

# UN FEUILLET POUR PATHFINDER

*Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo ([www.paizo.com](http://www.paizo.com)). Toutes les images sont © Paizo.*



Quelques extraits du *Bestiaire Monstrueux* de Pathfinder à paraître en octobre 2009 pour les règles de Pathfinder RPG (traduction d'un document disponible gratuitement sur le site de Paizo).

traduit par Dalvyn ([dalvyn@gmail.com](mailto:dalvyn@gmail.com))



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INFORMATIONS EN VRAC</b>	<b>3</b>	<b>BESTIAIRE</b>	<b>14</b>
Archétypes simples	3	Introduction	14
<i>Créature avancée (FP +1) - 3</i>		<i>L'introduction - 14</i>	
<i>Créature céleste (FP +0 ou +1) - 3</i>		<i>Le bloc descriptif - 14</i>	
<i>Créature fidèle (FP +0 ou +1) - 3</i>		<i>La description - 15</i>	
<i>Créature géante (FP +1) - 4</i>		Araignée géante	16
<i>Créature jeune (FP -1) - 4</i>		Nuée d'araignées	16
Règles universelles pour les monstres	4	Chauve-souris sanguinaire	17
<i>Affaiblissement/réduction de caractéristiques [Ability</i>		Nuée de chauve-souris	17
<i>Damage/Drain] (Ext ou Sur) - 4</i>		Cheval	18
<i>Bond [Pounce] (Ext) - 4</i>		Cheval, poney	18
<i>Brûlure [Burn] (Ext) - 4</i>		Chien	19
<i>Changement de forme [Change Shape] (Sur) - 4</i>		Chien de selle	19
<i>Constriction [Constriction] (Ext) - 4</i>		Diable barbu	20
<i>Cyclone [Whirlwind] (Sur) - 5</i>		Diable osseux	21
<i>Distraction [Distraction] (Ext) - 5</i>		Diable, Diablotin	22
<i>Étreinte [Grab] (Ext) - 5</i>		Diable, Lémure	23
<i>Éventration [Rend] (Ext) - 6</i>		Élémentaire d'eau	24
<i>Immunité [Immunity] (Ext ou Sur) - 6</i>		Élémentaire de feu	26
<i>Intangible [Incorporeal] (Ext) - 6</i>		Familier	28
<i>Maladie [Disease] (Ext ou Sur) - 7</i>		Gobelins	31
<i>Malédiction [Curse] (Sur) - 7</i>		Gorille	32
<i>Mise à terre* [Trip] (Ext) - 7</i>		Gorille sanguinaire	32
<i>Odorat [Scent] (Ext) - 7</i>		Goule	33
<i>Pattes arrière [Rake] (Ext) - 8</i>		Linnorm des falaises	34
<i>Paralyse [Paralysis] (Ext ou Sur) - 8</i>		Loup	35
<i>Perception des vibrations [Tremorsense] (Ext) - 8</i>		Loup sanguinaire	35
<i>Piétinement* [Trample] (Ext) - 8</i>		Momie	36
<i>Poison [Poison] (Ext ou Sur) - 8</i>		Ombre	37
<i>Pouvoirs magiques [Spell-Like Abilities] (Mag) - 9</i>		Ombre supérieure	37
<i>Puanteur [Stench] (Ext) - 9</i>		Rat sanguinaire	38
<i>Réduction de dégâts [Damage Reduction] (Ext ou Sur) - 9</i>		Nuée de rats	38
<i>Régénération [Regeneration] (Ext) - 10</i>		Squelette	39
<i>Résistance [Resistance] (Ext) - 10</i>		Strige	41
<i>Résistance à la canalisation [Channel Resistance] (Ext) - 10</i>		Tengu	42
<i>Résistance à la magie [Spell Resistance] (Ext) - 10</i>		Tiefling	43
<i>Sens aveugle [Blindsense] (Ext) - 10</i>		Tigre	44
<i>Souffle [Breath Weapon] (Sur) - 10</i>		Tigre sanguinaire	44
<i>Télépathie [Telepathy] (Sur) - 11</i>		Zombi	45
<i>Terreur [Fear] (Sur ou Mag) - 11</i>			
<i>Toile d'araignée [Web] (Ext) - 11</i>			
<i>Traits des créatures artificielles* [Construct traits] - 11</i>			
<i>Traits des morts-vivants [Undead traits] (Exc) - 11</i>			
<i>Traits des plantes* [Plant traits] - 12</i>			
<i>Vision nocturne [Low-Light Visino] (Ext) - 12</i>			
<i>Vulnérabilités [Vulnerability] (Ext ou Sur) - 12</i>			
Sous-types de créatures	12		
Diable - 12			
Élémentaire - 12			
Feu - 12			
Gobelinoïde - 12			
Nuée [Swarm] - 12			

## NOTES

On a choisi d'utiliser les cases comme unités de mesure de base, avec la convention que 1 case = 1,50 m = 5 pieds. On a également choisi d'utiliser le terme plus générique de « mise à terre » au lieu du trop spécifique « croc-en-jambe ».

## PATHFINDER COMMUNITY USE POLICY

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site [paizo.com/communityuse](http://paizo.com/communityuse). Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter [paizo.com](http://paizo.com).

# INFORMATIONS EN VRAC

Même si le *Bestiaire Pathfinder RPG* ne paraîtra que dans quelques semaines, il n'y a aucune raison pour que vous ne puissiez pas commencer dès à présent à jouer des aventures telles que *Les Bâtards d'Érébus* ou d'autres scénarios Pathfinder ! Ces extraits présentent non seulement quelques unes des nouvelles règles utilisées pour les monstres (comme les archétypes simples ci-dessous et le concept de règles universelles pour les monstres) mais également une vingtaine de pages tirées directement du *Bestiaire Pathfinder RPG* [ndt : du moins dans la version originale]. Ces monstres ont été choisis pour deux raisons : pour détailler toutes les créatures qui apparaissent sous la forme de descriptifs concis dans le volume 25 des *Adventure Paths* de Pathfinder, à savoir *Les Bâtards d'Érébus* et pour les joueurs des aventures Pathfinder qui veulent utiliser des *convocations de monstres*, *convocations d'alliés naturels* ou autres sorts similaires. Il y a également quelques choix d'animaux en lesquels les druides pourraient décider de se transformer et une liste complète des familiers parmi laquelle les lanceurs de sorts profanes pourront choisir. Nous avons également inclus quelques surprises ...

## ARCHÉTYPES SIMPLES

Les archétypes simples peuvent être appliqués pendant les parties avec un minimum d'effort. Cela facilite les tâches à accomplir pour, par exemple, gérer les créatures célestes ou félones conjurées au cours d'un combat via des sorts de *convocation de monstres*.

Tous les archétypes simples comportent deux catégories de changements. Les « règles rapides » présentent une méthode rapide pour modifier les dés lancés au cours de la partie afin de simuler l'effet de l'archétype sans devoir reconstruire tout le descriptif ; cette méthode fonctionne bien pour les créatures conjurées. Les « règles de reconstruction » citent les modifications exactes à apporter au descriptif si vous avez le temps de le reconstruire intégralement ; cette méthode convient bien si vous avez le temps de recalculer toutes les valeurs lorsque vous préparez une partie. Les deux méthodes donnent des créatures bénéficiant de capacités similaires voire quasi identiques.

## CRÉATURE AVANCÉE (FP +1)

Les créatures possédant l'archétype avancé sont plus féroces et plus puissantes que leurs cousins normaux.

**Règles rapides.** +2 à tous les jets (y compris les jets de dégâts) et aux DD des capacités spéciales ; +4 à la CA et à la DMC ; +2 pv par DV.

**Règles de reconstruction.** CA augmentez l'armure naturelle de +2 ; **Caractéristiques** +4 à toutes les caractéristiques.

## CRÉATURE CÉLESTE (FP +0 OU +1)

Les créatures célestes habitent dans les plans supérieurs mais elles peuvent être appelées grâce à des sorts tels que *convocation de monstres* ou *allié d'outreplan*. Le



FP d'une créature céleste n'augmente de +1 que si la créature de base possède au moins 5 DV. Les règles rapides et les règles de reconstruction coïncident dans le cas des créatures célestes.

### Règles de reconstruction.

**Sens** ajouter vision dans le noir à 12 cases ; **Capacités défensives** la créature gagne une RD et des résistances aux énergies destructrices comme indiqué sur le tableau ; **RM** la créature gagne une RM égale à son nouveau FP + 5 ; **Attaques spéciales** châtiment du Mal 1/jour en une action rapide (ajoute le bonus de Charisme aux jets d'attaque, bonus de dégâts égal à nombre de DV contre les ennemis maléfiques, le châtiment persiste jusqu'à ce que la cible soit morte ou que la créature céleste se repose).

### DÉFENSES DES CRÉATURES CÉLESTES

DV	Résistance à l'acide, à l'électricité et au froid	RD
1—4	5	—
5—10	10	5/Mal
11+	15	10/Mal

## CRÉATURE FIÉLONE (FP +0 OU +1)

Les créatures félones habitent dans les plans inférieurs comme l'Abysses ou l'Enfer mais elles peuvent être appelées grâce à des sorts tels que *convocation de monstres* ou *allié d'outreplan*. Le FP d'une créature félone n'augmente de +1 que si la créature de base possède au moins 5 DV. Les règles rapides et les règles de reconstruction coïncident dans le cas des créatures félones.

**Règles de reconstruction.** **Sens** ajouter vision dans le noir à 12 cases ; **Capacités défensives** la créature gagne une RD et des résistances aux énergies destructrices comme indiqué sur le tableau ; **RM** la créature gagne une RM égale à son nouveau FP + 5 ; **Attaques spéciales** châtiment du Bien 1/jour en une action rapide (ajoute le bonus de Charisme aux jets d'attaque, bonus de dégâts égal à nombre de DV contre les ennemis d'alignement bon, le châtiment persiste jusqu'à ce que la cible soit morte ou que la créature félone se repose).

**DÉFENSES DES CRÉATURES FIÉLONES**

DV	Résistance au froid et au feu	RD
1—4	5	—
5—10	10	5/Bien
11+	15	10/Bien

**CRÉATURE GÉANTE (FP +1)**

Les créatures possédant l'archétype géant sont plus grandes et plus fortes que leurs cousins de taille normale. Cet archétype ne peut pas être appliquée aux créatures de taille C.

**Règles rapides.** +2 à tous les jets basés sur la Force ou la Constitution, +2 pv par DV, malus de -1 à tous les jets d'attaque basés sur la Dextérité.

**Règles de reconstruction.** Taille accrue d'une catégorie ; CA l'armure naturelle augmente de +3 ; **Attaques** les dés de dégâts sont augmentés d'une catégorie ; **Caractéristiques** bonus de taille de +4 à la Force et à la Constitution, malus de -2 à la Dextérité.

**CRÉATURE JEUNE (FP -1)**

Les créatures possédant l'archétype jeune sont des spécimens immatures. Il est également possible d'utiliser cet archétype simple pour créer une version plus petite d'un monstre donné. Cet archétype ne peut pas être appliquée aux créatures qui gagnent de la puissance en vieillissant ou en se nourrissant (comme les dragons et les barghests) ni aux créatures de taille I.

**Règles rapides.** +2 à tous les jets basés sur la Dextérité, -2 à tous les autres jets, -2 pv par DV.

**Règles de reconstruction.** Taille diminuée d'une catégorie ; CA l'armure naturelle diminue de -2 (jusqu'à un minimum de +0) ; **Attaques** les dés de dégâts sont diminués d'une catégorie ; **Caractéristiques** -4 à la Force, -4 à la Constitution, bonus de taille de +4 à la Dextérité.

**RÈGLES UNIVERSELLES  
POUR LES MONSTRES**

Les règles qui suivent sont standard et utilisées (mais pas répétées) dans les descriptifs des monstres.

Chacune de ces règles indique le format qui est utilisé dans les descriptifs ainsi que la section où la référence figure.

**AFFAIBLISSEMENT/RÉDUCTION  
DE CARACTÉRISTIQUES [ABILITY  
DAMAGE/DRAIN] (EXT OU SUR)**

Certaines attaques et capacités spéciales affaiblissent (de manière temporaire) ou réduisent (de manière permanente) la valeur d'une caractéristique d'une quantité donnée. L'affaiblissement de caractéristiques se guérit naturellement mais la réduction de caractéristique est permanente et ne peut être annulée que par magie.

**Format** affaiblissement 1d4 For

**Emplacement** attaques spéciales et attaques individuelles

**BOND [POUNCE] (EXT)**

Lorsqu'une créature possédant cette attaque spéciale réalise une charge, elle peut faire une attaque à outrance (y compris les attaques de pattes arrière si elle possède également cette capacité).

**Format** bond

**Emplacement** attaques spéciales

**BRÛLURE [BURN] (EXT)**

Une créature possédant une attaque spéciale de brûlure inflige des dégâts de feu en plus des dégâts occasionnés par une attaque réussie au corps à corps. Ceux qui sont affectés par cette capacité de brûlure doivent également réussir un jet de Réflexes pour éviter de prendre feu et subir les dégâts indiqués pendant 1d4 rounds supplémentaires au début de leur tour (DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature pouvant brûler + le modificateur de Constitution de la créature pouvant brûler).

Une créature en flammes peut tenter un nouveau jet de sauvegarde en utilisant une action complexe pour ce faire. Se laisser tomber et rouler sur le sol donne un bonus de +4 à ce jet de sauvegarde. Les créatures qui touchent une créature pouvant brûler avec une arme naturelle ou une attaque à mains nues subissent des dégâts de feu comme si elles avaient été touchées par la créature pouvant brûler et doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter de prendre feu (voir aussi *Pathfinder RPG*).

**Format** brûlure (2d6, DD 15)

**Emplacement** attaques spéciales et attaques individuelles

**CHANGEMENT DE FORME  
[CHANGE SHAPE] (SUR)**

Une créature possédant cette particularité possède la capacité de prendre l'apparence d'une créature ou d'un type de créatures spécifique (généralement un humanoïde) tout en conservant la plupart de ses particularités physiques. La créature ne peut adopter une forme qui diffère de plus d'une catégorie de taille par rapport à sa taille naturelle. Cette capacité fonctionne comme le sort de métamorphose dont le nom est indiqué dans la description, mais la créature n'ajuste pas ses valeurs de caractéristiques (par contre, elle gagne les autres capacités de la créature imitée). Certaines créatures, comme les lycanthropes, peuvent se transformer et adopter des formes spécifiques possédant des modificateurs spéciaux et des capacités uniques. Dans ces cas-là, les valeurs des caractéristiques sont modifiées en suivant les instructions données dans le descriptif de la créature.

**Format** changement de forme (loup, *forme bestiale I*)

**Emplacement** particularités et dans les capacités spéciales pour les créatures dont le pouvoir suit des règles spécifiques

**CONSTRICTION [CONSTRICTION] (EXT)**

Une créature possédant cette attaque spéciale peut écraser



un adversaire pour lui infliger des dégâts de type contondant lorsqu'elle réussit un test de lutte (et ce en plus des autres effets causés par cette réussite, y compris des dégâts supplémentaires). La quantité de dégâts est indiquée dans le descriptif de la créature et est généralement égale à la quantité de dégâts infligée par l'attaque au corps à corps de la créature.

**Format** constriction (1d8+6)

**Emplacement** attaques spéciales

## CYCLONE [WHIRLWIND] (SUR)

Certaines créatures peuvent se transformer en cyclones et conserver cette forme pendant une période allant jusqu'à 1 round par 2 DV qu'ils possèdent. Si la créature possède une vitesse de vol, elle peut continuer à voler à cette même vitesse tout en étant sous forme de cyclone ; sinon, elle gagne une vitesse de vol égale à sa vitesse de déplacement au sol et une manoeuvrabilité moyenne lorsqu'elle est sous forme de cyclone.

La base du cyclone a toujours un diamètre au moins égal à 1 case, mais sa hauteur et sa largeur au sommet varient selon les créatures (2 cases de hauteur au minimum). La largeur du cyclone au sommet est toujours égale à la moitié de sa hauteur. La créature choisit la hauteur exacte mais elle doit toujours être d'au moins 2 cases.

Sous forme de cyclone, la créature ne provoque pas d'attaques d'opportunité, même lorsqu'elle pénètre dans l'espace occupé par une autre créature. Une autre créature pourrait se retrouver prise dans le cyclone si elle le touche ou y pénètre ou si le cyclone entre ou traverse son espace en se déplaçant. Une créature sous forme de cyclone ne peut pas porter ses attaques normales et ne contrôle pas la zone qui l'entoure.

Les créatures appartenant à une catégorie de taille plus petite que celle du cyclone d'au moins un cran peuvent subir des dégâts lorsqu'elles se retrouvent prises dans le cyclone (généralement, les dégâts sont égaux à ceux d'une attaque de coup donnée par une créature de la même taille que le cyclone) et peuvent être soulevées dans les airs. Une créature affectée doit réussir un jet de Réflexes (de DD égal à 10 + la moitié des DV du monstre + le modificateur de Force du monstre) lorsqu'elle entre en contact avec le cyclone pour éviter de subir des dégâts comme si elle avait été touchée par une attaque (coup) de la créature. Elle doit également réussir un second jet de Réflexes pour éviter d'être emportée et maintenue en l'air dans les puissants vents, où elle subirait les dégâts indiqués automatiquement chaque round. Une créature volante peut tenter un jet de Réflexes chaque round pour échapper au cyclone. En cas de réussite, elle subit quand même les dégâts indiqués mais elle peut alors s'éloigner.

Les créatures piégées dans le cyclone ne peuvent pas se déplacer si ce n'est pour suivre le mouvement du cyclone qui les emporte (ou pour s'échapper du cyclone). À part cette restriction, elles peuvent agir normalement mais elles doivent réussir un test de Concentration (de DD égal à 15 + niveau du sort) pour lancer un sort. Les créatures prises dans le cyclone subissent un malus de -4 à la Dextérité et de -2 aux jets d'attaque. Le nombre de créatures qu'un cyclone peut emprisonner à un moment donné n'est limité que par le



volume qu'il occupe. Le cyclone peut éjecter n'importe quelle créature emprisonnée lorsqu'il le désire en une action libre ; la créature libérée est alors déposée dans la case du cyclone.

Si la base du cyclone touche le sol, il crée une bourrasque de débris. Ce nuage est centré sur la créature et possède un diamètre égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage obscurcit toute vision (y compris la vision dans le noir) au-delà de 1 case. Les créatures distantes de 1 case bénéficient d'un camouflage ; celles qui sont plus éloignées bénéficient d'un camouflage total. Celles qui sont prises dans le nuage de débris doivent réussir un test de concentration (DD 15 + niveau du sort) pour lancer un sort.

**Format** cyclone (3/jour, hauteur 2-6 cases, dégâts 1d6+6, DD 15)

**Emplacement** attaques spéciales

## DISTRACTION [DISTRACTION] (EXT)

Une créature possédant cette capacité peut rendre fiévreuse la victime de ses attaques. Toute créature vivante qui se voit infliger des dégâts par une créature avec la capacité de distraction est fiévreuse pendant 1 round. Un jet de Vigueur (DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + le modificateur de Constitution de la créature) annule l'effet.

**Format** distraction (DD 14)

**Emplacement** attaques spéciales

## ÉTREINTE [GRAB] (EXT)

Si une créature possédant cette capacité touche un adversaire avec l'attaque correspondante (généralement une morsure ou une griffe), elle inflige des dégâts normaux et elle peut tenter de commencer une lutte en une action libre et sans provoquer d'attaque d'opportunité. Sauf mention contraire, la capacité d'étreinte ne fonctionne que contre des adversaires ayant au moins une taille de moins que la créature.

La créature peut mener la lutte normalement ou n'utiliser que la partie de son corps qui a porté l'attaque menant à l'étreinte pour agripper son adversaire. Si elle choisit cette dernière option, elle subit un malus de -20 à son jet de BMC

pour réaliser et pour maintenir la prise, mais elle ne devient pas agrippée elle-même.

Si la prise est réussie, elle n'inflige pas de dégâts supplémentaires, à moins que la créature ne possède également la propriété de constriction. Si ce n'est pas le cas, chacun des tests de lutte réussi au cours des rounds suivants inflige automatiquement les dégâts correspondant à l'attaque qui a mené à l'étreinte. Si c'est le cas, elle inflige, en plus, les dégâts de constriction (dont la quantité est indiqué dans son descriptif). Les créatures possédant la particularité d'étreinte reçoivent un bonus de +4 aux tests de BMC visant à initier ou à maintenir une lutte.

**Format** étreinte

**Emplacement** attaques individuelles

### ÉVENTRATION [REND] (EXT)

Si une créature possédant cette particularité touche un ennemi avec au moins deux attaques naturelles au cours du même round, elle peut infliger des dégâts très importants en s'accrochant au corps de celui-ci et en déchirant sa chair. Cette attaque inflige une certaine quantité de dégâts supplémentaires (mais cela se produit au maximum une fois par round). Le type des attaques qui doivent toucher et les dégâts additionnels sont indiqués dans le descriptif de la créature. Les dégâts additionnels sont généralement égaux à ceux infligés par une des attaques plus 1,5 fois le bonus de Force de la créature.

