps à corps aile, +15 (agile) ; **Dégâts** 2d4+8 plus paralysie

Corps à corps crocs, +15 ; **Dégâts** 2d8+8 plus fièvre des goules et paralysie

Fièvre des goules (maladie) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 22 ; **Stade 1** porteur sans symptômes (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.

Hurlement à glacer le sang ➡➡ (audible, émotion, terreur, mental, nécromancie, occulte). Le skaveling pousse un hurlement terrifiant qui glace le sang de ceux suffisamment proches pour le ressentir. Le cri peut être entendu à des kilomètres, mais chaque créature dans une émanation de 6 m doit également tenter un jet de Volonté DD 22. Le skaveling ne peut ensuite plus utiliser Hurlement à glacer le sang pendant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée au Hurlement à glacer le sang pendant 24 h.

Succès. La créature est effrayée 1.

Échec. La créature est effrayée 2.

Échec critique. La créature est effrayée 2 et étourdie 1 à cause de la terreur.

Paralysie (mise hors de combat, occulte, nécromancie). Toute créature touchée par la Frappe du skaveling doit tenter un jet de Vigueur DD 22.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature est ralentie 1.

Échec. La créature est paralysée. Elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Le DD diminue cumulativement de 1 à chaque tentative.



INTELLIGENCE DES SKAVELINGS

Curieux effet secondaire de son processus de création, un skaveling absorbe la grande majorité des souvenirs et des pensées des cerveaux de goules dont il s'est nourri. Même s'il n'était qu'un animal de grande taille au cours de sa vie, dans la non-mort, ces souvenirs fusionnent pour constituer une étrange forme d'intelligence qui confère la capacité de parole et de raisonnement au skaveling, ce qui lui permet de mieux servir ses maîtres urdefhans.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



PRÉLÈVEMENT SUR UN SKRIK URTICANT

Le venin d'un skrik urticant est de nature magique et se détériore rapidement. Un personnage avec des outils d'alchimiste peut récupérer une unique dose de venin de skrik urticant mort depuis moins d'une heure avec un test d'Artisanat DD 24 réussi, ce qui transforme alors le fluide en une *potion de vol* standard.

SKRIK URTICANT

Les immenses cieux du Premier Monde sont l'habitat des skriks urticants, des créatures fragiles et à l'aspect étrange qui ressemblent à de grandes méduses. Une frange de plumes aux couleurs vives entoure leur corps, et de longues vrilles partent de son centre, chacune d'entre elles se terminant par un bec claquant. Connus pour leurs étranges mélodies pépiantes, les skriks urticants planent au-dessus du Premier Monde en vols de plus d'une douzaine d'individus, récupérant avec soin leur nourriture dans l'écosystème si dangereux de leur royaume féérique. Lorsqu'ils chassent ou sont provoqués, les skriks urticants attaquent leurs adversaires en leur injectant un poison magique qui fait flotter les victimes, impuissantes, dans le ciel. Les skriks urticants continuent à injecter ce poison dans leur proie sans défense jusqu'à ce qu'elle meure ou monte si haut que le skrik urticant n'a alors plus qu'à attendre que le poison cesse de faire effet pour que son repas s'écrase au sol.

Les skriks urticants qui parviennent à se rendre sur le plan matériel (ou sur tout autre plan que le Premier Monde, du reste) ont tendance à être plus agressifs, car les énergies planétaires qui les apaisent et les réconfortent sur le Premier Monde leur manquent cruellement. Les premières minutes qui suivent l'incursion d'un skrik urticant sur un plan autre que le Premier Monde sont souvent effrayantes et pleines de violence, car la créature paniquée se déchaîne sur tous ceux qui les entourent (y compris d'autres skriks urticants), convaincue à tort qu'ils sont responsables de ce changement fort peu agréable. Après environ 10 minutes, à condition que le skrik urticant survive à cette violence, la créature se calme un peu et fait de son mieux pour s'acclimater à son nouvel environnement. Malgré tout, même les skriks urticants qui se retrouvent coincés loin du Premier Monde pendant des années ne perdent jamais leur attachement à leur foyer, et ils chercheront instinctivement des portails leur permettant d'y retourner pour le reste de leur vie.

SKRIK URTICANT

CRÉATURE 6

N GRANDE ABERRATION

Perception +16 ; perception du mouvement 9 m

Compétences Acrobaties +16

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

Perception du mouvement. Un skrik urticant en vol peut détecter le déplacement des créatures et des objets proches grâce au faible déplacement d'air généré par leurs mouvements. C'est un sens précis à la portée indiquée, mais il ne fonctionne que contre les créatures et les objets qui se sont déplacés dans l'air au cours du round précédent.

CA 22 ; **Réf** +17, **Vig** +10, **Vol** +14

PV 130, guérison accélérée 5 ; **Faiblesses** perforant 5, tranchant 5

Répandre du venin ➤ **Déclencheur.** Le skrik urticant reçoit des dégâts perforants ou tranchants ; **Effet.** Le skrik urticant éjecte son venin dans une créature adjacente. Cette créature est exposée au venin du skrik urticant.

Vitesse 3 m, vol 7,5 m

Corps à corps ➤ bec, +17 (agile, finesse, allonge 3 m),

Dégâts 2d8+6 perforants plus venin du skrik urticant

Annulation de la lévitation ➤ (évocation, primordial). Le skrik urticant tente de contrer (avec un modificateur de +17) un unique effet qui fait léviter une créature qu'il peut détecter avec sa perception du mouvement.

Venin du skrik urticant (évocation, poison, primordiale) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 27 ; **Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** maladroït 1 et lévitation verticale 1,5 m (1 round) ; **Stade 2** maladroït 2 et lévitation verticale 3 m (1 round)

Une créature en lévitation subit un malus de circonstances de -2 à ses jets d'attaque. Elle peut dépenser une action Interagir pour se stabiliser et annuler ce malus pour le reste de son tour. Si elle est adjacente à un objet fixe ou à un terrain stable, elle peut se déplacer sur sa surface en l'escaladant (si la surface est verticale) ou en rampant (si la surface est horizontale, comme un plafond). Une créature volante peut se déplacer normalement mais son altitude augmente comme indiqué par le poison. Une créature qui ne peut pas voler tombe dès qu'elle se remet du venin du skrik urticant.



SOLIFUGE

Les solifuges sont des arthropodes monstrueux avec six pattes et deux grands appendices nutritionnels qu'on confond facilement avec deux autres pattes. On les appelle souvent des araignées-chameaux, des araignées du soleil ou des scorpions du vent, même si ce ne sont ni des araignées, ni des scorpions.

SOLIFUGE GÉANT

Le plus petit des solifuges géants est tout de même suffisamment grand pour harceler les marchands du désert et leurs montures.

SOLIFUGE GÉANT

CRÉATURE 1

N MOYENNE **ANIMAL**

Perception +7 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +8, Athlétisme +6, Discrétion +6 (+10 dans les déserts)

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

CA 16 ; **Réf** +8, **Vig** +6, **Vol** +4

PV 20

Vitesse 10,5 m, escalade 7,5 m

Corps à corps **❖** griffes, +8 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 1d8+1 tranchants

Corps à corps **❖** mâchoires, +8, **Dégâts** 1d10+1 perforants

Bond **❖** Le solifuge géant Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement.

Si le solifuge commence son action en étant caché, il le reste jusqu'à ce qu'il ait effectué la Frappe de ce pouvoir.

Éventration **❖** griffe

SOLIFUGE FLÉAU DES DUNES

Les plus imposants des solifuges, les fléaux des dunes, sont si grands que leurs déplacements font littéralement trembler le terrain qui les entoure. Ils peuvent se nourrir de créatures de la taille d'un mammouth ou plus grandes encore.

SOLIFUGE FLÉAU DES DUNES

CRÉATURE 18

N GIGANTESQUE **ANIMAL**

Perception +30 ; vision dans le noir, perception des vibrations (imprécis) 9 m

Compétences Acrobaties +33, Athlétisme +35, Discrétion +33 (+37 dans les déserts)

For +9, **Dex** +7, **Con** +7, **Int** -5, **Sag** +4, **Cha** -4

CA 42 ; **Réf** +33, **Vig** +31, **Vol** +28

PV 340

Vitesse 15 m, creusement 7,5 m, escalade 7,5 m

Corps à corps **❖** griffes, +35 (agile, allonge 6 m), **Dégâts** 3d10+17 tranchants

Corps à corps **❖** mâchoires, +35 (allonge 10 m), **Dégâts** 4d10+17 perforants

Bond **❖** Le solifuge fléau des dunes Marche rapidement et effectue une Frappe à la fin de son déplacement.

S'il commence son action en étant caché, il le reste jusqu'à ce qu'il ait effectué la Frappe de ce pouvoir.

Éventration **❖** griffe

Projection de venin **❖❖**

(poison) Le solifuge fléau des dunes crache des barbillons toxiques sur toutes les créatures dans un cône de 9 m.

Toutes les créatures prises

dans le cône subissent 10d6 dégâts de poison (jet de Vigueur basique DD 39). Une créature qui rate son jet de sauvegarde est aveuglée pendant 1d6 rounds (ou de manière permanente sur un échec critique). Le solifuge fléau des dunes ne peut plus utiliser sa Projection de venin pendant 1d4 rounds.

Secousse terrestre. Quand le solifuge effectue une action de déplacement et se retrouve pour la première fois de son tour adjacent à une créature de taille Grande ou plus petite, cette dernière doit réussir un test d'Acrobaties DD 39 ou tomber à terre.



TERRIERS DES SOLIFUGES

La plupart des espèces de solifuges pondent leurs œufs dans des terriers. La femelle ne mange pas tant qu'elle protège ses œufs et combat donc encore plus agressivement contre toute créature qui peut représenter un danger pour sa progéniture. Ces terriers renferment souvent les cadavres d'aventuriers téméraires, ce qui n'empêche pas d'autres chasseurs de trésors de tenter leur chance en ces lieux riches en butin.





ALLIÉS EXTRATERRESTRES

Les sorcewyrds nantis ou de haut rang parcourent rarement les plans seuls. Ils sont accompagnés de gardes du corps et d'un entourage composé d'étranges êtres qu'ils ont rencontrés lors de leurs pérégrinations.

SORCEWYRD

Les sorcewyrds cachent la majeure portion de leur visage, ne laissant que leurs yeux à découvert. Cette impénétrabilité est une véritable aubaine pour l'activité qu'ils préfèrent entre toutes, le mercantilisme, et de nombreux sorcewyrds arrogants savourent ouvertement le fait que leur déguisement et leurs manières déconcertent leurs interlocuteurs. Les sorcewyrds ont un talent inné pour sentir les nouvelles opportunités et les nouveaux marchés et ils savent presque toujours quand quelqu'un essaie de les berner.

Ces créatures humanoïdes ont quatre bras et leur peau glabre est de couleur bleu-gris. Ils font près de 2 m et pèsent 150 kilos. Leurs mains sont dotées de trois doigts identiques arrangés en tripode. Quand ils n'essaient pas de s'intégrer à une communauté, les sorcewyrds portent des tenues étranges, des vêtements amples de couleur rouge vif ou jaune et un chapeau conique typique. Ils préfèrent les zones les plus chaudes et les plus sèches des régions qu'ils visitent, ce qui est peut-être un indice révélateur de leur mystérieux monde d'origine. C'est cependant la seule information que l'on possède à ce sujet. Les sorcewyrds sont en effet notoirement réservés concernant cette distante planète, et pour cause : la plupart des sorcewyrds de Golarion ne s'y sont jamais rendus. Pour ces sorcewyrds, la notion d'une planète mère est une constante épine dans le pied et, quand on les interroge à ce sujet, ils

font généralement mine de ne pas entendre. D'autres sont tellement perturbés par ces questions qu'ils réagissent avec impatience, voire avec violence. Certains érudits ont émis des hypothèses selon lesquelles les sorcewyrds et d'autres créatures à quatre bras seraient liés mais, comme quand il est question de leur planète, les sorcewyrds n'ont pas grand-chose à dire à ce sujet.

SORCEWYRD

CRÉATURE 6

PEU COURANT LN MOYENNE HUMANOÏDE

Perception +12 ; vision dans le noir

Langues commun, draconique, une ou plusieurs langues planétaires ; *don des langues*

Compétences Arcanes +16, Connaissance du désert +14, Diplomatie +15, Duperie +15, Intimidation +15, au moins une compétence de Connaissance liée à un plan spécifique

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

Objets corsèque +1

CA 22 ; **Réf** +13, **Vig** +13, **Vol** +15

PV 110 ; **Résistance** force 5

Absorption de force ➤ (arcanique, évocation, force). **Fréquence.** Une fois par round. **Déclencheur.** Un *projectile magique* est tiré en direction du sorcewyrd, qui en a conscience et possède une main libre.

Effet. Le sorcewyrd « attrape » le projectile et le tient dans sa main, qui se nimbe d'un halo luisant tant qu'il conserve cette énergie. Une main qui retient de l'énergie ne peut être utilisée que pour générer un trait de force. Cette énergie perdure 6 rounds ou jusqu'à ce qu'elle soit relâchée.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ◆ *corsèque*, +16 (désarmer, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+6 perforants

Corps à corps ◆ poing, +15 (agile, non létal) ; **Dégâts** 1d6+6 contondants plus Empoignade

Sorts innés arcaniques DD 23 ; **5° porte dimensionnelle** ; **4° résistance à l'énergie** (×2), suggestion, sphère d'isolement ; **3° dissipation de la magie** ; **2° image miroir** ; **1° disque flottant** (à volonté), serviteur invisible (à volonté) ; **Tours de magie (3°) détection de la magie** ;

Constant (5°) don des langues

Trait de force ◆ à ◆◆◆ (arcanique, évocation, force). Le sorcewyrd tire un *projectile magique* par action dépensée (1d4+1 dégâts de force chacun). Dans le cadre de ce pouvoir, il ne peut pas utiliser plus d'actions qu'il n'a de mains libres. S'il se sert d'une main utilisée pour Absorption de force, cette main lance deux projectiles au lieu d'un seul et cela dépense l'énergie retenue.



SORCIÈRE DE FEU

Cette morte-vivante intangible apparaît quand une puissante guenaude ou sorcière meurt dans de terribles souffrances ou en proie à une grande fureur et se manifeste sous la forme d'une silhouette sinieuse baignée de flammes d'un vert maladif. Le corps qui se trouve au centre des flammes est généralement une vision idéalisée que la sorcière a d'elle-même, peu importe son âge et son apparence à sa mort.

Une sorcière de feu réside souvent dans une tourbière ou un marécage, qui noircit et se décompose lentement autour d'elle. Ces régions sont souvent infestées de feux follets, qui semblent avoir une relation étrange avec la sorcière de feu qui s'y établit. Les sorcières de feu approchent parfois des villages en bordure de leur territoire pour attirer les habitants. Elles s'en prennent toujours à leurs victimes à portée de voix afin que les autres villageois entendent leurs hurlements. Les sorcières de feu peuvent aussi s'allier à des guenaudes ou des sorcières et même rejoindre leurs cercles, mais elles sont incapables de former un cercle par elles-mêmes.

SORCIÈRE DE FEU

CRÉATURE 9

PEU COURANT CM MOYENNE INTANGIBLE ESPRIT MORT-VIVANT

Perception +18 ; vision dans le noir

Langues aklo, commun, nécril

Compétences Acrobaties +17, Discrétion +19, Duperie +19, Intimidation +21, Occultisme +18

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

Cercle. La sorcière de feu ajoute *assassin imaginaire*, *calamité imaginaire*, *cauchemar* et *convocation d'entité* aux sorts de son cercle. Un cercle peut accueillir plusieurs sorcières de feu, mais il doit également inclure au moins une créature vivante capable de former le cercle. Ainsi, trois sorcières de feu ne peuvent pas former un cercle.

CA 28 ; **Réf** +21, **Vig** +15, **Vol** +18

PV 125, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, feu, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 10 (sauf force, spectrale ou positifs ; double résistance contre non-magiques)

Flammes ensorcelées opportunistes ➤ **Déclencheur.** Une créature porte une Frappe de corps à corps contre la sorcière de feu ou la touche. **Effet.** La sorcière de feu utilise sa Frappe de caresse de flammes ensorcelées contre la créature déclencheuse.

Vitesse vol 12 m

Corps à corps ➤ caresse de flammes ensorcelées, +21 (agile, finesse, magique, mauvais), **Dégâts** 3d6 de feu plus 3d6 négatifs et flammes ensorcelées

À distance ➤ trait de flammes ensorcelées, +21 (mauvais, magique, portée 30 m), **Dégâts** 2d6 de feu plus 2d6 négatifs et flammes ensorcelées

Sorts innés occultes DD 28 ; **6°** *convocation d'entité* (seulement feu follet) ; **5°** *désespoir foudroyant* ; **4°** *assassin imaginaire*, *invisibilité* ; **3°** *douleur fantôme* ; **2°** *déguisement illusoire* (à volonté) ; **Tours de magie (5°)** *lumières dansantes*, *son imaginaire*

Flammes ensorcelées (malédiction, feu, nécromancie, occulte). Toute créature qui reçoit des dégâts négatifs infligés par la Frappe d'une sorcière de feu doit faire un jet de Volonté DD 26.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée contre les flammes ensorcelées pendant 1 heure.

Succès. La créature semble engloutie dans des flammes vertes. Ces flammes n'infligent aucun dégât mais, tant qu'elles brûlent, pendant 1 round, la créature ne peut pas être masquée (les créatures invisibles sont quant à elles masquées au lieu d'être indétectables) et gagne faiblesse contre le feu 5.

Échec. Comme un succès, mais l'effet est permanent jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature gagne faiblesse contre le feu 10.

Flammes ensorcelées incandescentes ➤➤ (feu, nécromancie, occulte). **Conditions.** Une créature qui se trouve dans un rayon de 9 m de la sorcière de feu est couverte de flammes ensorcelées. **Effet.** Les yeux et la bouche de la sorcière de feu produisent une lumière vive et les flammes ensorcelées qui enveloppent la créature brûlent temporairement avec bien plus d'intensité, lui infligeant 5d6 dégâts de feu et 5d6 dégâts négatifs (jet de Vigueur basique DD 28). La sorcière doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir utiliser de nouveau les flammes ensorcelées incandescentes.



LES FEUX FOLLETS ET LE FEU

Les sorcières de feu ont la capacité de convoquer des feux follets. Cependant, ces aberrations n'attendent généralement pas d'être appelées pour les rejoindre. En effet, la terrifiante aura de flammes ensorcelées dans laquelle sont baignées les sorcières de feu représente leur nourriture favorite.





ESCLAVES SPECTRAUX

Un spectre conserve souvent quelques esclaves humanoïdes à tourmenter afin d'éviter de devenir douloureusement affamé, mais comme il ne peut pas minimiser les dégâts négatifs qu'il inflige avec son vil contact, les esclaves de bas niveau ne survivent pas longtemps.

SPECTRE

Lorsqu'une créature mortelle maléfique meurt, elle revient parfois hanter la scène de son trépas sous forme de spectre, un vestige débordant de haine qui cherche à tuer autrui (en particulier les humanoïdes) pour infliger ses souffrances à autant d'âmes que possible. Le spectre possède une étrange ressemblance avec ce qu'il était de son vivant, mais ses intentions sont corrompues. Il est impossible de le raisonner.

S'il est incapable de blesser des humanoïdes vivants, il souffre de plus en plus et perd tout semblant de rationalité, comme une personne mourant de faim que la mort ne viendrait jamais libérer de son agonie.

SPECTRE

LM MOYENNE INTANGIBLE MORT-VIVANT

Perception +15 ; vision dans le noir

CRÉATURE 7

Langues commun, nécril ; télépathie 30 m (avec les esclaves spectraux uniquement)

Compétences Acrobaties +17, Intimidation +15, Discrétion +17

For -5, **Dex** +6, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +4

CA 25 ; **Réf** +17, **Vig** +13, **Vol** +15

PV 95, 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)

Douloureusement affamé. Un spectre qui passe plus d'un mois sans infliger de dégâts négatifs à un humanoïde vivant devient désespéré et presque bestial. Son alignement passe de loyal mauvais à chaotique mauvais, il perd le contrôle qu'il exerçait sur tout esclave éventuel et il bénéficie de l'état accéléré. Il peut utiliser son action supplémentaire uniquement pour effectuer une Frappe de vil contact contre une cible humanoïde. À la fin du moindre tour où il inflige un quelconque montant de dégâts négatifs à un humanoïde vivant, il redevient loyal mauvais et n'est plus accéléré, mais il ne reprend pas le contrôle des esclaves perdus.

Impuissance solaire. Un spectre est maladroit 2 et ralenti 2 tant qu'il est exposé à la lumière du soleil.

Présence terrifiante (aura, émotion, terreur, mental) 9 m, DD 22

Vitesse vol 12 m

Corps à corps ♦ vil contact, +18 (finesse), **Dégâts** 6d6 négatifs plus corruption spectrale

Corruption spectrale (malédiction, divine, enchantement, mise hors de combat, mental) Lorsqu'un spectre blesse une créature vivante avec sa Frappe de vil contact, il gagne 5 PV temporaires tandis que sa cible doit faire un jet de Volonté pour éviter d'être corrompue.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée contre la corruption spectrale pendant 1 min.

Succès. La créature est stupéfiée 2 pendant 1 h.

Échec. La créature succombe à la corruption et devient un esclave spectral. Elle est sous le contrôle du spectre et obéit à ses ordres télépathiques ou vocaux, mais elle n'exécute pas un ordre qui causera à l'évidence sa destruction. Elle a droit à un nouveau jet de Volonté à la fin de chacun de ses tours : sur un succès, elle n'est plus sous le contrôle du spectre, mais elle est stupéfiée 2 pendant 1 h.

Échec critique. Comme un échec, mais la créature reste l'esclave du spectre jusqu'à ce que la malédiction soit levée ou que le spectre devienne douloureusement affamé. Elle ne peut pas tenter de nouveaux jets de Volonté pour se libérer seule.





SPRIGGAN

Lorsque les gnomes immigrèrent depuis le Premier Monde, il y a si longtemps, certains trouvèrent le plan matériel si étrange et terrifiant qu'ils en perdirent leur sentiment de joie. Ne voyant que les menaces présentes dans ce nouveau monde sans en percevoir les merveilles, ils se résolurent à survivre à n'importe quel prix. Leur magie innée réagit à cette détermination en modifiant leur corps et leur esprit au fil des générations en les transformant en créatures que l'on appelle aujourd'hui des spriggans.

L'amour, la joie et la beauté ne veulent plus rien dire pour la majorité des spriggans, car leur esprit a depuis longtemps perdu toute capacité à comprendre et apprécier des choses aussi positives. La violence, la méchanceté et les distorsions se sont développées dans leur société pour combler le vide douloureux laissé par l'expurgation de tout ce qui était positif. De nos jours, ce qui se rapproche le plus d'une émotion positive chez un spriggan est une satisfaction muette lorsqu'il fait souffrir une autre créature.

Un spriggan ressemble à un gnome glabre et silencieux, avec des oreilles pointues surdimensionnées et un air étranger et féroce. La plupart d'entre eux sont maigres et hagards. Leur carnation passe par toutes les teintes de bleu, d'un pâle bleu ciel à un profond bleu nuit. Contrairement à leurs cousins gais et optimistes, les spriggans ne sont jamais touchés par l'Affadissement, un fait que nombre d'entre eux présentent comme la preuve que leurs ancêtres firent le bon choix en abandonnant toute joie.

Les spriggans peuvent se spécialiser dans nombre de domaines, mais ils sont tous capables de se changer en une version immense et massive de leur silhouette habituellement frêle. Ils puisent dans le vide de leur âme pour refléter leur colère et leur cruauté et la manifester physiquement sous la forme d'une version géante de leur corps. Leur stature devient alors sensiblement égale à celle d'un ogre, mais cette métamorphose induite par la rage prélève un lourd tribut sur leur corps. Plus le spriggan reste sous forme de géant, plus il souffrira lorsqu'il finira inévitablement par reprendre sa taille réelle. Mais l'assurance d'une atroce douleur ne dissuade pas le spriggan d'utiliser ce pouvoir, car ce n'est que lorsqu'il prend des proportions gigantesques qu'il peut ressentir joie et satisfaction. Ce phénomène révèle toute l'étendue de la corruption des spriggans, puisqu'ils ne peuvent ressentir de telles émotions que lorsqu'ils tyrannisent des créatures plus petites qu'eux, combattent des ennemis (ou même des alliés) ou font souffrir leurs victimes.

TYRAN SPRIGGAN

Le spriggan type est un tyran qui préfère faire prisonniers ses ennemis vaincus, car cela lui assure un grand stock de victimes à tourmenter, asticoter et maltraiter. Il s'entraîne à utiliser des armes sans causer la mort, de manière à infliger un maximum de souffrance sans tuer par accident. Lorsque les tyrans spriggans ne sont pas occupés à tourmenter leurs prisonniers ou chasser de nouvelles victimes, ils aiment boire, regarder des combats et se battre entre eux.

TYRAN SPRIGGAN

CRÉATURE 3

CM PETITE GNOME HUMANOÏDE SPRIGGAN

Perception +10 ; vision nocturne

Langues aklo, commun, gnome

Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +8, Discrétion +11, Intimidation +10, Société +8, Survie +10, Vol +9

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

Objets arbalète (10 carreaux), morgenstern

CA 19 ; **Réf** +11, **Vig** +9, **Vol** +8

PV 48

Croissance de l'enragé ➤ (métamorphose, primordiale, transmutation) **Déclencheur**. Le tyran spriggan subit des dégâts ; **Effet**. Le spriggan enfle jusqu'à devenir de Grande taille, tout comme son équipement (qui retourne à la normale s'il n'est plus en sa possession). L'allonge du tyran spriggan augmente de 1,5 m. Il récupère 5 PV et gagne un bonus de statut de +2 aux attaques au corps à corps et aux jets de dégâts. Cet effet se poursuit jusqu'à la fin du prochain tour du spriggan, mais si le spriggan inflige des dégâts à une autre créature et n'est pas fatigué, l'effet se prolonge jusqu'à la fin de son tour suivant. Lorsque la Croissance de l'enragé se termine, le tyran spriggan est fatigué pendant 1 h.



DIVERTISSEMENTS SPRIGGANS

De par leur culture, la plupart des spriggans vivent uniquement pour se battre et patrouillent constamment sur leur territoire dans l'espoir de trouver des intrus à capturer et maltraiter.

Mais même ainsi, ils ont besoin de se détendre de temps à autre. Comme ils ne ressentent aucun plaisir, les jeux, l'art et les loisirs similaires n'ont aucun intérêt pour eux. Ils passent donc leur temps libre à s'entraîner au combat, à regarder les autres se battre jusqu'à la mort, à fabriquer des armes ou à comploter contre les leurs dans leur intérêt personnel.

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ *morgenstern*, +10 (polyvalent P), **Dégâts** 1d6+6 contondants

À distance ♦ *arbalète*, +11 (facteur de portée 36 m, rechargement 1), **Dégâts** 1d8 perforants

Sorts primordiaux innés DD 20 ; 2^e *fracassement* ; 1^e *terreur* ; **Tours de magie** (2^e) *lumières dansantes*

Attaque sournoise. Les Frappes du tyran spriggan infligent 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Matraquage au morgenstern ♦ Le tyran spriggan fait une Frappe de morgenstern avec un bonus de circonstances de +2 au jet d'attaque. C'est une attaque non létale.

SEIGNEUR DE GUERRE SPRIGGAN

Les chefs des grandes enclaves sprigganes sont souvent des combattants à l'entraînement unique et très spécialisés, mais les seigneurs de guerre, eux, préfèrent l'arsenal classique de leur peuple, à savoir le morgenstern et l'arbalète, car ils apprécient la simplicité de ce style de combat et utilisent tout le potentiel de ces deux armes. Les seigneurs de guerre sont souvent des officiers dans un groupe très nombreux. Dans la société spriggane, ils tiennent des rôles tels que capitaine de la garde ou garde du corps pour la royauté. Dans les groupes plus restreints ou les avant-postes isolés, un seigneur de guerre est souvent à la tête d'une bande de tyrans spriggans.

SEIGNEUR DE GUERRE SPRIGGAN

CRÉATURE 7

CM PETITE GNOME HUMANOÏDE SPRIGGAN

Perception +14 ; vision nocturne

Langues aklo, commun, gnome

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +17, Discrétion +17, Intimidation +17, Société +12, Survie +14, Vol +15

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

Objets *arbalète* +1 (10 carreaux), *morgenstern* +1

CA 25 ; **Réf** +17, **Vig** +13, **Vol** +14

PV 120

Croissance de l'enragé ↻ (métamorphose, primordiale, transmutation) **Déclencheur.** Le seigneur de guerre spriggan subit des dégâts ; **Effet.** Le spriggan enfle jusqu'à devenir de Grande taille, tout comme son équipement (qui retourne à la normale s'il n'est plus en sa possession). L'allonge du spriggan augmente de 1,5 m. Il récupère 15 PV et gagne un bonus de statut de +2 aux attaques au corps à corps et aux jets de dégâts. Cet effet se poursuit jusqu'à la fin du prochain tour du spriggan, mais à chaque fois que le spriggan inflige des dégâts à une autre créature et n'est pas fatigué, l'effet se prolonge jusqu'à la fin de son tour suivant.

Lorsque la Croissance de l'enragé se termine, le seigneur de guerre spriggan est fatigué pendant 1 h.

Vitesse 6 m

Corps à corps ♦ *morgenstern*, +18 (magique, polyvalent P), **Dégâts** 2d6+9 contondants

À distance ♦ *arbalète*, +18 (magique, facteur de portée 36 m, rechargement 0), **Dégâts** 2d8 perforants

Sorts primordiaux innés DD 25 ; 4^e *vol*, *fracassement* ; 3^e *dissipation de la magie*, *terreur* ; 2^e *flou* ; **Tours de magie** (4^e) *lumières dansantes*

Attaque sournoise. Les Frappes du seigneur de guerre spriggan infligent 2d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Entraînement du seigneur de guerre. Un seigneur de guerre spriggan a accès à l'effet critique spécialisé des arbalètes et des morgensterns. Lorsqu'il manie une arbalète, son rechargement est réduit de 1 (avec un minimum de 0).

Matraquage au morgenstern ♦ Le seigneur de guerre spriggan fait une Frappe de morgenstern avec un bonus de circonstances de +2 au jet d'attaque. C'est une attaque non létale.



STYGIRE

Ermites flétries enveloppés de haillons, ces créatures balafrées dépourvues d'yeux connaissent d'étranges secrets de la terre et interprètent les énergies fatidiques des profondeurs souterraines. Dans certaines régions, les stygires sont vénérées comme des oracles ou même comme des déesses, bien qu'elles soient incapables d'accorder des sorts aux prêtres et ignorent souvent qu'elles ont des adorateurs. En d'autres lieux, elles entretiennent de curieux liens avec les antiques empires des cyclopes et résident souvent dans les ruines cyclopéennes que ces êtres ont abandonnées il y a si longtemps. Pour beaucoup de stygires, les gemmes récupérées dans les anciennes mosaïques des cyclopes ont des propriétés magiques supérieures à celles des autres cristaux.

Techniquement, les stygires sont aveugles, mais elles possèdent des yeux vestigiaux cachés sous la chair dure et balafrée de leur visage. Elles perçoivent la lumière vive au travers de ces cicatrices et cela les distrait et les rend malades, c'est pourquoi elles restent dans leurs grottes pendant la journée et sortent uniquement de nuit. Loin d'être bienveillantes, elles cherchent à capturer des voyageurs et des explorateurs pour les réduire à l'état de produits chimiques et d'humours surnaturelles, des substances dont elles imprègnent des gemmes qui leur octroient la vue et des pouvoirs magiques.