**Format** éventration (2 griffes, 1d8+9)

**Emplacement** attaques spéciales

### IMMUNITÉ [IMMUNITY] (EXT OU SUR)

Une créature bénéficiant d'une immunité ne subit aucun dégât de la part des sources indiquées. L'immunité peut également s'appliquer aux afflictions, aux états préjudiciables, aux sorts (d'une école, d'un niveau ou associés à un type de jet de sauvegarde) ou à d'autres effets. Une créature immunisée ne subit aucun inconvénient de la part de ces effets ni aucun effet secondaire suite au fait que les premiers effets ne se sont pas appliqués.

**Format** immunité acide, feu, paralysie

**Emplacement** capacités défensives

### INTANGIBLE [INCORPOREAL] (EXT)

Une créature intangible ne possède pas de corps matériel. Elle ne peut être blessée que par d'autres créatures intangibles, des armes magiques ou des créatures qui frappent comme des armes magiques, des sorts, des pouvoirs magiques ou des capacités surnaturelles. Elle est immunisée à toutes les formes d'attaque non-magiques. Même lorsqu'elle est touchée par un sort ou une arme magique, elle ne subit que la moitié des dégâts d'origine tangible. L'eau bénite n'est pas une attaque magique mais elle affecte les morts-vivants intangibles. Les sorts et les effets tangibles qui ne

causent pas de dégâts n'ont que 50% de chances d'affecter une créature intangible. Les effets et les sorts de force (comme les *projectiles magiques*) affectent les créatures intangibles normalement.

Une créature intangible ne possède aucun bonus d'armure naturelle mais bien un bonus de parade [deflection] égal à son bonus de Charisme (au moins +1, même si la valeur de Charisme de la créature n'est pas suffisante pour offrir un bonus).

Une créature intangible peut entrer dans ou traverser des objets solides mais elle doit rester adjacente à l'extérieur de l'objet et ne peut donc pas passer entièrement à travers un objet qui occupe un espace plus large que le sien. Elle peut sentir la présence de créatures ou d'objets situés dans une case adjacente à sa position mais les ennemis bénéficient d'un camouflage total (50% de chances d'échec) face aux attaques d'une créature intangible se trouvant à l'intérieur d'un objet. Pour voir au-delà de l'objet dans lequel elle se trouve et attaquer normalement, la créature intangible doit en sortir. Une créature intangible située dans un objet bénéficie d'un abri total mais, lorsqu'elle attaque un ennemi situé hors de l'objet, elle ne bénéficie que d'un abri simple. Ainsi, une créature à l'extérieur de l'objet pourrait la frapper en préparant une action d'attaque. Une créature intangible ne peut pas passer à travers un effet de force.







Les attaques des créatures intangibles passent à travers (ignorent) l'armure naturelle, l'armure et les bouclier, mais les bonus de parade et les effets de force (comme une *armure de mage*) fonctionnent normalement contre elles. Les créatures intangibles peuvent fonctionner dans l'eau et s'y déplacer aussi facilement que dans l'air. Les créatures intangibles ne peuvent pas tomber ni subir des dégâts de chute. Elles ne peuvent pas initier une mise à terre ni une lutte. En fait, elles ne peuvent entreprendre aucune action physique qui résulterait en un déplacement ou une manipulation d'un adversaire ou de son équipement et elles ne sont pas non plus sujettes à de telles attaques. Les créatures intangibles n'ont pas de poids et ne déclenchent pas les pièges munis de capteurs de poids.

Une créature intangible se déplace en silence et ne peut être entendue par des tests de Perception si elle ne désire pas être repérée. Elle ne possède pas de valeur de Force et applique son modificateur de Dextérité aux attaques de corps à corps, attaques à distance et à son BMC. Les sens autres que visuels, comme l'odorat et la vue aveugle, sont soit inefficaces soit seulement partiellement efficaces contre les créatures intangibles. Les créatures intangibles possèdent un sens inné de la direction et peuvent se déplacer à pleine vitesse même lorsqu'elles ne peuvent pas voir.

**Format** intangible

**Emplacement** capacités défensives

### **MALADIE [DISEASE] (EXT OU SUR)**

Une créature possédant cette capacité rend malades ceux qu'elle touche. Les effets de la maladie, y compris le jet de sauvegarde, la fréquence et la méthode de guérison, sont indiqués dans le descriptif de la créature. Le jet de sauvegarde pour éviter la maladie est généralement un jet de Vigueur (DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature infectieuse + le modificateur de Constitution de la créature infectieuse ; le DD exact est indiqué dans le descriptif). La maladie peut être éliminée par un sort de *guérison des maladies* ou par un effet similaire.

**Format** nom de la maladie (Ext) morsure — blessure ; JdS Vigueur DD 15 ; délai 1d3 jours ; fréquence 1 jour ; effet affaiblissement 1 Con ; guérison 2 JdS consécutifs

**Emplacement** attaques spéciales et attaques individuelles

### **MALÉDICTION [CURSE] (SUR)**

Une créature possédant cette capacité inflige une malédiction à ses ennemis. Les effets de cette malédiction, y compris les jets de sauvegarde, la fréquence et la méthode de guérison sont mentionnés dans le descriptif de la créature. Si une malédiction autorise un jet de sauvegarde, il s'agit généralement d'un jet de Volonté (DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui maudit + le modificateur de Charisme de la créature qui maudit ; le DD exact est indiqué dans le descriptif). Les malédiction peuvent être supprimées par une *délivrance de la malédiction* ou d'autres effets similaires.

**Format** nom de la malédiction (Sur) coup — contact ; JdS Volonté DD 14 ; fréquence 1 jour ; effet affaiblissement 1d4 Force

**Emplacement** attaques spéciales et attaques individuelles

### **MISE À TERRE\* [TRIP] (EXT)**

Une créature possédant cette attaque spéciale peut tenter de mettre son adversaire à terre en une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité à condition de toucher avec l'attaque associée. Si la tentative échoue, la créature n'est pas mise à terre en retour.

**Format** mise à terre

**Emplacement** attaques individuelles

### **ODORAT [SCENT] (EXT)**

Cette particularité permet à une créature de détecter les ennemis qui s'approchent et de débusquer les adversaires cachés ou de les pister grâce à son odorat. Les créatures possédant cette particularité peuvent identifier les odeurs familières comme les humains le font pour la vision. La créature peut détecter les adversaires dans un rayon de 6 cases grâce à son odorat. Si le vent souffle de l'adversaire vers la créature, la portée augmente à 12 cases ; s'il souffle dans le sens contraire, elle descend à 3 cases.

Les odeurs fortes, comme la fumée ou la putréfaction, peuvent être détectées au double de la portée indiquée ci-dessus. Les odeurs écrasantes comme le musc de putois ou la puanteur des troglodytes, peuvent être perçues au triple de la portée normale.

Lorsqu'une créature détecte une odeur, l'emplacement exact de la source n'est pas forcément connu (elle sait seulement que celle-ci se trouve dans la portée). La créature doit utiliser une action de mouvement pour repérer la direction d'où l'odeur provient. Lorsqu'elle se trouve dans un rayon de 1 case de la source, elle peut en déterminer l'emplacement exact.

Une créature possédant la particularité d'odorat peut l'utiliser pour suivre des traces (en réalisant un test de Sagesse ou de Survie pour repérer ou suivre les traces). Le DD typique dans le cas de traces fraîches est de 10 (quelle que soit la surface où l'odeur a été laissée). Ce DD varie en fonction de la puissance de l'odeur de la cible, du nombre de créatures et de la fraîcheur de la piste. Pour chaque heure passée depuis le passage de la proie, le DD augmente de 2. À part cela, les règles normales s'appliquent (voir la compétence de Survie).

Les créatures qui pistent grâce à leur odorat ignorent l'état de la surface ainsi que les conséquences d'une visibilité réduite.

**Format** odorat

**Emplacement** sens

### **PATTES ARRIÈRE [RAKE] (EXT)**

Une créature possédant cette attaque spéciale bénéficie d'attaques naturelles supplémentaires sous certaines conditions, généralement lorsqu'elle agrippe un ennemi. En plus des choix qui s'offrent à toutes les créatures en lutte, un monstre possédant cette capacité gagne deux attaques de griffes supplémentaires qu'il ne peut utiliser que contre un ennemi agrippé. Le bonus d'attaque et les dégâts infligés par ces attaques sont indiqués dans le descriptif de la créature. Un monstre possédant la capacité de pattes arrière doit déjà agripper son ennemi au début de son tour pour pouvoir utiliser ses pattes arrière : il ne peut pas initier une lutte et griffer avec ses pattes arrière au cours du même tour.

**Format** pattes arrière (2 griffes +8, 1d4+2)

**Emplacement** attaques spéciales

### **PARALYSIE [PARALYSIS] (EXT OU SUR)**

Cette attaque spéciale rend la victime immobile. Les créatures paralysées ne peuvent pas se déplacer, parler ni entreprendre d'actions physiques. La créature est ancrée sur place, comme gelée, et sans défense. La paralysie fonctionne sur le corps et un personnage peut généralement y résister avec un jet de Vigueur (de DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature paralysante + le modificateur de Constitution de la créature paralysante ; le DD exact est indiqué dans le texte descriptif). Au contraire d'*immobilisation de personne* et des effets similaires, un effet de paralysie ne permet pas un nouveau jet de sauvegarde chaque round. Une créature ailée se trouvant dans les airs au moment où elle est paralysée ne peut plus battre ses ailes et tombe. Un nageur ne peut plus nager et peut se noyer. La durée de la paralysie varie et est indiquée dans le descriptif de la créature.

**Format** paralysie (1d4 rounds, DD 18)

**Emplacement** attaques spéciales et attaques individuelles

### **PERCEPTION DES VIBRATIONS [TREMORSENSE] (EXT)**

Une créature possédant cette particularité est sensible aux vibrations du sol et peut automatiquement localiser avec précision tout ce qui touche le sol. Les créatures aquatiques avec cette particularité peuvent également sentir l'emplacement des créatures qui se déplacent dans l'eau. La portée de cette capacité est indiquée dans le descriptif de la créature.

**Format** perception des vibrations 12 cases

**Emplacement** sens

### **PIÉTINEMENT\* [TRAMPLE] (EXT)**

En une action complexe, une créature possédant cette particularité peut tenter d'écraser un ennemi appartenant à une catégorie de taille inférieure à la sienne. Cela fonctionne

comme la manœuvre de combat mais la créature qui écrase n'a pas besoin de faire de test : il suffit qu'elle se déplace en passant par-dessus les adversaires qui se trouvent sur son chemin. Les cibles d'un écrasement subissent une quantité de dégâts égal aux dégâts d'un coup porté par la créature qui écrase plus 1,5 fois le modificateur de Force de celle-ci. Les cibles d'un écrasement peuvent tenter de faire une attaque d'opportunité, mais avec un malus de -4. Si une cible choisit de ne pas faire d'attaque d'opportunité, elle peut éviter la créature qui tente de l'écraser et bénéficie d'un jet de Réflexes pour diviser les dégâts par deux. Le DD de ce jet vaut 10 + la moitié du nombre de DV de la créature + le modificateur de Force de la créature (le DD exact est indiqué dans le descriptif de la créature). Une créature qui écrase ne peut infliger des dégâts d'écrasement à chacune des victimes qu'une seule fois par round, quel que soit le nombre de fois qu'elle passe sur elle.

**Format** écrasement (2d6+9, DD 20)

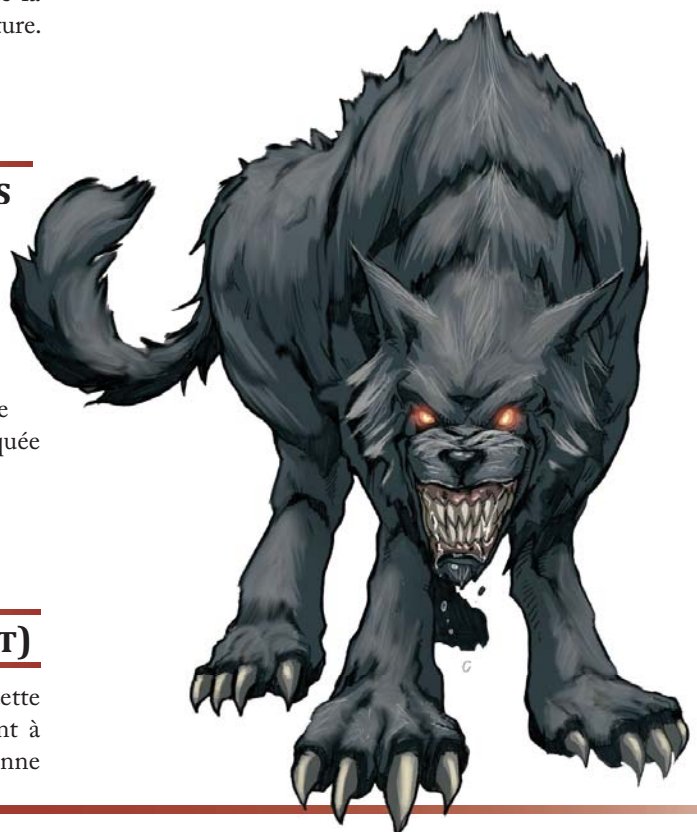
**Emplacement** attaques spéciales

### **POISON [POISON] (EXT OU SUR)**

Une créature possédant cette capacité peut empoisonner les victimes de ses attaques. Les effets du poison, y compris le jet de sauvegarde, la fréquence et la méthode de guérison, sont indiqués dans le descriptif de la créature. Le jet de sauvegarde pour résister au poison est généralement un jet de Vigueur (DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature venimeuse + le modificateur de Constitution de la créature venimeuse ; le DD exact est indiqué dans le descriptif). Les poisons peuvent être éliminés grâce à un sort de *neutralisation du poison* ou un autre effet similaire.

**Format** nom du poison (Ext) piqûre — blessure ; JdS Vigueur DD 22 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet 1d4 Con ; guérison 2 JdS consécutifs

**Emplacement** attaques spéciales et attaques individuelles





## POUVOIRS MAGIQUES [SPELL-LIKE ABILITIES] (MAG)

Les pouvoirs magiques fonctionnent comme les sorts, mais ils ne sont pas des sorts et ne possèdent pas de composantes verbales, gestuelles ni matérielles (y compris les focalisateurs). Ils disparaissent dans une *zone d'antimagie* et sont soumis aux effets de la résistance à la magie si le sort que le pouvoir magique copie y est soumis.

Les pouvoirs magiques sont généralement associés à une limite sur le nombre d'utilisations quotidiennes. Un pouvoir magique constant ou qui peut être utilisé à volonté n'a pas de telle limite. Réactiver un pouvoir magique constant prend une action rapide. Sauf mention contraire, il faut une action simple pour utiliser un pouvoir magique et cela provoque des attaques d'opportunité. On peut réaliser un test de concentration pour utiliser un pouvoir magique sur la défensive et éviter de provoquer une attaque d'opportunité, comme dans le cas d'un sort. Il est possible d'interrompre et de ruiner un pouvoir magique comme ça l'est pour un sort. Les pouvoirs magiques ne peuvent pas être utilisées comme contre-sort, et ils ne peuvent pas être victime d'un contre-sort non plus.

Dans le cas des créatures possédant des pouvoirs magiques, le niveau de lanceur de sorts détermine la difficulté d'une dissipation réussie contre le pouvoir magique ainsi que toutes les variables dépendant du niveau (comme la portée et la durée). Le niveau de lanceur de sorts de la créature ne limite pas les pouvoirs magiques que la créature peut utiliser ; parfois, le niveau de lanceur de sorts est moins élevé que le niveau minimum auquel un lanceur de sorts peut avoir accès au sort du même nom. Si le niveau de lanceur de sorts n'est pas mentionné, il est égal au nombre de dés de vie de la créature. Si le pouvoir magique autorise un jet de sauvegarde, son DD vaut 10 + le niveau du sort que le pouvoir magique copie + le modificateur de Charisme de la créature.

Certains pouvoirs magiques imitent des sorts qui fonctionnent différemment selon le type de lanceur de sorts qui les utilise. On suppose par défaut que les monstres utilisent leurs pouvoirs magiques comme des ensorceleurs/magiciens. Si le sort en question ne se trouve pas sur la liste des ensorceleurs/magiciens, on suppose qu'il est lancé comme par un prêtre, sinon un druide, sinon un barde, sinon un paladin, sinon un rôleur (dans cet ordre).

**Format** à volonté — mains brûlantes (DD 13)

**Emplacement** pouvoirs magiques

## PUANTEUR [STENCH] (EXT)

Une créature avec la particularité de puanteur sécrète une matière huileuse que presque toutes les autres créatures trouvent répugnante. Toutes les créatures vivantes (sauf celles qui possèdent la particularité de puanteur) se trouvant à 6 cases ou moins doivent réussir un jet de Vigueur (de DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature puante + le modificateur de Constitution de la créature puante ; le DD exact est indiqué dans le descriptif) pour éviter d'être fiévreuse. La durée de l'état fiévreux est indiquée dans le texte descriptif. Les créatures qui réussissent ce jet de sauvegarde ne peuvent plus être affectées par la puanteur de la

même créature pendant 24 heures. Un sort de *ralentissement du poison* ou de *neutralisation du poison* supprime l'effet sur la créature fiévreuse. Les créatures immunisées contre les poisons ne sont pas affectées et les créatures résistantes aux poisons reçoivent le bonus associé lors de ces jets de sauvegarde.

**Format** puanteur (DD 15, 10 rounds)

**Emplacement** aura

## RÉDUCTION DE DÉGÂTS [DAMAGE REDUCTION] (EXT OU SUR)

Une créature possédant cette particularité ignore les dégâts infligés par la plupart des armes manufacturées ou naturelles. Ses blessures se referment immédiatement ou l'arme rebondit sans la blesser (quel que soit le cas, l'adversaire constate que l'attaque était inefficace). La créature subit des dégâts normalement de la part d'attaques d'énergie (même non magique), de sorts, de pouvoirs magiques et de capacités surnaturelles. Les armes d'un certain type parviennent parfois à infliger des dégâts normaux, comme indiqué ci-dessous.

La mention indique la quantité de dégâts ignorée (généralement de 5 à 15 points) et le type d'arme qui ignore cette capacité. Certains monstres sont vulnérables aux dégâts de type perçant, contondant ou tranchant. D'autres sont vulnérables à certains matériaux, comme l'adamantine, l'argent ou le fer froid. Les attaques effectuées à l'aide d'armes qui ne sont pas du bon type ou du bon matériel voient leurs dégâts réduits, mais un grand bonus d'altération peut quand même venir à bout de certaines formes de réduction de dégâts.

Certains monstres sont vulnérables aux armes magiques. Toute arme possédant un bonus d'altération supérieur ou égal à +1 à l'attaque et aux dégâts peut vaincre la réduction de dégâts de ces monstres. Les armes naturelles de ces créatures (mais pas leurs attaques par arme manufacturée) sont considérées comme des armes magiques lorsqu'il s'agit de déterminer si elles passent outre une réduction de dégâts.

Certains monstres très puissants ne sont vulnérables qu'aux armes épiques, c'est-à-dire aux armes magiques possédant un bonus d'altération supérieur ou égal à +6. Les armes naturelles de ces créatures sont également considérées comme des armes épiques lorsqu'il s'agit de déterminer si elles passent outre une réduction de dégâts.

Certains monstres sont vulnérables aux armes alignées sur le Bien, le Chaos, la Loi ou le Mal. Lorsqu'un prêtre lance *arme alignée*, l'arme affectée peut gagner une ou plusieurs de ces propriétés et certaines armes magiques possèdent ces propriétés également. Une créature appartenant à un sous-type lié à un alignement (Bien, Chaos, Loi ou Mal) peut également ignorer cette résistance aux dégâts avec ses armes naturelles et les armes manufacturées qu'elle manipule, comme si ces armes (naturelles ou manufacturées) possédaient un alignement (ou des alignements) qui correspondaient au(x) sous-type(s) de la créature.

Lorsque l'indication de réduction de dégâts possède un trait (—) après la barre oblique, aucune arme ne peut ignorer la réduction de dégâts.

Certaines créatures peuvent être blessées par plus d'un type d'arme. Une arme qui inflige des dégâts de n'importe lequel de ces types parvient à ignorer la réduction de dégâts.

Pour certaines autres créatures, une combinaison de différents types d'attaques est nécessaire pour venir à bout de leur réduction de dégâts. Dans ce cas, une arme qui n'appartient qu'à un des types cités subit quand même la réduction de dégâts.

**Format** RD 5/argent

**Emplacement** capacités défensives

### RÉGÉNÉRATION [REGENERATION] (EXT)

Une créature possédant cette capacité est plutôt difficile à tuer. Les créatures bénéficiant d'une régénération guérissent des dégâts à un rythme fixe, comme pour guérison accélérée, mais elles ne peuvent pas mourir tant que leur régénération fonctionne (elles tombent quand même inconscientes si leur total de points de vie tombe sous 0). Certaines formes d'attaques, généralement le feu ou l'acide, font que la régénération d'une créature cesse de fonctionner au cours du round suivant l'attaque. Pendant ce round, la créature ne guérit d'aucun dégâts et elle peut mourir normalement. Le descriptif de la créature décrit les types de dégâts qui bloquent la régénération.

La régénération n'a aucun effet sur les formes d'attaques qui n'infligent pas de dégâts sous forme de points de vie. Elle ne rétablit pas non plus les points de vie perdus à cause de la faim, de la soif ou de la suffocation. Les créatures qui régénèrent peuvent reconstruire les parties de corps qu'elles ont perdues et peuvent réattacher les membres coupés (ou autres parties de leur corps) si ceux-ci sont mis en contact endéans 1 heure après leur perte. Les membres coupés qui ne sont pas réattachés se flétrissent et meurent normalement.