STYGIRE

CRÉATURE 7

LM MOYENNE TERRE FÉE

Perception +17 ; vision à travers les gemmes

Langues aklo, cyclope, jotun, terreux

Compétences Athlétisme +15, Connaissance des gemmes +17, Duperie +15, Nature +17, Occultisme +17

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

Objets gemme d'une valeur de 25 po

Vision à travers les gemmes. Tant que la stygire tient une gemme, elle voit à travers en bénéficiant de vision dans le noir et *vision lucide*. Si elle n'a pas de gemme en main, elle est aveugle.

CA 26 ; **Réf** +13, **Vig** +15, **Vol** +19 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 80 ; **Immunités** paralysé, pétrifié, visuel ; **Faiblesse** fer froid 5 ; **Résistance** physique 10 (sauf adamantium)

Maladie de la lumière. Une stygire est malade 1 quand elle se trouve dans une zone de lumière vive.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ griffes, +17 (agile) ; **Dégâts** 2d6+10 tranchants plus malédiction de la pierre
Sorts occultes innés DD 25 ; **4^e clairvoyance**, *façonnage de la pierre*, *lire les présages* ; **3^e clairvoyance**, *cloué à terre* ; **2^e alignement** indétectable, *augure* ; **Tours de magie (4^e)** *lecture de l'aura*, *repérage*

Malédiction de la pierre (malédiction, primordiale, transmutation) Les blessures dues aux griffes de la stygire drainent la chair de sa couleur et teignent le sang qui s'en écoule en gris foncé. À chaque fois qu'une créature est blessée par la Frappe de griffe de la stygire, elle doit réussir un jet de Vigueur DD 25, sinon elle est ralentie 1 (ralentie 2 sur un échec critique) de façon permanente car sa chair se rigidifie comme de la roche. Si une créature est réduite à 0 PV à cause de la Frappe de griffe de la stygire et rate son jet de sauvegarde contre la malédiction de la pierre, elle est pétrifiée. Une créature directement exposée à la lumière du soleil pendant 8 h a droit à un nouveau jet de sauvegarde pour se débarrasser des effets de la malédiction de la pierre, même si elle est pétrifiée.

Regard de la gemme ♦ (émotion, terreur, mental, primordiale) La stygire lève une gemme et regarde dans l'esprit d'un être situé dans un rayon de 9 m. Elle imprègne les pensées de ce dernier de visions le représentant sous forme de cadavre en train de se pétrifier lentement. Il doit réussir un jet de Volonté DD 25 ou être effrayé 1 (effrayé 2 sur un échec critique).



LES GEMMES DES STYGIRES

En général, la gemme d'une stygire n'a pas grande valeur, mais certaines aiment utiliser des pierres de valeur par orgueil. Les stygires les plus puissantes ont appris à utiliser des gemmes particulièrement coûteuses pour améliorer le pouvoir regard de la gemme et peuvent charmer ceux qu'elles regardent, les embraser ou même les empoisonner.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



LES AUTRES TATZLWYRMS

Dans certaines régions, des gens disent avoir vu des créatures semblables aux tatzlwyrms (un corps tout en longueur, deux pattes et une tête), mais pourvues de traits n'étant pas d'origine reptilienne. Les voyageurs parcourant la savane devraient se méfier d'un tatzlwyrms à fourrure et tête de lion protégeant ses petits tandis que ceux qui traversent les montagnes risquent de se faire attaquer par une variante à plumes (mais privée d'ailes) à tête d'aigle.

TATZLWYRM

Un tatzlwyrms ressemble à un serpent aussi grand qu'un homme, avec deux pattes et une tête de dragon. Lointain parent des véritables dragons, il possède une intelligence très modeste. Il sait parler le draconique (avec un fort accent sifflant), mais ses capacités de raisonnement sont limitées et il ne sait pas utiliser la magie. Cela ne l'empêche pas d'être rusé et, pour certains, de construire des pièges rudimentaires et même un antre. En revanche, ce n'est pas un collectionneur de trésors, alors ne vous attendez pas à en trouver un sur une montagne de pièces.

Il arrive qu'un tatzlwyrms forge une relation durable avec un dragon, mais c'est rare. De temps à autre, les dragons les utilisent comme messagers (car ils parlent la même langue, bien que grossièrement), éclaireurs (à cause de leur petite taille), guides (quand ils connaissent bien une montagne) ou même force de frappe (pour harceler les ennemis indignes de l'intérêt direct d'un dragon).

En revanche, les tatzlwyrms ne travaillent pas avec les kobolds, ils les mangent.

À la saison froide, les tatzlwyrms entrent en hibernation. Dès qu'ils sentent l'hiver approcher, ils cherchent un terrier, une crevasse dans la montagne ou même un tas de paille. Des villageois parlent encore du jour où ils ont été envahis par des tatzlwyrms parce que des lanceurs de sorts avaient déclenché un blizzard soudain dans les collines lors d'un affrontement. Les érudits régionaux débattent encore pour savoir si leur arrivée était due au changement de climat soudain ou s'ils ont été attirés par un autre incantateur qui était resté au village, mais appartenait au même groupe de pèlerins que ceux qui se battaient.

Lorsqu'un tatzlwyrms est confronté à une autre créature, il y a bien plus de chances pour qu'il attaque plutôt que de battre en retraite. Il arrive que cette créature se tapisse en embuscade en profitant du camouflage naturel que lui offrent ses écailles et attende l'occasion idéale pour lancer son attaque fétiche à la tête de son adversaire : un nuage de vapeur empoisonnée. Comme ce souffle n'a pas une grande portée, le tatzlwyrms doit généralement attraper son ennemi et l'approcher de sa gueule.

TATZLWYRM

CRÉATURE 2

N MOYENNE **DRAGON**

Perception +8 ; vision dans le noir

Langue draconique

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +8, Discrétion +7, Duperie +4, Intimidation +6

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

Camouflage naturel. Les écailles grises, vertes et brunes du tatzlwyrms lui offrent un camouflage naturel. Dans les zones de fourrés denses, il peut se déplacer à sa pleine Vitesse tout en Étant furtif et il dispose d'un bonus de circonstances de +4 pour Se cacher.

CA 18 ; **Réf** +5, **Vig** +11, **Vol** +8

PV 30 ; **Immunités** paralysé, sommeil

Vitesses 9 m, escalade 9 m

Corps à corps ♦ griffes, +10 (agile, magique), **Dégâts** 1d6+6 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +10 (magique), **Dégâts** 1d8+6 perforants

Haleine empoisonnée ♦ Le tatzlwyrms crache une bouffée de vapeur empoisonnée au visage d'une créature adjacente. Cette dernière doit faire un jet de Vigueur DD 15, avec un malus de circonstances de -2 si elle est empoignée ou prise au dépourvu. Le tatzlwyrms ne peut pas réutiliser Haleine empoisonnée pendant 2 rounds.

Succès critique. La cible n'est pas affectée.

Succès. La cible est malade 1.

Échec. La cible subit 2d6 dégâts de poison et elle est affaiblie 1 pendant 1 round.

Échec critique. La cible reçoit 4d6 dégâts de poison et est affaiblie 1 pendant 1 min.

TENDRICULE

Ce curieux amalgame de plantes et de champignons aux tendances animales se forme là où le monde naturel est corrompu par une ignoble magie ou par un amincissement des frontières planaires. C'est un prédateur qui chasse à l'instinct et attend en embuscade le long des sentes forestières peu fréquentées. Le tendricule avale sa proie aussi vite que possible et laisse ses sucs digestifs paralysants digérer son repas. Il se régénère très rapidement grâce aux nutriments extraits de la créature piégée. Une fois récoltés, neutralisés et raffinés, les fluides digestifs du tendricule forment une laque qui conserve une partie de la résistance à l'acide du tendricule.

Le tendricule naît avec une compréhension rudimentaire du sylvestre, mais il arrive qu'il connaisse une autre langue, comme l'aklo, le draconique ou même le nécril. Cela dit, il ne perd pas de temps à discuter avec un repas potentiel, bien que des fées et des incantateurs primordiaux bien décidés aient parfois réussi à forger une alliance ou un lien encore plus étroit avec une telle créature. Pour devenir ami avec un tendricule, il faut des trésors de patience et d'énormes quantités de nourriture. Et ces repas doivent être encore vivants lorsqu'il les reçoit.

Quand le tendricule a fini de manger et qu'il ne se bat pas, il entre dans un état de torpeur pour la journée et c'est l'une des rares périodes où l'on peut l'approcher sans danger. Quand il se réveille, il se rend au cœur de la forêt pour régurgiter les éléments les moins digestes de son repas. Ces restes contiennent parfois des objets de valeur ayant résisté à la digestion et indiquent la proximité de son terrain de chasse.

Les tendricules résident dans les profondeurs des bois et des jungles. Un individu qui s'installe trop près d'une zone habitée attire rapidement une attention malvenue à cause de son appétit vorace. Un tendricule bien nourri développe des fruits contenant des millions de spores. Celles qui atterrissent sur des charognes se développent et forment de nouveaux tendricules.

TENDRICULE CRÉATURE 7

N TRÈS GRANDE **CHAMPIGNON** **PLANTE**

Perception +15 ; vision nocturne

Langue sylvestre (ne peut parler)

Compétences Athlétisme +17, Discrétion +14
(+16 dans les taillis)


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

CA 25 ; **Réf** +12, **Vig** +17, **Vol** +13


PV 120 ; **Immunité** acide ;

Faiblesse feu 5 ;


Résistances perforants 5, tranchants 5

Attaque d'opportunité
nit  Tentacule
uniquement.

Vitesse 6 m

Corps à corps  morsure, +18 (allonge 3 m),


Dégâts 2d10+11 perforants plus Empoignade

Corps à corps  tentacule, +18 (agile, allonge 4,5 m),

Dégâts 2d6+11 contondants plus
Empoignade

Croissance effrénée  **Conditions.**

Le tendricule a Gobé une créature, elle a subi des dégâts depuis la fin du dernier tour et le tendricule n'a pas encore utilisé une action ce tour-ci ; **Effet.** Le tendricule récupère 3d8 PV et se remet des états fatigué et ralenti. S'il est affaibli, il réduit l'intensité de cet état de 2.

Gober  (attaque) Grande, 2d10+7 acide plus venin de tendricule, Rupture 14

Venin de tendricule (mise hors de combat, poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 21 ;

Durée maximale 6 rounds ; **Stade 1** maladroit 2 (1 round) ; **Stade 2** maladroit 2 et ralenti 2 (1 round) ; **Stade 3** paralysé (1 round)



LAQUE DE TENDRICULE

Un objet enduit de laque de tendricule gagne une résistance de 5 contre l'acide. Pour fabriquer et appliquer la laque de tendricule, il faut une formule de niveau 5, le don de compétence Artisanat alchimique et le fluide issu de l'estomac d'un tendricule. Un succès sur un test d'Artisanat DD 20 et quatre jours de travail permettent de protéger une quantité d'objets équivalente à 1 Encombrement, sans coût matériel supplémentaire, mais le fluide est utilisé même si le test est un échec.





LES AUTRES TANES

Créés par les Aînés pour servir d'armes vivantes, les Tanes sont un groupe de créatures mythiques capables de mettre des villes entières à genoux. Le jabberwocky et le sard sont deux autres exemples de Tanes présents dans ce livre, mais on compte aussi parmi eux des créatures comme le bandersnatch, l'oiseau jubjub et probablement le plus puissant de tous, le monstre unique appelé Léviathan.

THRASFYR

Aussi étranges d'apparence que féroces, les thrasfyr ressemblent à des ours à six pattes avec des cornes de taureau, des écailles de dragon et un serpent cracheur de feu en guise de queue. Chaque thrasfyr est enveloppé de chaînes animées qu'il contrôle par l'esprit.

CRÉATURE 17

THRASFYR

RARE CM TRÈS GRANDE BÊTE FEU TANE

Perception +31 ; vision dans le noir, *détection de l'invisibilité*

Langues aklo, sylvestre

Compétences Athlétisme +34, Intimidation +31

For +9, **Dex** +5, **Con** +9, **Int** -3, **Sag** +6, **Cha** +6

Acclimatation planaire. Le thrasfyr considère toujours le plan sur lequel il se trouve comme son foyer.

CA 40 ; **Réf** +28, **Vig** +35, **Vol** +27 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 350, régénération 25 (désactivée par l'acide ou le froid) ; **Immunité** feu ; **Faiblesses** fer froid 15, froid 15 ; **Résistances** physique 15 (sauf fer froid)

Vitesses 12 m, escalade 12 m ; *marche dans les airs*

Corps à corps ♦ chaîne, +34 (magique, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d10+17 contondants plus Renversément amélioré

Corps à corps ♦ corne, +32 (mortel d12, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d12+15 perforants

Corps à corps ♦ griffes, +32 (agile, magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d8+15 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +32 (magique, allonge 3 m), **Dégâts** 3d6+15 perforants plus 3d6 de feu

Sorts primitifs innés DD 37 ; **9^e téléportation** (soi et cavalier uniquement) ; **Constant (4^e) marche dans les airs** ; **(2^e) détection de l'invisibilité**

Enchevêtrement de chaînes ♦♦ (mise hors de combat, primordiale, transmutation). Le thrasfyr agite ses chaînes en tous sens. Toute créature dans une émanation de 4,5 m subit 18d6 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 38).

Celles qui échouent sont immobilisées jusqu'au début du prochain tour du thrasfyr. Ce dernier ne peut plus utiliser l'Enchevêtrement de chaînes ni faire de Frappe de chaînes pendant 1d4 rounds.

Frénésie tourbillonnante ♦♦ Le thrasfyr fait une Frappe de

mâchoires, une de corne et deux de griffes contre des cibles différentes. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du thrasfyr, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Lien avec le cavalier ♦ (divination, mental, primordiale). Le thrasfyr désigne une créature comme cavalier en la touchant de ses griffes. Le thrasfyr et son cavalier peuvent ensuite communiquer par télépathie quelle que soit la distance qui les sépare tant qu'ils sont sur le même plan. Ils savent comment se porte leur partenaire, dans quelle direction et à quelle distance il se trouve, et s'il est affecté par un état.

Souffle ♦♦ La queue de serpent du thrasfyr souffle un cône de feu de 15 m, infligeant 10d12 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 40). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.



TIQUE

Ces parasites buveurs de sang sont des vecteurs communs de maladies et autres infections. Ils infestent le monde entier, à l'exception des endroits les plus isolés ou gelés, et ont évolué de façon à pouvoir se nourrir de toutes sortes de créatures.

TIQUE GÉANTE

Cette tique monstrueuse fait la taille d'un chien et se déplace à une vitesse surprenante.

TIQUE GÉANTE

CRÉATURE 1

N PETITE ANIMAL

Perception +6 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +6

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

CA 16 ; **Réf** +6, **Vig** +9, **Vol** +4

PV 20

Vitesse 4,5 m, escalade 4,5 m

Corps à corps ♦ hypostome, +8 (finesse), **Dégâts** 1d6+1 plus fixation et fièvre des tiques

Absorption de sang ♦ **Conditions** La tique géante est attachée à une créature ; **Effet** La tique géante utilise son hypostome pour absorber le sang de la créature à laquelle elle est attachée. Cela inflige 1d4 dégâts et la tique géante gagne des points de vie temporaires égaux aux dégâts infligés. Une créature dont le sang a été absorbé par une tique géante est drainée 1 jusqu'à ce qu'elle soit soignée de n'importe quel nombre de PV.

Fièvre des tiques (maladie) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 17 ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** affaibli (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 2 (1 jour).

Fixation Quand la tique géante Frappe une créature plus grande qu'elle, son hypostome barbelé l'attache à cette créature. Cela revient à Empoigner la créature, mais la tique géante se déplace avec elle au lieu de l'immobiliser. Tant qu'elle est attachée, la tique géante est prise au dépourvu. Si elle est tuée ou arrachée alors qu'elle est attachée à une créature sur laquelle elle a utilisé l'absorption de sang, cette dernière subit 1 point de dégât persistant de saignement. Échapper à la fixation ou retirer la tique géante d'une autre manière n'inflige pas de dégâts de saignement.

NUÉE DE TIQUES

Cette nuée composée de milliers de tiques aussi grosses qu'un poing forme un tapis mobile d'insectes bouffis — c'est une vision à la fois écœurante et intimidante.

NUÉE DE TIQUES

CRÉATURE 9

N GRANDE ANIMAL NUÉE

Perception +18 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +16, Discrétion +19

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

CA 28 ; **Réf** +19, **Vig** +19, **Vol** +14

PV 130 ; **Immunités** esprit de la nuée, précision ; **Faiblesses** dégâts de zone 10, dégâts d'éclaboussure 10 ; **Résistances** contondants 5, perforants 10, tranchants 10

S'accrocher ↻ **Déclencheur** Une créature quitte l'espace de la nuée ; **Effet**. La nuée subit 1d6 dégâts tandis que les tiques s'accrochent à la créature et continuent de mordre, infligeant 3d6 dégâts perforants persistants. S'immerger dans de l'eau réduit le DD du test nu pour arrêter les dégâts persistants à 5, et tout dégât de zone infligé à la créature détruit les tiques accrochées.

Vitesse 7,5 m, escalade 7,5 m

Fièvre des tiques (maladie) Comme une tique géante mais avec un DD 27.

Nuée de morsures ♦ Chaque ennemi qui se trouve dans l'espace de la nuée subit 3d6 dégâts perforants (jet de Réflexes basique DD 28) plus S'accrocher et est exposé à la fièvre des tiques.



MALADIES CAUSÉES PAR LES TIQUES

Les tiques géantes et les nuées de tiques peuvent parfois infliger d'autres maladies que la fièvre des tiques. D'après la liste p. 118-119 du *Guide du maître*, les maladies causées par les tiques incluent le mal aveuglant, la peste bubonique, la malaria et la fièvre écarlate. Le DD du jet de sauvegarde va de 17 (pour les tiques géantes) à 27 (pour les nuées de tiques).

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





CONSTRUCTIONS ISSUES DE CARAPACES

La carapace d'une tortue serpentine géante fait près de 6 m de long. Elle est solide, naturellement courbe et étanche, ce qui en fait un matériau de construction très utile. Bien que les bourbiérins usent rarement de techniques de construction avancées, ils utilisent les carapaces de ces créatures comme toits ou comme radeaux lorsqu'ils parviennent à s'en procurer. Ils incorporent également les carapaces de tortues plus petites à leurs armures.

TORTUE

Ces créatures sont généralement douces et dociles et préfèrent vivre en solitaire, mais la tortue serpentine, irascible et violente, est une exception notable à cette règle.

TORTUE SERPENTINE

Les tortues serpentes sont des reptiles d'eau douce au cou long et flexible, dotées d'un bec acéré et perforant et d'un caractère agressif, ce qui n'empêche pas certains incantateurs de les choisir comme familiers. Elles pèsent environ 10 kg et leurs carapaces mesurent en moyenne 45 cm de long.

TORTUE SERPENTINE

CRÉATURE -1

N TRÈS PETITE ANIMAL

Perception +3 ; odorat (imprécis) 9 m, vision nocturne

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +3 (+5 dans l'eau)

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

Inspiration profonde. La tortue serpentine peut retenir sa respiration pendant 30 minutes.

CA 16 ; **Réf** +1, **Vig** +8, **Vol** +3

PV 9

Vitesse 3 m, nage 6 m

Corps à corps mâchoires, +6, **Dégâts** 1d4+2 perforants

Défense de l'enveloppe ♦ La tortue serpentine rentre ses membres et sa tête dans sa carapace et termine son tour. Cela augmente sa CA à 18, mais elle ne peut plus agir tant qu'elle n'en ressort pas, ce qui compte comme une action unique.

Serrer les mâchoires ♦ **Conditions** Lors de son action précédente, la tortue serpentine inflige des dégâts à une créature avec sa Frappe de mâchoires ; **Effet** La tortue serre les mâchoires et inflige automatiquement 1d4 dégâts contondants supplémentaires à la créature qu'elle vient de blesser.

TORTUE SERPENTINE GÉANTE

Si la tortue serpentine de taille normale a mauvais caractère, son homologue géante semble délibérément violente envers tout intrus pénétrant son domaine. Cette créature mesure près de 6 m de long, pèse des centaines de kg et elle est capable d'avaler un humanoïde tout entier. Les peuples des marais, en particulier les bourbiérins et les hommes-lézards, ont souvent tenté de les domestiquer pour en faire de puissants gardiens, mais dans la plupart des cas, les victimes s'amoncellent rapidement. Les individus assez malchanceux pour être gobés par une tortue serpentine géante se rendent compte que même son estomac est quelque peu cuirassé, ce qui le rend difficile à transpercer.

TORTUE SERPENTINE GÉANTE

CRÉATURE 9

N GIGANTESQUE ANIMAL

Perception +17, vision nocturne, odorat (imprécis) 9 m

Compétences Athlétisme +20

For +7, **Dex** +0, **Con** +4, **Int** -4, **Sag** +4, **Cha** -2

Inspiration profonde. La tortue serpentine géante peut retenir sa respiration pendant 2 heures.

CA 28 ; **Réf** +15, **Vig** +19, **Vol** +19

PV 170

Vitesse 6 m, nage 12 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +22, **Dégâts** 2d12+10 perforants plus Empoignade améliorée

Chavirer ♦ (attaque, déplacement). La tortue tente de faire chavirer un bateau adjacent de sa taille ou plus petit. Elle doit réussir un test d'Athlétisme avec un DD de 35 (réduit de 5 par catégorie de taille du navire inférieure à celle de la tortue) ou égal au DD de Connaissance de la navigation maritime du pilote, selon le plus élevé.

Défense de l'enveloppe ♦ Comme pour la tortue serpentine, mais avec une CA de 30.

Gober ♦ Grande, 2d12+7 contondants, Rupture 30



TOTENMASKE

Engendrés par les obsessions contre-nature et autodestructrices dont ils faisaient preuve de leur vivant, les totemmaskes sont les vestiges morts-vivants des personnes les plus décadentes et impures parmi nous. Incapables d'assouvir leurs désirs pervers, ces ignobles morts-vivants peuvent drainer la chair de leurs victimes pour s'en envelopper, créant ainsi une parodie de vie qui leur permet de poursuivre leurs besoins primaires. Les envies spécifiques des totemmaskes varient — l'un peut être obsédé par la nourriture et la boisson, un autre peut être vaniteux et chercher une apparence séduisante à admirer dans un miroir, tandis qu'un troisième peut tout simplement être très excité par l'odeur du sang. Qu'importe les sensations recherchées par un totemmaske, son vice est toujours poussé à l'extrême, car ce péché est celui qui l'a condamné à la non-mort. Ainsi, un totemmaske obsédé par la nourriture est capable d'assaillir une boulangerie ou une brasserie, tout comme un totemmaske vaniteux obnubilé par la séduction peut vite se lasser de ses nouvelles apparences et choisir une nouvelle victime chaque jour, voire chaque heure.

TOTENMASKE

NM MOYENNE MORT-VIVANT

Perception +15, vision dans le noir

Langues commun, nécril

Compétences Acrobaties +15, Discrétion +17, Duperie +17, Vol +15

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

CA 25 ; **Réf** +17, **Vig** +15, **Vol** +13

PV 128, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison

Vitesse 12 m

Corps à corps ♦ griffe, +18 (agile, finesse), **Dégâts** 2d8+7 tranchants

Corps à corps ♦ mâchoires, +18 (finesse), **Dégâts** 2d6+7 perforants plus 2d6 négatifs

Consommation de chair ♦ (divine, nécromancie) **Conditions** Le totemmaske réussit deux

Frappes de griffes sur le même ennemi durant le tour et est toujours adjacent à celui-ci ; **Effet**. Le totemmaske draine la chair de la créature. Cette dernière devient malade 2 et drainée 1 jusqu'à ce qu'elle réussisse un Jet de Vigueur DD 25 (en cas d'échec critique, elle devient malade 2 et drainée 2).

Forme vivante ♦ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Le totemmaske prend l'apparence d'une créature humanoïde de taille Moyenne ou plus petite. Il prend la forme qu'il arborait de son vivant ou celle de la dernière créature qu'il a réussi à toucher avec Consommation de chair. Cela ne modifie pas sa Vitesse ni le bonus à l'attaque et aux dégâts de ses Frappes, mais cela peut modifier le type de dégâts infligés avec une Frappe (ils deviennent le plus souvent contondants).

Modeler la chair (malédiction, divine, nécromancie).

Après avoir été en contact avec une créature paralysée, inconsciente ou consentante durant 1 min, le totemmaske peut remodeler le visage de sa cible et recouvrir de chair certaines parties vitales. Cette dernière peut tenter un jet de Vigueur DD 25 pour résister ; un succès critique lui confère une immunité temporaire à Modeler la chair durant 24 h. À chaque utilisation de Modeler la chair, le totemmaske choisit une partie du visage : les oreilles (la cible devient sourde), les yeux (la cible devient aveugle), la bouche (la cible ne peut plus parler ni manger) ou le nez (la cible ne peut plus sentir). Une créature dont le nez et la bouche ont été recouverts ne peut plus respirer et commence à asphyxier (*Livre de base* 478). Les changements sont permanents à moins que la créature soit délivrée de la malédiction ou que la chair fixée subisse une opération chirurgicale grâce à un test de Médecine DD 25 d'une durée de 1d4 rounds causant 1d6 dégâts tranchants par round.



SCULPTEURS DE CHAIR

Certains totemmaskes fabriquent des « œuvres d'art » macabres en sculptant la chair de leurs victimes, passant des heures, des jours et parfois même des semaines à modeler leur peau ou à combiner plusieurs créatures en une seule. Cela donne des résultats affreux, comme des meubles faits de chair dont les possesseurs sont toujours en vie, des « sculptures » qui n'ont absolument rien d'humanoïde et bien d'autres choses tordues et dépravées.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



CONQUES DES TRITONS

Les tritons utilisent les conques comme focaliseurs pour convoquer leurs alliés aquatiques. Certains se spécialisent dans différentes utilisations, par exemple effrayer leurs ennemis (comme avec le sort *terreur*) ou utiliser l'eau pour attaquer (comme le sort *poussée hydraulique*). Les conques n'ont aucun effet magique si elles ne sont pas entre les mains des tritons, mais elles ont inspiré d'autres artisans pour la construction des *conques du triton* magiques (Livre de base 604).

TRITON

Les tritons sont parfois confondus avec les hommes-poissons, à juste titre, car les deux espèces vivent sous l'eau et possèdent à la fois des caractéristiques d'humains et de poisson. Cependant, ils n'ont pas de queue, mais bien deux jambes. Cela leur permet de se déplacer sur terre, bien qu'ils se sentent moins à l'aise et malhabiles à la surface.

Les bras et les jambes des tritons sont ornés de nageoires qui facilitent leurs déplacements sous l'eau et leur corps est couvert de fines écailles allant de l'argenté au bleu céruléen en passant par le vert d'eau. Leur nature amphibienne est trahie par les palmures entre leurs doigts et leurs orteils ainsi que par le fait qu'ils possèdent non seulement des branchies, mais aussi un nez et une bouche humanoïdes. Leurs cheveux poussent en de longs filaments semblables à des algues, souvent verts, parfois bleus ou blancs. La couleur de leurs yeux varie, allant du bleu de l'océan à des nuances dorées.

Beaucoup de tritons se considèrent comme les défenseurs des profondeurs et consacrent leurs vies à protéger les habitants des mers de créatures et d'intrus mal intentionnés — qu'ils viennent des fonds marins ou du monde en surface. Leurs plus grands ennemis sont les diables des mers et les algholthus, maîtres de forces amphibienues que les tritons ont dû combattre à la fois sous l'eau et à l'air libre.

Dans leur quête contre le mal sous-marin, ces derniers s'allient parfois à des dauphins, des tortues de mer (ces deux espèces faisant d'excellentes montures), des élémentaires d'eau et parfois même des requins et des serpents de mer. Les tritons peuvent convoquer leurs alliés en se servant d'une conque comme trompette. Concernant les autres espèces intelligentes vivant sous la mer, les tritons sont fiers de leur autonomie. Ils ne commercent que rarement avec les peuples sous-marins comme les hommes-poissons et il est encore plus inhabituel de les voir former des alliances reconnues.

Ils vivent dans des villages naturels sur le fond marin, faisant de barrières de corail colorées leurs maisons dans des rifts réchauffés par l'activité volcanique ou même dans des canyons sous-marins — bien qu'ils évitent de s'installer dans les profondeurs extrêmes où ils risqueraient de rencontrer des krakens, voire pire. Ils aiment décorer leurs maisons de plantes aquatiques, de poissons bioluminescents et de jolies babioles trouvées dans des épaves.

TRITON

CRÉATURE 2

NB MOYENNE AMPHIBIE HUMANOÏDE

Perception +8 ; vision dans le noir

Langues aquatique, commun

Compétences Artisanat +4, Athlétisme +8, Diplomatie +6, Discrétion +9, Nature +6

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

Objets conque, armure de carapace (armure de peau), trident

CA 18 ; **Réf** +11, **Vig** +5, **Vol** +8

PV 30

Vitesse 1,5 m, nage 10,5 m

Corps à corps ♦ trident, +10, **Dégâts** 1d8+6 perforants

À distance ♦ trident, +9 (jet 6 m), **Dégâts** 1d8+6 perforants

Convocation d'allié aquatique ♦♦♦ (invocation, primordiale) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Le triton souffle dans

une conque, lançant un sort *convocation d'animal* de niveau 2. Le triton ne peut convoquer que des créatures aquatiques telles que le dauphin (page 68), la pieuvre (page 229), la raie (page 245), le serpent de mer (page 256) ou l'anguille électrique (Bestiaire 18). La créature reste jusqu'à ce qu'elle soit tuée, que le triton la Révoque ou qu'il invoque un autre allié.

Défenseur des mers ♦ Le triton Interagit pour lever son trident, gagnant un bonus de circonstances de +1 à sa CA jusqu'au début de son prochain tour. Pendant ce temps, tous ses alliés bénéficient aussi du bonus tant qu'ils restent adjacents au triton.

TROLL

Brutes imposantes aux mâchoires pleines de bave et aux griffes acérées, les trolls sont des prédateurs voraces. Ils sont presque invulnérables et n'en démordent pas lorsqu'ils ont une idée, c'est pourquoi ils se jettent sur leurs proies avec une imprudence téméraire. Les blessures qui estropieraient ou tueraient la plupart des créatures se régénèrent en quelques secondes pour laisser place à une chair parfaitement saine.

Les trolls ne marquent pas leur territoire de chasse à l'aide de traces de griffes ou d'urine, comme le font les autres bêtes. Après s'être goinfrés de leurs proies, ils suspendent toute la viande, les os et les autres restes corporels à des branches d'arbres pour indiquer leur domaine. Malheureusement, ils ont tendance à considérer ces frontières comme approximatives. Avant qu'un voyageur malchanceux ne remarque ces sinistres marqueurs et se rende compte qu'il s'est aventuré sur le territoire des trolls, ces derniers se préparent déjà à l'attaquer.

Les pages ci-dessous présentent des variétés de trolls moins connues que le troll ordinaire.

TROLL DES GLACES

Les trolls des glaces sont des créatures congelées cauchemardesques aux griffes et aux dents de givre. Ils sont plus fûtés que les trolls ordinaires et chassent souvent en groupes de trois — l'un d'entre eux attaque ouvertement leur proie tandis que les deux autres repèrent ses faiblesses pour se préparer à l'abattre. Les trolls des glaces se délectent de la chair humaine et déplacent leurs territoires de chasse en fonction des saisons, afin de rester à proximité de leurs proies favorites. Plus petits que les trolls communs, ils mesurent à peu près 3,3 mètres lorsqu'ils se tiennent droits et pèsent 450 kg. Leur peau malade et gercée est d'une pâleur glaciale et céruleenne. Les trolls des glaces se parent souvent de trophées d'os et des peaux de leurs victimes.

TROLL DES GLACES

CRÉATURE 4

PEU COURANT CM GRANDE FROID GÉANT TROLL

Perception +12 ; vision dans le noir

Langues commun, jotun

Compétences Athlétisme +13, Intimidation +10, Survie +10

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

Objets hachette

CA 19 ; **Réf** +10, **Vig** +13, **Vol** +8

PV 90, régénération 15 (désactivée par l'acide ou le feu) ;

Immunité froid ; **Faiblesse** feu 10

Attaque d'opportunité ⚡

Vitesse 9 m ; marche sur la glace

Corps à corps ⚡ griffe, +13 (agile, allonge 3 m),

Dégâts 2d4+7 tranchants

Corps à corps ⚡ hachette, +13 (agile, allonge 3 m, balayage), **Dégâts** 2d6+7 tranchants

Corps à corps ⚡ mâchoires, +13 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+7 perforants

À distance ⚡ hachette, +10 (agile, balayage, jet 3 m), **Dégâts** 2d6+7 tranchants

Éventration ⚡ griffe

Marche sur la glace. Un troll des glaces 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.

TROLL DES CAVERNES

Charognards insatiables régnant sur l'éternelle obscurité de l'Ombreterre, les trolls des cavernes consomment tout sur leur chemin — même les roches et les minéraux lorsque les mets plus nourrissants se font rares. Ces goliaths de pierre peuvent percer des tunnels dans le roc grâce à leurs griffes tranchantes comme l'acier.



FROID IMMORTEL

Traditionnellement isolés dans les contrées sauvages et glaciales des Terres des sagas, les trolls des glaces se font de plus en plus nombreux sur les territoires de Golarion aux climats plus tempérés. On ignore pourquoi ces trolls au cœur de glace sont attirés vers le sud, mais certains pensent que les machinations d'un seigneur démoniaque n'y sont pas étrangères.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



SPÉCIALITÉS DE NAR-VOTH

Les trolls des cavernes et les xorns – des élémentaires de terre trapus et tripartites – partagent un appétit glouton pour les gisements de minéraux précieux. Quand ces créatures se rencontrent, une frénésie de griffes et un gavage vorace s'ensuivent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul camp debout. Les trolls des cavernes les plus puissants peuvent acquérir la perception des vibrations en se nourrissant d'un très grand nombre de xorns et régner sur leurs semblables souterrains.

Ils ne s'aventurent que rarement en surface, car leur vulnérabilité à la lumière du soleil les handicape, les pétrifiant sur le long terme. Les blessures causées par le feu à des trolls des cavernes se régénèrent, ce qui n'est pas le cas pour les trolls communs. En revanche, à cause de la nature cristalline de leur peau, les attaques sonores peuvent neutraliser leur compétence de régénération.

Lorsque les trolls des cavernes vieillissent, leur épiderme de silex se pare de petits cristaux et de pierres à la composition variée. Les gueules des parangons de leur espèce sont remplies de larges crocs cristallins. Un troll des cavernes ordinaire mesure 4,2 m et pèse environ 1000 kg.

TROLL DES CAVERNES

CRÉATURE 6

PEU COURANT CM GRANDE TERRE GÉANT TROLL

Perception +14 ; vision dans le noir

Langues commun des profondeurs, jotun

Compétences Athlétisme +16, Intimidation +14

For +6, **Dex** +2, **Con** +6, **Int** -2, **Sag** +2, **Cha** +2

CA 22 ; **Réf** +13, **Vig** +18, **Vol** +8

PV 135, régénération 20 (désactivée par l'acide ou le son) ; **Immunités** saignement

Attaque d'opportunité ➤

Interception de rochers ➤

Pétrification solaire. Directement exposé à la lumière du soleil, un troll des cavernes devient immédiatement ralenti 1 et ne peut plus utiliser de réactions ni Piétinement. Cette valeur augmente de 1 à chaque fois que le troll des cavernes termine un tour au soleil. Si cela réduit les actions du troll des cavernes à 0, il devient pétrifié jusqu'à ce qu'il ait passé au moins 1 min dans les ténèbres. Les sorts qui créent un soleil magique comme *explosion de lumière* ne peuvent pas pétrifier un troll des cavernes, mais après avoir été exposé à un tel effet, le troll est ralenti 1 pendant 1d4 rounds.

Vitesse 7,5 m, creusement 6 m, escalade 6 m

Corps à corps ➤ griffe, +16 (agile, allonge 3 m),

Dégâts 2d6+8 tranchants

Corps à corps ➤ mâchoires, +16 (allonge 3 m),

Dégâts 2d10+8 perforants

À distance ➤ rocher, +16 (brutal, facteur de portée 36 m), **Dégâts** 1d12+8 contondants

Éventration ➤ griffe

Foreur de roche Un troll des cavernes peut creuser la roche solide à une Vitesse de 3 m. Il peut laisser un tunnel derrière lui s'il le souhaite.

Projection de rochers ➤

TROLL À DEUX TÊTES

Les trolls à deux têtes sont des monstres sauvages à l'esprit double possédant une soif de sang insatiable, et nombre de contes horribles sur leur appétit vorace sont murmurés dans les foyers des terres de la mer Intérieure. En effet, la tradition veut que les parents invoquent les trolls à deux têtes pour pousser leurs enfants à bien se comporter. « Termine tes corvées », pourrait dire quelqu'un à son enfant têtard, « ou un troll à deux têtes viendra t'enlever une nuit et te dévorera tout cru ! » Il serait ardu d'expliquer pourquoi les parents perpétuent une tradition aussi morbide, mais il est certain que les trolls à deux têtes apprécient tout particulièrement les « amuse-gueule » — toute créature assez petite pour être dévorée en une bouchée.



Un troll à deux têtes adulte mesure presque 4 m de haut et pèse environ 850 kg. Contrairement aux trolls ordinaires, les trolls à deux têtes ont hérité de la démarche droite de leurs ancêtres ettins et ne se tiennent pas voûtés.

TROLL À DEUX TÊTES

CRÉATURE 8

PEU COURANT CM GRANDE GÉANT TROLL

Perception +18 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +18, Intimidation +17

Langue jotun

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

Cerveaux indépendants Chaque tête du troll 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 l'un des bras du troll, mais les deux peuvent commander les jambes. Toute capacité qui trancherait l'une de ses têtes (comme la propriété *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 du troll.

Objets gourdin

CA 24 ; **Réf** +15, **Vig** +20, **Vol** +14

PV 190, régénération 25 (désactivée par l'acide ou le feu) ; **Faiblesse** feu 10

Attaque d'opportunité ☞

Repousse de la tête La régénération d'un troll à deux têtes peut faire repousser une tête coupée. Après avoir récupéré des points de vie grâce à sa régénération, le troll à deux têtes tente un test nu DD 10. En cas de succès, la tête coupée est entièrement restaurée. S'il perd sa dernière tête, le troll meurt immédiatement.

Vitesse 9 m

Corps à corps ☞ mâchoires, +18 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d12+8 perforants

Corps à corps ☞ gourdin, +18 (allonge 3 m), **Dégâts** 2d6+8 contondants

Corps à corps ☞ griffe, +18 (agile, allonge 3 m), **Dégâts** 2d8+8 tranchants

À distance ☞ gourdin, +13 (jet 3 m), **Dégâts** 2d6+8 contondants

Morsure réactive ☞ **Conditions** Au cours d'un round, l'une des têtes du troll réussit deux Frappes de griffe contre le même ennemi ; **Effet**. L'autre tête utilise sa réaction pour effectuer une Frappe de mâchoires contre la créature touchée.

TROLL JOTUND

Les trolls jotund sont des horreurs géantes à neuf têtes qui rôdent dans les tourbières glacées, les marais et les terrains vagues, toujours seuls et toujours furieux. Bien que chacune des neuf têtes de cette créature possède son propre cerveau et ses propres sens, elles travaillent beaucoup plus en équipe que celles des trolls à deux têtes, qui possèdent un esprit double. Toutefois, elles se battent et se disputent très souvent, surtout lorsqu'il s'agit de décider laquelle va manger. Le fait que les neuf gueules soient connectées au même estomac partagé n'a que peu d'importance lors de tels débats culinaires.

Il est dit que le troll jotund possède la forme primordiale, sinon originelle, des premiers trolls à avoir envahi le monde, émergeant d'un royaume mythique du Grand Au-Delà appelé Jotungard. Ce domaine tentaculaire, niché dans des contrées éloignées de l'Élysée, est le foyer légendaire des dieux vénérés par les géants et leurs semblables. On ignore si le troll jotund a été créé à Jotungard dans le but d'envahir le plan matériel par punition ou par défi, ou si c'est une simple légende évocatrice racontée par les érudits. Pour leur part, les trolls jotund ne s'en soucient guère.



MÈRE DES TROLLS

En général, les trolls et les ettins ne se reproduisent pas entre eux. C'est pourtant cette alliance qui est à l'origine des trolls à deux têtes – de tels couples ont été orchestrés et arrangés par le culte de Lamashtu, il y a bien longtemps. Oublieux de leurs origines, les trolls à deux têtes n'ont d'ordinaire que peu d'égards pour la Mère des Monstres.



INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



MUTANTS VORACES

Les trolls jotund sont plus nombreux dans deux régions précises de la planète Golarion : les terres dévastées par magie de la Désolation de Mana et les badlands irradiées de la Numérie. Dans les deux cas, la présence de magie ou de science affectant l'existence semble avoir stimulé la présence de ces monstruosité pataudes.

TROLL JOTUND

RARE CM TRÈS GRANDE GÉANT MUTANT TROLL

Perception +29 ; vision dans le noir

Langue jotun

Compétences Athlétisme +29, Intimidation +27

For +8, **Dex** +4, **Con** +8, **Int** -1, **Sag** +6, **Cha** +4

CA 35 ; vision à 360° ; **Réf** +23, **Vig** +31, **Vol** +23

PV 360, régénération 40 (désactivée par l'acide ou le feu) ; **Faiblesse** feu 10

Attaque d'opportunité ⤴

Interception de rochers ⤴

Opportunités multiples. Un troll jotund gagne une réaction supplémentaire par round pour chacune de ses têtes en plus de la première, mais uniquement pour des Attaques d'opportunité avec leurs mâchoires ou pour Gober rapidement. La même action ne peut pas déclencher plusieurs réactions du troll, même si une créature quitte plusieurs cases à portée ; de plus, le troll jotund doit utiliser une tête différente pour chaque Attaque d'opportunité. À chaque fois qu'une de ses têtes est tranchée, le troll jotund perd une de ses réactions supplémentaires par round.

Repousse de la tête D'ordinaire, un troll jotund possède neuf têtes, et sa régénération peut faire repousser l'une d'entre elles si elle a été coupée par un effet tel que celui d'une arme *vorpale*. Après avoir récupéré des points de vie grâce à sa régénération, le troll jotund tente un test nu DD 8. En cas de succès, une tête coupée est entièrement restaurée ; en cas de succès critique, deux de ses têtes le sont. S'il perd sa dernière tête, le troll jotund meurt immédiatement.

Vitesse 9 m, escalade 6 m

Corps à corps ⬥ griffe, +29 (agile, allonge 4,5 m),

Dégâts 3d10+14 tranchants

Corps à corps ⬥ mâchoires, +29 (allonge 4,5 m) ;

Dégâts 3d12+14 perforants

À distance ⬥ rocher, +30 (brutal, facteur de portée 36 m),

Dégâts 2d12+14 contondants

Éventration ⬥ griffe

Gober ⬥ (attaque) Moyenne, 3d12+8 contondants, Rupture 36

Gober rapidement ⤴ **Déclencheur.** Le troll jotund Empoigne une créature avec ses mâchoires ; **Effet.** Le troll utilise Gober.

Mâchoires voraces ⬥⬥ Le troll jotund effectue un nombre de Frappes de mâchoire au maximum égal à son nombre de têtes, chacune contre une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du troll, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Projection de rochers ⬥

Rugissement cacophonique ⬥⬥ (audible, émotion, enchantement, mise hors de combat, mental, primordiale)

Les têtes du troll jotund poussent un rugissement cacophonique au pouvoir mystique, qui déforme l'esprit de son auditeur. Chaque créature qui n'est pas un troll dans un rayon de 30 m doit effectuer un jet de Volonté DD 34. Le troll jotund ne peut plus utiliser Rugissement cacophonique pendant 1d4 rounds.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée contre le Rugissement cacophonique pendant 24 h.

Succès. La créature est stupéfiée 1 pendant 1 round.

Échec. La cible est confuse pendant 1 round.

Échec critique. La cible est confuse pendant 1d4 rounds.



UMONLIE

Les habitants des régions polaires de Golarion parlent d'une bête brutale qui traverse la glace et la neige et peut dévaster plusieurs villages en quelques minutes. Les vénérables Erutakis ayant fondé leur foyer sur le continent arctique qu'est la Couronne du Monde les appellent umonlies.

Ces monstres sont des prédateurs sauvages toujours en chasse et ne se reposent que rarement, car leur appétit est insatiable. En dépit de leur conduite bestiale, les umonlies sont des créatures semi-intelligentes qui, très souvent, choisissent et traquent leurs proies. Toutefois, elles ne sont pas très intelligentes et leurs terrains de chasse se trouvent souvent dans des zones peu peuplées. Il est rare qu'une umonlie prenne d'assaut un village, mais il arrive qu'elle attaque une bande d'hommes, comme un groupe de chasseurs ou d'explorateurs. De nombreuses caravanes traversant la piste d'Aganhei — la route commerciale et intercontinentale entre l'Avistan et le Tian Xia, qui passe par la Couronne du Monde — ont vu leur expédition stoppée net par une rencontre avec l'une de ces monstruosités.

Les personnes étudiant les monstres avancent que les umonlies sont parentes des chuuls, car les deux espèces possèdent des similarités. Ce sont deux types de prédateurs crustacés semi-intelligents qui utilisent des embuscades pour tuer et manger leurs proies. Bien qu'elles ne puissent pas parler, le fait que les umonlies ne connaissent généralement que l'aklo appuie cette théorie. Cela soutiendrait aussi l'hypothèse selon laquelle les chuuls seraient le résultat de manipulations d'alghollthus et signifierait qu'il en va de même pour les umonlies. Toutefois, le fait que ces créatures ne soient pas mauvaises joue en défaveur d'une telle conjecture.



CONTES DES UMONLIES

Bien qu'elles soient immenses, violentes et effrayantes, les umonlies ne sont pas profondément mauvaises. En effet, certaines histoires parlent d'enfants, de gnomes ou d'autres petites créatures ayant rencontré des umonlies sauvages et réussi à se lier d'amitié avec elles. Ainsi, à un certain moment du conte durant lequel le héros haut comme trois pommes est en danger, son énorme allié arrive, surgissant d'un glacier tout près pour jouer le rôle du sauveur invincible. On ignore si ces histoires se basent sur des faits réels.

UMONLIE

CRÉATURE 15

PEU COURANT N TRÈS GRANDE AMPHIBIE BÊTE FROID

Perception +25, perception des vibrations (imprécis) 24 m, vision dans le noir

Langue aklo

Compétences Athlétisme +31, Discrétion +24

For +8, **Dex** +3, **Con** +7, **Int** -3, **Sag** +2, **Cha** +3

CA 39 ; **Réf** +26, **Vig** +28, **Vol** +23 ; bonus de statut de +1 contre la magie

PV 320 ; **Immunité** froid ; **Faiblesse** feu 15 ; **Résistance** mental 10

Vitesse 15 m, creusement 7,5 m, nage 12 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +31 (allonge 3 m),

Dégâts 3d6+16 perforants plus 3d6 de froid

Corps à corps ♦ pince, +31 (agile, allonge 4,5 m),

Dégâts 3d8+16 tranchants plus Empoignade améliorée

Constriction supérieure ♦ 2d10+8 contondants, DD 36

Souffle glacial ♦♦ (froid, évocation, mise hors de combat, primordiale). L'umonlie expire un cône de froid extrême qui inflige des dégâts à ses proies et peut la congeler au sol. Son souffle inflige 12d8 dégâts de froid à toutes les créatures se trouvant dans un cône de 15 m (jet de Réflexes DD 38). L'umonlie doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser son Souffle glacial.

Succès critique. La créature n'est pas affectée.

Succès. La créature subit la moitié des dégâts et est ralentie 1 pendant 1 round.

Échec. La créature reçoit la totalité des dégâts et est ralentie 1 pendant 1 round. Si la créature se trouve au sol, une fine couche de glace se forme autour d'elle, l'immobilisant, et elle ne peut pas guérir de son état ralenti. Elle reste immobilisée et ralentie 1 jusqu'à ce qu'elle réussisse à S'échapper (DD 36) ou qu'elle inflige 30 dégâts à la glace, laquelle possède une faiblesse 10 au feu.

Échec critique. Comme pour l'échec, mais la créature subit le double des dégâts et devra en infliger 60 pour briser la glace qui la retient.





MINOS-PASHAT

Les premiers urdefhans apparurent sur Golarion dans les profondeurs de l'Ombreterre, dans le caveau de Minos-Pashat, une caverne aussi grande qu'une nation parcourue d'un enchevêtrement labyrinthique de stalactites, de stalagmites et de fissures.

URDEFHAN

Les urdefhans sont de violents bellicistes, occultistes et empoisonneurs vivant dans l'Ombreterre. Ils furent créés durant les siècles passés par les mystérieux Cavaliers de l'Apocalypse originels, pour leur servir en tant qu'agents de la fin des temps sur le plan matériel. Les urdefhans honorent encore leurs créateurs en vénérant les misérables êtres régnant sur le plan d'Abaddon, et à l'instar de leurs seigneurs démoniaques, ils n'ont qu'une seule et unique raison d'être : tuer.

Bien qu'ils soient humanoïdes et vivent en grands groupes, toute similitude avec les ascendances de la surface s'arrête là. Ils ont un visage terrifiant, leur peau est transparente et laisse entrevoir leur musculature et leurs entrailles luisantes, ainsi que l'éclat de leurs os. Pire encore, leurs yeux sont rouges et maléfiques. Tout ceci, sans parler de leur gueule béante remplie de crocs aiguisés, contribue à créer la fausse impression que ce sont des espèces de morts-vivants vampiriques et non des êtres vivants faits de chair et de sang. Quand un urdefhan meurt, sa peau se caille rapidement et finit par exploser en une vague de corruption affreuse qui s'étend sur la chair de toute créature présente dans la zone. L'urdefhan moyen considère son trépas comme une déconvenue car une fois décédé, il sera incapable de continuer à tuer.

Son souci premier est la mort et la façon la plus sanglante et douloureuse de l'infliger au plus grand nombre. En plus de cette philosophie de la violence, il s'intéresse partiellement à d'autres sujets, tels que les différents types de guerres ou certains aspects de leur religion maudite. Lorsqu'il n'est pas activement plongé dans cette frénésie, la seule chose capable de tempérer la cruauté grisante d'un urdefhan est l'instinct de survie qui lui permet de perdurer assez longtemps pour répandre la « bénédiction » de ses protecteurs démoniaques. Entre chaque guerre, il passe son temps à inventer de nouvelles armes, développer de nouvelles maladies et rechercher de terribles magies inédites afin de se préparer au prochain et inévitable conflit.

GUERRIER URDEFHAN

Dès leur naissance, les urdefhans sont préparés pour la guerre. Leurs guerriers comptent parmi les moins puissants des membres de cette espèce rencontrés en dehors de leurs étranges cités souterraines.

GUERRIER URDEFHAN

CRÉATURE 3

NM MOYENNE HUMANOÏDE URDEFHAN

Perception +9 ; vision dans le noir supérieure

Langues aklo, commun des profondeurs, démonique

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +9, Religion +7, Survie +7

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

Objets arc long composite (20 flèches), armure de cuir clouté, épée rhoka

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

PV 55, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, terreur ; **Faiblesse** positif 5

Attaque d'opportunité ⚡

Décomposition nécrotique (divine, nécromancie, négatif). Quand un urdefhan meurt, sa chair invisible pourrit rapidement et devient un gaz à l'odeur atroce qui s'étend sur une émanation de 1,5 m autour du cadavre. Cela inflige 3d6 dégâts négatifs à toutes les créatures présentes dans la zone, car leur chair caille et pourrit elle aussi (Jet de Vigueur basique DD 17).

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ⚔ épée rhoka, +12 (mortel 1d8, deux mains 1d10), **Dégâts** 1d8+6 tranchants

Corps à corps ⚔ mâchoires, +12, **Dégâts** 1d6+6 perforants plus Méchante morsure

À distance ⚔ arc long composite, +10 (mortel 1d10, propulsif, facteur de portée 30 m, volée 9 m),

Dégâts 1d8+4 perforants

Sorts innés divins DD 17, attaque +9 ; **2^e mise à mort** ; **1^{er} feuille morte** (à volonté, soi uniquement), rayon affaiblissant

Attaque vorace ⚔⚔ L'urdefhan inflige une Frappe d'épée rhoka et une Frappe de mâchoires à une même créature. Son malus d'attaques multiples augmente seulement après avoir effectué les deux attaques.



Méchante morsure ♦ **Conditions** L'urdefhan a infligé une Frappe de mâchoires à une créature durant sa dernière action ; **Effet**. Il maintient le contact et la chair de la victime devient translucide autour de la blessure. Il choisit l'une des deux options suivantes, chacune d'entre elle requérant un jet de Vigueur DD 20. Si la Frappe de mâchoires a été un succès critique, la créature subit les deux effets et le résultat du jet de sauvegarde est le même pour les deux.

- **Absorber le sang** L'urdefhan boit une partie du sang de la créature. En cas d'échec, cette dernière est drainée 1 et l'urdefhan regagne 5 PV (en cas d'échec critique, elle est drainée 2 et le monstre regagne 10 PV).
- **Absorber la vitalité** (nécromancie) L'urdefhan absorbe une partie de l'essence de vie de la créature. En cas d'échec, cette dernière devient affaiblie 1 durant 1 h (ou affaiblie 2 durant 1 h en cas d'échec critique).

BOURREAU URDEFHAN

Les incantateurs urdefhans avec des aptitudes pour le divin portent une dévotion contre-nature à tous les daémons, choisissant généralement l'un des Quatre Cavaliers de l'Apocalypse d'Abaddon pour saint protecteur. Grâce à leurs legs impies, ces bourreaux convoquent des daémons durant les combats et soutiennent leurs alliés au moyen d'une puissante magie profane, préférant rester à l'écart de la mêlée.

BOURREAU URDEFHAN

CRÉATURE 5

NM MOYENNE HUMANOÏDE URDEFHAN

Perception +13 ; vision dans le noir supérieure

Langues aklo, commun des profondeurs, daémonique

Compétences Acrobaties +8, Artisanat +9, Intimidation +11, Occultisme +11, Religion +13

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

Objets marteau de guerre

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

PV 77, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, terreur ; **Faiblesse** positif 5

Décomposition nécrotique (divine, nécromancie, négatif) Comme pour le guerrier urdefhan, mais avec un DD 21 et 5d6 dégâts négatifs.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ mâchoires, +14, **Dégâts** 2d6+5 perforants plus Méchante morsure

Corps à corps ♦ marteau de guerre, +12 (pousser), **Dégâts** 1d8+5 contondants

Sorts innés divins DD 23, attaque +15 ; **3^e** mise à mal, paralysie ; **2^e** fausse vie, mise à mal, mise à mort, ténèbres ; **1^{er}** feuille morte (soi uniquement), mise à mal, rayon affaiblissant, sinistres volutes

Rituels DD 23 ; pacte daémonique

Méchante morsure ♦ Comme pour le guerrier urdefhan, mais avec un DD 22.

Raviver le fervent ♦♦ (audible, divine, émotion, enchantement, mental) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet** L'urdefhan pousse un cri de guerre et ses alliés et lui entrent dans une frénésie fanatique. Chaque allié entendant cet appel gagne un bonus de statut de +1 à ses jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, et subit un malus de statut de -1 à sa CA. Les alliés affectés doivent utiliser au minimum une de leurs actions pour Frapper à chaque tour, s'ils le peuvent (même si cela implique d'attaquer un allié, un objet, ou le vide). Cela dure 2d4 rounds.



ÉPÉES RHOKA

L'épée rhoka est l'arme favorite des soldats urdefhans, bien que tous les membres de leur espèce sachent manier cet instrument de guerre. Ces armes évoluées peu courantes coûtent 4 po, infligent 1d8 dégâts tranchants, ont un Encombrement de 2 et s'utilisent à une main. Les épées rhokas font partie du groupe des épées et possèdent le trait mortel d8, ainsi que le trait à deux mains 1d10.





CONSTRUIRE UN VRYKOLAKAS

Comme les vampires (*Bestiaire* 321-325), les vrykolakas peuvent infecter leurs victimes avec leur forme pervertie de vampirisme, transformant par là même n'importe quel monstre vivant en une horreur morte-vivante. Vous pouvez construire un nouveau vrykolakas à partir de zéro en utilisant les règles de création de monstre standard, qui ont servi à créer les rejetons vrykolakas, les maîtres vrykolakas et les anciens vrykolakas, ou vous pouvez utiliser le guide dans la section Créer un vrykolakas pour transformer une créature existante (même un personnage joueur !) en un vrykolakas, en modifiant le monstre selon votre convenance. Dans les deux cas, les pouvoirs spécifiques du vrykolakas comme Soins négatifs, Corruption sauvage et Boire le sang fonctionnent de la même façon.

VAMPIRE, VRYKOLAKAS

Les âmes perverses et vengeresses qui n'ont même pas eu droit à de simples funérailles peuvent revenir sous la forme de vrykolakas, des corps réanimés buveurs de sang et porteurs d'épidémies. Ils répandent la souffrance et la mort auprès des malheureux qui croisent leur chemin et punissent tous ceux qui leur rappellent les créatures ayant négligé d'accorder le repos à leurs âmes et leurs corps.

CRÉER UN VRYKOLAKAS

Vous pouvez transformer une créature vivante existante en vrykolakas en suivant les étapes suivantes.

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

- Elle gagne les traits mort-vivant et vampire et devient mauvaise.
- Augmentez sa CA, ses modificateurs d'attaque, ses DD, ses jets de sauvegarde et ses modificateurs de compétence de 1.
- Augmentez sa Vitesse de 3 m ou mettez-la à 12 m, selon ce qui donne la Vitesse la plus élevée.
- Augmentez les dégâts de ses Frappes et autres pouvoirs offensifs de 1. Si un pouvoir ne peut être utilisé qu'un petit nombre de fois (comme le souffle d'un dragon), augmentez à la place ses dégâts de 2.

POUVOIRS DE BASE DES VRYKOLAKAS

Si la créature de base qui devient un vrykolakas possède des pouvoirs liés au fait d'être en vie, elle les perd. Elle perd aussi les traits qui représentent sa nature de créature vivante, comme humain et humanoïde. Il est aussi possible que vous ayez à modifier certains pouvoirs inadaptés au thème du vrykolakas. Tous les vrykolakas obtiennent les pouvoirs suivants :

Vision dans le noir

Pistage accéléré Le vrykolakas se déplace à pleine Vitesse quand il Piste.

Soins négatifs

Immunités effets de mort, maladie, paralysie, poison, sommeil

Corruption sauvage (malédiction, divine, mise hors de combat, mental, nécromancie, possession) **Déclencheur.** Le vrykolakas est réduit à 0 points de vie, et un animal se trouve à moins de 30 m ; **Effet.** À l'inverse de la plupart des morts-vivants, un vrykolakas n'est pas détruit lorsqu'il atteint 0 PV. À la place, il tente d'envoyer son esprit dans un animal situé à moins de 30 m, qui doit alors faire un jet de Volonté (utilisez un DD élevé pour le niveau du vrykolakas tiré de la table DD et bonus d'attaque des sorts à la page 66 du *Guide du maître*). En cas d'échec, l'animal est possédé. Cela a le même effet que le sort *possession*, mais dure un nombre de jours équivalent au niveau du vrykolakas. Cette possession ne peut pas être contrée par la magie (même si une *délivrance de la malédiction* fonctionne normalement contre elle).

Si l'animal réussit son jet de sauvegarde, le vrykolakas peut tenter de posséder un autre animal situé à 30 m ou moins. Si à n'importe quel moment un animal obtient un succès critique à son jet de sauvegarde ou il n'y a aucun animal à 30 m ou moins, le vrykolakas ne parvient à posséder aucun corps et est détruit.

Un vrykolakas qui possède un animal cherche alors son lieu de sépulture (voir Lié à un site funéraire ci-dessous) pour s'y enterrer immédiatement. Pendant que le vrykolakas est dans cet état de récupération, son hôte animal est paralysé, et le décapiter permet de détruire le vrykolakas et de tuer son hôte. Une délivrance de la malédiction permet de détruire le vrykolakas et de rendre son état normal à l'animal. Après 1d4 jours, si le vrykolakas n'a pas été détruit, l'animal meurt et le vrykolakas se relève dans un nouveau corps identique au précédent, formé à partir des restes de l'animal.

Vitesse d'escalade. Un vrykolakas gagne une Vitesse d'escalade égale à la moitié de sa Vitesse au sol.

Vulnérabilités des vrykolakas. Les vrykolakas possèdent les vulnérabilités suivantes.

- **Lié à un site funéraire.** Un vrykolakas est lié au lieu de sa mort ou de son inhumation. Il doit revenir dans ce lieu une fois par semaine et s'enterrer pendant 24 heures, au cours desquelles il est paralysé et peut être décapité. S'il n'a pas la possibilité de retourner sur ce site, il est réduit à 0 PV et tente une Corruption sauvage ; si son animal hôte ne peut pas revenir sur le site funéraire avant que l'effet de possession prenne fin, le vrykolakas est détruit et l'animal hôte revient à la normale.
- **Vulnérable à la décapitation.** Un vrykolakas qui est décapité ne peut pas utiliser sa Possession férale, et un corps décapité ne peut pas revenir sous la forme d'un vrykolakas.



HABITUDES DES VRYKOLAKAS

La plupart des vrykolakas ont de curieuses manies, comme une compulsion qui les fait frapper à une porte avant d'entrer ou interpellé la personne qui est à l'intérieur. Si celle-ci répond, le vrykolakas tente de la pourchasser et de la tuer dans les trois jours. D'autres possèdent une affinité particulière pour certains types d'animaux et tenteront de les charmer ou de les posséder, ou ont à l'inverse une aversion pour d'autres. À l'inverse d'un vampire moroi, cependant, ces manies sont pour le vrykolakas plus de l'ordre de l'amusement sadique ou des préférences personnelles que des compulsions mystiques.

Crocs. Les dents d'un vrykolakas sont longues, aiguës et mortelles, ce qui lui confère une Frappe de crocs. Il s'agit d'une attaque à mains nues qui inflige des dégâts perforants et qui lui permet d'utiliser son pouvoir Boire le sang. Utilisez les dégâts élevés correspondant au niveau de la créature sur la table des dégâts des Frappes à la page 65 du *Guide du maître*.

Griffes. Si la créature de base possède des mains, il gagne une Frappe à mains nues qui inflige des dégâts tranchants et qui possède le trait agile. Utilisez les dégâts modérés correspondant au niveau de la créature sur la table des dégâts des Frappes à la page 65 du *Guide du maître*.

Boire le sang ♦ (divine, nécromancie) **Conditions.** La dernière action du vrykolakas était une Frappe de crocs réussie ; **Effet.** Le vrykolakas enfonce ses crocs dans cette créature pour boire son sang. Cela nécessite un test d'Athlétisme contre le DD de Vigueur de la créature. En cas de succès, la créature est drainée 1, et le vrykolakas 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. Boire le sang d'une créature déjà drainée ne permet pas au vrykolakas de récupérer des PV, mais la valeur de l'état drainé de la victime augmente de 1. Un vrykolakas peut également boire du sang qui a été extrait dans un récipient pour se nourrir, mais il ne gagne aucun PV ce faisant.

L'état drainé de la créature ciblée diminue de 1 par semaine. Une transfusion sanguine, qui nécessite un test de Médecine DD 20 et suffisamment de sang ou un donneur de sang, réduit l'état drainé de 1 après 10 minutes.

Éventration. ♦ Le vrykolakas gagne l'action Éventration avec ses griffes.