Une créature doit posséder une valeur de Constitution pour pouvoir régénérer.

**Format** régénération 5 (feu, acide)

**Emplacement** pv

### RÉSISTANCE [RESISTANCE] (EXT)

Une créature possédant cette particularité ignore certains dégâts du type indiqué chaque fois qu'il subit des dégâts de ce type (généralement acide, électricité, feu ou froid). La quantité et le type des dégâts ignorés sont mentionnés.

**Format** résist acide 10

**Emplacement** capacités défensives

### RÉSISTANCE À LA CANALISATION [CHANNEL RESISTANCE] (EXT)

Une créature possédant cette particularité (généralement un mort-vivant) est moins facilement affectée par les prêtres ou les paladins. Les créatures qui possèdent une résistance à la canalisation ajoutent le bonus indiqué aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de la canalisation d'énergie, y compris les effets qui se produisent en utilisant la canalisation d'énergie (comme le don de Contrôle des morts-vivants par exemple).

**Format** résistance à la canalisation +4

**Emplacement** capacités défensives

### RÉSISTANCE À LA MAGIE [SPELL RESISTANCE] (EXT)

Une créature bénéficiant de résistance à la magie peut éviter les effets des sorts et des pouvoirs magiques qui l'affectent directement. Pour déterminer si un sort ou un pouvoir magique fonctionne sur une créature possédant une résistance à la magie, le lanceur doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le résultat est plus grand ou égal à la résistance à la magie de la créature, le sort fonctionne normalement, mais la créature a quand même droit à un jet de sauvegarde (si le sort le permet).

**Format** RM 18

**Emplacement** capacités défensives

### SENS AVEUGLE [BLINDSENSE] (EXT)

Grâce à des sens autres que visuels, comme un odorat ou une ouïe aiguisé, une créature bénéficiant de sens aveugle peut déceler les choses qu'elle ne voit pas. La créature n'a généralement pas besoin de faire des jets de Perceptions pour localiser avec précision une créature qui se situe dans la portée de sa capacité de sens aveugle, pour autant qu'elle possède une ligne d'effet jusqu'à elle. Les adversaires que la créature ne peut pas voir bénéficient quand même d'un camouflage total contre elle, et les attaques de la créatures contre ces adversaires subissent le pourcentage d'échec habituel. La visibilité continue d'affecter les déplacements d'une créature bénéficiant d'un sens aveugle et celle-ci perd toujours son bonus de Dextérité à la classe d'armure contre les attaques portées par des créatures qu'elle ne peut pas voir.

**Format** sens aveugle 12 cases

**Emplacement** sens

### SOUFFLE [BREATH WEAPON] (SUR)

Certaines créatures peuvent souffler un cône, une ligne ou un nuage constitué d'énergie ou possédant un autre effet magique. Un souffle inflige généralement des dégâts et utilise souvent de l'énergie. Les souffles autorisent un jet





de Réflexes pour diviser les dégâts par deux (DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV raciaux de la créature qui souffle + le modificateur de Constitution de la créature qui souffle ; le DD exact est donné dans le descriptif). Une créature possédant un souffle est immunisée contre son propre souffle (sauf mention contraire). Certains souffles autorisent un jet de Vigueur ou de volonté au lieu d'un jet de Réflexes. Chaque souffle mentionne également la fréquence avec laquelle il peut être utilisé, même si le nombre d'utilisations quotidiennes est limité.

**Format** souffle (cône de 12 case, 8d6 points de dégâts de feu, Réflexes DD 20 pour la moitié, utilisable tous les 1d4 rounds)  
**Emplacement** attaques spéciales ; si le souffle possède un effet plus complexe que de simples dégâts, il est également mentionné dans les particularités.

### TÉLÉPATHIE [TELEPATHY] (SUR)

La créature peut communiquer mentalement avec n'importe quelle autre créature se trouvant dans un rayon donné (indiqué dans le descriptif, généralement 20 cases) pour autant que celle-ci possède un langage. Il est possible de s'adresser à plusieurs créatures à la fois par télépathie, mais entretenir une conversation télépathique avec plus d'une créature à la fois est aussi difficile que de parler et d'écouter simultanément plusieurs personnes.

**Format** télépathie 20 cases  
**Emplacement** langues

### TERREUR [FEAR] (SUR OU MAG)

Les attaques de terreur peuvent avoir plusieurs effets.

- *Aura de terreur (Sur)* Une action libre suffit pour utiliser cette capacité. L'aura peut paralyser un adversaire (comme dans le cas de l'aura de désespoir d'une momie) ou fonctionne comme le sort de *terreur*. D'autres effets sont possibles. Une aura de terreur est un effet de zone. Le texte descriptif indique la taille et le type de l'aura.
- *Cône de terreur (Mag) ou rayon de terreur (Sur)* Ces effets fonctionnent généralement comme le sort de *terreur*.

Si l'effet de terreur autorise un jet de sauvegarde, il s'agit d'un jet de Volonté (de DD égal à 10 + la moitié des DV raciaux de la créature effrayante + le modificateur de Charisme de la créature ; le DD exact est précisé dans la description de la créature). Toutes les attaques de terreur sont des effets mentaux de terreur.

**Format** aura de terreur (6 case, DD 17)  
**Emplacement** aura

**Format** cône de terreur (10 cases, DD 19)  
**Emplacement** attaques spéciales

### TOILE D'ARAIGNÉE [WEB] (EXT)

Les créatures qui possèdent cette capacité peuvent utiliser des toiles d'araignées pour se déplacer tout en transportant jusqu'à une créature supplémentaire de même taille qu'elles. De plus, ces créatures peuvent projeter une toile d'araignée jusqu'à huit fois par jour. Cela fonctionne comme une

attaque avec un filet mais la portée maximale est de 10 cases, le facteur de portée est de 2 cases et cette attaque est efficace contre des créatures d'au plus une catégorie de taille de plus que la créature lançant la toile d'araignée. Une créature enchevêtrée peut se libérer en réussissant un test d'Évasion ou en brisant la toile avec un test de Force. Dans les deux cas, il s'agit d'une action simple et le DD est égal à 10 + la moitié des DV de la créature + le modificateur de Constitution de la créature. Lorsque c'est la créature qui est emprisonnée par la toile qui tente de la briser, le test subit un malus de -4.

Les lanceurs de toiles peuvent créer des parois de toiles gluantes allant jusqu'à trois fois leur taille. Ils positionnent ces parois pour capturer les créatures volantes mais peuvent également tenter d'attraper des proies sur le sol. Les créatures qui approchent de la paroi doivent réussir un test de Perception de DD 20 pour remarquer la toile d'araignée ; en cas d'échec, ils se font prendre et se retrouvent piégés comme s'ils avaient subi une attaque de toile réussie. Les tentatives pour s'extraire de la toile ou la briser gagnent un bonus de +5 si la créature piégée peut prendre appui (via ses pieds ou ses mains) sur quelque chose tout en tentant de se libérer. Chaque section de toile de 1 case de côté possède un nombre de points de vie égal au nombre de DV de la créature qui l'a créée et une RD de 5/—.

Une créature peut se déplacer à travers sa propre toile d'araignées à sa vitesse d'escalade et peut localiser avec précision toute créature qui touche la toile.

**Format** toile (distance +8, DD 16, 5 pv)  
**Emplacement** attaques spéciales

### TRAITS DES CRÉATURES ARTIFICIELLES\* [CONSTRUCT TRAITS]

Les créatures artificielles sont immunisées aux effets de mort, aux maladies, aux effets mentaux (charmes, coercitions, fantômes, mirages et effets de moral), aux effets de nécromancie, à la paralysie, au poison, au sommeil, à l'étourdissement et à tous les effets qui nécessitent un jet de Vigueur (sauf si ceux-ci fonctionnent également sur des objets ou sont inoffensifs). Les créatures artificielles ne sont pas sujettes à la fatigue, à l'épuisement ou à l'absorption d'énergie. Elles ne risquent jamais de mourir à cause de dégâts massifs.

**Format** traits des créatures artificielles  
**Emplacement** immunités

### TRAITS DES MORTS-VIVANTS [UNDEAD TRAITS] (EXC)

Les morts-vivants sont immunisés aux effets de mort, aux maladies, aux effets mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, fantômes, mirages), aux jets de Vigueur (sauf si l'effet fonctionne également sur les objets ou inoffensif). Les morts-vivants ne subissent pas les effets des réductions permanentes de caractéristiques, des niveaux négatifs ni des dégâts non-létaux. Ils sont immunisés aux affaiblissements temporaires et aux malus aux caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution) ainsi qu'aux effets de fatigue et d'épuisement. Les morts-vivants n'encourent aucun risque de mort par dégâts massifs.

**Format** traits des morts-vivants  
**Emplacement** immunité

### TRAITS DES PLANTES\* [PLANT TRAITS]

Les plantes sont immunisées à tous les effets mentaux (charmes, coercitions, fantômes, mirages et effets de moral), à la paralysie, au poison, à la métamorphose, au sommeil et à l'étourdissement.

**Format** traits des plantes  
**Emplacement** immunités

### VISION NOCTURNE [LOW-LIGHT VISINO] (EXT)

Une créature avec cette particularité peut voir deux fois plus loin qu'un humain à la lueur des étoiles, de la lune, à la lumière d'une torche ou dans des conditions d'éclairage similaire (lumière faible). Elle distingue les couleurs et les détails même dans ces conditions.

**Format** vision nocturne  
**Emplacement** sens

### VULNÉRABILITÉS [VULNERABILITY] (EXT OU SUR)

Une créature possédant des vulnérabilités subit 50% de dégâts de plus lorsqu'il s'agit d'un type d'énergie spécifique, que l'effet autorise ou non un jet de sauvegarde et que celui-ci soit réussi ou non. Les créatures qui sont vulnérables à autre chose qu'un type d'énergie subissent une pénalité de -4 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets qui causent ou utilisent la vulnérabilité indiquée (comme les sorts du registre de la lumière). Certaines créatures peuvent subir des effets supplémentaires ; si c'est le cas, c'est indiqué dans leur descriptif.

**Format** vulnérabilité au feu  
**Emplacement** points faibles

## SOUS-TYPES DE CRÉATURES

Certaines créatures possèdent un ou plusieurs sous-types qui leur donnent des capacités et des protections supplémentaires. Certains sous-types de créature sont décrits ci-dessous.

### DIABLE

Les diables sont des Extérieurs d'alignement loyal-mauvais provenant du plan de l'Enfer. Ils possèdent un ensemble spécifique de traits (sauf mention contraire dans le descriptif d'une créature).

- Immunité au feu et au poison.
- Résistance à l'acide de 10 points, résistance au froid de 10 points.
- Vision dans l'obscurité (Sur). Certains diables peuvent voir parfaitement dans les ténèbres de toutes sortes, même celles créées par un sort de *ténèbres profondes*.

- Conjuración (Mag). Les diables possèdent la capacité de conjurer d'autres créatures de leur espèce, généralement une autre créature du même type ou un petit nombre de diables moins puissants.

- Télépathie.

- Sauf mention contraire, les diables parlent le céleste, le draconique et l'inferral.

- Les armes naturelles d'un diable et toutes les armes manufacturées qu'il utilise sont considérées comme alignées sur la Loi et le Mal lorsqu'il s'agit de déterminer si elles ignorent une résistance aux dégâts.

### ÉLÉMENTAIRE

Un élémentaire est une créature composée entièrement d'un des quatre éléments de base : air, eau, feu ou terre. Un élémentaire possède les particularités suivantes.

- Immunité à la paralysie, au poison, aux effets de sommeil et à l'étourdissement.

- Pas affecté par les coups critiques ou la prise en tenaille. Ne subit pas de dégâts additionnels en cas d'attaque de précision comme les attaques sournoises.

- Formé au maniement du type d'armure (légère, intermédiaire ou lourde) qu'il porte selon sa description ainsi qu'au maniement de tous les armures plus légères. Les élémentaires dont le descriptif ne mentionne pas d'armure ne sont pas formés au maniement des armures. Ceux qui sont formés au port d'un type d'armure sont automatiquement formés à l'utilisation de boucliers.

- Les élémentaires ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

### FEU

Une créature possédant le sous-type du Feu bénéficie d'une immunité au feu et d'une vulnérabilité au froid.

### GOBELINOÏDE

Les gobelinoïdes sont des humanoïdes sournois qui survivent grâce à la chasse et au maraudage. Ils parlent tous le goblin. Discrétion est une compétence de classe pour tous les gobelinoïdes.

### NUÉE [SWARM]

Une nuée est une collection de créatures de taille Infime, Minuscule ou TP qui agissent comme une seule créature. Une nuée possède les caractéristiques de son type, sauf en ce qui concerne ce qui est noté ci-dessous. Une nuée possède un seul groupe de dés de vie et de points de vie, un seul modificateur d'initiative, une seule vitesse et une seule classe d'armure. Une nuée effectue des jets de sauvegarde comme s'il s'agissait d'une seule créature. Une nuée occupe un carré (si elle est constituée de créatures qui ne volent pas) ou un cube (de créatures volantes) de 2 cases de côté mais son allonge est de 0 case, tout comme c'est le cas des



créatures qui la composent. Pour attaquer, la nuée se déplace dans l'espace occupé par son adversaire, ce qui provoque une attaque d'opportunité. La nuée peut occuper le même espace qu'une autre créature (quelle que soit sa taille) car elle se faufile sur et sous la créature. Une nuée peut se déplacer à travers les espaces occupés par des ennemis et vice-versa sans aucun effet adverse, mais la nuée provoque des attaques d'opportunité si elle agit ainsi. Une nuée peut se déplacer à travers les fissures ou les trous suffisamment grands pour laisser passer une des créatures qui la composent.

Une nuée de créatures de taille Infime est composée de 300 créatures non volantes ou de 1 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille Minuscule est composée de 1 500 créatures non volantes ou de 5 000 créatures volantes. Une nuée de créatures de taille TP est composée de 10 000 créatures (qu'elles volent ou non). Dans une nuée de créatures non volantes, il y a plus de créatures sur un carré de 2 cases de côté que le nombre qu'on pourrait normalement y placer si on les considérait individuellement ; c'est parce que les créatures sont très serrées et se grimpent les unes sur les autres ainsi que sur leur proie lorsqu'elles se déplacent en nuée. Les rassemblements plus nombreux sont représentés par plusieurs nuées. La zone occupée par une nuée plus grande peut prendre n'importe quelle forme mais il s'agit généralement de cases contiguës.

**Traits des nuées.** Une nuée ne possède pas de devant ou de derrière clairement définis et aucune anatomie discernable ; elle n'est donc pas sujette aux coups critiques ni à la prise en tenaille. Une nuée constituée de créatures de taille TP ne subit que la moitié des dégâts infligés par des armes perçantes ou tranchantes. Une nuée de créatures de taille Minuscule ou Infime est immunisée à tous les dégâts par arme. Lorsqu'une nuée est amenée à 0 point de vie ou moins, les créatures se séparent mais les dégâts subis avant ce moment ne réduisent en rien ses capacités d'attaques ou de résistance. Les nuées ne sont jamais chancelantes ni mourantes. Elles ne peuvent pas être mises à terre, ni agrippées ni bousculées et elles ne peuvent pas non plus agripper un adversaire.

Une nuée est immunisée à tous les sorts ou effets qui ciblent un nombre spécifique de créatures (y compris les sorts ne visant qu'une seule créature comme *désintégration*), à l'exception des sorts mentaux (charmes, coercitions, effets de moral, fantômes et mirages) si la nuée possède une valeur d'Intelligence et une conscience collective. Si un sort ou un effet affectant une zone (comme une arme de dispersion ou beaucoup de sorts d'Évocation) inflige des dégâts à la nuée, ceux-ci sont majorés de 50%.

Les nuées composées de créatures de taille Minuscule ou TP sont affectés par les vents forts, comme ceux créés par un sort de *bourrasque*. Lorsqu'il s'agit de déterminer les effets d'un vent sur une nuée, considérez la comme une créature de la taille des créatures qui la composent. Si une nuée tombe inconsciente à cause des dégâts infligés, les créatures se dispersent et la nuée se désorganise. La nuée ne se reforme pas avant que ses points de vie ne repassent à nouveau au-dessus de la quantité de dégâts non-létaux qu'elle a subis.

**Attaque d'une nuée.** Les créatures possédant le sous-type nuée ne réalisent pas d'attaques de corps à corps. Au lieu de cela, ils infligent des dégâts automatiques à toutes

les créatures dont elles partagent l'espace à la fin de leur déplacement et ce sans qu'un jet d'attaque ne soit nécessaire. Les attaques de nuée ne risquent pas d'échouer à cause d'un camouflage ou d'un abri. Le descriptif d'une nuée utilise le mot « nuée » pour décrire ses attaques, sans donner de bonus d'attaque. La quantité de dégâts qu'une nuée inflige dépend de son nombre de DV, comme indiqué ci-dessous.

Sauf mention contraire, les attaques d'une nuée ne sont pas magiques. Les victimes qui disposent d'une réduction de dégâts suffisante pour abaisser les dégâts de la nuée à 0, qui sont intangibles ou qui disposent de certaines autres particularités sont immunisées aux dégâts des nuées. Certaines nuées possèdent des attaques spéciales d'acide, d'absorption de sang, de poison (ou d'un autre type) en plus des dégâts normaux.

DV de la nuée	Dégâts de base
1 à 5	1d6
6 à 10	2d6
11 à 15	3d6
16 à 20	4d6
21 ou plus	5d6

Les nuées ne contrôlent aucun espace et ne font aucune attaque d'opportunité. Cependant, ils distraient les ennemis dont ils partagent l'espace. Elles possèdent la particularité de Distraction. Lancer un sort ou maintenir la concentration sur un sort est difficile au sein de l'espace d'une nuée : cela nécessite un test de niveau de lanceur de sorts (DD égal à 20 + niveau du sort). Il faut réussir un jet de Volonté de DD 20 pour pouvoir utiliser une compétence qui nécessite de la patience et de la concentration à l'intérieur d'une nuée.



# BESTIAIRE

## INTRODUCTION

Bienvenue dans le *Bestiaire Pathfinder RPG* ! Au sein des pages de ce livre, vous trouverez une large gamme de monstres et de créatures que vous pourrez mettre en face de vos joueurs lorsqu'ils exploreront votre monde. Les créatures présentées ici proviennent de sources très variées allant des légendes et des mythes du monde réel (c'est de là que viennent nos dragons, nos démons, nos basilisques et nos yétis) aux traditions de la riche histoire des jeux de rôles (le terreur errant et l'oxydeur [rust monster] par exemple) en passant par les inventions des anciens et des nouveaux écrivains (comme les morlocks de H. G. Wells ou les blèmes et les shoggoths de H. P. Lovecraft). Pour pouvoir utiliser pleinement les monstres du *Bestiaire Pathfinder RPG*, vous aurez besoin d'une copie du *Livre de règles de Pathfinder RPG*. Ces deux livres constituent les règles de base du jeu de rôle Pathfinder.

Chaque monstre est une créature unique, mais bon nombre d'entre eux possèdent des attaques spéciales, des défenses et des particularités similaires. Les capacités spécifiques sont décrites sous le bloc descriptif du monstre, alors que plusieurs capacités communes à de nombreux monstres apparaissent dans les règles universelles des monstres de l'Appendice 3 [ndt : dans le livre complet seulement]. Si une des capacités spéciales d'un monstre n'est pas décrite, c'est là qu'il faut aller chercher.

Les appendices de ce livre contiennent également un grand nombre d'autres informations ; vous y trouverez des règles pour modifier les caractéristiques d'un monstre (comme le rendre plus ou moins puissant en appliquant des archétypes, ajuster sa taille et son nombre de dés de vie ou lui donner des niveaux de classe), des conseils pour créer des PJs monstrueux et plus encore.

Chaque description de monstre suit le même format, qui est divisé en trois grandes parties : l'introduction, le bloc descriptif et la description.

## L'INTRODUCTION

Les monstres sont présentés dans l'ordre alphabétique. Pour les groupes de monstres partageant des traits similaires (comme les races d'Extérieurs et certains animaux ou certaines vermines), on cite d'abord le nom de base du monstre. Les blocs descriptifs indiquent le nom complet du monstre et sont ordonnés selon leur FP.

## LE BLOC DESCRIPTIF

C'est là que vous trouverez toutes les informations nécessaires pour jouer le monstre au cours d'une rencontre. Le bloc descriptif est organisé comme indiqué ci-dessous. Dans les cas où une des entrées n'a pas de raison d'être, on l'omet.

### Nom et FP [CR]

Le nom du monstre est présenté en premier lieu, ainsi que

son facteur de puissance (FP) et trois icônes que vous pouvez utiliser pour identifier rapidement le rôle de la créature dans le jeu [ndt : ces icônes ne sont pas reproduites ici]. Le FP est une indication numérique de la dangerosité du monstre : plus le nombre est élevé, plus la créature est létale.

### XP

Le nombre de points d'expérience que les PJs gagnent s'ils vainquent le monstre.

### Race, classe et niveau

Certains monstres ne possèdent pas de dés de vie raciaux et sont plutôt définis par leurs niveaux de classe. Pour ces monstres, leur race, classe et niveau est indiquée ici. Sauf mention contraire, la première classe indiquée est la classe de prédilection du monstre.