POUVOIRS DU MAÎTRE VRYKOLAKAS

Certains vrykolakas particulièrement puissants peuvent créer des rejetons à partir du corps de leurs victimes et gagner des pouvoirs additionnels, détaillés ci-dessous. Les créatures de niveau 9 ou supérieur peuvent devenir un maître vrykolakas, alors que celles de niveau 12 ou plus qui ont survécu plusieurs siècles peuvent devenir des anciens vrykolakas.

Aura pestilentielle (aura, divine, nécromancie) 1,5 m. Les créatures qui commencent leur tour dans cette zone alors que le vrykolakas est sous sa vraie forme sont exposées à la peste bubonique.

Enfants de la nuit (divine, enchantement, mental). La présence d'un maître vrykolakas incite les créatures sauvages à accomplir les volontés de ce dernier, qu'elles soient des nuées de rats, des wargs, des loups-garous ou des créatures similaires. Le maître vrykolakas peut donner des ordres télépathiques à ces créatures si elles se trouvent à 30 m ou moins, mais elles ne peuvent pas communiquer en retour.

Sorts innés divins. Le maître vrykolakas peut lancer *contact vampirique* (intensifié à la moitié de son niveau arrondi à l'entier supérieur) et *terreur* au niveau 3 trois fois par jour, chacun comme étant des sorts innés divins. Il utilise un DD élevé pour son niveau (*Guide du maître* 66).

Boire le sang. Comme pour un vrykolakas ordinaire, mais la victime est drainée 2 au lieu de 1.

Changement de forme ♦ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Un maître vrykolakas peut se transformer de façon à adopter l'apparence qu'il avait étant vivant, avec les effets d'une *forme humanoïde*, mais sans limite de durée. Il perd ses Frappes de crocs et de griffes mais gagne un bonus de circonstances de +2 à ses tests de Duperie pour Se déguiser tant qu'il est sous cette apparence.

Création de rejetons (divin, intermédiaire, nécromancie). Si une créature meurt après avoir été réduite à 0 PV par le pouvoir Boire le sang, le maître vrykolakas peut la changer en rejeton vrykolakas (page 282) en lui donnant un peu de son propre sang et en l'enterrant pendant 3 nuits. Un rejeton vrykolakas est en général amical envers le vrykolakas qui l'a engendré, mais n'est pas sous son contrôle. Après les 1d6 premiers jours suivant sa création, il part généralement semer ses propres ravages de son côté.

Domination animale ♦♦ (divin, enchantement, mental, mise hors de combat). Le vrykolakas peut lancer *domination* à volonté comme un sort inné divin qui n'affecte que les animaux. Le DD du jet de sauvegarde est un DD élevé pour le niveau du vrykolakas (*Guide du maître* 66), et





AVILIS ET DÉNATURÉS

Les vrykolakas sont des versions bestiales corrompues de ce qu'ils étaient de leur vivant, émaciés et grêlés par la maladie. Leurs colonnes vertébrales sont systématiquement courbées, comme s'ils étaient bossus.

Même si certains vrykolakas sont capables de se dissimuler sous un semblant de chair vivante, leurs souvenirs épars ne leur permettent pas de recréer précisément leur apparence ni leur personnalité d'autrefois.

Ils ne reconnaissent en général pas leurs anciens amis ni leur famille (et inversement), mais ceux dont ils se souviennent sont au premier rang de leurs victimes.

une créature qui réussit est immunisée à la Domination animale de ce vrykolakas pendant 24 h. Détruire le vrykolakas permet de mettre fin à l'effet, mais pas le fait de le réduire à 0 PV. Un animal dominé subit un malus de circonstances de -4 aux jets de sauvegarde contre la Possession férale du vrykolakas.

Peste bubonique (maladie) **Jet de sauvegarde** Vigueur (utilisez un DD élevé pour le niveau du vrykolakas [Guide du maître 66]) ; **Délai** 1 jour ; **Stade 1** fatigué (1 jour) ; **Stade 2** affaibli 2 et fatigué (1 jour) ; **Stade 3** affaibli 3, fatigué et subit 1d6 dégâts de saignement persistants toutes les 1d20 minutes (1 jour)

REJETON VRYKOLAKAS

Les vrykolakas relâchent leurs rejetons sur le monde afin qu'ils y répandent la terreur, les épidémies et la souffrance, et pour détourner l'attention de leurs maîtres.

REJETON VRYKOLAKAS

CRÉATURE 6

NM MOYENNE MORT-VIVANT VAMPIRE

Perception +14 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +15, Discrétion +14, Survie +11

Langues commun

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

CA 24 ; **Réf** +16, **Vig** +14, **Vol** +12

PV 99, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysie, poison, sommeil

Vulnérabilités des vrykolakas

Possession férale ♦ (divine, mental, mise hors de combat, nécromancie, possession) DD 24

Vitesses 12 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ crocs, +17, **Dégâts** 2d8+8 perforants plus Boire le sang

Corps à corps ♦ griffe, +17 (agile), **Dégâts** 2d6+8 tranchants

Boire le sang ♦ (divine, nécromancie). Lorsqu'il Boit le sang, le rejeton vrykolakas regagne 10 PV.

Éventration ♦ griffes

MAÎTRE VRYKOLAKAS

Les maîtres vrykolakas sont d'inquiétants métamorphes. Ils se mêlent aux humains sans se faire détecter et s'en prennent à eux tel un loup dans un troupeau de moutons, laissant le plus souvent les corps se relever en tant que rejetons vrykolakas.

MAÎTRE VRYKOLAKAS

CRÉATURE 10

NM MOYENNE MORT-VIVANT VAMPIRE

Perception +19 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +19, Athlétisme +23, Discrétion +21, Duperie +19, Intimidation +21, Survie +17

Langues commun

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

Enfants de la nuit (divine, enchantement, mental)

Pistage accéléré

CA 30 ; **Réf** +21, **Vig** +19, **Vol** +17

PV 190, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysie, poison, sommeil

Aura pestilentielle (aura, divine, nécromancie) DD 29

Vulnérabilités des vrykolakas

Possession férale ♦ (divine, mental, mise hors de combat, nécromancie, possession) DD 29

Vitesses 12 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ crocs, +23, **Dégâts** 2d12+13 perforants plus Boire le sang

Corps à corps ♦ griffe, +23 (agile), **Dégâts** 2d8+13 tranchants

Sorts innés divins DD 29 ; **5° contact vampirique** (x3) ; **3° terreur** (x3)



Boire le sang ♦ (divine, nécromancie). Lorsqu'il Boit le sang, le maître vrykolakas regagne 19 PV.
Changement de forme ♦ (concentration, divine, métamorphose, transmutation)
Création de rejeton (divine, intermède, nécromancie)
Domination animale ♦ (divine, enchantement, mise hors de combat, mental) DD 29
Éventration ♦ griffes

ANCIEN VRYKOLAKAS

Les anciens vrykolakas sont les sinistres suzerains de leur espèce, volant le sang, le souffle et la vie même pour assouvir leur faim immortelle.

ANCIEN VRYKOLAKAS

CRÉATURE 13

PEU COURANT NM MOYENNE MORT-VIVANT VAMPIRE

Perception +23 ; vision dans le noir

Compétences Acrobaties +24, Athlétisme +29, Discrétion +26, Duperie +27, Intimidation +27, Religion +19, Survie +23

Langues commun

For +8, **Dex** +5, **Con** +4, **Int** +0, **Sag** +4, **Cha** +8

Enfants de la nuit (divine, enchantement, mental)

Pistage accéléré

CA 34 ; **Réf** +24, **Vig** +23, **Vol** +21

PV 250, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysie, poison, sommeil

Aura pestilentielle (aura, divine, nécromancie) DD 33

Possession férale ♦ (divine, mental, mise hors de combat, nécromancie, possession) DD 33

Vulnérabilités des vrykolakas

Vitesses 12 m, escalade 6 m

Corps à corps ♦ crocs, +27, **Dégâts** 3d10+17 perforants plus Boire le sang

Corps à corps ♦ griffe, +27 (agile) ; **Dégâts** 3d6+17 tranchants

Sorts innés divins DD 33 **7^e** contact vampirique (x3) ; **3^e** terreur (x3)

Boire le sang ♦ (divine, nécromancie). Lorsqu'il Boit le sang, l'ancien vrykolakas regagne 25 PV.

Changement de forme ♦ (concentration, divine, métamorphose, transmutation)

Création de rejeton (divine, intermède, nécromancie)

Domination animale ♦ (divine, enchantement, mise hors de combat, mental) DD 33

Éventration ♦ griffes

Mutilation sanguine ♦ **Conditions.** La dernière action de l'ancien vrykolakas était Boire le sang ; **Effet.** L'ancien vrykolakas effectue deux Frappes de griffe. Les deux attaques comptent pour son malus d'attaques multiples, mais ce malus n'augmente qu'après les deux attaques. S'il touche avec ses deux griffes, la cible subit 1d6 dégâts de saignement persistants.

Vol de souffle ♦♦ (manipulation) **Conditions.**

L'ancien vrykolakas est adjacent à une créature inconsciente ; **Effet.** L'ancien vrykolakas vole le souffle de la créature. La créature inconsciente commence à suffoquer, ne peut pas être réveillée pendant 1 round et doit tenter un jet de Vigueur DD 33. Si une créature est ciblée par ce pouvoir plusieurs rounds de suite, le DD de sauvegarde diminue de 2 chaque round après le premier.

Succès critique. La cible se réveille immédiatement et est temporairement immunisée au Vol de souffle pendant 24 h.

Succès. La cible n'est pas affectée.

Échec. La cible subit 1d10 dégâts.

Échec critique. La cible tombe à 0 PV et devient mourante 1.



ORIGINES MYTHOLOGIQUES

Le vrykolakas (prononcer « vri-ko-la-kass ») est une créature morte-vivante originaire du folklore grec. Ces revenants apparaissent sous la forme d'humains qui reviennent d'entre les morts pour achever une tâche laissée en suspens avant de pouvoir profiter d'un repos paisible. Ils sont souvent revanchards et sanguinaires, même si certains cherchent seulement à retrouver leur vie d'avant, comme un cordonnier qui va sortir de sa tombe pour réparer les chaussures de ses enfants, aller chercher de l'eau et couper du bois de chauffe. La version Pathfinder de cette créature est plus associée à une forme férale de vampire.





AMIBES DE TAILLE GRANDE ET PETITE

Les amibes géantes et les nuées d'amibes se trouvent souvent à proximité car elles font toutes deux partie du même cycle de vie. Lorsqu'une amibe géante devient suffisamment grosse, elle peut spontanément se diviser et former deux nuées d'amibes distinctes, et lorsqu'une nuée d'amibes est assez nourrie, ses composants individuels peuvent fusionner pour former une seule créature.

VASE

En raison de leurs structures physiques étranges et de leurs pouvoirs pour se diviser et se nourrir d'une variété incroyable de matériaux, les vases sont capables de s'adapter à presque n'importe quel climat, en particulier si elles ont été sujettes à quelques modifications magiques ou alchimiques. Ainsi, les explorateurs rencontrent souvent de nouvelles variétés terrifiantes de ces créatures amorphes.

NUÉE D'AMIBES

Une nuée d'amibes est composée de milliers de petits organismes unicellulaires maintenus ensemble par une substance gluante à l'odeur âcre. Dénuée d'intelligence mais pas d'appétit, la nuée d'amibes n'emploie aucune tactique et se laisse guider par leur voracité.

NUÉE D'AMIBES

CRÉATURE 1

N GRANDE **AMPHIBIE** DÉNUÉE D'INTELLIGENCE VASE NUÉE

Perception +3 ; dénuée de vision, perception du mouvement 18 m

Compétences Discrétion +1 (+3 dans l'eau)

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

Perception du mouvement. Une nuée d'amibes peut percevoir les créatures proches grâce aux vibrations et déplacements de l'air ou de l'eau.

CA 9 ; **Réf** +1, **Vig** +8, **Vol** +3

PV 35 ; **Immunités** acide, coups critiques, inconscient, mental, précision, visuel ; **Faiblesses.** dégâts d'éclaboussure 3, feu 3, zone 3 ; **Résistances** tranchant 4, perforant 4

Vitesse 1,5 m, escalade 1,5 m, nage 3 m

Acide faible. L'acide d'une amibe n'affecte que la matière organique et non le métal, la pierre ou d'autres substances qui ne font pas partie de cette catégorie.

Reptation de nuée ♦ La nuée d'amibes glisse sur toutes les créatures dans son espace, leur infligeant 1d6 dégâts d'acide (jet de Réflexes basique DD 14). Une créature qui obtient un échec critique est malade 1.

AMIBE GÉANTE

Ces masses sans forme constituées de protoplasme transparent ont une forme et un comportement identique aux créatures microscopiques dont elles sont la forme évoluée, si ce n'est que leur taille incroyable les rend bien plus dangereuses. Contrairement aux mucosités, aux poudings et autres vases mortellement dangereuses, les amibes géantes ont une membrane externe qui contient leur structure interne, ce qui les rend plus fragiles que leurs congénères amorphes face aux armes tranchantes. Cependant, cette membrane est aussi extrêmement flexible et perméable, ce qui lui permet d'encercler une proie et de l'absorber, faisant suffoquer la créature qu'elle digère lentement grâce à ses fluides acides.

AMIBE GÉANTE

CRÉATURE 1

N PETITE **AMPHIBIE** DÉNUÉE D'INTELLIGENCE VASE

Perception +4 ; dénuée de vision, perception du mouvement 18 m

Compétences Athlétisme +6, Discrétion +3

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

Perception du mouvement. Comme la nuée d'amibes.

CA 8 ; **Réf** +3, **Vig** +7, **Vol** +5

PV 45 ; **Immunités** acide, coups critiques, inconscient, mental, précision, visuel ; **Faiblesses** tranchant 5

Vitesse 3 m, escalade 3 m, nage 3 m

Corps à corps ♦ pseudopode, +8, **Dégâts** 1d6 d'acide plus Empoignade

Constriction ♦ 1d4 contondants plus 1d4 d'acide, DD 17

Acide faible. Comme la nuée d'amibes.

Envelopper ♦♦♦ **Conditions** L'amibe géante commence son tour en tenant empoignée une cible de sa taille ou plus petite ; **Effet.** L'amibe géante maintient l'Empoignade et étend ses pseudopodes pour entourer la créature et l'attirer dans son corps. Cela a ensuite le même effet que si l'amibe avait englouti la créature (DD 17, 1d6 d'acide, DD 17 pour S'échapper, Rupture 3).

MOISSISSURE VASEUSE

Une moisissure vaseuse ressemble à un monticule de terre et de détritus recouvert d'une couche épaisse de champignons qui dégagent une légère odeur de décomposition. Ces champignons partagent en fait une relation symbiotique avec la moisissure vaseuse et lui servent de système digestif externe tout en ayant un accès direct aux nutriments dont ils ont besoin. La vase reste parfaitement immobile jusqu'à ce qu'une proie vivante s'approche à sa portée, puis attaque avec ses pseudopodes répugnants. Par son toucher, une moisissure vaseuse peut infecter sa proie avec une maladie contagieuse infâme, appelée la pourriture vaseuse, qui décompose la chair de la victime. Au départ, la maladie se manifeste comme une éruption cutanée douloureuse et une souffrance au niveau des articulations. Cependant, au cours des stades suivants, la chair de la créature affectée commence à se liquéfier et dégouline sous l'action continue des spores de la créature. Lorsque la mort arrive, le corps s'ouvre soudainement en deux et libère une toute nouvelle moisissure vaseuse.

MOISSISSURE VASEUSE

CRÉATURE 2

N GRANDE **CHAMPIGNON** DÉNUÉE D'INTELLIGENCE VASE

Perception +6 ; dénuée de vision, perception du mouvement 18 m

Compétences Athlétisme +7, Discrétion +6 (+8 au milieu de matière végétale en décomposition ou de champignons)

For +3, **Dex** +0, **Con** +5, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -5

Perception du mouvement. Comme la nuée d'amibes.

CA 12 ; **Réf** +3, **Vig** +11, **Vol** +4

PV 60 ; **Immunités** coups critiques, inconscient, mental, précision, visuel

Vitesse 3 m, escalade 3 m

Corps à corps ♦ pseudopode, +8, **Dégâts** 1d8+3 contondants plus pourriture vaseuse

Pourriture vaseuse. (maladie) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 18 ; **délai d'activation** 1d4 jours ; **Stade 1** affaibli 1 et malade 1 (1 jour) ; **Stade 2** comme stade 1 (1 jour) ; **Stade 3** drainé 1, affaibli 2 et malade 2 (1 jour) ; **Stade 4** comme stade 3 (1 jour) ; **Stade 5** drainé 2 plus inconscient (pas de test de Perception pour se réveiller) (1 jour) ; **Stade 6** mort et le corps recrache une nouvelle moisissure vaseuse

VASE GRISE

Ces vases dangereuses sont un fléau pour tout ceux qui voyagent à travers des marais, des marécages ou des grottes humides. La vase grise peut facilement se faire passer pour une flaque d'eau claire ou des dalles de pierres mouillées, attendant que des victimes insouciantes se penchent pour boire ou marcher dans ce qui ressemble à de l'eau avant de les fouetter avec ses pseudopodes, de les prendre au piège et de les dévorer.



CHAMPIGNONS DE MOISSISSURE VASEUSE

Les environnements particulièrement infects dans lesquels vivent les moisissures vaseuses favorisent la pousse de champignons et autres moisissures extrêmement puissants et dangereux. Une vase morte peut fournir assez de matériaux pour créer quelques doses de poudre d'amanite phalloïde ou d'autres types de poisons. Certaines créatures, telles que les deros et celles dotées d'une immunité innée aux maladies, cultivent les moisissures vaseuses pour récolter ces matériaux.





ADAPTABILITÉ DE LA VASE GRISE

Les vases grises montrent l'incroyable capacité de surmonter les défis environnementaux en modifiant leurs propriétés. Par exemple, certaines vases grises se sont adaptées à des environnements entièrement aquatiques, remplaçant leur déplacement par une vitesse de nage et développant un poison paralytique proche de celui des cubes gélatineux. D'autres vases grises se sont chargées d'énergie psychique, gagnant ainsi la capacité de rendre les créatures proches confuses, fascinées ou effrayées pour une courte durée.

VASE GRISE

CRÉATURE 4

N MOYENNE DÉNUÉE D'INTELLIGENCE VASE

Perception +8 ; dénuée de vision, perception du mouvement 18 m

Compétences Athlétisme +11, Discrétion +10 (+12 dans des environnements humides)

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

Flaque embusquée. ➤ **Déclencheur.** Une créature entre dans un espace occupé par une vase grise ;

Conditions. L'initiative n'a pas encore été lancée ; **Effet.** La vase grise remarque automatiquement la créature et fait une Frappe de pseudopode contre une créature adjacente avant de lancer l'initiative.

Perception du mouvement. Comme la nuée d'amibes.

CA 14 ; **Réf** +10, **Vig** +12, **Vol** +8

PV 60 ; **Immunités** acide, coups critiques, inconscient, mental, précision, visuel ; **Résistances** perforant 5, tranchant 5

Vitesse 3 m, escalade 3 m

Corps à corps ➤ pseudopode, +13, **Dégâts** 1d6+5 contondants plus 1d6 d'acide et Empoignade

Acide de la vase grise. L'acide de la vase grise n'affecte que les métaux et les matériaux organiques, pas la pierre.

Constriction ➤ 1d6 contondants plus 1d6 d'acide, DD 21

VASE LUXURIANTE

Les vases luxuriants se trouvent dans les forêts tempérées, les jungles au climat tropical ou d'autres lieux dans lesquels les plantes poussent en abondance. Contrairement à de nombreux types de vases, les vases luxuriants ne sont pas très doués en escalade et tombent facilement dans des pièges naturels ou des gouffres artificiels. Les seigneurs de guerre et les magiciens mettent parfois ceci à profit en enfermant des vases luxuriants dans des fosses pour servir de gardiennes autour de leurs forteresses et de leurs tours.

VASE LUXURIANTE

CRÉATURE 6

N MOYENNE DÉNUÉE D'INTELLIGENCE VASE

Perception +8 ; dénuée de vision, perception du mouvement 18 m

Compétences Athlétisme +15, Discrétion +4 (+10 dans les herbes hautes et les broussailles)

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

Perception du mouvement. Comme la nuée d'amibes.

CA 12 ; **Réf** +8, **Vig** +17, **Vol** +10

PV 157 ; **Immunités** acide, coups critiques, mental, perforant, précision, tranchant, inconscient, visuel

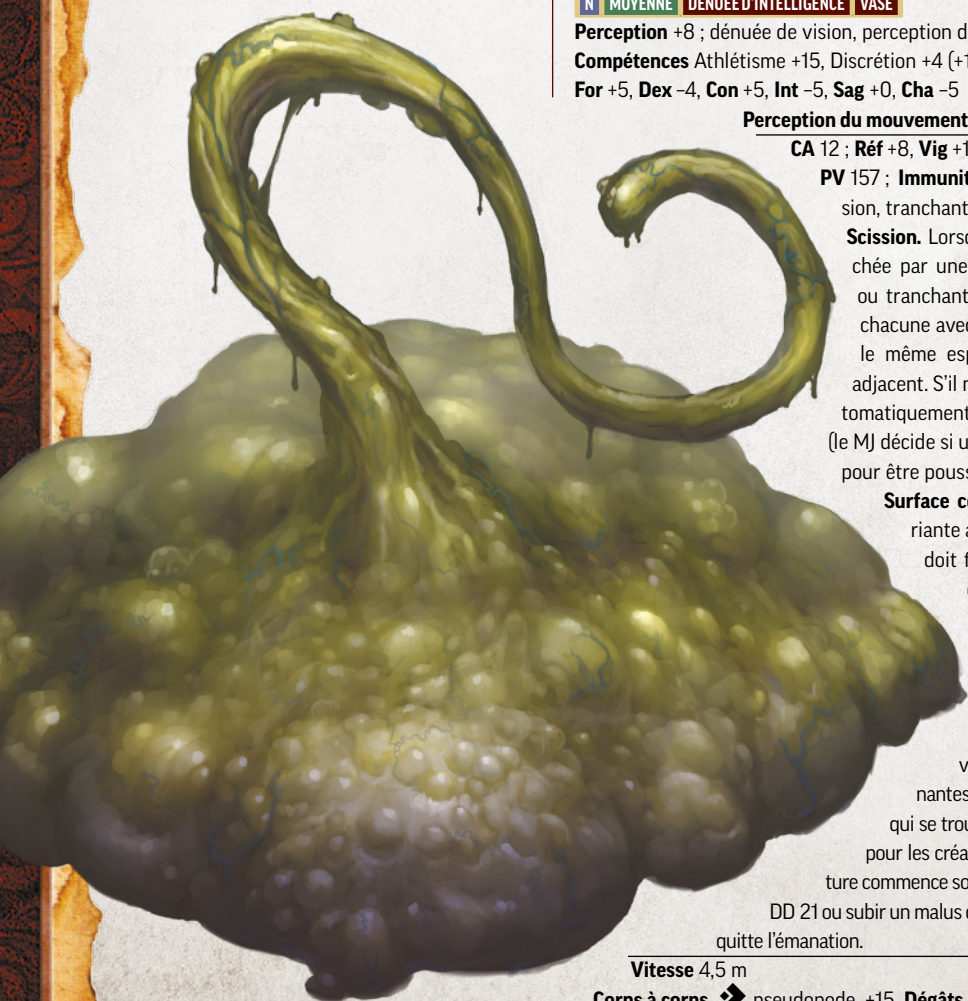
Scission. Lorsqu'une vase luxuriante ayant 10 PV ou plus est touchée par une attaque qui devrait infliger des dégâts perforants ou tranchants, elle se divise en formant deux vases identiques, chacune avec la moitié des PV de l'originale. Une vase reste dans le même espace et l'autre apparaît dans un 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 lourd pour être poussé).

Surface corrosive. Une créature qui touche une vase luxuriante avec une arme en métal ou une attaque à mains nues doit faire un jet de Réflexes DD 21. Sur un échec, l'arme ou la créature subit 2d4 dégâts d'acide (après avoir infligé des dégâts à la vase comme d'habitude). Les armes de jet subissent ces dégâts automatiquement sans jet de sauvegarde.

Végétation animée. (aura, primordiale, transmutation) 6 m. La vase luxuriante émet constamment des vapeurs surnaturelles qui poussent les plantes environnantes à croître rapidement, à s'animer et à attraper tout ce qui se trouve dans l'émanation. La zone devient un terrain difficile pour les créatures autres que les vases luxuriants. Lorsqu'une créature commence son tour dans cette aura, elle doit réussir un jet de Réflexes DD 21 ou subir un malus de circonstances de -3 m à ses Vitesses jusqu'à ce qu'elle quitte l'émanation.

Vitesse 4,5 m

Corps à corps ➤ pseudopode, +15, **Dégâts** 2d6+7 contondants plus 1d6 d'acide et Empoignade





CONGRÉGATION LUXURIANTE

Lorsque des vases luxuriants se rassemblent en nombre suffisant, elles peuvent fusionner. Ces vases élargies développent des vaisseaux communicants rouges et blancs qui pulsent de façon écœurante en faisant circuler un fluide vert et épais. Lorsqu'elles fusionnent, ces vases se déplacent comme une seule créature. Les auras de leur végétation animée et de leur gaz somnifère doublent en taille et elles deviennent plus agressives, dévorant voracement toutes les sources de métaux ou de chair qu'elles trouvent.

Acide de la vase luxuriante. L'acide de la vase luxuriante n'affecte que les métaux et la chair, pas les os, la pierre ni les autres matériaux.

Constriction ♦ 2d6 contondants plus 1d6 d'acide, DD 24

Gaz somnifère ♦♦ (mise hors de combat, mental, poison, sommeil). La vase luxuriante ajuste son aura de vapeurs surnaturelles pour affecter les créatures vivantes dans une émanation de 6 m et les force à faire un jet de Volonté DD 24.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et devient temporairement immunisée contre le gaz somnifère pendant 24 h.

Succès. La créature est stupéfiée 1 pendant 1 round.

Échec. La créature tombe inconsciente. Si elle est toujours inconsciente après 1 minute, elle se réveille automatiquement.

Échec critique. La créature tombe inconsciente. Si elle est toujours inconsciente après 1 heure, elle se réveille automatiquement.

VASE CARNIVORE

Les vases carnivores sont une engeance vorace de mondes brisés et lointains, par-delà les étoiles. Nées inertes dans des recoins de la galaxie, elles n'ont pris vie qu'une fois tombées telles des météorites sur des mondes insouciantes. Ces êtres énormes peuvent rester plongés dans un sommeil profond pendant des années, cachés dans des grottes désolées ou des friches stériles. Lorsqu'une vase carnivore perçoit des créatures vivantes à proximité, elle prend vie, chassant et dévorant toutes les créatures qu'elle peut attraper jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou incapable de localiser de la nourriture pendant 24 h, moment auquel elle reprend son hibernation. Maintenir une vase carnivore dans un endroit sans nourriture est souvent la façon la plus sûre de la vaincre. Leur capacité à se diviser en vases plus petites pouvant rester cachées après un combat rend ces prédateurs pourtant dénués d'intelligence difficiles à éradiquer complètement.

VASE CARNIVORE

CRÉATURE 13

N **GIGANTESQUE** **DÉNUÉE D'INTELLIGENCE** **VASE**

Perception +23 ; dénuée de vision, perception du mouvement 72 m

Compétences Athlétisme +27

For +8, **Dex** -3, **Con** +6, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -5

Perception du mouvement. Comme la nuée d'amibes.

CA 20 ; **Réf** +14, **Vig** +25, **Vol** +19

PV 300 ; **Immunités** acide, coups critiques, inconscient, mental, perforant, précision, son, tranchant, visuel

Frappe de réaction. ⤿ **Déclencheur.** La vase carnivore subit des dégâts de n'importe quelle source ; **Effet.** La vase fait une Frappe de pseudopode contre une cible adjacente. Si une créature adjacente a infligé les dégâts déclencheurs, c'est elle qui est ciblée par la frappe de réaction.

Scission. Comme la vase luxuriante.

Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m

Corps à corps ♦ pseudopode, +26 (allonge 9 m),

Dégâts 2d12+12 contondants plus 2d6 d'acide et Empoignade

Acide de la vase carnivore. L'acide d'une vase carnivore n'affecte que la chair, pas les os, la pierre, le bois ni d'autres matériaux. Lorsqu'une créature subit des dégâts de cet acide, elle doit réussir un jet de Vigueur DD 33 ou être drainée 1 (drainée 2 sur un échec critique). Pour chaque échec suivant, l'intensité de l'état drainé augmente de 1 (ou de 2 sur un échec critique) jusqu'à atteindre un maximum de drainé 4.

Constriction ♦ 2d12 contondants plus 2d6 d'acide, DD 33

Engloutir ♦♦ DD 33, 4d10 d'acide, S'échapper DD 33, Rupture 20





ARMURE INTERDITE

Après un combat dévastateur contre un vaspercham, nombreux sont les héros de légende à avoir tenté de forger une arme ou une armure à partir de la coquille magique de la bête marine, mais tous ont échoué à cause de la puissante malédiction qui imprègne le matériau opalescent. Un artisan qui parviendrait à dissiper la malédiction de la coquille d'un vaspercham – ou encore la retourner à son avantage – pourrait alors fabriquer une incroyable *armure de plate de renvoi de sort*.

VASPERCHAM

Le vaspercham est une horreur aquatique à l'intelligence sinistre qui se complait dans la violence et la destruction et rôde dans les eaux peu profondes près des rivages. Une fois qu'un vaspercham s'établit à un endroit, il y reste obstinément, quelles que soient les communautés voisines qui occupent les environs. La puissance physique du vaspercham et ses pouvoirs de distorsion de la magie en fait une créature particulièrement difficile à déloger une fois qu'elle s'est établie, et de nombreuses communautés de bord de mer ont dû se déplacer après l'arrivée d'un vaspercham. Le monstre ne répond qu'à la force, et un vaspercham doit donc être vaincu en combat pour qu'il accorde, à contrecoeur, sa coopération. Mais une fois que la créature a recouvré ses forces, elle brise systématiquement toute alliance temporaire.

VASPERCHAM

CRÉATURE 17

CM TRÈS GRANDE ABERRATION AQUATIQUE

Perception +30, *détection de l'invisibilité*, vision dans le noir

Langue aklo

Compétences Arcanes +33, Athlétisme +33, Connaissance maritime +33, Duperie +31, Intimidation +29

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

CA 41 ; **Réf** +25, **Vig** +31, **Vol** +32 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 335 ; **Faiblesse** feu 15 ; **Résistances** électricité 10, froid 10

Aura de distorsion de la magie (arcane, aura, transmutation) 9 m. La coquille d'un vaspercham dénature la magie proche. Toute créature dans l'aura qui Lance un sort doit faire un jet de Volonté DD 37.

Succès critique. Le sort n'est pas affecté et l'incantateur est temporairement immunisé à l'aura de distorsion de la magie pendant 1 min.

Succès. Le sort n'est pas affecté, mais si ce dernier permet un jet de sauvegarde, le vaspercham gagne un bonus de circonstances de +1 au jet de sauvegarde contre ce sort.

Échec. Si le sort possède une cible et qu'il y a une ou plusieurs autres cibles à portée, la cible du sort change, déterminée au hasard par le MJ. S'il n'y a pas d'autre cible possible à portée ou que le sort n'a pas de cible, ce dernier est interrompu.

Échec critique. L'incantateur Lance un autre sort à la place, choisissant au hasard dans son répertoire de sorts, ses sorts préparés ou sorts focalisés disponibles (en fonction) et sélectionne les éventuelles cibles au hasard.