### Alignement, taille et type

La taille et le type d'un monstre restent toujours les mêmes (sauf si on lui applique un archétype ou une autre modification qui les change), mais l'alignement est beaucoup plus fluide. Les alignements indiqués pour chacun des monstres dans ce livre représentent la norme pour ces monstres ; ils peuvent varier autant que nécessaire pour s'accommoder des besoins de votre campagne. Il existe deux cas où l'alignement indiqué reste inchangé : les monstres sans grande intelligence (les créatures avec une Intelligence de 2 ou moins sont quasiment toujours d'alignement neutre) et les monstres extraplanaires (les Extérieurs avec des alignements autres que ceux indiqués sont très rares ; il s'agit généralement d'exclus).

### Init et sens

Le modificateur d'initiative de la créature est suivi des sens spéciaux et de son modificateur pour les tests de Perception.

### Aura

Si la créature possède une aura spéciale (magique ou exceptionnelle), elle est indiquée ici, ainsi que le rayon dans lequel elle s'applique et, si nécessaire, le DD du jet de sauvegarde qui permet de résister à ses effets.

### CA

La classe d'armure de la créature, sa classe d'armure de contact et sa classe d'armure lorsqu'il est pris au dépourvu. Les modificateurs qui permettent de calculer ces valeurs sont indiqués entre parenthèses à la fin de cette entrée.

### pv

Les points de vie de la créature, suivis par son nombre de dés de vie (y compris les modificateurs dus à la Constitution, aux niveaux des classes de prédilection, aux modificateurs des types de créatures et au don de Robustesse). Les créatures qui possèdent des niveaux de classe de PJ reçoivent le nombre maximal de points de vie pour leur premier dé de vie, mais on suppose que tous les autres dés de vie donnent un résultat moyen. Le cas échéant, les valeurs de guérison accélérée et de régénération de la créature suivent le nombre de dés de vie.

### Jets de sauvegarde

Les bonus des jets de Réflexes, de Vigueur et de Volonté



de la créature sont indiqués ici, suivis des modificateurs situationnels qui peuvent s'y appliquer.

### Capacités défensives/RD/Immunités/Résist/RM

Toutes les capacités défensives de la créature, la réduction de dégâts, immunités, résistances et résistance à la magie.

### Faiblesses

Toutes les faiblesses spéciales de la créature sont citées ici.

### Vitesse

La vitesse de déplacement au sol et les autres vitesses.

### Corps à corps

Les attaques de corps à corps de la créature sont indiquées ici. Le modificateur au jet d'attaque est cité après le nom de l'attaque et suivi des dégâts entre parenthèses.

### Distance

Comme ci-dessus mais il s'agit des attaques à distance ici.

### Espace/allonge

L'espace et l'allonge de la créature. Si celles-ci sont standard (1 case), on omet cette ligne.

### Attaques spéciales

Les attaques spéciales de la créature. Celles-ci sont détaillées à la fin du bloc descriptif ou dans les règles universelles des monstres.

### Pouvoirs magiques

On cite le niveau de lanceur de sorts de la créature puis tous les pouvoirs magiques de la créatures, dans l'ordre du nombre d'utilisations quotidiennes. Les capacités constantes fonctionnent à tout moment mais elles peuvent être dissipées. La créature peut réactiver une capacité constante en une action rapide.

### Sorts connus/préparés

Si la créature peut lancer des sorts, son niveau de lanceur de sorts est indiqué ici et il est suivi des sorts qu'elle connaît ou qu'elle prépare généralement. Sauf mention contraire, une créature capable de lancer des sorts ne possède pas les autres capacités de la classe dont elle imite les capacités de lancement de sorts (comme par exemple le fait de pouvoir convertir spontanément des sorts préparés en sorts de soin ou de blessure comme un prêtre).

### Caractéristiques

Les caractéristiques de la créature sont citées ici. Sauf mention contraire, les valeurs sont obtenues en appliquant les modificateurs raciaux à des valeurs de base de 10 ou 11. Les créatures qui possèdent des niveaux de classe de PNJ utilisent le jeu de valeurs standard (13, 12, 11, 10, 9, 8) alors que les créatures qui possèdent des niveaux de classe de PJ utilisent le jeu de valeurs d'élite (15, 14, 12, 11, 10, 8). Dans ces deux cas, les modificateurs de caractéristiques du monstre sont cités à la fin de sa description.

### BBA/BMC/DMC [BAB/CMB/CMD]

Ces valeurs indiquent le bonus d'attaque de base, le bonus de manoeuvre de combat et la défense contre les manoeuvres de combat de la créature.

### Dons

Les dons de la créature sont cités ici. Les dons en bonus sont marqués d'un B en exposant.

### Compétences

Les compétences de la créature sont indiquées ici. Les modificateurs raciaux sont indiqués à la fin de la liste.

### Langues

Les langues les plus souvent parlées par les créatures du type indiqué sont citées ici. Vous pouvez remplacer ces langues par d'autres si nécessaire. Une créature possédant une valeur d'Intelligence plus élevée que la normale reçoit le nombre adéquat de langues supplémentaires.

### Particularités [SQ]

Toutes les particularités de la créature sont reprises ici.

### Environnement

Les régions et les climats où la créature vit généralement sont cités ici ; on y trouve souvent une plus grande variété que ce que les icônes présentées au début du bloc descriptif indiquent. Dans ce cas, l'icône présentée au début du bloc correspond au terrain de prédilection de la créature.

### Organisation

On y indique la manière dont les créatures s'organisent, y compris la grandeur des groupes.

### Trésor

La valeur exacte du trésor de la créature dépend du type de campagne que vous menez (progression rapide, moyenne ou lente, voir le *Livre de règles de Pathfinder*). Si une créature possède un équipement magique précis, on suppose qu'une progression moyenne est utilisée (si ce n'est pas le cas, ajustez l'équipement de manière appropriée). Un trésor « standard » signifie que la valeur totale du trésor de la créature correspond à celle associée au niveau moyen du groupe, comme indiqué dans le *Livre de règles de Pathfinder*. « Double » ou « triple » signifie que cette valeur est doublée ou triplée. « Fortuit » [incidental] signifie que la créature ne possède que la moitié de la valeur standard et seulement lorsqu'elle se trouve dans son repaire. « Aucun » indique que la créature ne possède pas de trésor normalement (c'est généralement le cas pour les créatures sans intelligence qui ne possèdent pas de repaires, même si ces mêmes créatures sont souvent employées pour garder d'autres trésors). « Équipement de PNJ » signifie que le monstre possède autant de trésor qu'un PNJ moyen d'un niveau égal au FP du monstre.

### Capacités spéciales

Finalement, chacune des capacités inhabituelles de la créature est décrit en détails ici.

## LA DESCRIPTION

On trouve ici des informations sur la manière dont le monstre s'intègre dans le monde, des remarques sur son écologie et son organisation sociétale ainsi que d'autres éléments utiles permettant de mieux incarner la créature quand vos PJs la rencontrent. Certains monstres possèdent des sections supplémentaires qui évoquent des variantes de la créature, des notes pour utiliser le monstre comme un PJ, des méthodes pour construire la créature en question etc.

## ARAIGNÉE GÉANTE

Une araignée de la taille d'un homme émerge silencieusement des profondeurs d'un tunnel de toile.

### ARAIGNÉE GÉANTE

FP 1

XP 400

Vermine de taille M et d'alignement N

**Init** +3 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, perception des vibrations 12 cases ; Perception +4

#### DÉFENSE

**CA** 14, contact 13, dépourvu 11 (Dex +3, naturelle +1)

**pv** 16 (3d8+3)

**Ref** +4, **Vig** +4, **Vol** +1

**Immunité** effets mentaux

#### ATTAQUE

**Vitesse** 6, escalade 6

**Càc** morsure +2 (1d6 plus poison)

**Attaque spéciale** toile (distance +5, DD 12, pv 2)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 11, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

**BBA** +2, **BMC** +2, **DMC** 15 (27 contre la mise à terre)

**Compétences** Discrétion +7 (+11 dans une toile d'araignée), Escalade +16, Perception +4 (+8 dans une toile d'araignée) ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4, Perception +4 (+8 dans une toile d'araignée), Escalade +16

#### ÉCOLOGIE

**Environnement** n'importe quel environnement

**Organisation** solitaire, couple ou colonie (3-8)

**Trésor** fortuit

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Poison (Ext)** Morsure — blessure ; *JdS* Vigueur DD 14 ; *fréquence* 1/round pendant 4 rounds ; *effet* affaiblissement 1d2 Force ; *guérison* 1 *JdS*

Les caractéristiques données ci-dessus sont pour une araignée tisserande. Les araignées chasseresses ne possèdent pas la capacité de lancer de toile mais gagnent un bonus racial de +8 aux tests d'Acrobatie. Toutes les araignées géantes possèdent un bonus racial de +2 au DD des jets de sauvegarde des poisons.

D'autres espèces d'araignées géantes existent, comme indiqué ci-dessous.

Espèce	FP	Taille	DV
Araignée écarlate <i>Scarlet spider</i>	1/4	TP	1d8
Araignée-crabe géante <i>Giant crab spider</i>	1/2	P	2d8
Veuve noire géante <i>Giant black widow</i>	3	G	5d8
Araignée-ogre <i>Ogre spider</i>	5	TG	7d8
Tarentule géante <i>Giant tarantula</i>	8	Gig	10d8
Mygale de Leblond <i>Goliath spider</i>	11	Col	14d8

## NUÉE D'ARAIGNÉES

Un terrifiant tapis de pattes et de mandibules agités s'avance hors des ténèbres.

### NUÉE D'ARAIGNÉES

FP 1

XP 400

Vermine (nuée) de taille Min et d'alignement N

**Init** +3 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, perception des vibrations 6 cases ; Perception +4

#### DÉFENSE

**CA** 17, contact 17, dépourvu 14 (Dex +3, taille +4)

**pv** 9 (2d8)

**Ref** +3, **Vig** +3, **Vol** +0

**Capacités défensives** traits de nuée ; **Immunités** effets mentaux, dégâts par arme

**Faiblesses** traits de nuée

#### ATTAQUE

**Vitesse** 4, escalade 4

**Càc** nuée (1d6 plus poison et distraction)

**Espace** 2 cases ; **Allonge** 0

**Attaque spéciale** distraction (DD 11)

#### CARACTÉRISTIQUES

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

**BBA** +1, **BMC** —, **DMC** —

**Compétences** Perception +4 ; utilise la Dextérité pour les tests d'Escalade

#### ÉCOLOGIE

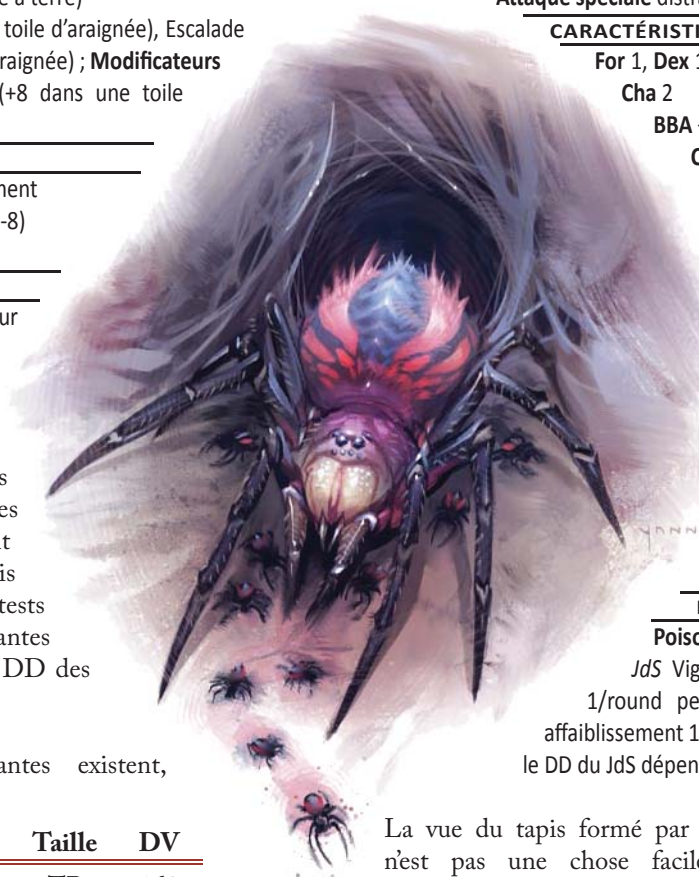
**Environnement** n'importe quel environnement

**Organisation** solitaire, couple, enchevêtrement (3-6 nuées) ou colonie (11-20 nuées)

**Trésor** aucun

#### PARTICULARITÉS

**Poison (Ext)** Nuée — blessure ; *JdS* Vigueur DD 11 ; *fréquence* 1/round pendant 2 rounds ; *effet* affaiblissement 1d2 Force ; *guérison* 1 *JdS* ; le DD du *JdS* dépend de la Constitution.



La vue du tapis formé par une nuée d'araignées n'est pas une chose facile à supporter, tout particulièrement quand la nuée est constituée d'araignées de la taille d'une pièce d'or et possédant des mandibules semblables à des lames capables de lacérer la chair avec une effroyable facilité.

Une nuée d'araignées est une colonie d'arachnides qui fonctionne en prenant le dessus sur des proies bien plus grandes grâce à leur nombre plutôt que de chercher à capturer des encas plus petits.

Même si les araignées des nuées peuvent tisser des toiles, celles-ci sont incapables de retenir des proies plus grandes. Elles servent pour la construction du repaire des araignées, mais pas comme méthode pour capturer le repas.



## CHAUVE-SOURIS SANGUINAIRE

Cette chauve-souris géante et poilue atteint quasiment la taille d'un boeuf. Elle possède des ailes membraneuses sombres et possèdent une envergure plus longue que celle de deux hommes les bras tendus.

### CHAUVE-SOURIS SANGUINAIRE

FP 2

XP 600

Animal de taille G et d'alignement N

Init +2 ; Sens sens aveugle 8 ca ; Perception +12

#### DÉFENSE

CA 14, contact 11, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +3, taille -1)

pv 22 (4d8+4)

Ref +6, Vig +5, Vol +3

#### ATTAQUE

Vitesse 4, vol 8 (bonne)

Càc morsure +5 (1d8+4)

Espace 2 cases ; Allonge 1 case

#### CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 14, Cha 6

BBA +3, BMC +7, DMC 19

Dons Discret, Vigilance

Compétences Discrétion +4, Perception +12, Vol +9 ; **Modificateurs raciaux** Perception +4 en utilisant sens aveugle

#### ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel climat tempéré ou tropical

Organisation solitaire, couple ou colonie (3-8)

Trésor fortuit

Les chauve-souris sanguinaires s'établissent souvent dans des zones désertes, se reposant dans des grottes ou d'autres zones isolées pendant le jour et s'envolant à la recherche de proie la nuit. Cette immense créature a une envergure moyenne de 4,50 mètres et pèse à peu près 100 kg.

Les chauves-souris géantes ne se regroupent généralement pas à plus de huit et vivent souvent de manière solitaire. Elles préfèrent se nourrir de bétail ou de troupeaux d'animaux.

### Compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille M ; Vitesse 4, vol 8 (bonne) ; CA armure naturelle +0 ; Attaque morsure (1d6) ; Caractéristiques For 9, Dex 17, Con 9, Int 2, Sag 14, Cha 6 ; Particularités sens aveugle 8 cases

Évolution au niveau 7. Taille G ; CA armure naturelle +3 ; Attaque morsure (1d8) ; Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4



## NUÉE DE CHAUVE-SOURIS

Des centaines de petits cris aigus percent l'air alors qu'une masse de petites chauves-souris carnivores surgit. Elles semblent toutes assoiffées de sang.

### NUÉE DE CHAUVE-SOURIS

FP 2

XP 600

Animal de taille Min et d'alignement N (nuée)

Init +2 ; Sens sens aveugle 4 ca, vision nocturne ; Perception +15

#### DÉFENSE

CA 16, contact 16, dépourvu 14 (Dex +2, taille +4)

pv 13 (3d8)

Ref +7, Vig +3, Vol +3

Capacités défensives traits de nuée ; Immunités dégâts par arme

#### ATTAQUE

Vitesse 1, vol 8 (bonne)

Càc nuée (1d6)

Espace 2 cases ; Allonge 0

Attaque spéciale distraction (DD 11), blessure

#### CARACTÉRISTIQUES

For 3, Dex 15, Con 11, Int 2, Sag 14, Cha 4

BBA +2, BMC —, DMC —

Dons Réflexes surhumains, Talent (Perception)

Compétences Perception +15, Vol +12 ; **Modificateurs raciaux** Perception +4 en utilisant sens aveugle

#### ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel climat tempéré ou tropical

Organisation solitaire, couple, vol (3-6 nuées) ou colonie (11-20 nuées)

Trésor aucun

#### PARTICULARITÉS

**Blessure (Ext)** Toute créature vivante endommagée par une nuée de chauves-souris continue de saigner, perdant 1 point de vie par round par la suite. Des blessures multiples ne résultent pas en des saignements plus importants. On peut arrêter le saignement avec un test de Premiers secours de DD 10 ou en appliquant un sort de magie ou une autre forme de guérison.

Les nuées de chauves-souris habitent dans des grandes grottes, des ruines ou même dans les égouts d'une ville : partout où elles peuvent trouver des ténèbres dans lesquelles se cacher pendant le jour et suffisamment de nourriture pour se repaître la nuit. On ne les rencontre en groupe dehors seulement à l'aube ou au crépuscule, ou lorsqu'on les a dérangées ou forcées à fuir.

## CHEVAL

Ce fier cheval galope à travers la plaine herbeuse avec une fluidité gracieuse, son harnachement mal ajusté semblant prêt à s'envoler aux vents.

## CHEVAL

FP 1

XP 400

Animal de taille G et d'alignement N

Init +2 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +6

## DÉFENSE

CA 11, contact 11, dépourvu 9 (Dex +2, taille -1)

pv 15 (2d8+6)

Ref +5, Vig +6, Vol +1

## ATTAQUE

Vitesse 10

Càc 2 sabots -2 (1d4+1)

Espace 2 cases ; Allonge 1 case

## CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 14, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 7

BBA +1, BMC +5, DMC 17 (21 contre les mises à terre)

Dons Course<sup>B</sup>, Endurance

Compétences Perception +6

Particularités docile

## ÉCOLOGIE

Environnement plaines modérées

Organisation solitaire, couple ou troupeau (3-30)

Trésor aucun

## PARTICULARITÉS

**Docile (Ext)** Sauf si le cheval est spécialement entraîné pour le combat (voir la compétence de Dressage dans le *Livre de règles de Pathfinder*), ses sabots sont considérés comme des attaques secondaires.

Les chevaux mesurent entre 1,50 m et 1,80 m aux épaules et pèsent de 500 à 750 kg.

Les caractéristiques données ci-dessus représentent un cheval de selle moyen, que l'on appelle parfois « cheval léger ». Certains chevaux sont plus grands et plus résistants, élevés pour le labeur consistant à tirer des socs ou des chariots. Il s'agit de « chevaux lourds ». Ces derniers gagnent les ajustements suivants par rapport aux caractéristiques présentées plus haut.

**Cheval lourd.** Un cheval lourd gagne l'archétype simple évolué. En plus de cela, il gagne également une attaque de morsure qui inflige 1d4 points de dégâts et les dégâts de ses sabots montent à 1d6. Comme dans le cas des chevaux légers, les chevaux lourds peuvent être entraînés spécialement pour le combat grâce à la compétence de Dressage.

## CHEVAL, PONEY

Ce cheval trapu s'avance lentement avec de grands yeux curieux. Il tend son museau en avant ; il est évident qu'il s'attend à recevoir une douceur.

## PONEY

FP 1/2

XP 200

Animal de taille M et d'alignement N

Init +1 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +5

## DÉFENSE

CA 11, contact 11, dépourvu 10 (Dex +1)

pv 13 (2d8+4)

Ref +4, Vig +5, Vol +0

## ATTAQUE

Vitesse 8

Càc 2 sabots -3 (1d3)

## CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 13, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4

BBA +1, BMC +2, DMC 13 (17 contre les mises à terre)

Dons Course<sup>B</sup>, Endurance

Compétences Perception +5

Particularités docile (voir cheval)

## ÉCOLOGIE

Environnement plaines tempérées

Organisation solitaire, couple ou troupeau (3-30)

Trésor aucun

Les poneys sont des chevaux plus petits qui conviennent mieux aux halflings, gnomes et aux nains, mais ils font également de gentils animaux de compagnie pour les humains. Ils mesurent entre 90 et 120 cm et pèsent à peu près 300 kg.

Une charge légère pour un poney peut aller jusqu'à 50 kg ; une charge moyenne va de 50,5 kg à 100 kg ; et une charge lourde, de 100,5 kg à 150 kg. Un poney peut tirer jusqu'à 750 kg.

Les caractéristiques données ci-dessus représentent un poney moyen. Il existe des poneys plus robustes dotés de l'archétype simple évolué, mais ceux-ci sont assez rares et, contrairement aux chevaux, ces créatures ne sont généralement pas appelées « poneys lourds ». Comme les chevaux, les poneys peuvent être entraînés pour le combat grâce à la compétence de Dressage, afin de servir de destriers aux halflings, gnomes et aux autres races de petite taille.





## CHIEN

*Ce petit chien aux yeux brun sombre a un pelage ébouriffé et son regard trahit sa faim.*

### CHIEN

FP 1/3

XP 135

Animal de taille P et d'alignement N

Init +1 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +8

#### DÉFENSE

CA 13, contact 12, dépourvu 12 (Dex +1, naturelle +1, taille +1)

pv 6 (1d8+2)

Ref +3, Vig +4, Vol +1

#### ATTAQUE

Vitesse 8

Càc morsure +2 (1d4+1)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

BBA +0, BMC +0, DMC 11 (15 contre les mises à terre)

Dons Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +1 (+9 pour sauter), Perception +8, Survie +1 (+5 pour traquer grâce à l'odorat) ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 pour sauter, Survie +4 pour traquer grâce à l'odorat

#### ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation solitaire, couple ou meute (3-12)

Trésor aucun

Les caractéristiques du chien normal présentées ici décrivent n'importe quel petit chien pesant entre 10 et 25 kg. Elles peuvent également être utilisées pour des petits canidés comme les coyotes, les chacals et les chiens sauvages.

Dans les contrées sauvages, les chiens sont des créatures vicieuses et territoriales. Mais il existe plus embêtant encore que les meutes de chiens sauvages : le chien enragé. La rage affecte souvent les animaux comme les chauves-souris, les gloutons et les rats, mais la transformation que subit le chien, ce compagnon familial normalement amical, lorsqu'il devient enragé, en fait l'un des porteurs de cette maladie les plus célèbres.

Une créature enragée peut transmettre la rage à une victime en la mordant. Son FP augmente de 1 (ou d'une catégorie dans le cas de créatures de FP inférieur à 1).

### RAGE

Type maladie, blessure ; JdS Vigueur DD 14

Délai 2d6 semaines ; Fréquence 1/jour

Effet Affaiblissement 1 Con plus affaiblissement 1d3 Sagesse (jusqu'à une Sagesse minimale de 1) ; Guérison 2 JdS consécutifs

## CHIEN DE SELLE

*Ce chien costaud est équipé d'une petite selle. Un faible grondement menaçant remonte de sa poitrine.*

### CHIEN

FP 1/2

XP 200

Animal de taille M et d'alignement N

Init +2 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +8

#### DÉFENSE

CA 13, contact 12, dépourvu 11 (Dex +2, naturelle +1)

pv 13 (2d8+4)

Ref +5, Vig +5, Vol +1

#### ATTAQUE

Vitesse 8

Càc morsure +3 (1d6+3 et mise à terre)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

BBA +1, BMC +3, DMC 15 (19 contre les mises à terre)

Dons Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +6 (+14 pour sauter), Perception +8, Survie +1 (+5 pour traquer grâce à l'odorat) ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +4 pour sauter, Survie +4 pour traquer grâce à l'odorat

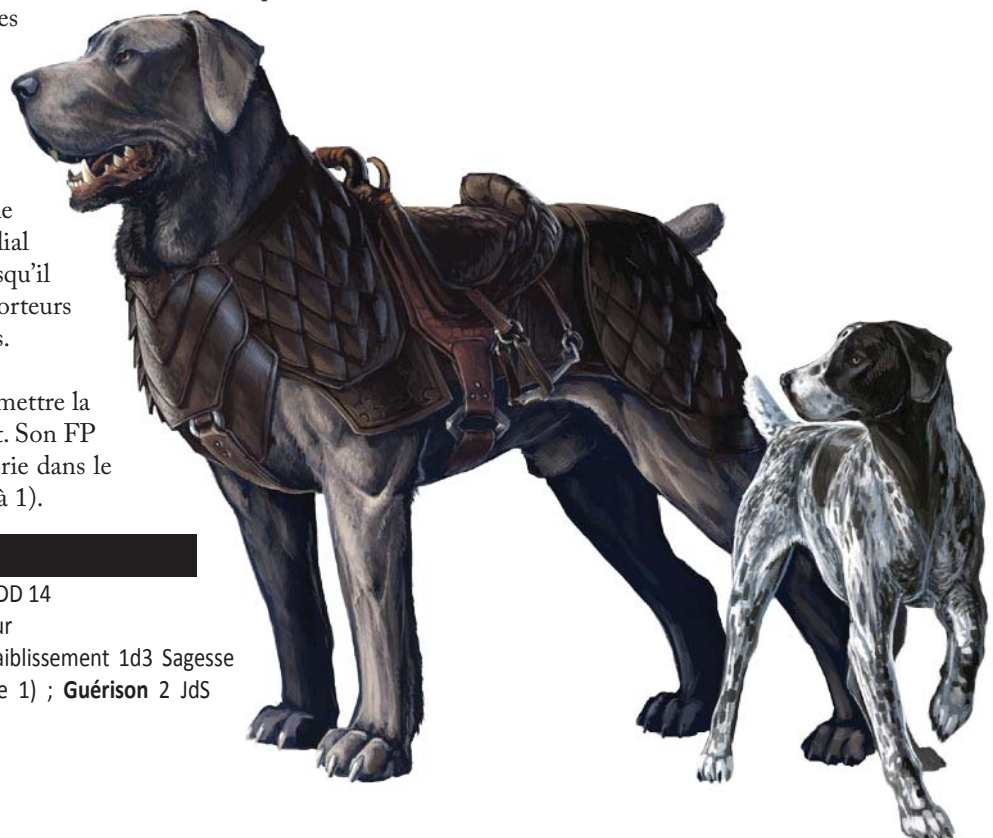
#### ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation solitaire, couple ou meute (3-12)

Trésor aucun

Les chiens plus grands (que les races de taille P comme les halflings et les gnomes appellent chiens de selle) incluent les espèces plus robustes comme les huskys, les mastiffs et les chiens-loups. Un cheval de selle peut combattre tout en portant un cavalier, mais ce dernier ne peut pas attaquer en même temps à moins de réussir un test d'Équitation de DD 10.



## DIABLE BARBU

*Ce diable enragé manie avec aisance une dangereuse couille à la lame dentelée alors que, sous sa gueule aux crocs impressionnants, les filaments qui forment son horrible barbe s'agitent.*

### DIABLE BARBU

**FP 5****XP 1 600**

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille M et d'alignement LM  
**Init** +6 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision dans l'obscurité ;  
Perception +10

#### DÉFENSE

**CA** 19, contact 12, dépourvu 17 (Dex +2, naturelle +7)**pv** 57 (6d10+24)**Ref** +7, **Vig** +9, **Vol** +3**RD** 5/Bien ou argent ; **Immunité** feu, poison ; **Résistance** acide 10, froid 10 ; **RM** 16

#### ATTAQUE

**Vitesse** 8**Càc** couille +11/+6 (1d10+6 plus blessure infernale) ou 2 griffes +10 (1d6+4)**Espace** 1 case ; **Allonge** 1 case (2 cases avec la couille)**Attaque spéciale** barbe**Pouvoirs magiques** (NLS 12)À volonté — *téléportation supérieure* (lui-même plus 25 kg d'objets seulement)1/jour — *conjuración* (niveau 3, 1 diable barbu ou 6 lémures, 50%)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 19, **Dex** 15, **Con** 19, **Int** 6, **Sag** 12, **Cha** 10**BBA** +6, **BMC** +10, **DMC** 22**Dons** Attaque en puissance, Arme de prédilection (couille), Science de l'initiative**Compétences** Discrétion +11, Escalade +13, Intimidation +7, Perception +10, Psychologie +6**Langues** céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie 20 cases

#### ÉCOLOGIE

**Environnement** n'importe quel environnement (Enfer)**Organisation** solitaire, couple, escouade (3-10) ou troupe (10-40)**Trésor** standard (couille ou autre trésor)

#### PARTICULARITÉS

**Barbe (Ext)** Si un diable barbu touche un même adversaire avec ses deux attaques de griffes, il le frappe également de sa barbe crasseuse et piquante. La victime subit 1d8+2 points de dégâts et doit réussir un jet de Vigueur de DD 17 pour éviter de contracter le diantrespasme [devil chills]. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.**Diantrespasme** : Maladie — blessure ; *JdS* Vigueur DD 17 ; *délai* 1d4 jours ; *fréquence* 1/jour ; *effet* affaiblissement 1d4 Force ; *guérison* 3 *JdS* consécutifs**Blessure infernale (Sur)** Les dégâts infligés par un diable barbu attaquant avec sa couille occasionnent des blessures persistantes qui causent 2 points de dégâts de saignement. Le saignement associé à une blessure infernale est particulièrement difficile à arrêter : un test de Premiers secours de DD 17 fait cesser les dégâts et toute personne tentant de soigner une créature souffrant d'une blessure infernale doit d'abord réussir un test de NLS de DD 16 pour que le sort fonctionne. En cas de réussite, la guérison fonctionne normalement et arrête tout saignement sur la victime. Les blessures infernales causées par un diable barbu proviennent d'une capacité surnaturelle propre au diable, pas à son arme.

Les diables barbus ou barbazus sont des guerriers d'élite des légions de l'Enfer qui combattent sauvagement au nom de leurs seigneurs infernaux et dirigent des hordes de damnés sans intelligence lors des combats. C'est dans les salles du troisième niveau de l'Enfer, Érébus, qu'ils se rassemblent et s'entraînent à combattre avec leur couilles de fabrication infernale mais ils reviennent inévitablement sur le premier niveau, Avernus, pour servir aux côtés de l'effroyable seigneur Barbatos.

Les barbazus aiment charger avec leurs couilles et tentent de conserver un espace de 2 cases entre eux et leurs ennemis pour pouvoir utiliser leurs armes d'hast préférées du mieux possible. Lorsqu'ils se battent contre un ennemi qui bénéficie d'une allonge plus longue ou qui est capable de contrer la technique d'attaque qu'ils préfèrent, les diables barbus abandonnent leur couille et utilisent leurs griffes et leur terrible barbe.

Lorsqu'ils sont au garde à vous, les diables barbus mesurent jusqu'à 1,80 mètre de hauteur (mais leur posture de bataille plus ramassée les fait souvent paraître plus petits). Ils pèsent un bon 100 kg.





## DIABLE OSSEUX

Ce diable osseux combine les caractéristiques les plus horribles des insectes qui se repaissent de charognes et des cadavres décharnés. Il se déplace par à-coups surprenants.

### DIABLE OSSEUX

**FP 9****XP 6 400**

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille G et d'alignement LM  
**Init** +9 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases, vision dans l'obscurité ;  
Perception +19

**Aura** de terreur (1 case, DD 19, 1d6 rounds)

### DÉFENSE

**CA** 25, **contact** 14, **dépourvu** 20 (Dex +5, naturelle +11, taille, -1)

**pv** 105 (10d10+50)

**Ref** +12, **Vig** +12, **Vol** +7

**RD** 10/Bien ; **Immunité** feu, poison ; **Résistance** acide 10, froid 10 ;  
**RM** 20

### ATTAQUE

**Vitesse** 8, **vol** 12 (bonne)

**Càc** morsure +14 (1d8+5), 2 griffes +14 (1d6+5), dard +14 (3d4+5 plus  
poison)

**Espace** 2 cases ; **Allonge** 2 cases

**Pouvoirs magiques** (NLS 12)

Constant — *vol*

À volonté — *ancree dimensionnelle*, *image accomplie*  
(DD 17), *invisibilité* (lui-même seulement), *mur de glace*,  
*téléportation supérieure* (lui-même plus 25 kg d'objets  
seulement)

3/jour — *invisibilité* en incantation rapide (lui-même seulement)

1/jour — *conjuración* (niveau 4, 1 diable osseux, 35%)

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 21, **Dex** 21, **Con** 20, **Int** 16, **Sag** 15, **Cha** 18

**BBA** +10, **BMC** +16, **DMC** 31

**Dons** Attaques-réflexes, Pouvoir magique en incantation rapide  
(*invisibilité*), Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

**Compétences** Art de la magie +16, Bluff +17, Connaissances  
(plans) +16, Diplomatie +17, Discrétion +14, Intimidation  
+17, Perception +19, Psychologie +19, Vol +21

**Langues** céleste, commun, draconique, infernal ; télépathie  
20 cases

### ÉCOLOGIE

**Environnement** n'importe quel environnement (Enfer)

**Organisation** solitaire, couple ou inquisition (3-10)

**Trésor** standard

### PARTICULARITÉS

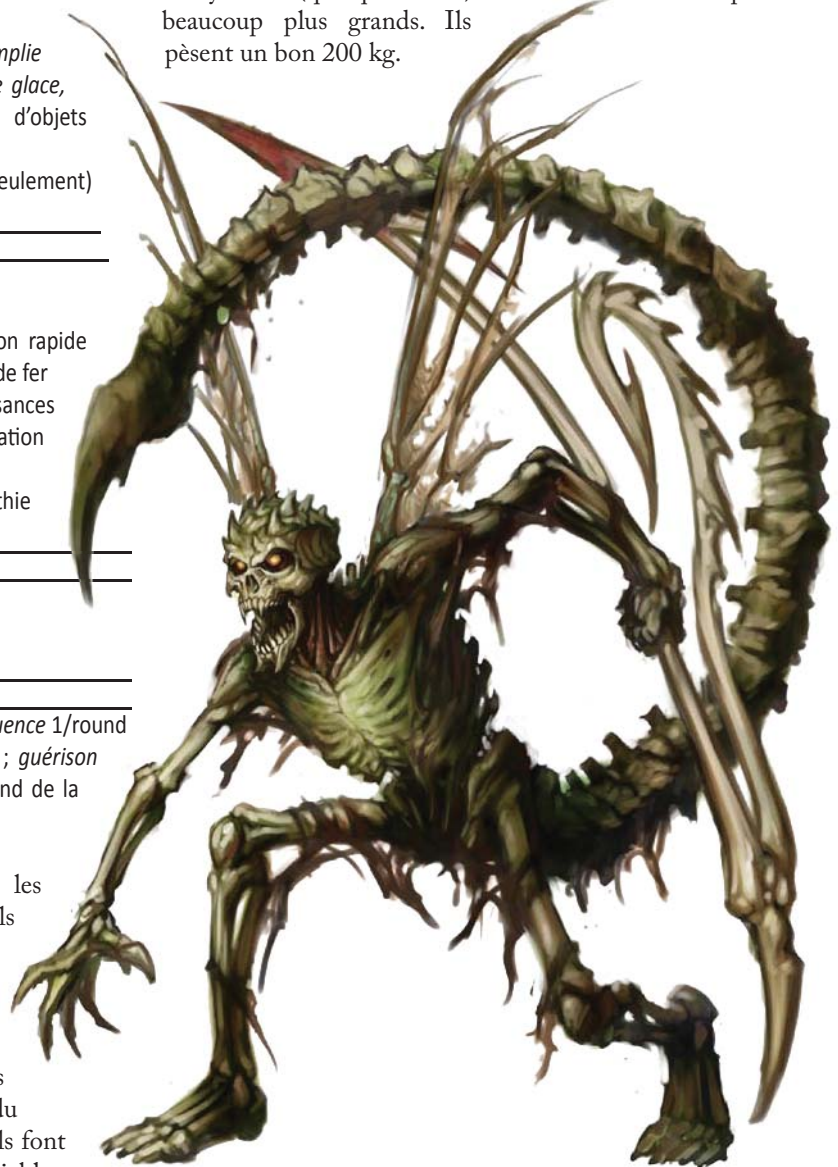
**Poison (Ext)** Dard — blessure ; *JdS* Vigueur DD 20 ; *fréquence* 1/round  
pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement 1d3 Force ; *guérison*  
2 *JdS* consécutifs. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la  
Constitution.

Les diables osseux sont les interrogateurs et les inquisiteurs de la grande famille des diables. Ils aiment tout particulièrement torturer ceux qui sont plus faibles qu'eux : les mortels, les âmes ou encore les autres diables. Les diables osseux, également connus sous le nom d'osyluths, sont créés par les hérésies anciennes échouées dans les marais baignés des eaux du Styx en Stygie, le cinquième niveau de l'Enfer. Ils font appliquer l'ordre infernal et la volonté des archidiabes.

Les fiélons les plus puissants apprécient ces terreurs sadiques pour leur dévotion inflexible aux lois de l'Enfer et aux ordres de leurs maîtres, car les osyluths se font une joie de rapporter toute désobéissance de la part des autres diables (quel que soit leur rang) et s'adonnent aux raffinements de la torture comme des artistes morbides. Les adorateurs des diables encourent de grands risques lorsqu'ils marchent avec eux car les diables osseux abritent de nombreux secrets infernaux au sein de leurs salles de torture calcifiées et cauchemardesques. Ces diables aiment tout particulièrement voyager vers le plan des mortels, car en mettant leurs cruels talents au service de lanceurs de sorts maléfiques, ils gagnent souvent des informations très précieuses qu'ils conservent ensuite dans leur mémoire inflexible pendant des siècles avant de les rapporter à leurs diaboliques maîtres.

Au combat, un osyluth utilise son *invisibilité* en incantation rapide après chaque attaque, pour tromper l'ennemi. De nombreux osyluths transportent d'intimidantes armes en os aux formes étranges mais ces outils sont plutôt destinés à la torture et à l'intimidation qu'au combat.

Les osyluths dépassent les diables mineurs en hauteur, atteignant 2,70 mètres, mais leur queue et leurs ailes effrayantes (quoiqu'inutiles) les font paraître beaucoup plus grands. Ils pèsent un bon 200 kg.





## DIABLE, DIABLOTIN

Cette minuscule peste à la peau rougeâtre possède des ailes membraneuses et une queue de scorpion qui fouette l'air.

### DIABLOTIN

FP 2

XP 600

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP et d'alignement LM  
Init +3 ; Sens vision dans le noir 12 cases, *détection du Bien*, *détection de la magie*, vision dans l'obscurité ; Perception +7

#### DÉFENSE

CA 17, contact 16, dépourvu 13 (Dex +3, esquive +1, naturelle +1, taille +2)

pv 16 (3d10) ; guérison accélérée 2

Ref +6, Vig +1, Vol +4

RD 5/Bien ou argent ; Immunité feu, poison ; Résistance acide 10, froid 10

#### ATTAQUE

Vitesse 4, vol 10 (parfaite)

Càc dard +8 (1d4 plus poison)

Espace 1/2 case ; Allonge 0

Pouvoirs magiques (NLS 6)

Constant — *détection du Bien*, *détection de la magie*

À volonté — *invisibilité* (lui-même seulement)

1/jour — *augure*, *suggestion* (DD 15)

1/semaine — *communion* (6 questions, NLS 12)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 17, Con 10, Int 13, Sag 12, Cha 14

BBA +3, BMC +1, DMC 15

Dons Attaque en finesse, Esquive

Compétences Acrobaties +9, Art de la magie +7, Bluff +8, Connaissances (mystères) +7, Connaissances (plans) +7, Perception +7, Vol +21

Langues commun, infernal

Particularités changement de forme (sanglier, araignée géante, rat ou corbeau, *forme bestiale I*)

#### ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel environnement (Enfer)

Organisation solitaire, couple ou vol (3-8)

Trésor standard

#### PARTICULARITÉS

Poison (Ext) Dard — blessure ; JdS Vigueur DD 13 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet 1d2 Dex ; guérison 1 JdS. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution et inclut un bonus racial de +2.

En provenance directe des fosses de l'Enfer, les diabolins figurent parmi les plus faibles des diables véritables. Ces fiélons manipulateurs et vicieux figurent toutefois en bonne place lorsqu'il s'agit de corrompre les âmes mortelles. N'étant pas partie intégrante des armées diaboliques, libres des devoirs qui incombent à ces troupes, les diabolins se jettent sur toutes les occasions de voyager dans le plan Matériel et de tenter subtilement les mortels vers des actes de plus en plus dépravés.

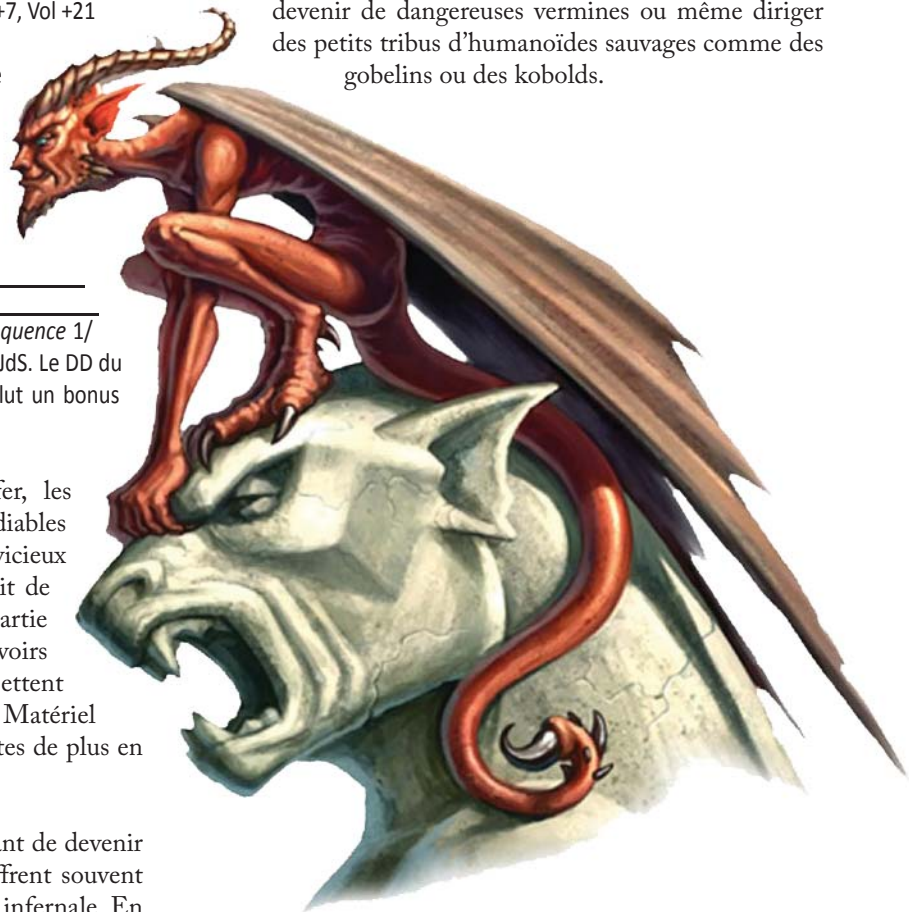
Ils jouent le rôle de serviteurs fidèles en acceptant de devenir les familiers de certains lanceurs de sorts et offrent souvent à leurs maîtres des conseils avisés d'inspiration infernale. En

vérité cependant, les diabolins oeuvrent pour amener des âmes en Enfer et s'assurent que l'âme de leur maître (ainsi qu'autant d'âmes de victimes collatérales) se retrouvent damnées lors de leur mort.