Vitesses 6 m, nage 15 m

Corps à corps ♦ tentacule, +33 (agile, allonge 6 m, magique),

Dégâts 3d10+6 contondants plus saumure hallucinatoire

À distance ♦ déflagration aquatique +33 (brutale, eau, facteur de portée 30 m, magique), **Dégâts** 2d8+16 contondants plus saumure hallucinatoire

Sorts innés arcaniques DD 41 ; **9° cône de froid**, immunité contre les sorts ; **8° éclair** ; **7° régénération** ; **6° ravages magiques** (x3) ; **5° contrôle de l'eau** (à volonté) ; **Constant (7°) détection de l'invisibilité**

Flagellation de tentacules ♦♦ Le vaspercham effectue quatre Frappes de tentacule, chacune contre une cible différente. Ces attaques comptent pour le malus d'attaques multiples du vaspercham, mais ce malus n'augmente qu'une fois toutes les attaques effectuées.

Saumure hallucinatoire (arcane, illusion, mental). Une créature touchée par les Frappes ou la Vague de distorsion mentale du vaspercham doit tenter un jet de Vigueur DD 38. Sur un échec, la créature est subjuguée par des visions fantasmagoriques et devient confuse pendant 1 round (1 minute sur un échec critique).

Vague de distorsion mentale ♦ (concentration). Le vaspercham libère un épanchement d'eau toxique depuis sa coquille. Les créatures dans une émanation de 4,5 m doivent effectuer un jet de sauvegarde contre la saumure hallucinatoire du vaspercham.

VELSTRAC

La recherche de la sensation ultime au travers de l'automutilation, voilà la terrifiante préoccupation de ces fiélons qui peuplent les ombres, connus sous le nom de velstracs. Ils ne se défont de leur détachement stoïque que lorsqu'ils infligent de la douleur et terrorisent leurs victimes, qu'ils s'essaient à de nouvelles formes de tortures, ou lorsqu'ils retournent leurs atroces pratiques contre eux-mêmes. Les velstracs se considèrent comme des êtres illuminés, transcendant certaines limites comme la morale ou les tabous des mortels, mais leurs victimes les connaissent comme des tourmenteurs insensibles infligeant des souffrances sadiques. Ces fiélons affirment rechercher la perfection dans la pensée, la forme et l'action, même s'ils ne reconnaissent aucun raffinement ne nécessitant aucune excision douloureuse de la chair ou de l'esprit.

Les velstracs se manifestent depuis les âmes des mortels les plus sadiques ou masochistes qui sont jugés et envoyés vers le plan de l'ombre. Ils adoptent des formes correspondant à leurs ignobles préférences, allant des augures de faibles rangs jusqu'aux maestros de la souffrance et de la mutilation appelés les ermites. Le procédé de transformation déforme l'âme petit à petit, et les autres velstracs accompagnent leurs nouveaux membres au travers d'indicibles salles de tortures au sein des sombres confins du plan de l'ombre.

AUGURE

Ces nœuds sphériques de muscles tendineux, de lames dentelées et de métal ensanglanté sont les velstracs les plus répandus du plan de l'ombre. Chaque augure ne possède qu'un seul œil, avec lequel ils peuvent voir les horreurs infligées par les autres velstracs, qui entraînent les augures à attendre et à apprécier la douleur. Les augures mesurent 30 cm de diamètre et pèsent 15 kg.

AUGURE

CRÉATURE 1

LM TRÈS PETITE FIÉLON VELSTRAC

Perception +8 ; vision dans le noir supérieure, vision de la douleur

Langues commun, infernal, langue de l'ombre (incapable de parler une langue)

Compétences Acrobaties +8, Connaissance de la torture +7, Discretion +8, Duperie +6, Intimidation +7, Religion +4

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

Vision de la douleur (divination, divine). Un velstrac sait automatiquement si une créature qu'il voit possède les états condamné, mourant ou blessé, ainsi que les valeurs de ces états.

CA 17 ; **Réf** +10, **Vig** +4, **Vol** +7

PV 14, régénération 2 (neutralisée par le bon ou l'argent) ; **Immunité** froid ; **Faiblesses** bon 5, argent 5

Sentir les lames (aura, divine, enchantement, mental, terreur, visuel) 9 m. Lorsqu'une créature termine son tour dans l'aura, elle sent les barbelures aiguisées de l'augure sur sa peau. La créature doit réussir un jet de Volonté DD 17 ou devenir effrayée 1 (effrayée 2 en cas d'échec critique).

Vitesses 6 m, vol 12 m

Corps à corps ♦ lame, +8 (agile, finesse, magique, mauvais, polyvalent P), **Dégâts** 1d4-1 dégâts tranchants plus 1d4 de saignement persistants

Sorts innés divins DD 17 ; **4^e lire les présages** (une fois par semaine) ; **2^e augure** (x2) ; **1^{er} mise à mal** (x3) ; **Tours de magie** (1^{er}) manipulation à distance

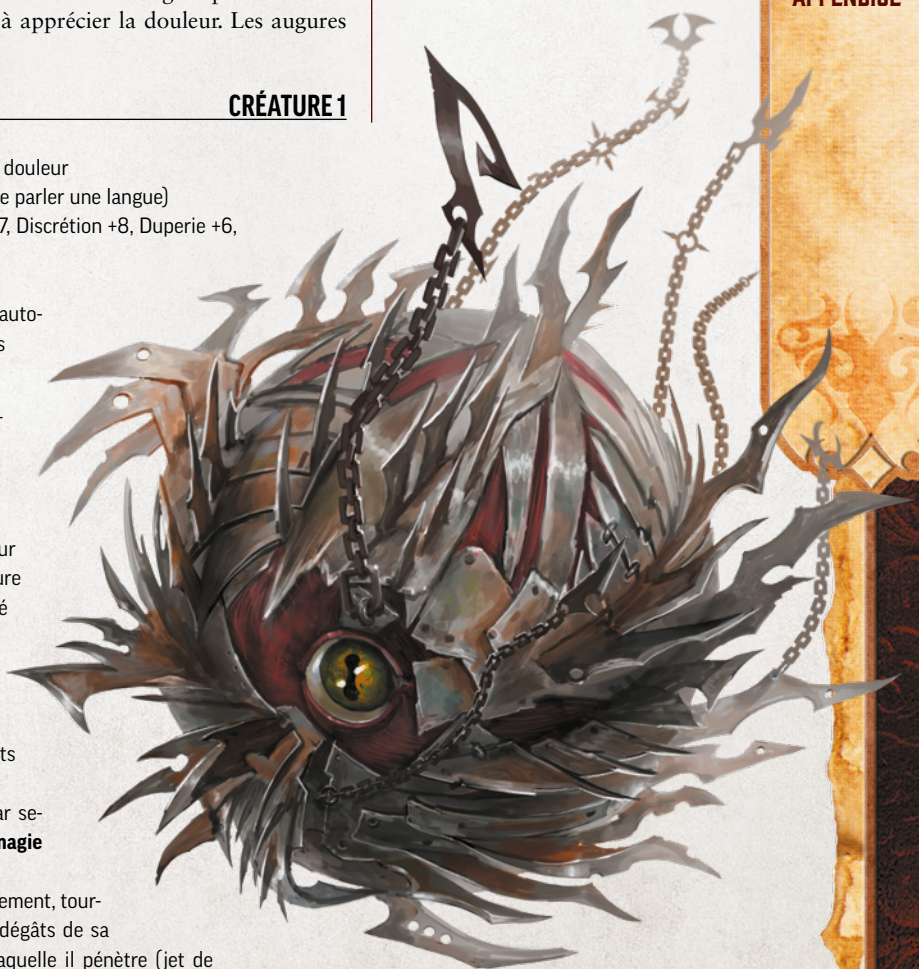
Entaille tournoyante ♦♦ L'augure Vole ou Marche rapidement, tournoyant pendant son déplacement. L'augure inflige les dégâts de sa Frappe de lame à chaque créature dans l'espace de laquelle il pénètre (jet de Réflexes basique DD 16). Chaque créature n'est affectée qu'une fois, même si l'augure se déplace au travers de son espace à plusieurs reprises.

Focaliser le regard ♦ (concentration, divine, enchantement, terreur, mental, visuel). L'augure fixe du regard une créature dans son champ de vision à moins de 9 m. La cible doit immédiatement tenter un jet de sauvegarde contre Sentir les lames. Une fois qu'elle a tenté ce jet de sauvegarde, la créature est temporairement immunisée jusqu'au début du prochain tour de l'augure.



UN NOM DE MORTEL

Certains mortels font référence aux velstracs sous le nom de « kytons », une fausse attribution que les velstracs acceptent avec un amusement froid. Le terme « kyton » représente un maître ou un virtuose parmi les leurs, et ces fiélons apprécient être considérés comme des maîtres dans leur épouvantable voie vers la perfection par l'agonie.





DIVINITÉS VELSTRAC

Le velstracs les plus puissants sont des divinités uniques connues sous le nom de démagogues velstracs – de puissantes créatures adorées par les mortels qui cherchent à vivre des révélations douloureuses et à gagner de la puissance en renforçant leur corps par la douleur.

PORTIER

Les portiers, en tant qu'émissaires des velstracs, s'occupent des portails entre le plan de l'ombre et le plan matériel. Ils ne font pas qu'accompagner d'autres velstracs dans le monde des mortels, mais font en sorte d'attirer les mortels dans les royaumes des velstracs – la plupart du temps sans perspective de retour. Faisant partie des velstracs les plus avenants et les plus persuasifs, les portiers sont préparés à parler de n'importe quel sujet des heures durant, et ils sont particulièrement doués pour ramener la conversation, encore et encore, sur les délices que comportent leurs philosophies perverses. Les portiers mesurent plus de 1,80 m et leurs corpulences varient du maigre, presque squelettique, au très bien portant.

PORTIER

CRÉATURE 5

LM MOYENNE FIÉLON VELSTRAC

Perception +15 ; vision dans le noir supérieure, vision de la douleur, perception des portails

Langues commun, infernal, langue de l'ombre, télépathie 30 m

Compétences Acrobaties +13, Connaissance de la torture +11, Diplomatie +12, Duperie +12, Intimidation +16, Religion +11

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

Perception des portails (divination, divine). Le portier connaît toujours la direction et la distance à laquelle se trouve le portail le plus proche entre le plan de l'ombre et le plan matériel. Ce sens ne fonctionne que sur ces deux plans.

Vision de la douleur (divination, divine). Comme l'augure.

CA 21 ; **Réf** +15, **Vig** +9, **Vol** +13 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 67, régénération 5 (neutralisée par le bon ou l'argent) ;

Immunité froid ; **Faiblesses** bon 5, argent 5

Blessures murmurantes (aura, divine, enchantement, mental, visuel) 9 m. Lorsqu'une créature termine son tour dans l'aura, elle entend les blessures présentes sur le corps du portier murmurer des vérités obscènes. La créature doit réussir un jet de Volonté DD 21 ou devenir malade 1.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ griffe, +13 (agile, finesse, magique, mauvais),

Dégâts 2d6+2 tranchants plus 2d6 de saignement persistants

Sorts innés divins DD 24 ; **3° discours captivant**, guide du pèlerin ; **2° apaisement des émotions** (à volonté), silence, ténèbres ; **Tours de magie (3°) bouclier**

Rituels DD 22 ; envoûtement

Focaliser le regard ♦ (concentration, divine, enchantement, terreur, mental, visuel). Le portier fixe du regard une créature dans son champ de vision à moins de 9 m. La créature doit immédiatement tenter un jet de Volonté contre Blessures murmurantes. De plus, si la créature était déjà malade et qu'elle rate son jet, la créature est fascinée par le portier et ne peut utiliser aucune action hostile. Cette fascination dure 1 round ou jusqu'à ce que le portier effectue une quelconque action hostile contre la créature ou ses alliés. Que la créature réussisse ou non son jet de sauvegarde, elle est temporairement immunisée pendant 1 heure.

Insuffler du courage ♦ (audible, divine, émotion, enchantement, linguistique, mental). Le portier encourage ses alliés consentants et lui-même en murmurant des paroles d'encouragement depuis ses blessures. Le portier et ses alliés dans une émanation de 15 m gagnent un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur. Le portier peut Maintenir Insuffler du courage. Les créatures autres que des velstracs qui acceptent de se voir insuffler du courage voient des blessures s'ouvrir sur leurs corps pour murmurer leur remerciement. Ils subissent 1 dégât de saignement persistant et ne peuvent pas tenter un test nu pour y mettre fin tant qu'ils sont encouragés.

ÉVANGÉLISTE

Les évangélistes, qui sont les ambassadeurs non officiels des velstracs, arpentent les plans les plus lointains afin de répandre la bonne parole de leur abominable croyance en l'atteinte de la perfection par la

douleur. Ils sont de fait les velstracs les plus fréquemment rencontrés sur le plan matériel, dirigeant des cercles de sculpteurs sur chair hédonistes ou servant de geôliers dans d'horribles donjons. Dans les régions dirigées par les pouvoirs infernaux, les évangélistes peuvent servir de lieutenants ou de conseillers, chuchotant des voies d'accès secrètes au pouvoir en échange d'âmes ou de chair mortelle de premier choix. Les évangélistes sont de la même taille que les humains, même si, à cause des lourdes chaînes qui enveloppent leurs corps en permanence, ils pèsent bien souvent plus de 175 kg.

ÉVANGÉLISTE

CRÉATURE 6

LM MOYENNE FIÉLON VELSTRAC

Perception +13 ; vision dans le noir supérieure, vision de la douleur

Langues commun, infernal, langue de l'ombre

Compétences Acrobaties +13, Artisanat +10, Athlétisme +15, Connaissance de la torture +12, Intimidation +15, Religion +11

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

Vision de la douleur (divination, divine). Comme l'augure.

CA 24 ; **Réf** +14, **Vig** +15, **Vol** +11 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 90, régénération 10 (neutralisée par le bon ou l'argent) ; **Immunité** froid ; **Faiblesses** bon 5, argent 5

Attaque d'opportunité ⤵

Regard terrifiant (aura, divine, enchantement, terreur, mental, visuel) 9 m. Lorsqu'une créature termine son tour dans l'aura, elle voit que le visage de l'évangéliste est remplacé par celui d'un être cher qu'elle a perdu. La créature doit réussir un jet de Volonté DD 21 ou devenir effrayée 2 (effrayée 3 en cas d'échec critique).

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ chaîne, +17 (désarmer, mauvais, magique, allonge 3 m, croc-en-jambe), **Dégâts** 2d8+7 perforants plus 1d6 de saignement persistants et Chaîne empaleuse

Animer les chaînes (divine, transmutation). Des barbelures surgissent des chaînes qui se trouvent à proximité de l'évangéliste et se mettent à se tortiller de façon menaçante. L'évangéliste peut effectuer des Frappes de chaîne contre toute créature qui est adjacente à une chaîne non portée à moins de 6 m, en plus de ceux qui se trouve dans l'allonge de la Frappe de chaîne de l'évangéliste.

Chaîne empaleuse. Lorsque l'évangéliste obtient un coup critique avec une Frappe de chaîne, la cible est empalée et clouée sur place, et est empoignée par la chaîne. La créature est incapable de récupérer du saignement persistant tant qu'elle ne s'est pas libérée (S'échapper DD 25).

Focaliser le regard ♦ (concentration, divine, enchantement, terreur, mental, visuel). L'évangéliste fixe du regard une créature dans son champ de vision à moins de 9 m. La cible doit immédiatement faire un jet de Volonté contre Regard déstabilisant. De plus, si la créature était déjà effrayée, en cas d'échec au jet de sauvegarde, l'évangéliste est masqué aux yeux de la créature tant que cette dernière est effrayée. Après avoir fait ce jet de sauvegarde, la créature est temporairement immunisée jusqu'au début du prochain tour de l'évangéliste.

SACRISTAIN

Les sacristains sont des échecs parmi les velstracs, des créatures dont le corps et l'esprit ont été complètement détruits par les supplices des velstracs. Ces infortunés sont assemblés à partir de morceaux de métal, de chair dénervée et de morceaux de ténèbres, le tout formant des agents d'une grande loyauté qui prennent un plaisir extatique à servir d'autres velstracs. Les sacristains sont liés par un portail miniature situé au fond de leur bouche au plan de l'ombre. En distendant leurs mâchoires, ils peuvent régurgiter des hurlements et des tempêtes de vent originaires de ce plan. Les sacristains rappellent des humains estropiés par leur taille et leurs apparences diverses. Leurs traits sont superfétatoires, voir absents, et ils sont enveloppés dans des chaînes rouillées à barbelures.



INFÂMES ORIGINES

Les velstracs vivent le jour en même temps que les premières pensées avilissantes des mortels, créatures que les entités divines trouvèrent tellement déplorables qu'elles enfermèrent les velstracs dans les Enfers. Il ne fallut pas longtemps, cependant, avant que ces entités nouvellement créées ne parviennent à s'échapper de leur prison infernale pour se rendre sur le plan de l'ombre.





LA FORGE DE L'OMBRE

La plupart des velstracs délèguent la conception de leurs chaînes à des velstracs bien particuliers connus sous le nom d'aumôniers. Ces humanoïdes à six bras et dépourvus de jambes œuvrent sans relâche dans une grande fonderie brûlante appelée la forge de l'ombre. Les aumôniers opèrent selon des règles mystérieuses et peuvent aussi bien refuser ou accepter la requête d'un velstr

SACRISTAIN

CRÉATURE 10

LM MOYENNE FIÉLON VELSTRAC

Perception +19 ; vision dans le noir supérieure, vision de la douleur

Langues commun, infernal, langue de l'ombre

Compétences Acrobaties +19, Athlétisme +22, Connaissance de la torture +16, Discrétion +21, Intimidation +18

For +6, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +0, **Sag** +3, **Cha** +2

Vision de la douleur (divination, divine). Comme l'augure.

CA 30 ; **Réf** +19, **Vig** +22, **Vol** +17 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 175 ; régénération 10 (neutralisée par le bon et l'argent) ; **Immunité** froid ; **Faiblesses** bon 10, argent 10

Asservissement vertigineux (aura, divine, enchantement, terreur, mental, visuel) 9 m. Lorsqu'une créature termine son tour dans l'aura, elle a une vision du sacristain se prosternant dans un asservissement pitoyable. La créature doit réussir un jet de Volonté DD 27 ou devenir étourdie 1.

Attaque d'opportunité ☞

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ☞ chaîne barbelée, +22 (allonge 3 m, croc-en-jambe, magique, mauvais, polyvalent T), **Dégâts** 2d8+9 perforants plus 1d6 mauvais et 2d6 de saignement persistants

Sorts innés divins DD 29 ; 5^e ténèbres glaciales ; terreur

Focaliser le regard ☞ (concentration, divine, enchantement, terreur, mental, visuel). Le sacristain fixe du regard une créature dans son champ de vision à moins de 9 m. La créature doit immédiatement tenter un jet de Volonté contre Asservissement vertigineux. De plus, si la créature était déjà étourdie, en cas d'échec au jet de sauvegarde, sa révolte envers la présence du sacristain la rend stupéfiée 2 pendant 1 min. Après avoir tenté ce jet de sauvegarde, la créature est alors temporairement immunisée, jusqu'au début du prochain tour du sacristain.

Hurllement de l'ombre ☞☞☞ (aura, concentration, ténèbres, divine, évocation, mental, son)

Fréquence une fois par heure ; **Effet**. Le sacristain ouvre sa bouche pour libérer des hurlements plaintifs et une obscurité à faire vriller le cerveau depuis le plan de l'ombre. Cela crée une émanation de plaintes et de ténèbres de 9 m autour du sacristain. Les créatures dotées de vision dans le noir ne peuvent pas voir dans ces ténèbres. Le sacristain peut Maintenir le Hurllement de l'ombre jusqu'à 1 min. Les créatures autres que des velstracs qui sont dans la zone lorsque ce pouvoir est utilisé, tout comme celles qui y entrent ou qui y commencent leur tour, doivent faire un jet de Volonté DD 28.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est immunisée pendant 24 h.

Succès. La créature est sourde pendant 1 round.

Échec. La créature est confuse et sourde pendant 1 round.

Échec critique. La créature subit 20 dégâts mentaux et est confuse et sourde pendant 1 round.

INTERLOCUTEUR

Les interlocuteurs sont les sculpteurs-chirurgiens les plus doués des velstracs, découpant la chair pour la remplacer par de nouvelles parties de corps contenant muscles, tendons et métal. Chaque interlocuteur élabore son apparence avec minutie, mais ce sont tous d'imposants amalgames qui incluent les membres les plus puissants, les os les plus denses et le métal le plus tranchant qu'ils puissent trouver. Ils sont à la recherche permanente de nouveaux éléments à se greffer, et il est rare que les adversaires qu'ils ont massacrés soient retrouvés intacts, car rien n'a plus de valeur pour les interlocuteurs que la jambe d'un puissant adversaire, ses yeux, ou même son cerveau. Les interlocuteurs mesurent en général 3 m de haut et pèsent approximativement 400 kg.



INTERLOCUTEUR

CRÉATURE 12

LM GRANDE FIÉLON VELSTRAC

Perception +24 ; vision dans le noir supérieure, vision de la douleur**Langues** commun, infernal, langue de l'ombre**Compétences** (+24 pour sculpter la chair), Artisanat +22, Athlétisme +25, Connaissance de la torture +20, Discrétion +19, Intimidation +25, Médecine +26, Religion +22**For** +7, **Dex** +3, **Con** +5, **Int** +2, **Sag** +6, **Cha** +5**Vision de la douleur** (divination, divine). Comme l'augure.**CA** 33 ; **Réf** +21, **Vig** +23, **Vol** +26 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie**PV** 215 ; régénération 20 (neutralisée par le bon ou l'argent) ; **Immunité** froid ; **Faiblesses** bon 15, argent 15**Attaque d'opportunité** ☞**Vision de chair volée** (aura, divine, enchantement, mental, terreur, visuel) 9 m. Lorsqu'une créature termine son tour dans l'aura, elle voit des parties de son propre corps dans celui de l'interlocuteur. La créature doit réussir un jet de Volonté DD 29 ou devenir étourdie 1.**Vitesse** 12 m**Corps à corps** ♦ griffe, +25 (allonge 3 m, magique, mauvais, mortel 2d10), **Dégâts** 3d10+13 tranchants plus 2d6 dégâts de saignement persistants**Sorts innés divins** DD 33 ; **7° changement de plan** (soi uniquement, vers le plan matériel ou le plan de l'ombre) ; **5° souffle de vie** ; **4° guérison** (x2), **restauration** (x2) ; **Tours de magie** (6°) stabilisation**Éventration chirurgicale.** ♦ Fonctionne de la même façon que le pouvoir Éventration, et inflige des dégâts de griffe. De plus, si la cible est une créature vivante possédant organes et muscles, l'interlocuteur ouvre une blessure précise. Jusqu'à ce que la créature ait récupéré tous ses points de vie, ce qui referme la blessure, les Frappes contre la créature infligent 1d6 dégâts de précision supplémentaires.**Focaliser le regard** ♦ (concentration, divine, enchantement, mental, terreur, visuel). L'interlocuteur fixe du regard une créature dans son champ de vision à moins de 9 m. La créature doit immédiatement faire un jet de Volonté contre Vision de chair volée. De plus, si la créature était déjà étourdie, en cas d'échec au jet de sauvegarde, elle sent ses organes internes se tordre de douleur et devient maladroite 2 pendant 1 minute. Après avoir effectué ce jet de sauvegarde, la créature est alors temporairement immunisée jusqu'au début du prochain tour de l'interlocuteur.

ERMITE

Les ermites parcourent les plans à la recherche des meilleures parties d'autres créatures, comme le bras tenant l'arme d'un héros ou les plumes d'un ange. Ils s'emparent de ces spécimens pour tester cliniquement leurs vraies limites, puis prélèvent ce qu'ils désirent pour les ajouter à leur corps. Les ermites peuvent ainsi fixer des langues au niveau de leurs mains, faisant office de doigts supplémentaires, ou encore un poing à l'arrière de leur nuque en tant qu'ignoble « amélioration ». Les ermites mesurent environ 3 m et pèsent approximativement 100 kg.



LES VELSTRACS SUR GOLARION

Les velstracs se rencontrent le plus souvent dans le royaume d'ombres de Nidal, où le culte d'état de Zon-Kuthon est rigoureusement appliqué. En effet, de nombreux velstracs sont créés à partir des âmes des êtres joyeux, les dévots de Zon-Kuthon qui se sont vus amputés de leurs membres afin de focaliser leurs esprits sur la vénération de la douleur, du sacrifice et des tourments.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

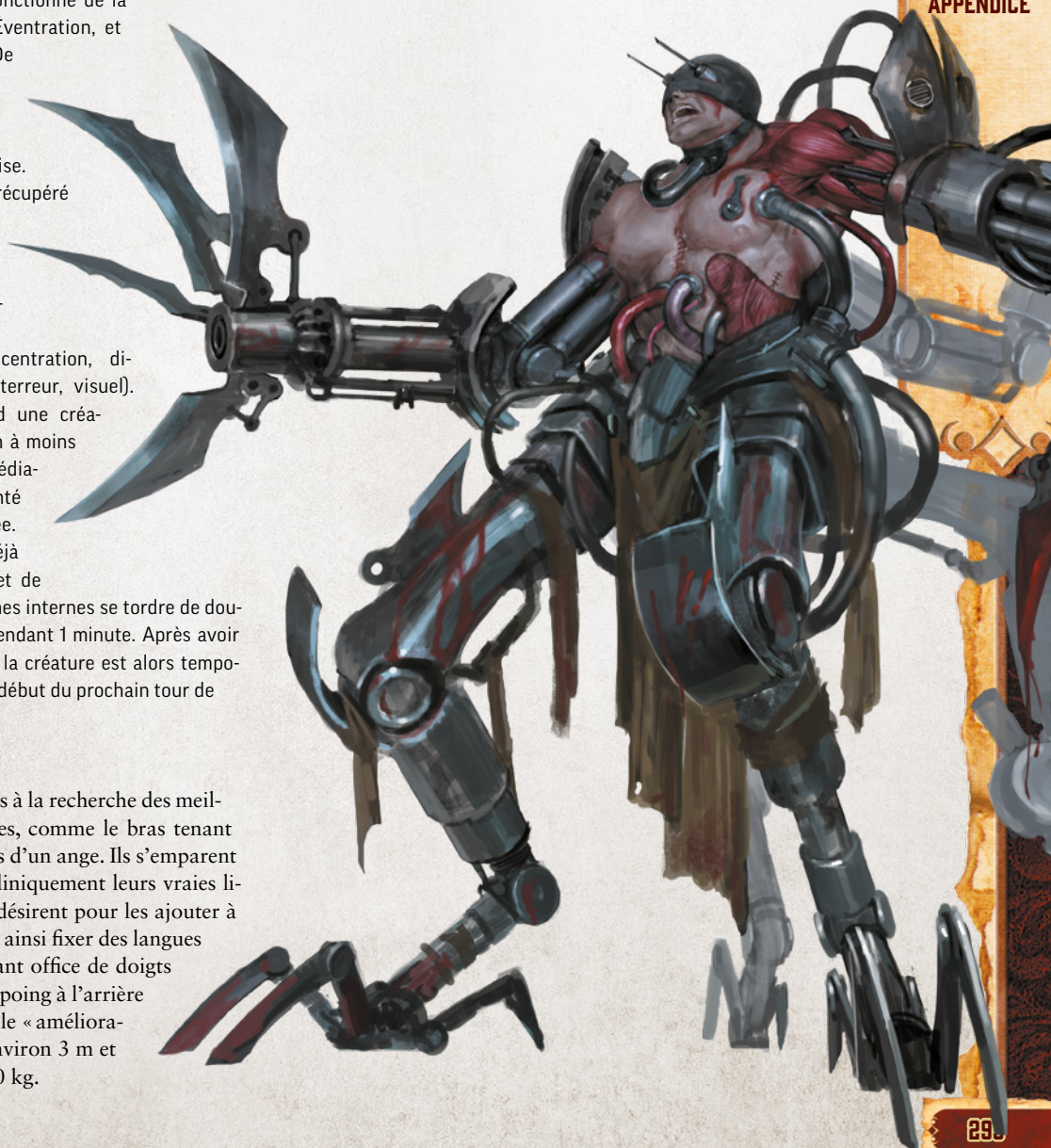
L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE





AUTRES VELSTRACS

Il y a autant de velstracs différents qu'il existe de moyens d'infliger de la douleur. Le pouvoir des autres velstracs varie, depuis les lampadius plutôt faibles aux puissants phylacatères.

ERMITE

CRÉATURE 20

LM MOYENNE FIÉLON VELSTRAC

Perception +34 ; vision dans le noir supérieure, vision de la douleur, *vision lucide*

Langues commun, infernal, langue de l'ombre, télépathie 30 m

Compétences Athlétisme +35, Connaissance de la torture +36, Diplomatie +36, Discrétion +36, Duperie +38, Intimidation +40, Médecine +36, Religion +34

For +9, **Dex** +6, **Con** +7, **Int** +6, **Sag** +6, **Cha** +10

Vision de la douleur (divination, divine). Comme l'augure.

CA 45 ; **Réf** +32, **Vig** +37, **Vol** +34 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

PV 375, régénération 25 (neutralisée par le bon ou l'argent) ; **Immunités** froid, non létal, terreur ; **Faiblesses** bon 20, argent 20

Ignorer la douleur. Les actions d'un ermite ne peuvent pas être interrompues par les dégâts ou des Frappes (comme une Attaque d'opportunité).

Perfection paralysante (aura, divine, enchantement, terreur, mise hors de combat, mental, visuel) 9 m Lorsqu'une créature termine son tour dans l'aura, elle se sent obligée d'offrir des morceaux de sa chair à l'ermite. La créature doit réussir un jet de Volonté DD 40 ou devenir paralysée pendant 1 round.

Vitesse 9 m, vol 15 m

Corps à corps ♦ griffe, +39 (agile, mauvais, magique), **Dégâts** 3d6+19 tranchants plus 2d6 de saignement persistants, Douleur raffinée et Empoignade améliorée

Corps à corps ♦ mâchoires, +39 (mauvais, magique), **Dégâts** 4d8+19 tranchants plus 2d6 de saignement persistants et Douleur raffinée

Sorts innés divins DD 42 ; 9^e âme prisonnière, barrière de lames, explosion d'ombre, guérison (x2), mise à mal (x2), traversée des ombres (à volonté) ; 7^e changement de plan (vers le plan matériel ou le plan de l'ombre seulement), déformer l'esprit, porte dimensionnelle (à volonté), siphon d'ombre (à volonté), verrou dimensionnel ; **Tours de magie** (9^e) stabilisation ; **Constant** (9^e) vision lucide

Rituels DD 42 ; emprisonnement

Douleur raffinée. La connaissance des points de pression et des centres de la douleur d'un ermite est sans égale. Une créature touchée par les Frappes de corps à corps d'un ermite doit réussir un jet de Vigueur DD 40 ou être étourdie 2 (étourdie 4 en cas d'échec critique). Une créature qui obtient une réussite critique est temporairement immunisée pendant 24 h.

Éviscération ♦ (attaque) **Conditions.** L'ermite a empoigné une créature. **Effet.** L'ermite excise de la chair ou un os de la créature qu'elle a empoignée. La cible subit 6d10 dégâts de saignement persistants.

Focaliser le regard ♦ (concentration, divine, enchantement, terreur, mental, visuel). L'ermite fixe du regard une créature dans son champ de vision à moins de 9 m. La créature doit immédiatement tenter un jet de Volonté contre Perfection paralysante. De plus, si la créature était déjà paralysée, en cas d'échec au jet de sauvegarde, cette aspiration non naturelle la rend condamnée 1. Après avoir tenté le jet de sauvegarde, la créature est temporairement immunisée jusqu'au début du prochain tour de l'ermite.

Grefe de chair ♦ **Conditions.** L'ermite tient un morceau de chair qu'il a récupérée par une Éviscération ; **Effet.** L'ermite attache la chair volée à son corps. Soit il regagne 100 PV ; soit il réduit la valeur de son état maladroit, drainé, affaibli ou stupéfié de 3 ; soit il réduit le stade de toute affliction dont il est atteint de 3.

Voyageur de l'ombre (divine, divination). Lorsqu'un ermite utilise *changement de plan* ou *traversée des ombres*, il arrive directement à la destination choisie.