L'apparence des diabolins varie fortement à travers tout le spectre des traits bestiaux et des corps aux formes grotesques, mais la plupart d'entre eux prennent la forme d'humanoïdes ailés à la peau rougeâtre avec des traits gras. Un diabolin typique mesure à peine 60 cm de hauteur, possède une envergure de 90 cm et pèse quelque 5 kg.

Un diabolin sur mille possède la capacité de communiquer par télépathie avec les créatures dans un rayon de 10 cases et le pouvoir de changer de forme pour adopter celle d'un animal de taille P ou TP, comme par le sort de *forme bestiale II*. Ces consuls diabolins sont très prisés par les diables puissants qui les envoient servir leurs sbires préférés ou corrompre les mortels au destin exceptionnel. Un consul diabolin peut être conjuré par le don de Familier supérieur, mais seulement par un lanceur de sorts de niveau 8 au moins. Les diabolistes évoquent d'autres espèces de diabolins possédant des capacités spéciales similaires, mais si de telles créatures existent, elles sont tout particulièrement rares.

Au contraire de la plupart des diables, les diabolins se retrouvent souvent libres et seuls sur le plan Matériel, spécialement après avoir été invoqués pour servir de familier par un maître qui a ensuite péri (leur mort est souvent une conséquence indirecte des machinations du diabolin lui-même). Sans aucun moyen de rentrer chez eux, ces diabolins, libres de tout lien avec un maître des arcanes, peuvent devenir de dangereuses vermines ou même diriger des petits tribus d'humanoïdes sauvages comme des gobelins ou des kobolds.



## DIABLE, LÉMURE

*Un amas de chair s'avance en roulant. Parmi le tas graisseux, on peut déceler les mouvements gélatineux de membres à moitié formés et un visage tuméfié qui semble fondre en gouttes.*

### LÉMURE

FP 1

XP 400

Extérieur (diable, extraplanaire, Loi, Mal) de taille M et d'alignement LM  
Init +0 ; Sens vision dans le noir 12 cases, vision dans l'obscurité ;  
Perception +0

### DÉFENSE

CA 14, contact 10, dépourvu 14 (naturelle +4)

pv 13 (2d10+2)

Ref +3, Vig +4, Vol +0

RD 5/Bien ou argent ; Immunité effets mentaux, feu, poison ; Résistance  
acide 10, froid 10

### ATTAQUE

Vitesse 4

Càc 2 griffes +2 (1d4)

### CARACTÉRISTIQUES

For 11, Dex 10, Con 12, Int —, Sag 11, Cha 5

BBA +2, BMC +2, DMC 12

### ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel environnement (Enfer)

Organisation solitaire, couple, gang (3-5), nuée (6-17) ou foule (10-40)  
ou plus)

Trésor aucun

Les lémures, le plus bas échelon de la famille des diables, proviennent des rangs des âmes damnées vouées à l'Enfer. Il s'agit de masses sans forme de chair tremblante. L'étincelle d'instinct ou de souvenir qui persiste dans la semi-conscience d'un lémure façonne souvent ses traits en imitation de ceux qui le tourmentent ou des âmes torturées qui l'entourent. Les caractéristiques du lémure, grotesques et dénuée de toute utilité, n'évoquent généralement pas ce qu'il était autrefois. Bon nombre d'entre eux montrent des visages terribles ou ne sont rien de plus que des amas de chair cancéreuse. Seules leurs membres boursoufflés et mobiles fonctionnent correctement, et ils n'utilisent ceux-ci que pour détruire toute vie non infernale qui s'approche trop près d'eux. Les lémures qui se déplacent prennent souvent des formes d'un peu plus de 1,20 mètre de hauteur et pèsent un bon 100 kg. Lorsqu'ils sont immobiles, ces fiélons dégoûtants ressemblent souvent à des tas de chair fondue aux traits mal dégrossis.

Même s'ils figurent parmi les créatures les plus répugnantes de l'existence, les lémures ont un rôle vital dans l'étrange écologie de l'Enfer. Lorsque l'âme d'une créature est damnée au terme de sa vie mortelle (que ce soit parce qu'elle vénérât des forces diaboliques ou parce qu'elle a mal servi une autre divinité), elle rejoint les rangs des âmes en souffrance qui remplissent les plaines d'Avernus,

le premier niveau de l'Enfer. Là, ses tourments commencent lorsque des diables mineurs la conduisent, avec d'autres de ses pairs, en vue d'un long et périlleux voyage vers l'un des niveaux inférieurs de l'Enfer (généralement, un niveau adapté aux punitions appropriées aux crimes de l'âme, ou simplement le domaine d'un diable qui a besoin d'esclaves). En arrivant dans le domaine de sa damnation, l'âme subit des éternités indicibles de tourments de la part des diables, d'autres créatures fiélonnes ou suite aux manigances mortelles de l'Enfer lui-même. Les essences autrefois mortelles glissent vers la folie, oubliant leur ancienne vie, devenant bestiales et se transformant finalement en rien de plus que des automates de terreur et de haine. Après avoir vécu ainsi pendant plusieurs éternités, le cruel Enfer annihile simplement l'âme ou, dans le cas d'esprits plus malsains, consacre ces êtres abandonnés en lémures, les briques de base pour la construction des diables, des vagues de crasse et de chair diabolique dénuées de toute pensée. Ces créatures répugnantes se rassemblent en larges foules formant d'horribles marées de plusieurs milliers. Les diables supérieurs peuvent repérer les fiélons les plus corrompus et, via de mystérieuses tortures ou grâce au pouvoir de l'Enfer lui-même, les façonner en de véritables diables, nouveau-nés et prêts à servir avec obéissance au sein des légions des damnés.





## ÉLÉMENTAIRE D'EAU

Cette créature translucide prend alternativement la forme d'une colonne d'eau tourbillonnante et celle d'une vague prête à s'abattre.

### ÉLÉMENTAIRE D'EAU

Langues aqueux

#### ÉCOLOGIE

Environnement tous (plan de l'Eau)

Organisation solitaire, couple ou gang (3-8)

Trésor aucun

#### PARTICULARITÉS

**Extinction des feux (Ext)** Le toucher de l'élémentaire éteint les flammes non magiques de taille G ou plus petite. La créature peut dissiper les feux magiques qu'elle touche comme par une *dissipation de la magie* (au NLS égal au nombre de DV de l'élémentaire).

**Maelström (Sur)** Un élémentaire d'eau peut créer un tourbillon en une action simple et ceci, à volonté. Cette capacité fonctionne comme l'attaque spéciale de tourbillon [NdT. Description non présente dans ce document] mais ne peut se former que sous l'eau et ne peut pas quitter l'eau.

**Maîtrise de l'eau (Ext)** Un élémentaire d'eau gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si lui et sa cible touchent l'eau. Si l'adversaire ou l'élémentaire touche le sol, l'élémentaire subit une pénalité de -4 aux jets d'attaque et de dégâts. Ces modificateurs s'appliquent aux manoeuvres de bousculade et d'écrasement, que l'élémentaire soit à l'origine de ces attaques ou les subissent.

### ÉLÉMENTAIRE D'EAU DE TAILLE P FP 1

XP 400

Élémentaire de taille P et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Eau)

Init +0 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +4

#### DÉFENSE

CA 17, contact 11, dépourvu 17 (naturelle +6, taille +1)

pv 13 (2d10+2)

Ref 34, Vig +4, Vol +0

Immunités traits d'élémentaire

#### ATTAQUE

Vitesse 4, nage 18

Càc coup +5 (1d6+3)

Attaque spéciale extinction des feux, maelström (DD 13), maîtrise de l'eau

#### CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 10, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11

BBA +2, BMC +3, DMC 13

Dons Attaque en puissance

Compétences Acrobaties +4, Connaissances (plans) +1, Discrétion +8, Évasion +4, Natation +14, Perception +4

### ÉLÉMENTAIRE D'EAU DE TAILLE M FP 3

XP 800

Élémentaire de taille M et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Eau)

Init +1 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +5

#### DÉFENSE

CA 17, contact 11, dépourvu 18 (Dex +1, naturelle +6)

pv 30 (4d10+8)

Ref +5, Vig +6, Vol +1

Immunités traits d'élémentaire

#### ATTAQUE

Vitesse 4, nage 18

Càc coup +7 (1d8+4)

Attaque spéciale extinction des feux, maelström (DD 15), maîtrise de l'eau

#### CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 12, Con 15, Int 4, Sag 11, Cha 11

BBA +4, BMC +7, DMC 18

Dons Attaque en puissance, Enchaînement

Compétences Acrobaties +6, Connaissances (plans) +2, Discrétion +6, Évasion +6, Natation +16, Perception +5

### ÉLÉMENTAIRE D'EAU DE TAILLE G FP 5

XP 1 600

Élémentaire de taille G et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Eau)

Init +2 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +9

#### DÉFENSE

CA 18, contact 12, dépourvu 15 (Dex +2, esquive +1, naturelle +6, taille -1)

pv 68 (8d10+24)

Ref +8, Vig +9, Vol +2

RD 5/- ; Immunités traits d'élémentaire

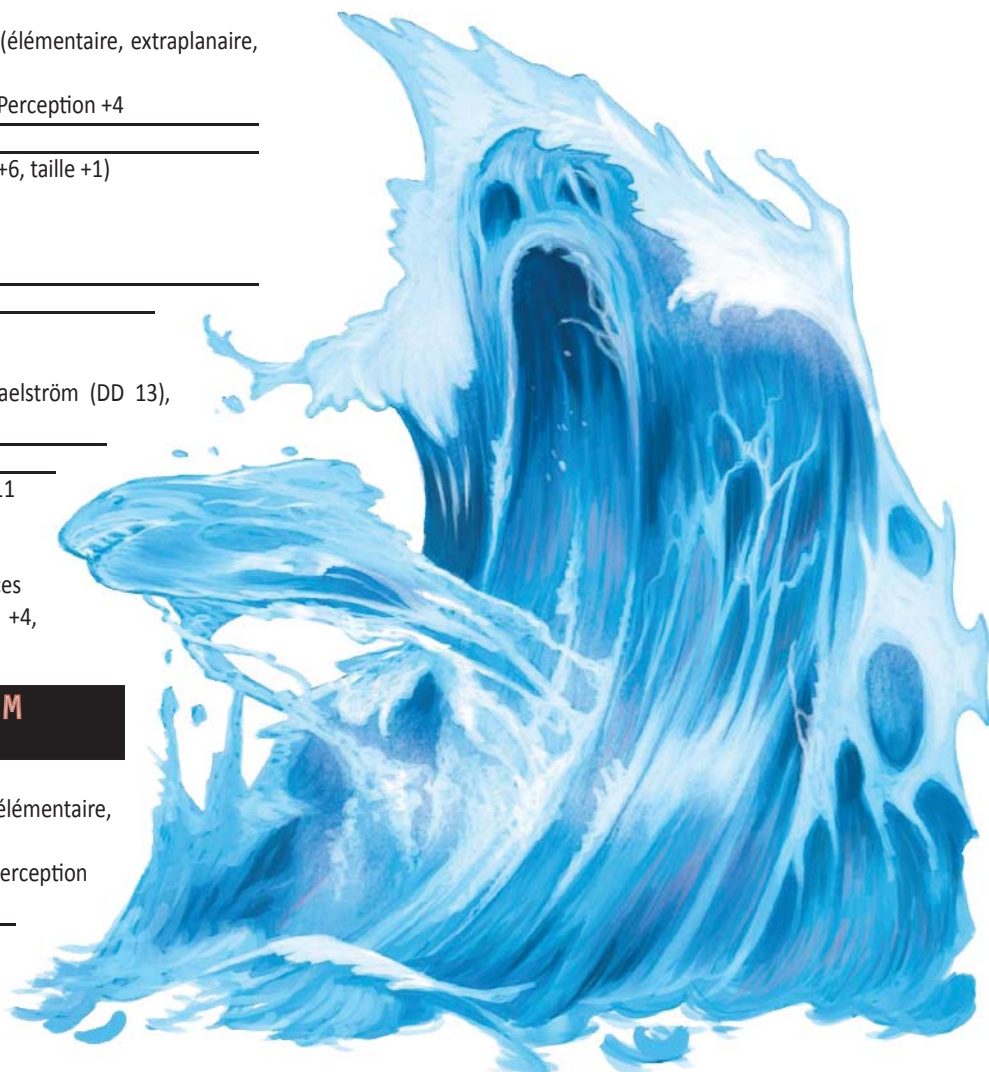
#### ATTAQUE

Vitesse 4, nage 18

Càc 2 coups +12 (1d8+5)

Espace 2 cases ; Portée 2 cases

Attaque spéciale extinction des feux, maelström (DD 19), maîtrise de l'eau





**CARACTÉRISTIQUES**

For 20, Dex 14, Con 17, Int 6, Sag 11, Cha 11

BBA +8, BMC +14, DMC 27

**Dons** Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Succession d'enchaînements**Compétences** Acrobaties +9, Connaissances (plans) +5, Discrétion +5, Évasion +11, Natation +24, Perception +9**ÉLÉMENTAIRE D'EAU DE TAILLE TG FP 7**

XP 3 200

Élémentaire de taille TG et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Eau)

**Init** +4 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +13**DÉFENSE****CA** 21, contact 13, dépourvu 16 (Dex +4, esquive +1, naturelle +8, taille -2)**pv** 95 (10d10+40)**Ref** +11, **Vig** +11, **Vol** +3**RD** 5/— ; **Immunités** traits d'élémentaire**ATTAQUE****Vitesse** 4, nage 18**Càc** 2 coups +15 (2d6+7)**Espace** 3 cases ; **Portée** 3 cases**Attaque spéciale** extinction des feux, maelström (DD 22), maîtrise de l'eau**CARACTÉRISTIQUES**

For 24, Dex 18, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11

BBA +10, BMC +19, DMC 34

**Dons** Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Science de la bousculade, Succession d'enchaînement**Compétences** Acrobaties +11, Connaissances (plans) +7, Discrétion +3, Évasion +15, Natation +26, Perception +13**ÉLÉMENTAIRE D'EAU SUPÉRIEUR FP 9**

XP 6 400

Élémentaire de taille TG et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Eau)

**Init** +5 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +16**DÉFENSE****CA** 23, contact 14, dépourvu 17 (Dex +5, esquive +1, naturelle +9, taille -2)**pv** 123 (13d10+52)**Ref** +15, **Vig** +12, **Vol** +4**RD** 10/— ; **Immunités** traits d'élémentaire**ATTAQUE****Vitesse** 4, nage 18**Càc** 2 coups +20 (2d8+9)**Espace** 3 cases ; **Portée** 3 cases**Attaque spéciale** extinction des feux, maelström (DD 25), maîtrise de

l'eau

**CARACTÉRISTIQUES**

For 28, Dex 20, Con 19, Int 8, Sag 11, Cha 11

BBA +13, BMC +24, DMC 40

**Dons** Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements**Compétences** Acrobaties +18, Connaissances (plans) +12, Discrétion +10, Évasion +20, Natation +30, Perception +16**ÉLÉMENTAIRE D'EAU, ANCIEN FP 11**

XP 12 800

Élémentaire de taille TG et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Eau)

**Init** +6 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +19**DÉFENSE****CA** 24, contact 15, dépourvu 17 (Dex +6, esquive +1, naturelle +9, taille -2)**pv** 152 (16d10+64)**Ref** +18, **Vig** +14, **Vol** +5**RD** 10/— ; **Immunités** traits d'élémentaire**ATTAQUE****Vitesse** 4, nage 18**Càc** 2 coups +24 (2d10+10/19-20)**Espace** 3 cases ; **Portée** 3 cases**Attaque spéciale** extinction des feux, maelström (DD 28), maîtrise de l'eau**CARACTÉRISTIQUES**

For 30, Dex 22, Con 19, Int 10, Sag 11, Cha 11

BBA +16, BMC +28, DMC 45

**Dons** Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science du critique (coup), Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements**Compétences** Acrobaties +25, Connaissances (plans) +19, Discrétion +17, Évasion +25, Natation +37, Perception +19

Les élémentaires de l'Eau sont des créatures patientes et impitoyables composées d'eau fraîche ou d'eau de mer vivante. Ils préfèrent attirer ou amener leurs adversaires dans l'eau pour se mettre en position favorable.

Comme les autres élémentaires, tous les élémentaires d'Eau possèdent une forme et une apparence propre. La plupart d'entre eux se présentent comme des créatures ressemblant à des vagues et possédant de vagues visages humanoïdes et des vagues plus petites de part et d'autre faisant office de « bras ». Ils adoptent souvent aussi la forme des créatures aquatiques, comme les requins ou les pieuvres, mais ils restent constitués uniquement d'eau.

Élémentaire	Hauteur	Poids	Maelström	
			DD	Hauteur
Taille P	1,20 m	17 kg	13	2-4 cases
Taille M	2,40 m	140 kg	15	2-6 cases
Taille G	4,80 m	1 125 kg	19	2-8 cases
Taille TG	9,60 m	9 000 kg	22	2-10 cases
supérieur	10,80 m	10 500 kg	25	2-12 cases
ancien	12,00 m	12 000 kg	28	2-12 cases

## ÉLÉMENTAIRE DE FEU

*Cette créature ressemble à un grand feu vivant et mobile. Des langues enflammées en sortent, partant à la recherche de combustibles à incinérer.*

### ÉLÉMENTAIRE DE FEU

Langues igneux

#### ÉCOLOGIE

Environnement tous (plan du Feu)

Organisation solitaire, couple ou gang (3-8)

Trésor aucun

### ÉLÉMENTAIRE DE FEU DE TAILLE P FP 1

XP 400

Élémentaire de taille P et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Feu)

Init +5 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +4

#### DÉFENSE

CA 16, contact 13, dépourvu 14 (Dex +1, esquive +1, naturelle +3, taille +1)

pv 11 (2d10)

Ref +4, Vig +3, Vol +0

Immunités traits d'élémentaire, feu

Faiblesses vulnérabilité au froid

#### ATTAQUE

Vitesse 10

Càc coup +4 (1d4 plus brûlure)

Attaque spéciale brûlure (1d4, DD 11)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 13, Con 10, Int 4, Sag 11, Cha 11

BBA +2, BMC +1, DMC 13

Dons Attaque en finesse<sup>B</sup>, Esquive, Science de l'initiative<sup>B</sup>

Compétences Acrobaties +5, Connaissances (plans) +1, Escalade +4, Évasion +5, Intimidation +4, Perception +4

### ÉLÉMENTAIRE DE FEU DE TAILLE M FP 3

XP 800

Élémentaire de taille M et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Feu)

Init +7 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +7

#### DÉFENSE

CA 17, contact 14, dépourvu 13 (Dex +3, esquive +1, naturelle +3)

pv 30 (4d10+8)

Ref +7, Vig +6, Vol +1

Immunités traits d'élémentaire, feu

Faiblesses vulnérabilité au froid

#### ATTAQUE

Vitesse 10

Càc coup +7 (1d6+1 plus brûlure)

Attaque spéciale brûlure (1d6, DD 14)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 17, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11

BBA +4, BMC +5, DMC 18

Dons Attaque en finesse<sup>B</sup>, Esquive, Science de l'initiative<sup>B</sup>, Souplesse du serpent

Compétences Acrobaties +8, Connaissances (plans) +1, Escalade +5, Évasion +8, Intimidation +5, Perception +7

### ÉLÉMENTAIRE DE FEU DE TAILLE G FP 5

XP 1 600

Élémentaire de taille G et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Feu)

Init +9 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +11

#### DÉFENSE

CA 19, contact 15, dépourvu 13 (Dex +5, esquive +1, naturelle +4, taille -1)

pv 60 (8d10+16)

Ref +11, Vig +8, Vol +4

RD 5/- ; Immunités traits d'élémentaire, feu

Faiblesses vulnérabilité au froid

#### ATTAQUE

Vitesse 10

Càc 2 coups +12 (1d8+2 plus brûlure)

Espace 2 cases ; Portée 2 cases

Attaque spéciale brûlure (1d8, DD 16)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 21, Con 14, Int 6, Sag 11, Cha 11

BBA +8, BMC +11, DMC 27

Dons Attaque en finesse<sup>B</sup>, Attaque-éclair, Esquive, Science de l'initiative<sup>B</sup>, Souplesse du serpent, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +14, Connaissances (plans) +5, Escalade +9, Évasion +12, Intimidation +9, Perception +11



**ÉLÉMENTAIRE DE FEU DE TAILLE TG FP 7**

XP 3 200

Élémentaire de taille TG et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Feu)