VER DU GIVRE

L'unique œil rouge et rond du ver du givre brille au sommet de sa masse monstrueuse aussi blanche qu'un manteau de neige. Ce qui semble être une mâchoire inférieure bifide est en fait une paire de parapodes que le ver utilise pour pelleter de la nourriture dans sa bouche semblable à celle d'une lamproie. Un ver du givre adulte mesure plus de 10 m de long et pèse environ 4 tonnes.

Un ver du givre est un superprédateur qui utilise le camouflage, le creusement et la ruse pour tendre des embuscades à ses proies. Quand il attaque, le ver du givre émet un trille aiguë distinctif. Bien que certains survivants de leurs attaques le comparent à une lamentation, le trille a un effet fascinant sur les créatures proches, qui les pousse à se figer et à écouter alors que le monstre approche.

Le froid généré par le ver du givre est aussi dangereux que son trille ou que sa mâchoire, et bien qu'il n'aime pas trop les climats chauds, il ne ressent aucune gêne particulière dans les régions qui y sont soumises. Un ver du givre qui se retrouve dans un environnement tempéré ou même tropical génère autour de lui du givre et de la glace, et il est capable avec le temps de créer des poches de terrains arctiques là où cela est a priori impossible.

VER DU GIVRE

N TRÈS GRANDE **ANIMAL** **FROID**

Perception +22 ; vision dans le noir

Compétences Athlétisme +25, Discrétion +20 (+24 dans la glace et la neige)

For +7, **Dex** +4, **Con** +6, **Int** -4, **Sag** +4, **Cha** +0

CA 33 ; **Réf** +22, **Vig** +24 **Vol** +20

PV 225 ; **Immunité** froid ; **Faiblesse** feu 15

Agonie fatale (évocation, froid, primordiale). Quand un ver du givre meurt, il explose et projette du sang glacial dans une émanation de 30 m.

Toutes les créatures et objets à portée subissent 10d8 dégâts de froid (jet de Réflexes basique DD 29).

Givre du ver (aura, froid, évocation, primordiale) 1,5 m. Une créature qui entre dans cette émanation, ou qui y commence son tour, subit 3d6 dégâts de froid (jet de Réflexes basique DD 29).

Sang glacial (froid) **Déclencheur**. Le ver du givre subit des dégâts perforants ou tranchants ; **Effet**. Le sang glacial du ver du givre gicle sur une créature déterminée aléatoirement située dans un rayon de 3 m. La créature subit 7d6 dégâts de froid (jet de Réflexes basique DD 29).

Vitesses 7,5 m, creusement 3 m

Corps à corps (mâchoire, +25, **Dégâts** 3d8+10 perforants plus 2d6 persistants de froid)

Souffle (froid, évocation, primordiale). Le ver du givre souffle un nuage de froid qui inflige 13d6 dégâts de froid dans un cône de 15 m (jet de Réflexes basique DD 32). Il ne peut plus utiliser son souffle pendant 1d4 rounds.

Trille du ver (audible, concentration, enchantement, mental, primordiale). Le ver du givre émet un trille hypnotique. Chaque créature qui n'est pas un ver du givre dans un rayon de 30 m doit effectuer un jet de Volonté DD 32. Les effets du Trille du ver durent 1 round mais si le ver utilise de nouveau ce pouvoir au cours des rounds suivants, il étend sa durée de 1 round pour toute créature déjà affectée.

Succès. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée contre Trille du ver pendant 24 h.

Échec. La créature est fascinée par le ver du givre.

Échec critique. Comme un échec mais l'état fasciné ne se termine pas si le ver du givre utilise une action hostile contre la créature.

CRÉATURE 12



ORIGINES INCONNUES

Le ver du givre est clairement d'origine surnaturelle, mais la source de ses pouvoirs magiques demeure mystérieuse. Les recherches sur ce sujet se heurtent au fait que ni son corps, ni sa magie ne survivent à sa mort et les vers vivants sont extrêmement difficiles à transporter ou à maintenir en captivité. Certains éléments permettent de penser que les sorcières de l'hiver d'Irrisen peuvent avoir créé les premiers vers du givre, mais d'autres indices semblent indiquer qu'ils seraient originaires de la lointaine planète Triaxus.





D'AUTRES VERMINES-QUI-MARCHENT

Si les vers sont les créatures qui composent le plus souvent le corps d'un ver-qui-marche, d'autres vermines peuvent remplir une fonction similaire.

- **Cafards** : un ver-qui-marche fait de cafards gagne un bonus de +1 à sa CA ainsi que la faiblesse aveuglé par la lumière.
- **Sangsues** : un ver-qui-marche fait de sangsues gagne une Vitesse de nage de 7,5 m, mais sa Vitesse au sol est réduite à 3 m.
- **Araignées** : un ver-qui-marche fait d'araignées gagne une Vitesse d'escalade égale à la moitié de sa Vitesse au sol, et la moitié des dégâts qu'il inflige grâce à son Étreinte grouillante sont des dégâts de poison.

VER-QUI-MARCHE

Quand un puissant incantateur doté d'une forte personnalité, d'une soif de vivre et d'une âme irrémédiablement mauvaise meurt et que son corps est enterré dans un cimetière imprégné de magie surnaturelle, un étrange phénomène se produit parfois. Le corps pourrissant grossit et se met à diriger les vers qui le dévorent. Ces vers des sépulcres se nourrissent non seulement de la chair morte de l'incantateur, mais également de ses souvenirs corrompus et de sa puissance magique. Lors de cette ignoble transformation, l'âme de l'incantateur est dévorée et se divise en fragments qui occupent chacun des vers qui y participent. Le résultat est un immonde esprit de ruche appelé un ver-qui-marche : une masse de vers qui s'accroche encore au souvenir de la forme de la créature à l'origine de cette nouvelle existence, et qui est capable d'utiliser les pouvoirs et la magie possédés par l'incantateur lors de sa vie. Un ver-qui-marche conserve les souvenirs de sa vie d'incantateur précédant sa mort, mais il ne s'agit pas non plus d'un mort-vivant, plutôt d'une répugnante nouvelle forme de vie grouillante.

CRÉER UN VER-QUI-MARCHE

Vous pouvez transformer une créature vivante, capable de lancer des sorts et d'alignement mauvais en un ver-qui-marche en suivant les étapes ci-dessous.

- Augmentez le niveau de la créature de 1 et changez ses statistiques comme suit.
- Elle gagne les traits aberration et nuée et reste généralement mauvaise.
- Augmentez la CA, les bonus d'attaque, les DD, les jets de sauvegarde et les modificateurs de compétence de 1.
- Réduisez sa quantité de PV du montant indiqué dans le tableau (jusqu'à un minimum de 2 PV par niveau).
- Le ver-qui-marche gagne guérison accélérée, résistance aux dégâts physiques et faiblesse aux dégâts de zone et aux dégâts d'éclaboussure, du montant indiqué dans le tableau. Ces pouvoirs sont la raison pour laquelle le ver-qui-marche a moins de PV.

Niveau de départ	Baisse de PV	Guérison accélérée, Résistance et Faiblesse
4 ou moins	-20	5
5-7	-30	7
8-14	-40	10
15 ou plus	-60	15

POUVOIRS DE VER-QUI-MARCHE

Un ver-qui-marche perd toutes les caractéristiques qu'il possédait sous sa précédente forme physique, ainsi que tous les traits associés à sa vie, comme humain ou humanoïde. Il conserve les pouvoirs d'incantation qu'il possédait de son vivant, peu importe leur origine, et gagne les pouvoirs ci-dessous. Vous devrez peut-être modifier certains pouvoirs ou caractéristiques qui ne sont pas adaptés au thème d'un ver-qui-marche.

Vision dans le noir

Perception des vibrations 9 m (imprécis)

Immunités. Tous les vers-qui-marchent sont immunisés contre les maladies, l'état paralysé, le poison, la précision et l'état inconscient. Ils possèdent également le pouvoir esprit de la nuée, qui les immunise contre les effets mentaux ciblant un nombre précis de créatures, mais pas contre les effets mentaux qui affectent toutes les créatures d'une zone donnée.

Vision à 360°

Dématérialisation. Quand un ver-qui-marche est réduit à 0 PV, les vers qui le composent se dispersent dans toutes les directions. Il suffit qu'un unique ver survive pour que le ver-qui-marche se reforme au bout de 1d10 jours.

Le contexte dans lequel se déroule cette dématérialisation détermine le temps dont disposent les ennemis d'un ver-qui-marche pour détruire les vers avant qu'ils ne s'échappent, mais ils n'ont en général qu'un round. La plupart du temps, ils doivent utiliser une attaque dont les dégâts ont une zone d'effet ou d'éclaboussure au cours de ce round à l'endroit où le ver-qui-marche s'est désagrégé. Une fois qu'un personnage a infligé des dégâts d'éclaboussure ou de zone dans cet espace, il fait un test nu DD 15. Chaque effet d'éclaboussure ou de zone causant des dégâts dans cet espace après le premier permet de réduire le DD de ce test nu de 2, jusqu'à un minimum de DD 5. Une réussite à l'un de ces tests nus signifie

qu'aucun ver n'a réussi à s'échapper : le ver-qui-marche est alors détruit pour de bon. Si le MJ le permet, il est possible de proposer des moyens astucieux de piéger ou de retenir la vermine afin de prolonger le délai permettant d'achever un ver-qui-marche.

Étreinte grouillante ♦ Le ver-qui-marche Marche rapidement et termine son déplacement dans l'espace occupé par une autre créature, à laquelle il inflige une quantité de dégâts perforants égale à 1d8, plus 1d8 pour chaque tranche de 3 niveaux qu'il possède. La créature peut tenter un jet de Réflexes basique dont le DD est égal au DD des sorts du ver-qui-marche -2.

Forme de nuée ♦ (concentration). Le ver-qui-marche s'effondre en une nuée de vers informe. Il lâche tous les objets qu'il tient ou porte. Tant qu'il se trouve ainsi fragmenté, le ver-qui-marche ne peut pas utiliser d'actions pour attaquer ni lancer de sorts, mais il peut traverser n'importe quelle zone dans laquelle ses vers peuvent se déplacer individuellement sans avoir besoin de Se faufiler. Il peut utiliser la même action pour reprendre sa forme normale.

Vrille. Quelle que soit l'anatomie de la créature originelle, le ver-qui-marche obtient une Frappe de corps à corps de vrille avec une allonge, qui inflige des dégâts perforants persistants, car elle laisse dans ses blessures des vers qui continuent de mordre la cible. Si la créature originelle possédait des attaques agiles, les dégâts infligés par cette vrille devraient être à peu près identiques à ceux infligés par ces attaques. Si elle ne possédait que des attaques non-agiles, la vrille inflige 75 % (3/4) de ces dégâts.

VER-QUI-MARCHE

Ce ver-qui-marche était un cultiste du Grand Ancien Hastur lors de sa précédente vie. Sous cette nouvelle forme, il continue de conspirer et de faire avancer ses plans maléfiques.

CULTISTE VER-QUI-MARCHE

CRÉATURE 14

PEU COURANT CM MOYENNE ABERRATION NUÉE

Perception +25, perception des vibrations (imprécis) 9 m, vision dans le noir

Langues aklo, commun

Compétences Acrobaties +24, Discrétion +28, Duperie +28, Intimidation +26, Occultisme +27, Société +23

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

CA 36, vision à 360° ; **Réf** +28, **Vig** +23, **Vol** +26

PV 200, guérison accélérée 10 ; **Immunités** esprit de la nuée, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ;

Faiblesses dégâts d'éclaboussure 10, dégâts de zone 10 ;

Résistance physiques 10

Dématérialisation

Vitesse 9 m

Corps à corps ♦ vrille, +29 (allonge 3 m), **Dégâts** 4d8+14 dégâts perforants persistants

Sorts spontanés occultes DD 34, attaque +26 ; **7^e** (3 emplacements) *assassin imaginaire, dangereuses visions, déformer l'esprit* ; **6^e** (4 emplacements) *convocation d'entité, dissipation de la magie, domination, paranoïa* ; **5^e** (4 emplacements) *douleur fantôme, sonde mentale, suggestion subconsciente, tentacules noirs* ; **4^e** (4 emplacements) *modification de mémoire, porte dimensionnelle, suggestion, voile* ; **3^e** (4 emplacements) *hypercognition, lenteur, message onirique, rapidité* ; **2^e** (4 emplacements) *alignement indétectable, compréhension des langues, créature illusoire, image miroir* ; **1^{er}** (4 emplacements) *charme, déguisement illusoire, lien mental, rayon affaiblissant* ; **Tours de magie (7^e)** *bouclier, détection de la magie, hébètement, lumière, manipulation à distance*

Étreinte grouillante ♦ 5d8 perforants, DD 32

Forme de nuée ♦



VERS REPENTIS

Dans de rares cas, des incantateurs revenus sous la forme de vers-qui-marchent sont soumis à de bonnes influences pendant assez longtemps pour renoncer au mal. Parmi ces vers-qui-marchent, nombreux sont ceux qui cherchent la mort, pas tant par dégoût de leur nouvelle forme qu'en raison de tout le mal qu'ils ont fait de leur vivant. D'autres profitent cependant de cette seconde chance pour tenter de réparer les dégâts qu'ils ont causés lors de leur précédente existence.



FARCES DE VIFLIN

Les viflins considèrent la cruauté comme le summum de l'humour. Par exemple, un viflin peut passer une journée entière à déplacer de la nourriture pour la tenir constamment hors de portée d'un homme en train de mourir de faim. Mais le viflin préfère généralement causer directement douleur et blessures, par exemple en remplaçant une fourchette par un couteau chauffé au rouge juste au moment où le convive saisit le couvert ou en tailladant les jambes d'un voyageur qui traverse de hautes herbes.

VIFLIN

Peu de créatures rivalisent avec les viflins en matière de vitesse. Ces fées malveillantes adorent frapper avec une vitesse aveuglante et une incroyable précision. Elles se précipitent pour poignarder et taillader leurs ennemis avant de filer se mettre à couvert à une vitesse folle, voire effrayante. Les histoires de gens qui se tordent soudain de douleur, victimes de plaies sanglantes qui semblent s'être ouvertes spontanément, ne sont souvent que le récit d'une attaque de viflin.

Les viflins éprouvent une haine violente envers les « imbéciles lamineurs » qu'ils croisent tous les jours. Ils sont donc ravis d'infliger souffrance et douleur aux créatures qu'ils estiment trop lentes pour avoir la moindre valeur. Ils sont apparentés à des fées plus douces, comme les brownies et les pixies, mais eux se préoccupent uniquement de se divertir. Ils considèrent leurs farces cruelles comme l'apogée de l'humour et sont persuadés que leur vitesse et leur invisibilité leur permettront d'échapper aux ennuis. Il leur arrive de former des gangs d'une douzaine d'individus, mais ces groupes finissent généralement par sombrer dans le chaos car leurs membres se font inévitablement des blagues de plus en plus dangereuses.

VIFLIN

CRÉATURE 3

PEU COURANT CM PETITE FÉE

Perception +9 ; vision nocturne

Langues aklo, commun, sylvestre

Compétences Acrobaties +13, Artisanat +8, Discrétion +11, Duperie +8, Nature +8, Survie +6, Vol +11

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

Objets épée courte, poison de léthargie (3 doses)

CA 22 ; **Réf** +13, **Vig** +6, **Vol** +8

PV 25 ; **Faiblesse** fer froid 5

Inattractable ➤ **Déclencheur**. Le viflin est la cible d'une Frappe ; **Effet**. Le viflin s'esquive de côté, gagnant un bonus de circonstances de +2 à la CA, puis il Marche rapidement d'au maximum la moitié de sa Vitesse après la résolution de la Frappe.

Sensibilité à la lenteur. Le viflin subit un malus de statut de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets infligeant l'état ralenti. Si un viflin est ralenti, il perd sa vitesse surnaturelle, ne peut plus Disparaître hors de vue et il est malade 1 tant qu'il est ralenti. Il ne peut pas réduire l'intensité de cet état malade pendant toute la durée de l'état ralenti.

Vitesse 30 m

Corps à corps ➤ épée courte, +11 (agile, finesse, polyvalent T),

Dégâts 1d6+2 perforants plus poison de léthargie

Sorts primordiaux innés DD 20 ; 2^e fracasement ; 1^{er} ventriloquie ; **Tours de magie** (2^e) lumières dansantes, prestidigitation

Attaque sournoise. Les Frappes du viflin infligent 1d6 dégâts de précision supplémentaires aux créatures prises au dépourvu.

Disparaître hors de vue ➤ **Conditions**. Le viflin n'a pas utilisé d'action d'attaque, de manipulation ou de déplacement au cours du round précédent ; **Effet**. Le viflin devient invisible jusqu'à ce qu'il utilise une action d'attaque, de manipulation ou de déplacement. Le viflin doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser Disparaître hors de vue.

Vitesse surnaturelle. La vitesse du viflin et sa capacité à accélérer et décélérer quasi instantanément lui permettent des déplacements incroyables. Tant qu'il peut prendre appui sur une surface solide, il peut Marcher rapidement de toute sa Vitesse à l'horizontale ou la verticale. Il peut aussi courir ainsi sur une surface instable, comme de l'eau, mais si elle est dangereuse (comme de l'acide ou de la lave), elle le blesse normalement. Il doit terminer son déplacement sur une surface horizontale capable de supporter son poids, sinon il tombe.



VIGNE MUSQUÉE JAUNE

Composée d'épaisses tiges vertes aux nombreuses fleurs jaunes, la vigne musquée jaune pousse dans des lieux où le sol est gorgé de sang et de cadavres, comme les champs de bataille et les cimetières. Son environnement idéal est inhabité, mais visité de temps à autre par des humanoïdes de passage que la plante transforme en esclaves. Le pollen jaune vif de la vigne musquée jaune a la capacité de captiver les créatures et les pousse à s'approcher. La plante utilise alors ses vrilles pour pénétrer dans le cerveau de ces créatures et y implanter une graine qui en fera des esclaves dénués d'intelligence. En théorie, une vigne musquée jaune pourrait tenter de prendre le contrôle d'une créature endormie, mais elle est incapable de se déplacer discrètement et courrait le risque de réveiller sa victime avant d'être assez proche d'elle.

Le vent permet au pollen de la plante de se répandre sur de grandes distances, mais il devient rapidement trop diffus pour représenter un danger. Les éclaireurs qui arpentent la nature savent reconnaître l'odeur musquée caractéristique de ce pollen, qui reste puissante même quand il se trouve en quantités inoffensives. Il est également facile de reconnaître les jeunes pousses de vignes musquées, car celles-ci émergent des cadavres en décomposition des créatures qu'elles ont asservies.

VIGNE MUSQUÉE JAUNE

CRÉATURE 2

N MOYENNE **DÉNUÉE D'INTELLIGENCE** **PLANTE**

Perception +4 ; perception des vibrations (imprécis) 9 m

Compétences Discrétion +6

For +3, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -1

CA 18 ; **Réf** +6, **Vig** +10, **Vol** +4

PV 34 ; **Immunités** mental ; **Faiblesse** feu 5

Vitesse 1,5 m

Corps à corps ♦ vrille, +9 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d10+3 perforants

Forage de cerveau ♦♦♦ (manipulation, mental). La vigne fait pénétrer des dizaines de vrilles dans le cerveau d'une créature de taille Petite, Moyenne ou Grande, qui est inconsciente, consentante ou fascinée par Projection de pollen, et qui se trouve à portée de ses vrilles. La créature doit réussir un jet de Vigueur DD 18 ou devenir stupéfiée 1 (stupéfiée 2 sur un Échec critique). Tout nouvel échec suivant aux jets de sauvegarde contre Forage de cerveau augmente l'intensité de l'état stupéfié. Si la créature atteint l'état stupéfié 5, elle devient un esclave musqué jaune (voir ci-dessous). Forer le cerveau d'une créature ne suffit pas à mettre fin à la fascination causée par Projection de pollen.

Projection de pollen ♦♦ (mental, poison). La vigne musquée jaune projette du pollen jaune sur une ligne de 9 m ou un cône de 4,5 m. Chaque créature qui se trouve dans la zone affectée doit faire un jet de Volonté DD 20. Si une créature réussit un jet de sauvegarde contre une Projection de pollen, elle y est immunisée pendant 24 h.

Succès. La créature n'est pas affectée.

Échec. La créature est fascinée. Tant que la créature est fascinée, elle doit utiliser chacune de ses actions pour se rapprocher de la vigne musquée jaune aussi vite que possible, tout en évitant les dangers évidents. Si la créature se trouve dans un espace adjacent à la vigne musquée jaune, elle reste immobile et n'agit pas.

Échec critique. Comme un échec, mais l'état ne prend pas fin automatiquement. La créature peut tenter un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Sur un succès, l'état fasciné et tout autre effet se dissipe.

ESCLAVE MUSQUÉ JAUNE

Une créature dont le cerveau a été foré par les vrilles d'une vigne musquée jaune devient un esclave musqué jaune si sa taille est Petite ou Moyenne (une créature de Petite taille devient un Petit esclave



D'ÉNORMES VIGNES MUSQUÉES

Certaines vignes musquées ont survécu pendant assez longtemps ou bénéficié de soins particuliers, ce qui leur a permis d'atteindre une taille imposante. Leur croissance s'accompagne souvent d'un changement de couleur de leur pollen, qui peut alors avoir un effet différent sur leurs esclaves. Certaines vignes, éveillées par la magie primordiale, bénéficient même d'une intelligence plus développée que leurs congénères. Ces vignes exercent un contrôle bien plus poussé sur leurs esclaves.





SE REMETTRE D'UN ASSERVISSEMENT

Bien qu'elle perde sa personnalité, ses souvenirs et ses aptitudes tant qu'elle est asservie, une créature transformée en esclave ou en brute par une vigne musquée jaune ne meurt pas immédiatement. Un esclave ou une brute peut ainsi, dans les jours qui suivent sa transformation, retrouver une vie normale grâce à n'importe quel effet magique capable de soigner une maladie, ou grâce à une procédure d'une heure qui nécessite de réussir un test de Médecine (expert) DD 22 et lui inflige 2d6 dégâts tranchants.



et non un esclave Moyen), et une brute musquée jaune si sa taille est Grande. La transformation s'accomplit en 1 heure. Un esclave musqué jaune peut seulement accomplir des actions rudimentaires : apporter de l'eau et de nouveaux hôtes à infester à la vigne musquée jaune. Au bout de quelques jours (ou si la vigne meurt), l'esclave s'éloigne dans la nature et succombe dans les 24 heures qui suivent. Quelques heures après sa mort, une nouvelle vigne musquée jaune émerge de son cadavre. La plante atteint la maturité en 24 heures.

ESCLAVE MUSQUÉ JAUNE

CRÉATURE -1

N MOYENNE DÉNUÉE D'INTELLIGENCE PLANTE

Perception +0 ; vision nocturne

Compétences Athlétisme +5

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

Lent. Un esclave musqué jaune est constamment ralenti 1 et ne peut pas utiliser de réactions.

CA 14 ; **Réf** +0, **Vig** +6, **Vol** +2

PV 12 ; **Immunités** mental ; **Faiblesse** feu 5

Vrilles enchevêtrantes (aura) 1,5 m. Des vrilles agrippantes émergent de l'esclave. Quand le déplacement de l'esclave prend fin à côté d'une créature ou qu'une créature termine son tour à côté de l'esclave, la créature doit réussir un jet de Réflexes DD 14 ou se trouver empoignée par les vrilles.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +7, **Dégâts** 1d4+3 contondants plus Empoignade et contact pollinifère

Contact pollinifère. Quand l'esclave frappe une créature, celle-ci se trouve exposée au pollen de la vigne musquée jaune, comme dans le cas d'une Projection de pollen (DD 14). La créature est alors fascinée par la vigne musquée jaune qui a donné naissance à l'esclave (et non par ce dernier).

Extension de membres ♦ **Déclencheur.** L'esclave musqué jaune est réduit à 4 PV ou moins. **Effet.** Des vrilles de vigne lui déchiquettent les avant-bras, qui tombent au sol. La zone d'allonge de l'esclave augmente de 1,5 m.

BRUTE MUSQUÉE JAUNE

CRÉATURE 2

N GRANDE DÉNUÉE D'INTELLIGENCE PLANTE

Perception +4 ; vision nocturne

Compétences Athlétisme +9

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

Lent. Comme l'esclave musqué jaune.

CA 15 ; **Réf** +3, **Vig** +10, **Vol** +6

PV 45 ; **Immunités** mental ; **Faiblesse** feu 10

Vrilles enchevêtrantes (aura). Comme l'esclave musqué jaune, mais avec DD 15.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +11 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d12+5 contondants plus Bousculade améliorée 1,5 m

Contact pollinifère. Comme l'esclave musqué jaune, mais avec DD 15.

Extension de membres ♦ Comme l'esclave musqué jaune, mais ce pouvoir se déclenche quand la brute musquée jaune est réduite à 15 PV ou moins.

FIOLE DE MUSC JAUNE

Il est possible de récolter soigneusement le pollen d'une vigne musquée jaune et d'en faire un objet alchimique grâce à un test d'Artisanat DD 20.

POISON DE MUSC JAUNE

OBJET 2

ALCHIMIQUE CONSOMMABLE INHALÉ MENTAL POISON

Prix 7 po

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

Activation ♦ Interagir

La poudre de pollen d'une vigne musquée jaune trouble l'esprit.

Jet de sauvegarde DD 16 Volonté ; **Durée maximale** 2 rounds ; **Stade 1** fasciné par le nuage de poison (1 round) ; **Stade 2** fasciné par le nuage de poison et impossibilité d'utiliser des actions sauf pour se rapprocher du point d'origine du nuage (1 round)

XILL

Quand les xills se rendent sur le plan matériel, où ils sont aussi appelés des traqueurs éthérés, c'est essentiellement pour y enlever des créatures qu'ils ramènent sur le plan éthéré. Ces monstres bellicistes à quatre bras paralysent leurs victimes avant de leur implanter des œufs à l'aide d'un ovipositeur dissimulé derrière leurs mandibules. Leur volonté d'expansion et de conquête est si ambitieuse que, s'ils collaborent tous diligemment dans ce but, il n'y a pas de place pour grand-chose d'autre dans leur vie.

XILL

CRÉATURE 6

PEU COURANT LM MOYENNE ABERRATION ÉTHÉRÉ

Perception +15 ; vision dans le noir

Langue aklo

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +14, Connaissance de la guerre +12, Discrétion +15, Duperie +12, Intimidation +14

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

Objets arc long +1 (40 flèches), bouclier en acier (Solidité 5, PV 20, SR 10), cimeterre (2, cuirasse)

CA 24 (26 avec le bouclier levé) ; **Réf** +17, **Vig** +15, **Vol** +11

PV 100

Attaque d'opportunité ➤

Blocage au bouclier ➤

Vitesse 10,5 m

Corps à corps ➤ cimeterre, +16 (percutant, balayage), **Dégâts** 2d6+7 tranchants

Corps à corps ➤ morsure, +16, **Dégâts** 2d8+7 perforants plus paralysie xille

À distance ➤ arc long, +17 (mortel 1d10, magique, portée 30 m, rechargement 0, volée 9 m), **Dégâts** 2d8 perforants

Sorts innés occultes DD 24 ; **7** *changement de plan* (seulement vers le plan éthéré ou le plan matériel, soi uniquement)

Double taille ➤ (sophistication). Le xill porte deux Frappes de cimeterre contre une unique cible. Si les deux touchent, faites la somme de leurs dégâts avant d'appliquer les résistances et les faiblesses. Le xill applique normalement son malus d'attaques multiples à ces Frappes.

Implantation ➤➤ (manipulation). **Conditions.** Le xill se trouve dans un espace adjacent à une créature inconsciente, consentante ou paralysée. **Effet.** Le xill implante des œufs de xill dans la chair de la créature.

Œufs de xill (maladie). L'état malade causé par les œufs de xill ne peut pas se dissiper naturellement tant que la maladie n'a pas été soignée ou qu'elle n'a pas achevé son évolution. Elle peut être soignée grâce à une opération de 10 minutes nécessitant de réussir un test de Médecine DD 26 qui inflige 4d6 dégâts tranchants à l'hôte ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 24 ; **Durée maximale** 24 heures ; **Stade 1** infestation sans effets secondaires néfastes (8 heures) ; **Stade 2** malade 1 (8 heures) ; **Stade 3** malade 2 (4 heures) ; **Stade 4** malade 2 et 2d6 dégâts de saignement persistants pendant que les larves de xills s'extraient du corps de l'hôte en creusant avant de disparaître immédiatement dans le plan éthéré (1 heure)

Paralysie xille (mise hors de combat, occulte).

Une créature touchée par une Frappe de morsure de xill fait un jet de Vigueur DD 24.

Succès critique. La créature n'est pas affectée et est temporairement immunisée contre la paralysie xille pendant 1 minute.

Succès. La créature est ralentie 1 pendant 1 round.

Échec. La créature est paralysée pendant 1 round.

Échec critique. La créature est paralysée. À la fin de chacun de ses tours, elle peut tenter de se remettre grâce à un nouveau jet de sauvegarde dont le DD diminue cumulativement de 1 à chaque round qui passe.



LA GUERRE DE L'ÉTHÉR

Pour les xills, les créatures du plan matériel ne sont guère plus que des incubateurs, mais la guerre fait rage sur leur plan d'origine et ils ont constamment besoin de nouveaux hôtes. Seule la relative vacuité du plan éthéré empêche leur conflit avec des créatures comme les araignées de l'éther de s'intensifier au point qu'ils n'auraient pas le temps de remplacer leurs soldats tombés au combat.





MORT-VIVANT NON MAUVAIS

Les zombies du vide sont insolites dans le sens où la force négative qui les anime est fournie par un parasite qui vit dans leur corps et contrôle leur système nerveux pour se défendre et trouver de la nourriture. De fait, l'âme d'une personne qui succombe à la mort du vide d'un akata n'est pas liée à son corps en décomposition et peut donc aller vers son jugement dans le Cimetière en toute liberté. Malgré tout, la plupart des adorateurs de Pharasma et les croisés contre la non-mort considèrent les zombies du vide comme un anathème et les combattent afin de les anéantir.

ZOMBIE DU VIDE

Un zombie du vide apparaît lorsqu'un humanoïde succombe à l'affliction de mort du vide d'un akata (page 9). Ce corps est animé par une larve d'akata attachée au cerveau de la créature morte, qui utilise une vrille monstrueuse surgissant de la bouche du corps pour se nourrir en buvant le sang de ses victimes.

Un zombie du vide n'existe que pendant quelques mois avant de s'effondrer, libérant alors la larve d'akata qui quitte le corps inerte. Lorsqu'il sent que la fin naturelle de sa non-vie approche, un zombi du vide cherche un endroit isolé où il va régurgiter la larve, devenue presque adulte, avant de dépérir. La larve régurgitée se métamorphose en un akata adulte quelques heures plus tard et prend en général son premier repas en mangeant le corps.

Le nom « zombie du vide » est trompeur ; même s'il est poussé par des énergies nécromantiques, un zombie du vide est un hôte dans le cycle de vie d'un parasite extraterrestre et non un corps réanimé dénué d'intelligence (malgré leur ressemblance). Le fait que la plupart des zombies du vide partagent l'alignement neutre de l'akata larvaire qu'ils portent plutôt que la nature intrinsèquement mauvaise des autres zombies a poussé certains érudits à les reclasser sous d'autres noms.

Parmi les suggestions, on trouve « mort du vide », « rejeton akata » ou « marchesang », mais il s'est avéré difficile de se débarrasser d'un nom viscéral et convaincant pour tout le monde.