**Init** +11 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +13**DÉFENSE****CA** 21, contact 16, dépourvu 13 (Dex +7, esquive +1, naturelle +5, taille -2)**pv** 85 (10d10+30)**Ref** +14, **Vig** +9, **Vol** +5**RD** 5/— ; **Immunités** traits d'élémentaire, feu**Faiblesses** vulnérabilité au froid**ATTAQUE****Vitesse** 12**Càc** 2 coups +15 (2d6+4 plus brûlure)**Espace** 3 cases ; **Portée** 3 cases**Attaque spéciale** brûlure (2d6, DD 17)**CARACTÉRISTIQUES****For** 18, **Dex** 25, **Con** 16, **Int** 6, **Sag** 11, **Cha** 11**BBA** +10, **BMC** +16, **DMC** 34**Dons** Attaque en finesse<sup>B</sup>, Attaque-éclair, Attaques réflexes, Esquive, Science de l'initiative<sup>B</sup>, Souplesse du serpent, Volonté de fer**Compétences** Acrobaties +16, Connaissances (plans) +7, Escalade +13, Évasion +16, Intimidation +9, Perception +13**ÉLÉMENTAIRE DE FEU SUPÉRIEUR FP 9**

XP 6 400

Élémentaire de taille TG et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Feu)

**Init** +12 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +16**DÉFENSE****CA** 23, contact 17, dépourvu 14 (Dex +8, esquive +1, naturelle +6, taille -2)**pv** 123 (13d10+52)**Ref** +16, **Vig** +12, **Vol** +6**RD** 5/— ; **Immunités** traits d'élémentaire, feu**Faiblesses** vulnérabilité au froid**ATTAQUE****Vitesse** 12**Càc** 2 coups +19 (2d8+7 plus brûlure)**Espace** 3 cases ; **Portée** 3 cases**Attaque spéciale** brûlure (2d8, DD 20)**CARACTÉRISTIQUES****For** 24, **Dex** 27, **Con** 18, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 11**BBA** +13, **BMC** +22, **DMC** 41**Dons** Attaque en finesse<sup>B</sup>, Attaque-éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Posture du vent, Science de l'initiative<sup>B</sup>, Souplesse du serpent, Volonté de fer**Compétences** Acrobaties +23, Connaissances (plans) +10, Escalade +20, Évasion +21, Intimidation +15, Perception +16**ÉLÉMENTAIRE DE FEU, ANCIEN FP 11**

XP 12 800

Élémentaire de taille TG et d'alignement N (élémentaire, extraplanaire, Feu)

**Init** +13 ; **Sens** vision dans le noir 12 cases ; Perception +19**DÉFENSE****CA** 26, contact 18, dépourvu 16 (Dex +9, esquive +1, naturelle +8, taille -2)**pv** 152 (16d10+64)**Ref** +19, **Vig** +14, **Vol** +7**RD** 10/— ; **Immunités** traits d'élémentaire, feu**Faiblesses** vulnérabilité au froid**ATTAQUE****Vitesse** 12**Càc** 2 coups +23 (2d8+8 plus brûlure)**Espace** 3 cases ; **Portée** 3 cases**Attaque spéciale** brûlure (2d10, DD 22)**CARACTÉRISTIQUES****For** 26, **Dex** 29, **Con** 18, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 11**BBA** +16, **BMC** +26, **DMC** 46**Dons** Attaque en finesse<sup>B</sup>, Attaque-éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Posture de l'éclair, Posture du vent, Science de l'initiative<sup>B</sup>, Souplesse du serpent, Volonté de fer**Compétences** Acrobaties +28, Connaissances (plans) +19, Escalade +27, Évasion +28, Intimidation +19, Perception +19

Les élémentaires de Feu sont des créatures rapides et cruelles composées de flammes vivantes. Ils adorent effrayer les créatures plus faibles qu'eux et terroriser celles qu'ils peuvent enflammer.

Un élémentaire de Feu ne peut entrer dans l'eau ni dans n'importe quel autre liquide non inflammable. Une étendue d'eau constitue un obstacle infranchissable, à moins que l'élémentaire de Feu ne puisse la contourner ou sauter par-dessus ou encore que l'eau ne soit recouverte d'un matériel inflammable (comme une couche d'huile).

Les élémentaires de Feu ont des apparences variées. Ils se présentent généralement comme des serpents de fumée et de flammes enroulés sur eux-mêmes, mais certains élémentaires de Feu prennent des formes plus proches de celles de humains, des démons ou d'autres monstres pour répandre la terreur plus efficacement lorsqu'ils apparaissent soudainement. Les élémentaires de Feu peuvent faire apparaître des traits sur leur corps en utilisant des parcelles de flammes plus sombres ou des morceaux de fumée, de cendres ou de braises plus ou moins stables.

Élémentaire	Hauteur	Poids
Taille P	1,20 m	500 g
Taille M	2,40 m	1 kg
Taille G	4,80 m	2 kg
Taille TG	9,60 m	4 kg
supérieur	10,80 m	5 kg
ancien	12,00 m	6 kg



## FAMILIER

On présente ici les caractéristiques de base des animaux qui sont souvent utilisés comme familiers. Bien sûr, ces descriptifs peuvent également être utilisés pour les animaux normaux. Les petits animaux utilisent leur Dextérité pour modifier leurs tests d'Escalade et de Natation.

### BELETTE

**FP 1/2**

XP 200

Animal de taille TP et d'alignement N

**Init** +2 ; **Sens** vision nocturne, odorat ; Perception +1

#### DÉFENSE

**CA** 15, contact 14, dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +1, taille +2)**pv** 4 (1d8)**Ref** +4, **Vig** +2, **Vol** +1

#### ATTAQUE

**Vitesse** 4, escalade 4**Càc** morsure +4 (1d3-4 plus fixation)**Espace** 1/2 case ; **Allonge** 0

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 3, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 5**BBA** +0, **BMC** +0, **DMC** 6 (10 contre la mise à terre)**Dons** Attaque en finesse**Compétences** Acrobaties +10, Discrétion +14, Escalade +10, Évasion +6 ; **Modificateurs raciaux** Acrobaties +8, Discrétion +4

#### ÉCOLOGIE

**Environnement** collines tempérées**Organisation** solitaire**Trésor** aucun

#### PARTICULARITÉS

**Fixation (Ext)** Lorsqu'une belette touche avec son attaque de morsure, elle se fixe automatiquement sur sa cible (comme par une lutte) et inflige automatiquement des dégâts de morsure chaque round.

Les belettes sont des prédateurs qui se contentent de s'attaquer aux poulaillers ou aux animaux domestiques lorsqu'ils se trouvent dans une zone civilisée.

### CHAT

**FP 1/4**

XP 100

Animal de taille TP et d'alignement N

**Init** +2 ; **Sens** vision nocturne, odorat ; Perception +5

#### DÉFENSE

**CA** 14, contact 14, dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)**pv** 3 (1d8-1)**Ref** +4, **Vig** +1, **Vol** +1

#### ATTAQUE

**Vitesse** 6**Càc** 2 griffes +4 (1d2-4) et morsure +4 (1d3-4)**Espace** 1/2 case ; **Allonge** 0

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 3, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 7**BBA** +0, **BMC** +0, **DMC** 6 (10 contre la mise à terre)**Dons** Attaque en finesse**Compétences** Discrétion +14, Escalade +6, Perception +5 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4, Escalade +4

#### ÉCOLOGIE

**Environnement** plaines ou milieux urbains tempérés ou chauds**Organisation** solitaire, couple ou groupe (3-12)**Trésor** aucun

Les chats adultes pèsent entre 2,5 et 7,5 kg.

### CHAUVES-SOURIS

**FP 1/8**

XP 50

Animal de taille Min et d'alignement N

**Init** +2 ; **Sens** sens aveugle 4 ca, vision nocturne ; Perception +6

#### DÉFENSE

**CA** 16, contact 16, dépourvu 14 (Dex +2, taille +4)**pv** 2 (1d8-2)**Ref** +4, **Vig** +0, **Vol** +2

#### ATTAQUE

**Vitesse** 1, vol 8 (bonne)**Càc** morsure +6 (1d3-4)**Espace** 1/5 case ; **Allonge** 0

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 1, **Dex** 15, **Con** 6, **Int** 2, **Sag** 14, **Cha** 5**BBA** +0, **BMC** -2, **DMC** 3**Dons** Attaque en finesse**Compétences** Perception +6, Vol +16 ; **Modificateurs raciaux** Perception +4

#### ÉCOLOGIE

**Environnement** forêts et déserts tempérés ou chauds**Organisation** colonie (10-400)**Trésor** aucun

La plupart des chauves-souris sont insectivores ou mangent des fruits, mais il existe au moins une espèce qui boit le sang.

### CORBEAU

**FP 1/6**

XP 65

Animal de taille TP et d'alignement N

**Init** +2 ; **Sens** vision nocturne ; Perception +6

#### DÉFENSE

**CA** 14, contact 14, dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)**pv** 3 (1d8-1)**Ref** +4, **Vig** +1, **Vol** +2

#### ATTAQUE

**Vitesse** 2, vol 8 (moyenne)**Càc** morsure +4 (1d3-4)**Espace** 1/2 case ; **Allonge** 0

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 2, **Dex** 15, **Con** 8, **Int** 2, **Sag** 15, **Cha** 7**BBA** +0, **BMC** +0, **DMC** 6**Dons** Attaque en finesse, Talent (Perception)**Compétences** Perception +6, Vol +5

#### ÉCOLOGIE

**Environnement** forêts tempérées**Organisation** solitaire, couple, groupe (3-12) ou vol (13-100)**Trésor** aucun

Le corbeau est un saprophage omnivore qui mange des charognes, des insectes, des restes de nourriture, des baies et même des petits animaux.

### CRAPAUD

**FP 1/8**

XP 50

Animal de taille Min et d'alignement N

**Init** +1 ; **Sens** vision nocturne, odorat ; Perception +5

**DÉFENSE**

CA 15, contact 15, dépourvu 14 (Dex +1, taille +4)

pv 2 (1d8-2)

Ref +3, Vig +0, Vol +2

**ATTAQUE**

Vitesse 1

Espace 1/2 case ; Allonge 0

**CARACTÉRISTIQUES**

For 1, Dex 12, Con 6, Int 1, Sag 15, Cha 4

BBA +0, BMC -3, DMC 2 (6 contre la mise à terre)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +21, Perception +5 ; Modificateurs raciaux  
Discrétion +4**ÉCOLOGIE**

Environnement forêts tempérés ou chaudes

Organisation solitaire, couple ou groupe (3-100)

Trésor aucun

Les crapauds sont des amphibiens inoffensifs à la peau rugueuse.

**FAUCON****FP 1/3**

XP 135

Animal de taille TP et d'alignement N

Init +3 ; Sens vision nocturne ; Perception +14

**DÉFENSE**

CA 15, contact 15, dépourvu 12 (Dex +3, taille +2)

pv 4 (1d8)

Ref +5, Vig +2, Vol +2

**ATTAQUE**

Vitesse 2, vol 12 (moyenne)

Càc 2 serres +5 (1d4-2)

Espace 1/2 case ; Allonge 0

**CARACTÉRISTIQUES**

For 6, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 14, Cha 7

BBA +0, BMC +1, DMC 9

Dons Attaque en finesse

Compétences Perception +14, Vol +7 ; Modificateurs raciaux Perception  
+8**ÉCOLOGIE**

Environnement forêts tempérées

Organisation solitaire ou couple

Trésor aucun

Les fauconniers accordent une grande valeur à ces majestueux oiseaux. Ils deviennent de bons compagnons de chasse s'ils reçoivent l'entraînement approprié dès la naissance.

**HIBOU****FP 1/3**

XP 135

Animal de taille TP et d'alignement N

Init +3 ; Sens vision nocturne ; Perception +10

**DÉFENSE**

CA 15, contact 15, dépourvu 12 (Dex +3, taille +2)

pv 4 (1d8)

Ref +5, Vig +2, Vol +2

**ATTAQUE**

Vitesse 2, vol 12 (moyenne)

Càc 2 serres +5 (1d4-2)

Espace 1/2 case ; Allonge 0

**CARACTÉRISTIQUES**

For 6, Dex 17, Con 11, Int 2, Sag 15, Cha 6

BBA +0, BMC +1, DMC 9

Dons Attaque en finesse



Compétences Discrétion +15, Perception +10, Vol +7 ; Modificateurs  
raciaux Discrétion +4, Perception +4

**ÉCOLOGIE**

Environnement forêts tempérées

Organisation solitaire ou couple

Trésor aucun

Les hiboux sont des oiseaux nocturnes qui se repaissent de rongeurs. Ils volent en ne faisant quasiment pas de bruit.

**LÉZARD****FP 1/6**

XP 65

Animal de taille TP et d'alignement N

Init +2 ; Sens vision nocturne ; Perception +1

**DÉFENSE**

CA 14, contact 14, dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 3 (1d8-1)

Ref +4, Vig +1, Vol +1

**ATTAQUE**

Vitesse 4, escalade 4

Càc morsure +4 (1d4-4)

Espace 1/2 case ; Allonge 0

**CARACTÉRISTIQUES**

For 3, Dex 15, Con 8, Int 1, Sag 12, Cha 2

BBA +0, BMC +0, DMC 6 (10 contre la mise à terre)

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +14, Escalade +10 ;  
Modificateurs raciaux Acrobaties +8**ÉCOLOGIE**

Environnement tempéré ou chaud

Organisation solitaire, couple ou nid (3-8)

Trésor aucun

On peut trouver des lézards dans tous les climats tempérés ou tropicaux. Lorsqu'ils ont affaire à des prédateurs, les lézards fuient et se cachent.

**RAT****FP 1/4**

XP 100

Animal de taille TP et d'alignement N

Init +2 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +1

**DÉFENSE**

CA 14, contact 14, dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 4 (1d8)

Ref +4, Vig +2, Vol +1

**ATTAQUE**

Vitesse 3, escalade 3, nage 3

Càc morsure +4 (1d3-4)

Espace 1/2 case ; Allonge 0

### CARACTÉRISTIQUES

For 2, Dex 15, Con 11, Int 2, Sag 13, Cha 2

BBA +0, BMC +0, DMC 6 (10 contre la mise à terre)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +18, Escalade +10, Natation +10 ;

Modificateurs raciaux Discrétion +4

### ÉCOLOGIE

Environnement tempéré

Organisation solitaire, couple, nid (3-12) ou horde (13-100)

Trésor aucun

Féconds et discrets, les rats sont des rongeurs omnivores qui pullulent surtout dans les zones urbaines.



### SINGE

FP 1/4

XP 100

Animal de taille TP et d'alignement N

Init +2 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +5

### DÉFENSE

CA 14, contact 14, dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 4 (1d8)

Ref +4, Vig +2, Vol +1

### ATTAQUE

Vitesse 6, escalade 6

Càc morsure +4 (1d3-4)

Espace 1/2 case ; Allonge 0

### CARACTÉRISTIQUES

For 3, Dex 15, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 5

BBA +0, BMC +0, DMC 6 (10 contre la mise à terre)

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +10, Escalade +10, Perception +5 ;

Modificateurs raciaux Acrobaties +8

### ÉCOLOGIE

Environnement forêts chaudes

Organisation solitaire, couple, groupe (3-9) ou troupeau (10-40)

Trésor aucun

Les singes sont des créatures très sociables. Ils passent la plupart de leur journée à rechercher de la nourriture.

### VIPÈRE

FP 1/2

XP 200

Animal de taille TP et d'alignement N

Init +3 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +9

### DÉFENSE

CA 16, contact 15, dépourvu 13 (Dex +3, naturelle +1, taille +2)

pv 3 (1d8-1)

Ref +5, Vig +1, Vol +1

### ATTAQUE

Vitesse 4, escalade 4, nage 4

Càc morsure +5 (1d2-2 plus poison)

Espace 1/2 case ; Allonge 0

### CARACTÉRISTIQUES

For 4, Dex 17, Con 8, Int 1, Sag 13, Cha 2

BBA +0, BMC +1, DMC 8 (10 contre la mise à terre)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +15, Escalade +11, Natation +11, Perception

+9 ; Modificateurs raciaux Discrétion +4, Perception +4

### ÉCOLOGIE

Environnement tempéré ou chaud

Organisation solitaire

Trésor aucun

### PARTICULARITÉS

Poison (Ext) Morsure — blessure ; JdS Vigueur DD 9 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet 1d2 Con ; guérison 1 JdS

Les vipères ne sont pas des serpents spécialement agressifs, mais leur morsure venimeuse peut être mortelle.



# GOBELINS

*Cette créature ne mesure que 90 cm de hauteur. Son corps chétif de forme humanoïde semble ridicule à côté de son énorme tête disgracieuse.*

## GOBELIN

FP 1/3

XP 135

Gobelin homme d'armes 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P et d'alignement NM

Init +6 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception -1

### DÉFENSE

CA 16, contact 13, dépourvu 14 (armure +2, bouclier +1, Dex +2, taille +1)

pv 6 (1d10+1)

Ref +2, Vig +3, Vol -1

### ATTAQUE

Vitesse 6

Càc épée courte +1 (1d4/19-20)

Dist arc court +3 (1d4/x3)

### CARACTÉRISTIQUES

For 11, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

BBA +1, BMC +0, DMC 12

Dons Science de l'initiative

Compétences Discrétion +10, Équitation +10, Natation +4 ;

Modificateurs raciaux Discrétion +4, Équitation +4

Langues gobelin

### ÉCOLOGIE

Environnement forêts et plaines tempérées (généralement régions côtières)

Organisation gang (4-9), patrouille de guerre (10-16 avec des chiens gobelins comme montures) ou tribu (17+ plus 100% de non-combattants ; 1 sergent de niveau 3 par 20 adultes ; 1 ou 2 lieutenants de niveau 4 ou 5 ; 1 chef de niveau 6 à 8 ; et 10-40 chiens gobelins, loups or worgs)

Trésor équipement de PNJ (armure de cuir, bouclier léger en bois, épée courte, arc court avec 20 flèches, autre trésor)

Les gobelins préfèrent vivre dans les grottes, au sein de grands amas denses de ronces et de buissons ou dans des bâtiments construits puis abandonnés par d'autres. Rares sont les gobelins qui possèdent suffisamment de motivation pour construire leurs propres édifices. Les gobelins préfèrent les régions côtières car ils aiment tout particulièrement fouiller les débris amenés par l'eau dans leur quête sans fin pour trouver quelque trésor au milieu de ce que les races plus civilisées rejettent.

Les gobelins sont capables d'éprouver un sentiment de haine très profonde. Rares sont les choses qui parviennent à inciter leur colère autant que les gnomes (leurs ennemis ancestraux), les

chevaux (qui effraient terriblement les gobelins) et les chiens normaux (que les gobelins considèrent comme des pâles copies des chiens gobeilns).

Les gobelins sont également plutôt superstitieux. La magie leur inspire un mélange d'émerveillement et de peur. Ils voient également de la magie dans les choses normales : le feu et l'écriture possèdent des pouvoirs mystiques dans la culture gobeline. Ils apprécient beaucoup le feu, et surtout sa capacité à détruire très efficacement et le fait qu'il ne soit pas nécessaire d'être fort pour l'utiliser, mais ils détestent l'écriture. Les gobelins pensent que l'écriture vole les mots qui se trouvent dans leur tête. À cause de cette croyance, les gobelins sont quasiment tous illettrés.

Les gobelins sont voraces et peuvent avaler une quantité de nourriture égale au poids de leur corps chaque jour, sans grossir. Les repaires des gobelins comportent toujours de nombreuses salles de stockage et plusieurs garde-manger. Ils préfèrent la chair humaine et la chair gnome, mais ils ne refuseront aucune autre nourriture, si ce n'est peut-être les légumes.

### Personnages gobelins

Les gobelins sont définis par leur niveau de classe ; ils ne possèdent pas de DV raciaux. Tous les gobelins possèdent les traits raciaux suivants.

**-2 Force, +4 Dextérité, -2 Charisme.** Les gobelins sont rapides mais faibles et pas très agréables à côtoyer.

**Petit.** Les gobelins sont des créatures de taille P et gagnent donc un bonus de taille de +1 à leur CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un malus de -1 au BMC et à la DMC, ainsi qu'un bonus de +4 aux tests de Discrétion.

**Rapide.** Les gobelins sont rapides malgré leur taille ; ils ont une vitesse de déplacement de base de 6 cases.

### Vision dans le noir.

Les gobelins peuvent voir dans le noir jusqu'à une distance de 12 cases.

**Compétent.** Bonus racial de +4 aux tests d'Équitation et de Discrétion.

**Langues.** Les gobelins entrent en jeu en parlant le gobelin. Les gobelins dotés d'une Intelligence élevée peuvent choisir des langues supplémentaires dans la liste suivante : commun, draconique, gnoll, gnome, halfling, nain, orque.