La force motrice de la violence d'un zombie du vide vient de la faim dévorante du parasite extraterrestre qui canalise les énergies négatives qui l'animent. Les nécromanciens ont de nombreuses fois tenté de dupliquer un zombie du vide, mais sans larve d'akata à l'intérieur, il n'en résulte qu'un simple zombie auquel il va manquer une mâchoire, ou, au mieux, qui va se déplacer un peu plus vite que la normale. D'autres ont comparé un zombie du vide prisonnier à un esclave musqué jaune prisonnier (page 300) dans le but de trouver un lien éventuel entre eux – après tout, tous deux sont des corps animés et contrôlés par une force extérieure parasite. Étrangement, un zombie du vide devient particulièrement violent lorsqu'il se retrouve en présence d'un esclave musqué jaune, ce qui rend les comparaisons entre les deux créatures particulièrement difficiles, voire dangereuses. Le fait qu'un zombie du vide, à l'inverse d'un esclave musqué jaune, soit un mort-vivant peut apporter certains éléments de réponse quant à cet étrange comportement.

ZOMBIE DU VIDE

CRÉATURE 1

RARE N MOYENNE MORT-VIVANT

Perception +3 ; vision dans le noir

Compétence Athlétisme +6

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

CA 13 ; **Réf** +3, **Vig** +7, **Vol** +5

PV 26, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, maladie, paralysé, poison ; **Faiblesses** eau salée 5, tranchants 2

Vulnérabilité à l'eau salée. L'eau salée agit comme un acide extrêmement violent sur la larve d'akata présente dans un zombie du vide. Une immersion totale dans de l'eau salée lui inflige 4d6 dégâts d'acide par round. Durant n'importe quel round où le zombie du vide subit des dégâts à cause de sa faiblesse envers l'eau salée, la larve akata se recroqueville au plus profond du corps du zombi, ce dernier se retrouvant ralenti 1 jusqu'à la fin de son prochain tour.

Vitesse 7,5 m

Corps à corps ♦ poing, +8, **Dégâts** 1d6+3 contondants

Corps à corps ♦ vrille d'alimentation, +6 (agile),

Dégâts 1d4+3 perforants plus Se nourrir de sang

Se nourrir de sang ♦ **Conditions.** L'action précédente

du zombie du vide était une Frappe de vrille d'alimentation réussie contre la créature ciblée ; **Effet.** Le zombie du vide utilise sa vrille d'alimentation pour absorber le sang de la créature qui a été touchée. Le zombie du vide regagne 4 points de vie, et la créature est drainée 1 jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins de n'importe quelle sorte et pour n'importe quel total.



ZOMOK

Les zomoks sont de grands dragons végétaux qui parcourent les forêts et défendent leur territoire des forces destructrices, tout en s'efforçant de soigner les régions boisées ravagées par un cataclysme ou des intrus. L'apparence des zomoks change en fonction des saisons. Ils adoptent progressivement une teinte d'un vert vif au printemps et en été, puis revêtent le jaune et l'ocre à l'automne, pour enfin se parer de brun en hiver. Si les zomoks engloutissent souvent leurs adversaires, ils n'ont pas réellement besoin de se nourrir. Le cadavre broyé de ces créatures reparait ainsi généralement dès que le zomok utilise son pouvoir Passage par les forêts. Les zomoks peuvent faire de 10 à 12 m de long pour un poids de 30 tonnes.

ZOMOK

N GIGANTESQUE **DRAGON** **PLANTE**

Perception +28 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m, vision dans le noir

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

Compétences Acrobaties +27, Athlétisme +33, Discrétion +29, Nature +29, Survie +30

For +9, **Dex** +5, **Con** +9, **Int** +3, **Sag** +6, **Cha** +6

CA 39 ; **Réf** +25, **Vig** +31, **Vol** +28

PV 310 ; **Immunités** étourdi, paralysé, poison, sommeil ; **Faiblesse** feu 15

Vitesse 9 m, vol 24 m ; *passage sans trace*

Corps à corps **❖** griffe, +33 (agile, allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 3d8+17 tranchants

Corps à corps **❖** mâchoires, +33 (allonge 4,5 m, magique), **Dégâts** 3d12+17 perforants plus

Empoignade améliorée

Corps à corps **❖** queue, +33 (allonge 6 m, magique), **Dégâts** 3d10+17 contondants

Sorts innés primordiaux DD 34, attaque +26 ; **8^e charme** (seulement les créatures végétales) ;

7^e mur d'épines ; **6^e entraves végétales** ; **Constant (4^e) communication avec les plantes** ; **(1^{er}) passage sans trace**

Rituels DD 34 ; *appel primordial (ne nécessite pas d'incantateur secondaire)*, croissance végétale, flétrissement végétal

Gober **❖** (attaque) Très grande, 3d12+9 contondants, Rupture 35

Passage par les forêts **❖** (conjuración, guérison, nécromancie, primordiale, téléportation).

Fréquence trois fois par jour ; **Effet**. Le zomok se téléporte avec les effets d'un sort de *porte dimensionnelle* de niveau 5, mais son point de départ et d'arrivée doivent se trouver tous deux dans une zone boisée. Le zomok regagne 10d10 PV lors de cette téléportation. Les créatures gobées par le zomok ne se déplacent pas avec lui. Le zomok doit attendre 1d6+1 rounds avant de pouvoir réutiliser Passage par les forêts.

Piétinement **❖❖❖** Très Grande ou plus petite, queue, DD 32

Souffle ensevelissant **❖❖** (invocation, terre, primordiale). Le zomok projette de la terre et des graviers sur un cône de 18 m, infligeant 17d6 dégâts contondants (jet de Réflexes basique DD 34) ; les créatures qui se trouvent à terre subissent un malus de circonstances de -2 à ce jet de sauvegarde. Les créatures en contact avec le sol qui échouent à leur jet de sauvegarde subissent un malus de circonstances de 3 m à leurs Vitesses et sont entravées (DD 34 pour S'échapper) sur un échec critique. Le zomok doit attendre 1d4 rounds avant de pouvoir réutiliser son Souffle ensevelissant.

Les corps des créatures tuées par le Souffle ensevelissant se décomposent instantanément et sont détruits. Elles ne peuvent être ramenées à la vie que par un sort adapté de niveau supérieur ou égal à 7, ou par un rituel de résurrection. L'équipement de ces créatures n'est pas endommagé, mais il est enterré sous 1,5 m de terre.



L'APPEL PRIMORDIAL DES ZOMOKS

Les zomoks peuvent lancer *appel primordial* sans l'aide d'incantateurs secondaires. Un zomok appelle généralement un arbre éveillé, un arboréen ou un grand tertre et charge cette créature de garder un lieu sacré, d'accompagner un allié lors d'une mission pour le bien de la forêt, ou d'accomplir une tâche du même ordre.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE



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 prend le pas sur le fonctionnement général des pouvoirs présentés ci-dessous. Dans le cadre de cette liste, le terme de « monstre » désigne la créature qui possède le pouvoir, afin de 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 tente une Frappe de corps à corps contre la créature déclencheuse. Si l'attaque se solde par un coup critique et que le déclencheur était une action de manipulation, le monstre interrompt 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.

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 s'appliquent à des 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 et 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, il 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 son bouclier pour dévier un coup. Le bouclier permet au monstre d'éviter de subir une quantité de dégâts égale à sa Solidité. Le monstre et le bouclier subissent tous deux les dégâts restants, ce qui peut briser ou détruire le bouclier.

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 (voir p. 6) et ajuste son niveau en

conséquence. Les membres d'un cercle peuvent connaître l'emplacement et les états des autres membres 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 confèrent également des sorts et des rituels à leurs membres, mais les lancer nécessite la coopération de trois membres du cercle qui ne se trouvent pas à plus de 9 m les uns des autres. Un membre du cercle peut contribuer à un sort de cercle grâce à une action unique d'incantation utilisant un seul composant verbal. Si deux membres d'un cercle ont contribué en dépensant cette action 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 en lancer qu'un seul par round. Tous les cercles confèrent à leurs membres le sort de niveau 8 *métamorphose funeste* ainsi que tous les sorts suivants, qui peuvent être lancés 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, s'il n'y a pas assez de membres pour contribuer aux actions requises, ils ne peuvent plus lancer de sorts de cercle.

Changement de forme ➤ (concentration, [tradition magique], métamorphose, transmutation). 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 surmonter automatiquement les DD de Perception servant à déterminer s'il est bien un spécimen 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 déjouer 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 indésirables ou agaçants, mais ils n'utilisent généralement pas cette réaction contre une créature de confiance, sauf s'ils sont effrayés ou maltraités.

Déclencheur. Une créature se met en selle ou utilise l'action Diriger un animal alors qu'elle se trouve sur le dos du monstre. **Effet.** La créature déclencheuse doit réussir un jet de Réflexes du DD indiqué pour éviter d'être désarçonnée et de tomber à terre. En cas d'échec critique, la créature déclencheuse subit 1d6 dégâts contondants en plus des dégâts causés par la chute.

Échec critique. La créature est effrayée 4.

Échec. La créature est effrayée 2.

Embuscade aquatique. ♦ **Conditions.** Le monstre est caché dans l'eau et une créature qui ne l'a pas détecté se trouve dans la zone d'effet indiquée. **Effet.** Le monstre se déplace, dans l'eau et sur terre, de sa Vitesse de nage + 3 m en direction de la créature déclencheuse. 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 est une Frappe réussie avec le trait Empoignade dans l'entrée des dégâts, ou il a déjà empoigné une créature grâce à cette action. **Effet.** Le monstre Empoigne automatiquement la cible, qui reste empoignée jusqu'à la fin du prochain tour du monstre. La créature est empoignée par la partie du corps que le monstre a utilisée 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 allonger la durée de ce pouvoir 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 (selon le pouvoir) comme une action libre déclenchée par la réussite de son attaque initiale. Un monstre qui possède Empoignade améliorée doit quand même dépenser une action pour allonger 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 subit automatiquement un échec critique 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 du pouvoir 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 engloutie dans le corps du monstre. Elle est alors empoignée, ralentie 1 et doit retenir sa respiration ou commencer à 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 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 moindre. Le monstre est pris au dépourvu contre cette attaque. Si le monstre subit une quantité de dégâts perforants ou tranchants supérieure ou égale à la valeur de Rupture et infligée par une attaque ou un sort unique, la créature engloutie arrive à s'extraire de son corps. Une créature qui arrive à se libérer grâce à l'une de ces méthodes 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. ♦ Une entrée d'Éventration indique une Frappe que possède le monstre. **Conditions.** Au cours d'un même round, le monstre touche un même ennemi avec deux Frappes consécutives du type indiqué. **Effet.** Le monstre inflige une nouvelle fois et automatiquement à sa cible la quantité de dégâts de cette Frappe.

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 inflige des dégâts à un allié du monstre et les deux se trouvent dans un rayon de 4,50 m de ce dernier. **Effet.** L'allié gagne une résistance à tous les dégâts contre les dégâts déclencheurs, d'une valeur de 2 + le niveau du monstre. Le monstre porte une Frappe de corps à corps contre l'ennemi si celui-ci se trouve à portée.

Gober ♦ (attaque). Le monstre tente d'avaloir 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 ne sont plus utilisées pour empoigner la créature qu'il vient de gober et il peut à nouveau s'en servir pour Frapper ou Empoigner une autre 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 à 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 moindre. Le monstre est pris au dépourvu contre cette attaque. Si le monstre subit une quantité de dégâts perforants ou tranchants supérieure ou égale à la valeur de Rupture infligée par une attaque ou 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 une issue 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 la quantité de points de vie indiquée à chaque round, au début de son tour.

Interception de rochers.  **Conditions.** Le monstre doit avoir une main libre, mais il peut également Relâcher quelque chose qu'il tient dans le cadre de cette réaction. **Déclencheur.** Le monstre est la cible d'un jet de pierre ou un rocher s'apprête à tomber sur le monstre. **Effet.** Le monstre gagne un bonus de circonstances de +4 à sa CA contre l'attaque déclencheuse ou à une de ses défenses contre le rocher en train de chuter. 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 la contracter. 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 exhale une odeur importante ou se trouve contre le vent, le MJ peut doubler, voire tripler la portée des pouvoirs basés sur l'odorat utilisés pour détecter cette créature, mais il peut également réduire cette portée si la créature se trouve dans le sens du 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 généralement d'un sens imprécis avec une portée limitée (indiquée dans la description 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. Ce sens permet à un monstre de ressentir les vibrations causées par un déplacement à travers une surface solide. Il s'agit généralement d'un sens imprécis avec une portée limitée (indiquée dans la description 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 pouvez retrouver en page 457 *Livre de base Pathfinder*.

Présence terrifiante (aura, émotion, terreur, mental). 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.

Projection de rochers  Le monstre Interagit pour ramasser 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 de points de vie indiquée 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, qui tombe à terre.

Soins négatifs. Une créature possédant ce pouvoir tire sa santé de l'énergie négative plutôt que de l'énergie positive. L'énergie positive lui inflige des dégâts et elle n'est pas soignée par les effets de guérison positifs. L'énergie négative ne lui inflige pas de dégâts, et elle est soignée par les effets négatifs qui guérissent les morts-vivants.

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. Le sort a une durée illimitée. Si un sort constant est contré, le monstre peut le réactiver en utilisant les actions d'incantation normalement requises pour lancer le sort.

Succès critique. La créature n'est pas affectée par la présence.

Succès. La créature est effrayée 1.

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*, bloquent le fonctionnement de vision dans le noir. Un monstre qui possède vision dans le noir supérieure peut cependant 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* et dans le premier *Bestiaire*, 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*.

- LB** Loyal et bon
- LN** Loyal et neutre
- LM** Loyal et mauvais
- NB** Neutre et bon
- N** Neutre
- NM** Neutre et mauvais
- CB** Chaotique et bon
- CN** Chaotique et neutre
- CM** Chaotique et mauvais

TAILLE

Après les traits de rareté et les abréviations d'alignements d'une créature se trouvent sa taille et ses autres traits.

Gigantesque. Une créature de taille Gigantesque 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 4,50 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 4,50 m sur 4,50 m (9 cases sur le quadrillage). Elle a généralement une allonge de 4,50 m si elle est haute ou de 3 m si elle est longue.

Grande. Une créature de Grande taille 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 1,50 m si elle est longue.

Moyenne. Une créature de taille Moyenne occupe un espace de 1,50 m sur 1,50 m (1 case sur le quadrillage) et a généralement une allonge de 1,50 m.

Petite. Une créature de Petite taille occupe un espace de 1,50 m

sur 1,50 m (1 case sur le quadrillage) et a généralement une allonge de 1,50 m.

Très Petite. Une créature de Très Petite taille occupe un espace inférieur à 1,50 m sur 1,50 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.

AUTRES TRAITS

Après les traits correspondants à la rareté, l'alignement et la taille d'une créature, ses autres traits 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 créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées d'acide ou ont une connexion magique à l'acide.

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 ayant vécu autrefois.

Âme-en-peine. Une âme-en-peine est une créature morte-vivante intangible imprégnée d'énergie négative et animée d'une profonde haine pour la vie.

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 limites 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, 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 être qualifié dans des 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.

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 peut être capable de parler et de raisonner.

Caligni. Ce peuple souterrain possède vision dans le noir et certains spécimens 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 basiques des plans de la Sphère extérieure.

Champignon. Les créatures fongiques sont dotées du trait champignon. Elles sont à distinguer des champignons normaux.

Chapardeur. Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des chapardeurs. Les chapardeurs étaient autrefois humains, mais plusieurs générations passées sur le plan de l'ombre de l'ombre les ont transformés.

Couatl. Un type de serpents à plumes surnaturels qui servent de gardiens et de messagers sur le plan matériel à diverses divinités d'alignement bon.

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 ; elles peuvent avoir une Solidité qui dépend 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 des fiélons originaires du plan désolé d'Abaddon. Ils sont pour la plupart 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 pour la plupart chaotiques mauvais. Ils possèdent généralement vision dans le noir et une faiblesse contre les dégâts bons.

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.

Diable. Cette famille de fiélons vient des enfers. Ses membres sont pour la plupart d'alignement loyal mauvais. Ils possèdent généralement vision dans le noir supérieure, une faiblesse contre les dégâts bons, une immunité contre le feu et ils 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.

Eau. Les créatures dotées de ce trait sont essentiellement constituées d'eau ou ont une connexion magique avec cet élément.

Électricité. Les créatures dotées de ce trait ont une connexion magique à 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.



Embusqueur. Les embusqueurs forment une famille d'humanoïdes dont la peau peut changer de couleur, ce qui les aide à rester furtifs.

Éon. Ces veilleurs se considèrent comme les défenseurs de la réalité. Les éons 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 éons, 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.

Esprit. Les esprits sont des créatures éphémères définies par leur essence spirituelle. 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.

Fée. Les créatures originaires du Premier Monde sont appelées des fées.

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 basiques des plans de la Sphère extérieure.

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.

Gnome. Une créature dotée de ce trait appartient à l'ascendance des gnomes. Les gnomes sont de petits êtres qui ont un talent inné pour la magie, sont avides de nouvelles expériences et possèdent généralement vision nocturne.

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 féériques cruelles et sournoises qui se sont acclimatées à la vie sur le plan matériel.

Grippli. Les gripplis forment une famille de batraciens humanoïdes.

Homme-serpent. Les hommes-serpents forment une famille d'humanoïdes ophiidiens.

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.

Ifrit. Les ifrits sont des héritiers des plans qui descendent des éfrits.

Inévitable. Ces éons 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. Elle 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 ni 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.

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.

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.

Léchi. Les léchis sont de petites créatures végétales à l'apparence vaguement humanoïde.

Magique. Une chose dotée du trait magique est imprégnée 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.

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.

Momie. Une momie est une créature morte-vivante créée à partir d'un cadavre préservé.

Morlock. Les morlocks sont des humanoïdes pâles vivant sous terre qui étaient, il y a bien longtemps, des humains normaux.

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'étonnantes avantages ou inconvénients, voire les deux.

Nécrophage. Un nécrophage est une créature morte-vivante qui draine la vie et monte la garde sur sa sépulture.

Négatif. Les créatures qui possèdent ce trait sont originaires du plan de l'énergie négative. Elles peuvent survivre aux effets environnementaux basiques du plan de l'énergie négative.

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 des nuées 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). Les nuées sont immunisées contre les états saisi, à terre et entravé.

Ombre. Les créatures qui possèdent ce trait sont originaires du plan de l'ombre. Elles peuvent survivre aux effets environnementaux basiques du plan de l'ombre.

Ondin. Les ondins sont des héritiers des plans qui descendent des marides.

Oni. Les onis sont des fiélons qui résident sur le plan matériel et adoptent des formes humanoïdes monstrueuses.

Oréade. Les oréades sont des héritières des plans qui descendent des shaitans.

Pétitionnaire. Les pétitionnaires sont des âmes mortelles qui ont été jugées puis transformées en créatures venant d'autres plans. Les pétitionnaires peuvent survivre aux effets environnementaux basiques de leur plan d'origine.

Plante. Les créatures végétales sont dotées du trait plante. Elles sont à distinguer des plantes normales.

Positif. Les créatures qui possèdent ce trait sont originaires du plan de l'énergie positive. Elles peuvent survivre aux effets environnementaux basiques du plan de l'énergie positive.

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.

Qlippoth. Les qlipthos forment une famille de fiélons originaire des Abysses. Ils sont généralement d'alignement chaotique mauvais. Leur apparence affecte l'esprit des non-qlipthos qui y sont confrontées.

Rêve. Les créatures originaires de la dimension des Rêves peuvent être de n'importe quel alignement et possèdent un large éventail de pouvoirs. Cependant, celles qui sont associées aux Contrées du cauchemar de Leng sont presque toujours d'alignement mauvais et immunisées contre les températures glaciales de cette région.

Son. Une créature dotée de ce trait a une connexion magique avec les sons puissants.

Spriggan. Cousins des gnomes, les spriggans sont généralement d'alignement mauvais et peuvent grandir jusqu'à devenir des géants.

Suli. Les sulis sont des héritiers des plans qui descendent des janns.

Sylphe. Les sylphes sont des héritiers des plans qui descendent des djinns.

Tane. Les Tanes sont de puissantes créatures créées il y a une éternité de cela par les Aînés du Premier Monde. Les Tanes considèrent le plan sur lequel ils se trouvent comme leur plan d'origine.

Temps. Les créatures qui possèdent le trait temps sont originaires de la dimension du temps. Elles ne vieillissent pas et, si certaines se trouvent animées de faims surnaturelles, elles n'ont pas besoin de manger ni de boire pour survivre. Elles peuvent survivre aux effets environnementaux basiques de la dimension du temps.

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.

Urdefhan. Les urdefhans sont des humanoïdes qui passent des pactes avec des daémons. Leur peau est transparente et ils boivent du sang.

Vampire. Ces créatures mortes-vivantes assoiffées de sang sont notablement 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 basiques des plans de la Sphère extérieure.

Velstrac. Les velstracs sont des fiélons originaires du plan de l'ombre et associés à la douleur et à l'agonie. Tous les velstracs possèdent un regard troublant, d'une manière ou d'une autre, les créatures qui en sont la cible.

TRAITS D'ARME

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.

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 plusieurs créatures présentées dans cet ouvrage.

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 donc 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 DAÉMONIQUE

PEU COURANT INVOCATION

Incantation 1 jour

Test principal Religion (expert ; vous devez être un démon ou un urdefhan)

Vous faites appel aux puissances d'Abaddon afin de recevoir l'assistance d'un démon. Vous faites appel à un démon dont le niveau ne peut pas être plus du double du niveau du sort *pacte daémonique*, 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 sans rien leur devoir en échange.

Succès. Vous invoquez le ou les démons, qui acceptent de vous servir mais demandent en échange un sacrifice de sang (celui d'une autre créature ou le vôtre).

Échec. Vous n'invoquez aucun démon.

Échec critique. Vous n'invoquez aucun démon et le sacrifice exigé par le rituel vous laisse dans l'état drainé 1 (ou drainé 2 si vous lancez le sort à un niveau supérieur ou égal à 5).

PACTE INFERNAL

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 choisit de vous envoyer 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 jours.

Échec. Vous essayez 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.

LANGUES

Certaines créatures de ce livre parlent des langues qui n'apparaissent pas 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 certains de leurs ennemis
Arboréen	Créatures végétales
Caligni	Calignis
Cyclope	Cyclopes et créatures associées
Daémonique	Daémons et leurs adorateurs
Destrachan	Destrachans
D'zirak	D'ziraks
Grippli	Gripplis
Jistkien	Créatures artificielles antiques
Jyoti	Jyotis
Utopien	Axiomites et inevitables
Varisien	Langue humaine régionale, diable de Pointesable

RITUEL 1

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 0 grindylow ; **Niveau 1** akata^R ; **Niveau 2** arpenteur des tourbières^{PC}, étrangleur ; **Niveau 3** d'zirak, brume vampirique ; **Niveau 6** naga lunaire^{PC}, skirk urticant, xill^{PC} ; **Niveau 7** chien de Tindalos^R, scéaduinar^R ; **Niveau 8** habitant de Leng, destrachan, dévoreur d'intellect^{PC} ; **Niveau 9** irnakurse, naga corrupteur^{PC} ; **Niveau 10** ghonehatine ; **Niveau 11** gosreg^{PC}, isqulug^{PC}, quoppopak ; **Niveau 13** froghemoth^{PC}, irлгаunt, araignée de Leng^{PC} ; **Niveau 14** doprillu, ver-qui-marche^{PC} ; **Niveau 15** néothélide^{PC} ; **Niveau 17** vaspercham

ANIMAL

Niveau -1 compognathus, corbeau, tortue serpentine ; **Niveau 0** blaireau, pieuvre à anneaux bleus, grand dauphin, araignée des rêves, asticot géant, serpent de mer, grenouille-lance, pastenague, vampire des abysses ; **Niveau 1** scorpion des cavernes, cafard géant, mouche géante, grenouille géante, solifuge géant, tique géante, hippocampe, raie manta, pieuvre de récif ; **Niveau 2** ours noir, aveugleur, pêcheur cavernicole, nuée de cafards, fourmi géante, blaireau géant, crabe géant, sangsue géante, crapaud géant, hippogriffe, lézard choc, glouton ; **Niveau 3** nuée de moustiques des marais, caméléon géant, naïade de libellule géante, mille-pattes géant à queue fouettante, pachycéphalosaure, nuée de corbeaux ; **Niveau 4** nuée de sangsues d'élevage, libellule géante, glouton géant, hadrosaure, rhinocéros ; **Niveau 5** nuée de fourmis soldats, cobra empereur, hippopotame, araignée ogre, orque épaulard, ours polaire ; **Niveau 6** nuée de méduses de feu, moustique géant, iguanodon, rhinocéros laineux ; **Niveau 7** élasmosaure, méduse géante, megalania, nuée d'imitapéros ; **Niveau 8** anancus, hippocampe géant^{PC}, limace géante ; **Niveau 9** aurumvorax, tortue serpentine géante, calamar géant, mastodonte, nuée de tiques, mille-pattes titan ; **Niveau 10** hippopotame béhémoth ; **Niveau 11** spinosaure ; **Niveau 12** ver du givre ; **Niveau 15** scorpion noir ; **Niveau 18** solifuge fléau des dunes

BÊTE

Niveau 1 escarboucle^R ; **Niveau 2** chien esquiveur^{PC}, sanglier-garou ; **Niveau 3** chupacabra, limier de troll, chien hurleur ; **Niveau 4** péryton, tigre-garou ; **Niveau 5** grodair, leucrotta ; **Niveau 6** ahuizotl^{PC}, hodag^{PC} ; **Niveau 7** chat occulte^{PC}, chat des enfers ; **Niveau 8** behir, gorgone^{PC}, diable de Pointesable^U ; **Niveau 9** dracolisque^{PC} ; **Niveau 10** bébilith, quetz couatl^{PC}, orm aquatique^R ; **Niveau 11** oiseau-tonnerre^{PC} ; **Niveau 12** catoblépas ; **Niveau 15** umonlie^{PC} ; **Niveau 17** leydroth^{PC}, thrasfyr^R

CÉLESTE

Niveau 4 archon canin ; **Niveau 6** bralani ; **Niveau 10** déva movanique ; **Niveau 12** déva monadique ; **Niveau 14** archon messager ; **Niveau 16** planétaire^{PC} ; **Niveau 19** archon étoile ; **Niveau 20** archon bastion^R, véranallia ; **Niveau 23** solar^R

CHAMPIGNON

Niveau 2 moisissure vaseuse ; **Niveau 3** champignon violet ; **Niveau 5** basidiron ; **Niveau 7** tendricule

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE

CRÉATURE ARTIFICIELLE

Niveau 3 nécrophidieu ; **Niveau 4** golem de charogne^{PC}, épouvantail ; **Niveau 5** automate excavateur, golem de glace^{PC} ; **Niveau 6** golem de bois^{PC} ; **Niveau 8** golem de verre^{PC} ; **Niveau 11** centurion spirale ; **Niveau 17** gardien radiant^{PC} ; **Niveau 18** aolaz^R

DRAGON

Niveau 2 drake d'ombre, tatzlwyrms ; **Niveau 6** drake des mers ; **Niveau 7** jeune dragon de cristal^{PC} ; **Niveau 8** jeune dragon de saumure^{PC} ; **Niveau 9** dracolisque^{PC}, jeune dragon de magma^{PC} ; **Niveau 10** pélude, jeune dragon des nuages^{PC} ; **Niveau 11** dragon de cristal adulte^{PC}, jeune dragon ombral^{PC} ; **Niveau 12** dragon de saumure adulte^{PC} ; **Niveau 13** dragon de magma adulte^{PC} ; **Niveau 14** dragon des nuages adulte^{PC}, vestige de dévoreur^R ; **Niveau 15** dragon ombral adulte^{PC}, linnorm des hauts-fonds^{PC} ; **Niveau 16** dragon de cristal vénérable^R, linnorm des fjords^{PC}, zomok ; **Niveau 17** dragon de saumure vénérable^R ; **Niveau 18** dragon de magma vénérable^R, linnorm des cairns^{PC} ; **Niveau 19** dragon des nuages vénérable^R, linnorm de la taïga^{PC} ; **Niveau 20** dragon ombral vénérable^R ; **Niveau 21** dévoreur draconique^R ; **Niveau 23** jabberwocky^R

ÉLÉMENTAIRE

Niveau 1 méphite de poussière^{PC}, méphite de glace^{PC}, méphite de vase^{PC}, méphite de vapeur^{PC} ; **Niveau 2** renard de braise, serpent-stalactite, rocher vivant, bourbeux, chauve-souris crépitante ; **Niveau 4** destrier de terre, immondice embrasé, tonnerre vivant, rôdeur de brume ; **Niveau 6** belker, rejeton du blizzard, sentinelle de sable, feu vélocité ; **Niveau 7** jeune dragon de cristal^{PC} ; **Niveau 8** glyptodon de granit, scorpion de magma, jeune dragon de saumure^{PC} ; **Niveau 9** jeune dragon de magma^{PC} ; **Niveau 10** wyrm de glace, vent mélodieux, jeune dragon des nuages^{PC} ; **Niveau 11** dragon de cristal adulte^{PC} ; **Niveau 12** dragon de saumure adulte^{PC} ; **Niveau 13** dragon de magma adulte^{PC} ; **Niveau 14** dragon des nuages adulte^{PC} ; **Niveau 16** dragon de cristal vénérable^R ; **Niveau 17** dragon de saumure vénérable^R ; **Niveau 18** dragon de magma vénérable^R ; **Niveau 19** dragon des nuages vénérable^R ; **Niveau 21** lerritan

ÉTHÉRÉ

Niveau 6 xill^{PC}

FÉE

Niveau 1 brownie, nixie, vexgit ; **Niveau 2** farfadet, nuglub ; **Niveau 3** vivflin^{PC}, homme-brindille ; **Niveau 4** kelpie, korred^{PC} ; **Niveau 5** rôdeur sombre, grodair, rôdeur de lumière ; **Niveau 6** baobhan sith^{PC}, blodeuwedd^{PC} ; **Niveau 7** culdewen, stygire ; **Niveau 9** nuckelavee ; **Niveau 10** néréide ; **Niveau 12** roussalka ; **Niveau 14** ankou ; **Niveau 15** marmora ; **Niveau 20** norne^R

FIÉLON

Niveau 1 augure, cythnigote^{PC} ; **Niveau 3** chien hurleur, zébug ; **Niveau 5** portier ; **Niveau 6** babau, évangéliste ; **Niveau 7** chat des enfers, invidiak, shoggti^{PC}, dévoreur d'âmes^{PC} ; **Niveau 8** nabasu, onidoshi, diable de Pointesable^U, sarglagon ; **Niveau 9** osyluth ; **Niveau 10** bébilith, nyogoth^{PC}, piscodaémon, sacristain ; **Niveau 11** hamatula, hezrou, méladaémon ; **Niveau 12** chernobue^{PC}, derghodaémon, interlocuteur ; **Niveau 13** yai de glace, thanadaémon ; **Niveau 14** augnagar^{PC}, yai du feu, gylou, nalfeshnie ; **Niveau 16** cornugon ; **Niveau 17** yai de l'eau ; **Niveau 18** purrodaémon, thulgant^{PC} ; **Niveau 19** vrolika^{PC} ; **Niveau 20** ermite, oléthrodaémon

GÉANT

Niveau 4 troll des glaces^{PC} ; **Niveau 6** troll des cavernes^{PC}, géant des bois ; **Niveau 8** géant des marais, onidoshi, troll à deux têtes^{PC} ; **Niveau 12** athach, géant de la taïga ; **Niveau 13** yai de glace, géant de l'ombre ; **Niveau 14** yai du feu ; **Niveau 15** troll jotund^R ; **Niveau 17** yai de l'eau

HUMANOÏDE

Niveau 1 éclaireur fétchelin ; **Niveau 1** éclaireur gripli, pyrochimiste ifrit, garde oréade, embusqueur, danseur des dunes suli, fureteur sylphe, hydromancien ondin ; **Niveau 2** morlock, triton, sanglier-garou, homme-serpent zyss^{PC} ; **Niveau 3** homme-serpent aapoph^{PC}, assassin caligni^{PC}, tyran spriggan, guerrier urdefhan ; **Niveau 4** espion anneau^{PC}, tigre-garou ; **Niveau 5** bourreau urdefhan ; **Niveau 6** sorcewyrd^{PC}, géant des bois ; **Niveau 7** seigneur de guerre spriggan ; **Niveau 8** prophète des ossements^{PC}, géant des marais, onidoshi ; **Niveau 9** jyoti ; **Niveau 12** athach, géant de la taïga ; **Niveau 13** yai de glace, géant de l'ombre ; **Niveau 14** yai du feu ; **Niveau 17** yai de l'eau ; **Niveau 19** Grendel^U

MORT-VIVANT

Niveau -1 main rampante ; **Niveau 1** zombie du vide^R ; **Niveau 2** draugr ; **Niveau 4** chuchoteur du grenier, nécrophage des tertres^{PC} ; **Niveau 5** momie des tourbières, main rampante géante, skaveling ; **Niveau 6** revenant, rejets vrykolakas ; **Niveau 7** spectre, totemmaske ; **Niveau 8** bodak^{PC}, mohrg ; **Niveau 9** âme-en-peine effroyable, sorcière de feu^{PC} ; **Niveau 10** maître vrykolakas ; **Niveau 11** dévoreur^{PC} ; **Niveau 13** ancien vrykolakas^{PC} ; **Niveau 14** vestige de dévoreur^R ; **Niveau 21** dévoreur draconique^R

NÉGATIF

Niveau 7 scéaduinar^R

OMBRE

Niveau 1 éclaireur fétchelin ; **Niveau 2** drake d'ombre ; **Niveau 3** d'zi-riak ; **Niveau 11** jeune dragon ombral^{PC} ; **Niveau 13** géant de l'ombre ; **Niveau 15** dragon ombral adulte^{PC} ; **Niveau 20** dragon ombral vénérable^R

PÉTITIONNAIRE

Niveau 1 pétitionnaire

PLANTE

Niveau -1 esclave musqué jaune ; **Niveau 1** léchi tournesol ; **Niveau 2** brute musquée jaune, vigne musquée jaune ; **Niveau 3** liane meurtrière, homme-brindille ; **Niveau 4** calathgar, léchi attrape-mouche, mandragore ; **Niveau 6** blodeuwedd^{PC}, arbre faux ; **Niveau 7** buisson à baies vampire, tendricule ; **Niveau 8** fleur de lune^{PC} ; **Niveau 13** liane-serpent ; **Niveau 16** zomok ; **Niveau 19** sard^R

POSITIF

Niveau 9 jyoti

RÊVE

Niveau 8 rêve animé^{PC}, habitant de Leng ; **Niveau 13** araignée de Leng^{PC}

TEMPS

Niveau 7 chien de Tindalos^R

VASE

Niveau 1 nuée d'amibes, amibe géante ; **Niveau 2** moisissure vaseuse ; **Niveau 4** vase grise ; **Niveau 6** vase luxuriante ; **Niveau 13** vase carnivore

VEILLEUR

Niveau 3 akizendri, esobok ; **Niveau 5** azuretzi, catrina ; **Niveau 7** thé-létos, vanth ; **Niveau 9** zelekhut ; **Niveau 10** imentesh ; **Niveau 15** marut ; **Niveau 16** bythos^{PC} ; **Niveau 20** yamaraje^{PC}

CRÉATURES PAR NIVEAU

Vous trouverez dans le tableau suivant une liste de toutes les créatures présentées dans le *Bestiaire 2* classées par niveau. Pour chaque entrée, vous trouverez : la catégorie de la créature

(qui correspond au groupe auquel elle appartient) ; son trait de type (important à connaître pour les convocations et certains pouvoirs) ; sa rareté ; et la page où trouver son profil détaillé.

Créature	Niveau	Catégorie	Trait de type	Rareté	Page
Compsognathus	-1	Dinosaure	Animal	Ordinaire	90
Corbeau	-1	Corbeau	Animal	Ordinaire	57
Esclave musqué jaune	-1	Vigne musquée jaune	Plante	Ordinaire	300
Main rampante	-1	Main rampante	Mort-vivant	Ordinaire	197
Tortue serpentine	-1	Tortue	Animal	Ordinaire	270
Araignée des rêves	0	Araignée	Animal	Ordinaire	17
Asticot géant	0	Mouche	Animal	Ordinaire	205
Blaireau	0	Blaireau	Animal	Ordinaire	37
Grand dauphin	0	Dauphin	Animal	Ordinaire	68
Grenouille-lance	0	Grenouille	Animal	Ordinaire	154
Grindylow	0	Grindylow	Aberration	Ordinaire	155
Pastenague	0	Raie	Animal	Ordinaire	245
Pieuvre à anneaux bleus	0	Pieuvre	Animal	Ordinaire	229
Serpent de mer	0	Serpent	Animal	Ordinaire	256
Vampire des abysses	0	Calamar	Animal	Ordinaire	45
Akata	1	Akata	Aberration	Rare	9
Amibe géante	1	Vase	Vase	Ordinaire	284
Augure	1	Velstrac	Fiélon	Ordinaire	289
Brownie	1	Brownie	Fée	Ordinaire	41
Cafard géant	1	Cafard	Animal	Ordinaire	44
Cythnigote	1	Qlippoth	Fiélon	Peu courant	238
Danseur des dunes suli	1	Héritier des plans, génierin	Humanoïde	Ordinaire	161
Éclaireur fétchelin	1	Fétchelin	Humanoïde, ombre	Ordinaire	133
Éclaireur gripli	1	Gripli	Humanoïde	Ordinaire	156
Embusqueur	1	Embusqueur	Humanoïde	Ordinaire	125
Escarboucle	1	Escarboucle	Bête	Rare	131
Fureteur sylphe	1	Héritier des plans, génierin	Humanoïde	Ordinaire	162
Garde oréade	1	Héritier des plans, génierin	Humanoïde	Ordinaire	161
Grenouille géante	1	Grenouille	Animal	Ordinaire	154
Hippocampe	1	Hippocampe	Animal	Ordinaire	163
Hydromancien ondin	1	Héritier des plans, génierin	Humanoïde	Ordinaire	160
Léchi tournesol	1	Léchi	Plante	Ordinaire	180
Méphite de glace	1	Élémentaire, méphite	Élémentaire	Peu courant	120
Méphite de poussière	1	Élémentaire, méphite	Élémentaire	Peu courant	120
Méphite de vapeur	1	Élémentaire, méphite	Élémentaire	Peu courant	121
Méphite de vase	1	Élémentaire, méphite	Élémentaire	Peu courant	121
Mouche géante	1	Mouche	Animal	Ordinaire	205
Nixie	1	Nixie	Fée	Ordinaire	213
Nuée d'amibes	1	Vase	Vase	Ordinaire	284
Pétitionnaire	1	Pétitionnaire	Pétitionnaire	Ordinaire	227
Pieuvre de récif	1	Pieuvre	Animal	Ordinaire	229
Pyrochimiste ifrit	1	Héritier des plans, génierin	Humanoïde	Ordinaire	159
Raie manta	1	Raie	Animal	Ordinaire	245
Scorpion des cavernes	1	Scorpion	Animal	Ordinaire	255
Solifuge géant	1	Solifuge	Animal	Ordinaire	259
Tique géante	1	Tique	Animal	Ordinaire	269
Vexgit	1	Gremlin	Fée	Ordinaire	151
Zombie du vide	1	Zombie du vide	Mort-vivant	Rare	302
Arpenteur des tourbières	2	Arpenteur des tourbières	Aberration	Peu courant	24
Aveugleur	2	Aveugleur	Animal	Ordinaire	29
Blaireau géant	2	Blaireau	Animal	Ordinaire	37

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE

Bourbeux	2	Bourbeux	Élémentaire	Ordinaire	40
Brute musquée jaune	2	Vigne musquée jaune	Plante	Ordinaire	300
Chauve-souris crépitante	2	Élémentaire de l'air	Élémentaire	Ordinaire	114
Chien esquiveur	2	Chien esquiveur	Bête	Peu courant	53
Crabe géant	2	Crabe	Animal	Ordinaire	59
Crapaud géant	2	Crapaud	Animal	Ordinaire	60
Drake d'ombre	2	Drake	Dragon, ombre	Ordinaire	109
Draugr	2	Draugr	Mort-vivant	Ordinaire	111
Étrangleur	2	Étrangleur	Aberration	Ordinaire	132
Fourmi géante	2	Fourmi	Animal	Ordinaire	135
Glouton	2	Glouton	Animal	Ordinaire	144
Hippogriffe	2	Hippogriffe	Animal	Ordinaire	164
Homme-serpent zyss	2	Homme-serpent	Humanoïde	Peu courant	169
Leprechaun	2	Leprechaun	Fée	Ordinaire	182
Lézard choc	2	Lézard choc	Animal	Ordinaire	187
Moisissure vaseuse	2	Vase	Champignon, vase	Ordinaire	285
Morlock	2	Morlock	Humanoïde	Ordinaire	204
Nuée de cafards	2	Cafard	Animal	Ordinaire	44
Nuglub	2	Gremlin	Fée	Ordinaire	152
Ours noir	2	Ours	Animal	Ordinaire	223
Pêcheur cavernicole	2	Pêcheur cavernicole	Animal	Ordinaire	224
Renard de braise	2	Élémentaire, feu	Élémentaire	Ordinaire	118
Rocher vivant	2	Élémentaire, terre	Élémentaire	Ordinaire	122
Sanglier-garou	2	Garou	Bête, humanoïde	Ordinaire	138
Sangsue géante	2	Sangsue	Animal	Ordinaire	252
Serpent-stalactite	2	Élémentaire, eau	Élémentaire	Ordinaire	116
Tatzlwurm	2	Tatzlwurm	Dragon	Ordinaire	266
Triton	2	Triton	Humanoïde	Ordinaire	272
Vigne musquée jaune	2	Vigne musquée jaune	Plante	Ordinaire	299
Akizendri	3	Protéen	Veilleur	Ordinaire	230
Assassin caligni	3	Caligni	Humanoïde	Peu courant	25
Brume vampirique	3	Brume vampirique	Aberration	Ordinaire	42
Caméléon géant	3	Lézard	Animal	Ordinaire	186
Champignon violet	3	Champignon violet	Champignon	Ordinaire	49
Chien hurleur	3	Chien hurleur	Bête, fiélon	Ordinaire	54
Chupacabra	3	Chupacabra	Bête	Ordinaire	56
D'ziriak	3	D'ziriak	Aberration, ombre	Ordinaire	112
Esobok	3	Psychopompe	Veilleur	Ordinaire	234
Guerrier urdefhan	3	Urdefhan	Humanoïde	Ordinaire	278
Homme-brindille	3	Homme-brindille	Fée, plante	Ordinaire	167
Homme-serpent aapoph	3	Homme-serpent	Humanoïde	Peu courant	170
Liane meurtrière	3	Liane meurtrière	Plante	Ordinaire	188
Limier de troll	3	Limier de troll	Bête	Ordinaire	192
Mille-pattes géant à queue fouettante	3	Mille-pattes	Animal	Ordinaire	201
Naïade de libellule géante	3	Libellule	Animal	Ordinaire	190
Nécrophidieu	3	Nécrophidieu	Créature artificielle	Ordinaire	210
Nuée de corbeaux	3	Corbeau	Animal	Ordinaire	57
Nuée de moustiques des marais	3	Moustique	Animal	Ordinaire	206
Pachycéphalosaure	3	Dinosaure	Animal	Ordinaire	91
Tyran spriggan	3	Spriggan	Humanoïde	Ordinaire	263
Viflin	3	Viflin	Fée	Peu courant	298
Zébug	3	Diable	Fiélon	Ordinaire	83
Archon canin	4	Archon	Céleste	Ordinaire	20
Calathgar	4	Calathgar	Plante	Ordinaire	46
Chuchoteur du grenier	4	Chuchoteur du grenier	Mort-vivant	Ordinaire	55
Destrier de terre	4	Élémentaire, terre	Élémentaire	Ordinaire	122
Épouvantail	4	Épouvantail	Créature artificielle	Ordinaire	130

Espion anneau	4	Hommes-serpents	Humanoïde	Peu courant	170
Glouton géant	4	Glouton	Animal	Ordinaire	144
Golem de charogne	4	Golem	Créature artificielle	Peu courant	146
Hadrosaure	4	Dinosaure	Animal	Ordinaire	92
Immondice embrasé	4	Élémentaire, feu	Élémentaire	Ordinaire	118
Kelpie	4	Kelpie	Fée	Ordinaire	178
Korred	4	Korred	Fée	Peu courant	179
Léchi attrape-mouche	4	Léchi	Plante	Ordinaire	181
Libellule géante	4	Libellule	Animal	Ordinaire	190
Mandragore	4	Mandragore	Plante	Ordinaire	198
Nécrophage des tertres	4	Nécrophage	Mort-vivant	Peu courant	209
Nuée de sangsues d'élevage	4	Sangsue	Animal	Ordinaire	252
Péryton	4	Péryton	Bête	Ordinaire	226
Rhinocéros	4	Rhinocéros	Animal	Ordinaire	248
Rôdeur de brume	4	Élémentaire, eau	Élémentaire	Ordinaire	116
Tigre-garou	4	Garou	Bête, humanoïde	Ordinaire	139
Tonnerre vivant	4	Élémentaire de l'air	Élémentaire	Ordinaire	114
Troll des glaces	4	Troll	Géant	Peu courant	274
Vase grise	4	Vase	Vase	Ordinaire	286
Araignée ogre	5	Araignée	Animal	Ordinaire	17
Automate excavateur	5	Automate excavateur	Créature artificielle	Ordinaire	28
Azuretzi	5	Protéen	Veilleur	Ordinaire	232
Basidirond	5	Basidirond	Champignon	Ordinaire	33
Bourreau urdefhan	5	Urdefhan	Humanoïde	Ordinaire	279
Catrina	5	Psychopompe	Veilleur	Ordinaire	235
Cobra empereur	5	Serpent	Animal	Ordinaire	256
Golem de glace	5	Golem	Créature artificielle	Peu courant	147
Grodair	5	Grodair	Bête, fée	Ordinaire	157
Hippopotame	5	Hippopotame	Animal	Ordinaire	165
Leucrotta	5	Leucrotta	Bête	Ordinaire	184
Main rampante géante	5	Main rampante	Mort-vivant	Ordinaire	197
Momie des tourbières	5	Momie	Mort-vivant	Ordinaire	203
Nuée de fourmis soldats	5	Fourmi	Animal	Ordinaire	135
Orque épaulard	5	Dauphin	Animal	Ordinaire	68
Ours polaire	5	Ours	Animal	Ordinaire	223
Portier	5	Velstrac	Fiélon	Ordinaire	293
Rôdeur de lumière	5	Rôdeur de lumière	Fée	Ordinaire	249
Rôdeur sombre	5	Rôdeur sombre	Fée	Ordinaire	250
Skaveling	5	Skaveling	Mort-vivant	Ordinaire	257
Ahuizotl	6	Ahuizotl	Bête	Peu courant	8
Arbre faux	6	Arbre faux	Plante	Ordinaire	19
Babau	6	Démon	Fiélon	Ordinaire	69
Baobhan sith	6	Baobhan sith	Fée	Peu courant	32
Belker	6	Élémentaire de l'air	Élémentaire	Ordinaire	114
Blodeuwedd	6	Blodeuwedd	Fée, plante	Peu courant	38
Bralani	6	Azata	Céleste	Ordinaire	30
Drake des mers	6	Drake	Dragon	Ordinaire	110
Évangéliste	6	Velstrac	Fiélon	Ordinaire	291
Feu véloce	6	Élémentaire, feu	Élémentaire	Ordinaire	119
Géant des bois	6	Géant	Géant, humanoïde	Ordinaire	140
Golem de bois	6	Golem	Créature artificielle	Peu courant	145
Hodag	6	Hodag	Bête	Peu courant	166
Iguanodon	6	Dinosaure	Animal	Ordinaire	92
Moustique géant	6	Moustique	Animal	Ordinaire	206
Naga lunaire	6	Naga	Aberration	Peu courant	207
Nuée de méduses de feu	6	Méduse	Animal	Ordinaire	200
Rejeton du blizzard	6	Élémentaire, eau	Élémentaire	Ordinaire	117

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE

Rejeton vrykolakas	6	Vampire	Mort-vivant	Ordinaire	282
Revenant	6	Revenant	Mort-vivant	Ordinaire	247
Rhinocéros laineux	6	Rhinocéros	Animal	Ordinaire	248
Sentinelles de sable	6	Élémentaire, terre	Élémentaire	Ordinaire	123
Skrik urticant	6	Skrik urticant	Aberration	Ordinaire	258
Sorceryrd	6	Sorceryrd	Humanoïde	Peu courant	260
Troll des cavernes	6	Troll	Géant	Peu courant	273
Vase luxuriante	6	Vase	Vase	Ordinaire	287
Xill	6	Xill	Aberration, éthérée	Peu courant	301
Buisson à baies vampire	7	Buisson à baies vampire	Plante	Ordinaire	43
Chat des enfers	7	Chat des enfers	Bête, fiélon	Ordinaire	50
Chat occulte	7	Chat occulte	Bête	Peu courant	51
Chien de Tindalos	7	Chien de Tindalos	Aberration, temps	Rare	52
Culdewen	7	Culdewen	Fée	Ordinaire	61
Dévoreur d'âmes	7	Dévoreur d'âmes	Fiélon	Peu courant	77
Élasmosaure	7	Élasmosaure	Animal	Ordinaire	113
Imitapéros	7	Imitapéro	Animal	Ordinaire	172
Invidiak	7	Démon	Fiélon	Ordinaire	70
Jeune dragon de cristal	7	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Peu courant	102
Méduse géante	7	Méduse	Animal	Ordinaire	200
Megalanias	7	Lézard	Animal	Ordinaire	186
Scéaduinar	7	Scéaduinar	Aberration, négatif	Rare	254
Seigneur de guerre spriggan	7	Spriggan	Humanoïde	Ordinaire	264
Shoggti	7	Qlippoth	Fiélon	Peu courant	239
Spectre	7	Spectre	Mort-vivant	Ordinaire	262
Stygire	7	Stygire	Fée	Ordinaire	265
Tendricule	7	Tendricule	Champignon, plante	Ordinaire	267
Thélétos	7	Éon	Veilleur	Ordinaire	126
Totenmaske	7	Totenmaske	Mort-vivant	Ordinaire	271
Vanth	7	Psychopompe	Veilleur	Ordinaire	236
Anancus	8	Éléphant	Animal	Ordinaire	124
Béhir	8	Béhir	Bête	Ordinaire	36
Bodak	8	Bodak	Mort-vivant	Peu courant	39
Destrachan	8	Destrachan	Aberration	Ordinaire	75
Dévoreur d'intellect	8	Dévoreur d'intellect	Aberration	Peu courant	78
Diable de Pointesable	8	Diable de Pointesable	Bête, fiélon	Unique	89
Fleur de lune	8	Fleur de lune	Plante	Peu courant	134
Géant des marais	8	Géant	Géant, humanoïde	Ordinaire	141
Glyptodon de granit	8	Élémentaire, terre	Élémentaire	Ordinaire	123
Golem de verre	8	Golem	Créature artificielle	Peu courant	148
Gorgone	8	Gorgone	Bête	Peu courant	149
Habitant de Leng	8	Habitant de Leng	Aberration, rêve	Ordinaire	158
Hippocampe géant	8	Hippocampe	Animal	Peu courant	163
Jeune dragon de saumure	8	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Peu courant	98
Limace géante	8	Limace	Animal	Ordinaire	191
Mohrg	8	Mohrg	Mort-vivant	Ordinaire	202
Nabasu	8	Démon	Fiélon	Ordinaire	71
Onidoshi	8	Oni	Fiélon, géant, humanoïde	Ordinaire	218
Prophète des ossements	8	Homme-serpent	Humanoïde	Peu courant	171
Rêve animé	8	Rêve animé	Rêve	Peu courant	246
Sarglagon	8	Diable	Fiélon	Ordinaire	84
Scorpion du magma	8	Élémentaire, feu	Élémentaire	Ordinaire	119
Troll à deux têtes	8	Troll	Géant	Peu courant	275
Âme-en-peine effroyable	9	Âme-en-peine	Mort-vivant	Ordinaire	10
Aurumvorax	9	Aurumvorax	Animal	Ordinaire	27
Calamar géant	9	Calamar	Animal	Ordinaire	45
Dracolisque	9	Basilic	Bête, dragon	Peu courant	34

Irnakurse	9	Distordu	Aberration	Ordinaire	94
Jeune dragon de magma	9	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Peu courant	105
Jyoti	9	Jyoti	Humanoïde, positif	Ordinaire	177
Mastodonte	9	Éléphant	Animal	Ordinaire	124
Mille-pattes titan	9	Mille-pattes	Animal	Ordinaire	201
Naga corrupteur	9	Naga	Aberration	Peu courant	208
Nuckelavee	9	Nuckelavee	Fée	Ordinaire	216
Nuée de tiques	9	Tique	Animal	Ordinaire	269
Osyluth	9	Diable	Fiélon	Ordinaire	85
Sorcière de feu	9	Sorcière de feu	Mort-vivant	Peu courant	261
Tortue serpentine géante	9	Tortue	Animal	Ordinaire	270
Zelekhut	9	Éon	Veilleur	Ordinaire	127
Bébilith	10	Bébilith	Bête, fiélon	Ordinaire	35
Déva movanique	10	Ange	Céleste	Ordinaire	11
Ghonhatine	10	Distordu	Aberration	Ordinaire	95
Hippopotame béhémoth	10	Hippopotame	Animal	Ordinaire	165
Imentesh	10	Protéen	Veilleur	Ordinaire	233
Jeune dragon des nuages	10	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Peu courant	100
Maître vrykolakas	10	Vampire	Mort-vivant	Ordinaire	282
Néréide	10	Néréide	Fée	Ordinaire	212
Nyogoth	10	Qlippoth	Fiélon	Peu courant	240
Orm aquatique	10	Orm aquatique	Bête	Rare	222
Pélude	10	Pélude	Dragon	Ordinaire	225
Piscodaémon	10	Daémon	Fiélon	Ordinaire	62
Quetz couatl	10	Couatl	Bête	Peu courant	58
Sacristain	10	Velstrac	Fiélon	Ordinaire	294
Vent mélodieux	10	Élémentaire de l'air	Élémentaire	Ordinaire	115
Wyrms de glace	10	Élémentaire, eau	Élémentaire	Ordinaire	117
Centurion spirale	11	Centurion spirale	Créature artificielle	Ordinaire	48
Dévoreur	11	Dévoreur	Mort-vivant	Peu courant	81
Dragon de cristal adulte	11	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Peu courant	102
Gosreg	11	Gosreg	Aberration	Peu courant	150
Hamatula	11	Diable	Fiélon	Ordinaire	86
Hezrou	11	Démon	Fiélon	Ordinaire	72
Isqulug	11	Isqulug	Aberration	Peu courant	174
Jeune dragon ombral	11	Dragon primordial	Dragon, ombre	Peu courant	107
Méladaémon	11	Daémon	Fiélon	Ordinaire	63
Oiseau-tonnerre	11	Oiseau-tonnerre	Bête	Peu courant	217
Quoppopak	11	Quoppopak	Aberration	Ordinaire	244
Spinosaure	11	Dinosaure	Animal	Ordinaire	93
Athach	12	Athach	Géant, humanoïde	Ordinaire	26
Catoblépas	12	Catoblépas	Bête	Ordinaire	47
Chernobue	12	Qlippoth	Fiélon	Peu courant	240
Derghodaémon	12	Daémon	Fiélon	Ordinaire	64
Déva monadique	12	Ange	Céleste	Ordinaire	12
Dragon de saumure adulte	12	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Peu courant	98
Géant de la taïga	12	Géant	Géant, humanoïde	Ordinaire	143
Interlocuteur	12	Velstrac	Fiélon	Ordinaire	292
Roussalka	12	Roussalka	Fée	Ordinaire	251
Ver du givre	12	Ver du givre	Animal	Ordinaire	295
Ancien vrykolakas	13	Vampire	Mort-vivant	Peu courant	283
Araignée de Leng	13	Araignée de Leng	Aberration, rêve	Peu courant	18
Dragon de magma adulte	13	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Peu courant	105
Froghémoth	13	Froghémoth	Aberration	Peu courant	136
Géant de l'ombre	13	Géant	Géant, humanoïde, ombre	Ordinaire	142
Irlgaunt	13	Irlgaunt	Aberration	Ordinaire	173
Liane-serpent	13	Liane-serpent	Plante	Ordinaire	189

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDICE

Thanadaémon	13	Daémon	Fiélon	Ordinaire	65
Vase carnivore	13	Vase	Vase	Ordinaire	286
Yai de glace	13	Oni	Fiélon, géant, humanoïde	Ordinaire	219
Ankou	14	Ankou	Fée	Ordinaire	15
Archon messenger	14	Archon	Céleste	Ordinaire	21
Augnagar	14	Qlippoth	Fiélon	Peu courant	242
Cultiste ver-qui-marche	14	Ver-qui-marche	Aberration	Peu courant	297
Doprillu	14	Doprillu	Aberration	Ordinaire	96
Dragon des nuages adulte	14	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Peu courant	101
Gylou	14	Diable	Fiélon	Ordinaire	87
Nalfeshnie	14	Démon	Fiélon	Ordinaire	73
Vestige de dévoreur	14	Dévoreur draconique	Dragon, mort-vivant	Rare	82
Yai du feu	14	Oni	Fiélon, géant, humanoïde	Ordinaire	220
Dragon ombral adulte	15	Dragon primordial	Dragon, ombre	Peu courant	107
Linnorm des hauts-fonds	15	Linnorm	Dragon	Peu courant	193
Marmora	15	Marmora	Fée	Ordinaire	199
Marut	15	Éon	Veilleur	Ordinaire	128
Néothélide	15	Néothélide	Aberration	Peu courant	211
Scorpion noir	15	Scorpion	Animal	Ordinaire	255
Troll jotund	15	Troll	Géant	Rare	276
Umonlie	15	Umonlie	Bête	Peu courant	277
Byrhos	16	Éon	Veilleur	Peu courant	129
Cornugon	16	Diable	Fiélon	Ordinaire	88
Dragon de cristal vénérable	16	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Rare	103
Linnorm des fjords	16	Linnorm	Dragon	Peu courant	194
Planétar	16	Ange	Céleste	Peu courant	13
Zomok	16	Zomok	Dragon, plante	Ordinaire	303
Dragon de saumure vénérable	17	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Rare	99
Gardien radiant	17	Gardien radiant	Créature artificielle	Peu courant	137
Leydroth	17	Leydroth	Bête	Peu courant	185
Thrasfyr	17	Thrasfyr	Bête	Rare	268
Vaspercham	17	Vaspercham	Aberration	Ordinaire	288
Yai de l'eau	17	Oni	Fiélon, géant, humanoïde	Ordinaire	221
Aolaz	18	Aolaz	Créature artificielle	Rare	16
Dragon de magma vénérable	18	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Rare	106
Linnorm des cairns	18	Linnorm	Dragon	Peu courant	195
Purrodaémon	18	Daémon	Fiélon	Ordinaire	66
Solifuge fléau des dunes	18	Solifuge	Animal	Ordinaire	259
Thulgant	18	Qlippoth	Fiélon	Peu courant	243
Archon étoile	19	Archon	Céleste	Ordinaire	22
Dragon des nuages vénérable	19	Dragon primordial	Dragon, élémentaire	Rare	101
Grendel	19	Grendel	Humanoïde	Unique	153
Linnorm de la taïga	19	Linnorm	Dragon	Peu courant	196
Sard	19	Sard	Plante	Rare	253
Vrolikai	19	Démon	Fiélon	Peu courant	74
Archon bastion	20	Archon	Céleste	Rare	23
Dragon ombral vénérable	20	Dragon primordial	Dragon, ombre	Rare	108
Ermite	20	Velstrac	Fiélon	Ordinaire	290
Norne	20	Norne	Fée	Rare	214
Oléthrodaémon	20	Daémon	Fiélon	Ordinaire	67
Véranallia	20	Azata	Céleste	Ordinaire	31
Yamaraje	20	Psychopompe	Veilleur	Peu courant	237
Dévoreur draconique	21	Dévoreur draconique	Dragon, mort-vivant	Rare	76
Lerritan	21	Lerritan	Élémentaire	Ordinaire	183
Jabberwocky	23	Jabberwocky	Dragon	Rare	176
Solar	23	Ange	Céleste	Rare	14

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.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Angel, Monadic Deva from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Movanic Deva from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Aurumvorax from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Basidiron from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Blindheim from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Armies of the Abyss © 2002, Green Ronin Publishing; Authors: Erik Mona and Chris Pramas.

The Avatar's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Jesse Decker and Chris Thomasson.

Book of the Righteous © 2002, Aaron Loeb.

Legions of Hell © 2001, Green Ronin Publishing; Author: Chris Pramas.

The Unholy Warrior's Handbook © 2003, Green Ronin Publishing; Author: Robert J. Schwalb.

Carbuncle from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Albrie Fiore.

Cave Fisher from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Daemon, Derghodaemon from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dark Creeper from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Demon, Nabasu from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Shadow from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Dracolisk from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frogemoth from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and

PAIZO INC.

Creative Directors • James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson

Director of Game Design • Jason Bulmahn

Managing Developers • Adam Daigle and Amanda Hamon

Organized Play Lead Developer • Linda Zayas-Palmer

Developers • James Case, Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen,

Patrick Renie, Michael Sayre, and Jason Tondro

Starfinder Lead Designer • Joe Pasini

Starfinder Senior Developer • John Compton

Starfinder Society Developer • Thurston Hillman

Designers • Logan Bonner, Lyz Liddell, and Mark Seifter

Managing Editor • Judy Bauer

Editors • Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Kieran Newton, and Lu Pellazar

Art Directors • Kent Hamilton and Sonja Morris

Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Production Artist • Tony Barnett

Franchise Manager • Mark Moreland

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Creative Officer • Erik Mona

Chief Financial Officer • John Parrish

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Program Manager • Glenn Elliott

Project Coordinator • Michael Nzazi

Director of Sales • Pierce Watters

Sales Associate • Cosmo Eisele

Vice President of Marketing & Licensing • Jim Butler

Public Relations Manager • Aaron Shanks

Social Media Producer • Payton Smith

Customer Service & Community Manager • Sara Marie

Operations Manager • Will Chase

Organized Play Manager • Tonya Woldridge

Accountant • William Jorenby

Data Entry Clerk • B. Scott Keim

Director of Technology • Raimi Kong

Web Content Manager • Maryssa Lagervall

Senior Software Developer • Gary Teter

Webstore Coordinator • Katina Davis

Customer Service Team • Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and

Diego Valdez

Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gripli from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Korred from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Necrophidius from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Nereid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickling from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickwood from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Scythe Tree from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Skulk from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Soul Eater from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by David Cook.

Troll, Two-Headed from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Oliver Charles MacDonald.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Albrie Fiore.

Yellow Zombie from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Albrie Fiore.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Bestiary 2 (Second Edition) © 2020, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Dennis Baker, Jesse Benner, Joseph Blomquist, Logan Bonner, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Jesse Decker, Darrin Drader, Brian Duckwitz, Robert N. Emerson, Scott Fernandez, Keith Garrett, Scott Gladstein, Matthew Goodall, T. H. Gulliver, BJ Hensley, Tim Hitchcock, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Brian R. James, Jason Keeley, John Laffan, Lyz Liddell, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Jason Nelson, Randy Price, Jessica Redekop, Patrick Renie, Alistair Rigg, Alex Riggs, David N. Ross, David Schwartz, Mark Seifter, Amber Stewart, Jeffrey Swank, Russ Taylor, and Jason Tondro.

Bestiary 2 Pathfinder (Seconde édition) Black Book Éditions. French translation ©2021, 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(f), 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(f). 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 2 (Second Edition) © 2020, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Lost Omens, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

APPENDIX