## GORILLE

*Ses larges yeux enfoncés profondément se démarquent sous le front épais de ce grand gorille. Il avance sur ses pattes et sur les jointures de ses poings.*

### GORILLE

FP 2

XP 600

Animal de taille G et d'alignement N

Init +2 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +8

#### DÉFENSE

CA 14, contact 11, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +3, taille -1)

pv 19 (3d8+6)

Ref +5, Vig +7, Vol +2

#### ATTAQUE

Vitesse 6, grimper 6

Càc 2 poings +3 (1d6+2)

Espace 2 cases ; Allonge 2 cases

#### CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +2, BMC +6, DMC 18

Dons Vigueur surhumaine, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +6, Escalade +14, Perception +8

#### ÉCOLOGIE

Environnement forêts chaudes

Organisation solitaire, couple ou troupe (3-12)

Trésor aucun

Un gorille mâle adulte mesure 2,40 mètres et peut peser jusqu'à 200 kg. Ces créatures sont généralement timides et pacifiques lorsqu'on les laisse tranquilles mais elles sont très attachées à leur territoire et peuvent devenir très agressives si on les provoque. Ce bloc descriptif peut être utilisé pour n'importe quel type de grands primates similaires aux gorilles ; pour des plus petits singes comme les orangs-outans et les chimpanzés, appliquez-y l'archétype jeune. Les primates encore plus petits devraient utiliser les caractéristiques des singes.

Les gorilles font généralement une impressionnante démonstration de force avant d'attaquer, en se tapant le torse avec leur paumes, en battant des pieds et en rugissant bruyamment. Les adversaires qui ne fuient pas après cette démonstration de force sont attaqués. Les gorilles combattent en groupes avec une grande rage, mettant leurs adversaires en pièces avec leurs mains et leurs dents.

## GORILLE SANGUINAIRE

*Des dents acérées remplissent la bouche de ce grand gorille sauvage et ses longs bras musclés qui se terminent par des griffes incurvées s'étendent jusqu'au sol.*

### GORILLE SANGUINAIRE (GIGANTOPITHÈQUE)

FP 3

XP 800

Animal de taille G et d'alignement N

Init +2 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +8

#### DÉFENSE

CA 15, contact 11, dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +4, taille -1)

pv 30 (4d8+12)

Ref +6, Vig +7, Vol +4

#### ATTAQUE

Vitesse 6, grimper 6

Càc morsure +6 (1d6+4), 2 griffes +6 (1d4+4)

Espace 2 cases ; Allonge 2 cases

Attaque spéciale éventration (2 griffes, 1d4+6)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 19, Dex 15, Con 16, Int 2, Sag 12, Cha 7

BBA +3, BMC +8, DMC 20

Dons Vigueur surhumaine, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +2, Escalade +16, Perception +8

#### ÉCOLOGIE

Environnement forêts chaudes

Organisation solitaire, couple ou troupe (3-6)

Trésor fortuit

Le gorille sanguinaire, que les érudits connaissent sous le nom de gigantopithèque, est une créature bien plus dangereuse et sauvage que le relativement calme gorille. Un gorille sanguinaire adulte mesure 2,70 mètres et pèse 600 kg. Il attaque tout intrus qui ose s'aventurer sur son territoire, y compris les autres gorilles sanguinaires qui ne font pas partie de son groupe et il ne cesse d'attaquer que lorsque l'adversaire est mort ou qu'il s'enfuit.

Un gorille sanguinaire ne fait aucune démonstration de force et ne donne aucun avertissement avant d'attaquer : il se lance simplement au combat avec peu ou pas de provocation et met ses adversaires en pièces avec ses griffes et ses dents. Si un adversaire lourdement protégé bloque le chemin du gorille sanguinaire, ce dernier tente de l'agripper, de le plaquer au sol et de l'éventrer.



# GOULE

Cette créature humanoïde possède des dents longues et acérées et sa chair pâle est comme étirée tout autour de sa forme décharnée.

## GOULE

FP 1

XP 400

Mort-vivant de taille M et d'alignement CM

Init +2 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +7

### DÉFENSE

CA 14, contact 12, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 13 (2d8+4)

Ref +2, Vig +2, Vol +5

Capacités défensives résistance à la canalisation +2

### ATTAQUE

Vitesse 6

Càc morsure +3 (1d6+1 plus maladie et paralysie) et 2 griffes +3 (1d6+1 plus paralysie)

Attaque spéciale paralysie (1d4+1 rounds, DD 13, les elfes sont immunisés à cet effet)

### CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 14

BBA +1, BMC +2, DMC 14

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +4, Discrétion +7, Escalade +6, Natation +3, Perception +7

Langue commun

### ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel environnement terrestre

Organisation solitaire, gang (2-4) ou meute (7-12)

Trésor standard

### PARTICULARITÉS

**Maladie (Sur) Fièvre des goules :** Morsure — blessure ; JdS Vigueur DD 12 ; délai 1 jour ; fréquence 1 jour ; effet affaiblissement 1d3 Con et 1d3 Dex ; guérison 2 JdS consécutifs. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution. Un humanoïde qui meurt de la fièvre des goules se relève sous la forme d'une goule au milieu de la nuit qui suit. Un humanoïde qui devient une goule ainsi ne conserve aucune des capacités qu'il possédait de son vivant. Il n'est pas soumis au contrôle des autres goules mais une faim de chair vivante l'assaille et il agit comme une goule normale. Un humanoïde possédant 4 DV ou plus se relève sous la forme d'un blème [ghast].

Les goules sont des morts-vivants qui hantent les cimetières et dévorent des corps. Selon les légendes, les premières goules auraient été des humains cannibales qui auraient été ramenés de la mort à cause de leur appétit contraire à la nature ou encore des humains qui se sont repus des restes pourrissants de leurs frères de leur vivant et qui sont morts de la terrible maladie (et ont été relevés). La véritable origine de ces bouffe-tout morts-vivants n'est pas claire.

Les goules s'établissent au bord de la civilisation (dans ou près des cimetières ou dans les égouts des villes), là où elles peuvent trouver d'amples réserves de leur nourriture favorite. Ils préfèrent les corps en putréfaction et ils enterrent souvent leurs victimes

pendant un moment pour rehausser leur goût mais, s'ils sont suffisamment affamés, ils dévorent les proies qu'ils viennent de tuer. La plupart des goules de la surface vivent de manière primitive mais certaines rumeurs circulent au sujet de villes de goules sous la surface, dirigées par des prêtres qui vénèrent d'anciens dieux cruels ou d'étranges seigneurs-démons de la faim. Les habitudes alimentaires de ces goules « civilisées » ne sont pas moins horribles que celles de goules de la surface. En fait, le concept d'un banquet pour goules joliment préparé est peut-être encore plus horrible que l'idée de se repaître directement de ce qui se trouve à l'intérieur d'un cercueil.

### Blème [Ghast]

Les blèmes sont des goules possédant l'archétype de monstre avancé. La paralysie des blèmes affectent même les elfes. Les blèmes se regroupent en meutes d'individus de même type ou dirigent des groupes de goules normales. La pauteur de la mort et de la corruption qui entoure ces créatures est étouffante, ce qui leur donne la capacités extraordinaire de pauteur (rayon de 2 cases, Vigueur DD 15 pour annuler, fiévreux pendant 1d6+4 minutes).

### Lacédon

Ces cousins aquatiques des goules s'installent près des récifs cachés ou d'autres endroits où il y a de grandes chances que les navires s'abîment. Les lacédons possèdent une vitesse de déplacement au sol de 6 cases et une vitesse de nage de 6 cases.





## LINNORM DES FALAISES

Cette immense dragon sans ailes dresse son corps de serpent. Sa triple queue et ses puissantes griffes fouettent l'air.

### LINNORM DES FALAISES

FP 14

XP 38 400

Dragon de taille Gig et d'alignement CM

Init +8 ; Sens vision dans le noir 24 cases, vision nocturne, odorat, vision véritable ; Perception +22

#### DÉFENSE

CA 29, contact 10, dépourvu 25 (Dex +4, naturelle +19, taille -4)

pv 202 (15d12+105) ; régénération 10 (fer froid)

Ref +15, Vig +16, Vol +13

Capacités défensives liberté de mouvement ; RD 15/fer froid ; Immunités malédictions, feu, effets mentaux, paralysie, poison, sommeil ; RM 25

#### ATTAQUE

Vitesse 8, vol 20 (moyenne), nage 12

Càc morsure +23 (2d8+12/19-20 plus poison), 2 griffes +23 (1d8+12), queue +18 (2d6+6 plus étreinte)

Espace 4 cases ; Allonge 4 cases

Attaques spéciales souffle, constriction (queue, 2d6+18), malédiction mortelle

#### CARACTÉRISTIQUES

For 34, Dex 18, Con 25, Int 5, Sag 18, Cha 21

BBA +15, BMC +31 (+35 pour la lutte), DMC 45 (ne peut être mis à terre)

Dons Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat aveugle, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de la bousculade, Science du critique (morsure), Science de l'initiative

Compétences Natation +38, Perception +22, Vol +16

Langues aklo, draconique, sylvestre

#### ÉCOLOGIE

Environnement collines froides

Organisation solitaire

Trésor triple

#### PARTICULARITÉS

**Souffle (Sur)** Une fois tous les 1d4 rounds, en une action simple, un linnorm des falaises peut souffler une ligne de 24 cases de magma infligeant 15d8 points de dégâts de feu à toutes les créatures touchées (un jet de Réflexes de DD 24 permet de diviser les dégâts par deux). Cette ligne de magma reste extrêmement chaude (rouge) pendant 1 round après que le linnorm l'ait créée. Les créatures qui ont subi des dégâts lors du premier round se voient infliger 6d6 points de dégâts de feu lors du second round (un jet de Réflexes de DD 24 permet d'annuler ces dégâts), de même que toute créature qui traverse la ligne de magma. Si le linnorm était en vol lorsqu'il a craché le magma, celui-ci tombe lors du second round sous la forme d'une pluie de feu (sur une hauteur maximale de 12 cases) et inflige 6d6 points de dégâts (un jet de Réflexes de DD 24 permet d'annuler ces dégâts) à toutes les créatures qui passent à travers. Lors du troisième round, la ligne de magma se refroidit pour devenir une fine couche

de pierre fragile qui se décompose rapidement en poudre et en sable en quelques heures ; le magma qui s'est transformé en pluie de feu se consume entièrement au cours du second round et ne laisse qu'un peu de fumée dans l'air (celle-ci se disperse rapidement). Les DD des jets de sauvegarde dépendent de la Constitution.

**Malédiction mortelle (Sur)** Lorsqu'une créature tue un linnorm des falaises, elle est affectée par la malédiction du feu. *Malédiction du Feu* : JdS Volonté DD 22 ; effet la créature gagne une vulnérabilité au feu. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

**Liberté de mouvement (Ext)** Un linnorm des falaises est constamment sous l'effet d'une *liberté de mouvement*, comme le sort du même nom. Cet effet ne peut pas être dissipé.

**Poison (Sur)** Morsure — blessure ; JdS Vigueur DD 24 ; fréquence 1/round pendant 10 rounds ; effet 2d6 points de dégâts de feu et affaiblissement de 1d4 Con ; guérison 2 JdS consécutifs. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

**Vision véritable (Ext)** Un linnorm des falaises est constamment sous l'effet d'une *vision véritable*, comme le sort de même nom.

Comme tous les linnorms, les terribles linnorms des falaises sont de puissants dragons primitifs qui habitent dans les régions sauvages loin au nord des territoires où la civilisation ose avancer. Le linnorm des falaises est l'un des individus les plus faibles de son espèce, mais il reste un prédateur dévastateur. Ces êtres bénis si pas par les dieux alors par une sorte de conscience primaire issue du monde mystérieux des fées infligent une puissante malédiction à tous ceux qui parviennent à les tuer. Un linnorm des falaises mesure 18 m de long et pèse 6 000 kg.



## LOUP

*Ce puissant canidé observe ses proies de ses yeux jaunes et perçant alors que sa langue sort et rentre en léchant ses dents acérées.*

### LOUP

FP 1/2

XP 400

Animal de taille M et d'alignement N

Init +2 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +8

#### DÉFENSE

CA 14, contact 12, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

pv 13 (2d8+4)

Ref +5, Vig +5, Vol +1

#### ATTAQUE

Vitesse 10

Càc morsure +2 (1d6+1 plus mise à terre)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

BBA +1, BMC +2, DMC 14 (18 contre la mise à terre)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +6, Survie +1 (+5 pour pister grâce à l'odorat), Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** Survie +4 pour pister grâce à l'odorat

#### ÉCOLOGIE

Environnement forêts froides ou tempérées

Organisation solitaire, couple ou meute (3-12)

Trésor aucun

Les loups, qu'ils se promènent seuls ou en meutes, se situent au sommet de la chaîne alimentaire. Féroce et territoriaux et pouvant aller exceptionnellement loin pour chasser, les loups d'une meute parcourent de larges régions. Les larges pattes d'un loup abritent de petits coussinets qui l'aident à se déplacer sur la neige et sa fourrure est une cape épaisse et hermétique qui varie en couleur du gris au brun et allant même jusqu'au noir chez certaines espèces. Ses pattes renferment des glandes odorantes qui marquent le sol lorsqu'il voyage, ce qui l'aide à retrouver son chemin ou à indiquer sa position aux autres membres de sa meute. Les loups mesurent généralement de 75 à 90 cm de hauteur aux épaules et pèsent entre 23 et 75 kg, les femelles étant légèrement plus petites.



## LOUP SANGUINAIRE

*Cet immense loup noir est aussi grand qu'un cheval. Ses crocs sont grands et acérés comme des couteaux.*

### LOUP SANGUINAIRE

FP 3

XP 800

Animal de taille G et d'alignement N

Init +2 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +10

#### DÉFENSE

CA 14, contact 11, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +3, taille -1)

pv 37 (5d8+15)

Ref +6, Vig +7, Vol +2

#### ATTAQUE

Vitesse 10

Càc morsure +7 (1d8+6 plus mise à terre)

Espace 2 cases ; Allonge 1 case

#### CARACTÉRISTIQUES

For 19, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 10

BBA +3, BMC +8, DMC 20 (24 contre la mise à terre)

Dons Arme de prédilection (morsure), Course, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +3, Survie +1 (+5 pour pister grâce à l'odorat), Perception +10 ; **Modificateurs raciaux** Survie +4 pour pister grâce à l'odorat

#### ÉCOLOGIE

Environnement forêts froides ou tempérées

Organisation solitaire, couple ou meute (3-8)

Trésor aucun

Cette énorme version sanguinaire du loup incarne cet animal dans sa forme la plus bestiale. Ces créatures adoptent un comportement similaire à celui des loups normaux mais sont plus agressives. Les géants se servent souvent des loups sanguinaires comme compagnons de chasse ou comme vicieux animaux de garde. Certains humanoïdes féroces et certains hommes des bois utilisent des loups sanguinaires entraînés comme montures. Les fourrures des loups sanguinaires, plus sombres que celles des loups normaux, tendent vers le noir ou le gris tacheté. Un loup sanguinaire adulte fait généralement 2,70 mètres de long et pèse à peu près 400 kg.

# MOMIE

*Cet humanoïde enrubanné de la tête aux pieds dans d'anciennes bandelettes de lin moisi se déplace en traînant les pieds.*

## MOMIE

FP 5

XP 1 600

Mort-vivant de taille M et d'alignement LM

Init +0 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +16

Aura de désespoir (6 cases, paralysie pendant 1d4 rounds, Volonté DD 16 annule)

### DÉFENSE

CA 20, contact 10, dépourvu 20 (naturelle +10)

pv 60 (8d8+24)

Ref +2, Vig +4, Vol +8

RD 5/— ; Immunité traits des morts-vivants

Faiblesse vulnérabilité au feu

### ATTAQUE

Vitesse 4

Càc coup +14 (1d8+10 plus putréfaction de la momie)

### CARACTÉRISTIQUES

For 24, Dex 10, Con —, Int 6, Sag 15, Cha 15

BBA +6, BMC +13, DMC 23

Dons Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Robustesse, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +11, Perception +16

### ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel environnement

Organisation solitaire, escouade gardienne (2-6) ou détachement gardien (7-12)

Trésor standard

### PARTICULARITÉS

**Désespoir (Sur)** Toutes les créatures situées dans un rayon de 6 cases et capables de voir la momie doivent réussir un jet de Volonté de DD 16 pour éviter d'être paralysées par la terreur pendant 1d4 rounds. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou non, la créature ne peut plus être affectée par la capacité de désespoir de la même momie pendant 24 heures. C'est un effet mental de terreur et de paralysie. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme.

**Putréfaction de la momie (Sur)** malédiction et maladie — coup ; JdS Vigueur DD 16 ; délai 1 minute ; fréquence 1/jour ; effet 1d6 Con et 1d6 Cha ; guérison —. La putréfaction de la momie est à la fois une malédiction et une maladie et ne peut être guérie que si la malédiction est tout d'abord levée puis la maladie est soignée par magie. Même après que la partie malédiction ait été levée, la créature qui en est victime ne peut pas se défaire de la maladie avec le temps. Toute personne lançant un sort de conjuration (guérison) sur la victime doit réussir un test de NLS de DD 20 ; en cas d'échec, le sort est perdu et la guérison n'a aucun effet. Toute personne qui meurt de putréfaction de la momie se transforme en poussière et ne peut pas être ramenée à la vie sans un sort de *résurrection* ou une autre méthode au moins aussi puissante. Le DD des JdS dépend du Charisme.

Créées pour protéger les tombes des morts honorés, les momies sont toujours vigilantes envers ceux qui pourraient venir profaner leur territoire sacré.

Les momies sont créées par un procédé d'embaumement assez long et dégoûtant au cours duquel tous les organes principaux du corps sont enlevés et remplacés par des herbes et des fleurs séchées. Après ce rituel, la chair est ointe d'huiles sacrées et enrubannée de tissus purificateurs. Le créateur termine la cérémonie en utilisant le sort de *création de morts-vivants*.

La plupart des momies sont créées seulement pour servir de gardiens et restent fidèles à la tâche qu'on leur a confiée jusqu'à leur destruction, mais certaines momies puissantes disposent d'un libre-arbitre bien plus important. La majorité d'entre elles sont au moins des prêtres de niveau 10 et il s'agit souvent de rois ou de pharaons qui ont fait appel à des dieux maléfiques ou à des nécromanciens sinistres pour lier leur âme à leur corps après leur mort. Le plus souvent, c'est pour pouvoir continuer à régner même depuis la tombe mais, parfois, tout simplement pour échapper à une après-vie qu'ils redoutent et pensent se résumer à une éternité de tourments.





## OMBRE

*Cet ombre furtive qu'on ne peut qu'apercevoir du coin de l'oeil possède une silhouette humanoïde animée d'une vie maléfique.*

### OMBRE

FP 3

XP 800

Mort-vivant (intangible) de taille M et d'alignement CM

Init +2 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +8

#### DÉFENSE

CA 15, contact 15, dépourvu 12 (Dex +2, esquive +1, parade +2)

pv 19 (3d8+6)

Ref +3, Vig +3, Vol +4

**Capacités défensives** intangible, résistance à la canalisation +2 ;  
**Immunité** traits des morts-vivants

#### ATTAQUE

Vitesse vol 8 (bonne)

Càc toucher intangible +4 (affaiblissement 1d6 For)

**Attaque spéciale** création de rejetons

#### CARACTÉRISTIQUES

For —, Dex 14, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 15

BBA +2, BMC +4, DMC 17

**Dons** Esquive, Talent (Perception)

**Compétences** Discrétion +8 (+12 sous une lumière faible, +4 sous une lumière vive), Vol +11 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4 sous une lumière faible (-4 sous une lumière vive)

#### ÉCOLOGIE

**Environnement** n'importe quel environnement

**Organisation** solitaire, couple, gang (3-6) ou nuée (7-12)

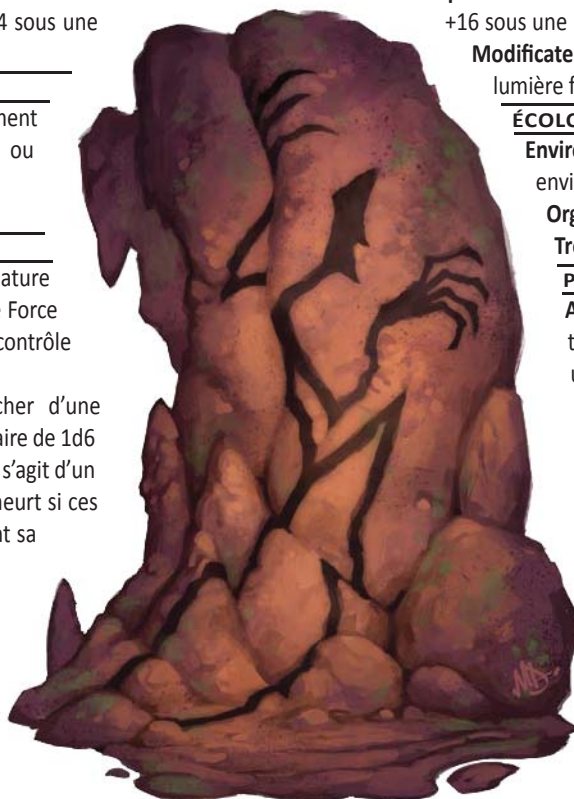
**Trésor** standard

#### PARTICULARITÉS

**Création de rejetons (Sur)** Une créature humanoïde tuée par l'affaiblissement de Force d'une ombre devient une ombre sous le contrôle de son meurtrier après 1d4 rounds.

**Affaiblissement de Force (Sur)** Le toucher d'une ombre inflige un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force aux créatures vivantes. Il s'agit d'un effet d'énergie négative. Une créature meurt si ces dégâts de Force sont égaux ou dépassent sa valeur actuelle de Force.

Les sinistres ombres se faufile sur la frontière entre l'obscurité des ténèbres et la pure vérité de la lumière. Les ombres préfèrent hanter des ruines que la civilisation a quittées, où elles peuvent chasser les vivants suffisamment téméraires pour pénétrer sur leur territoire. Les ombres sont des terreurs mortes-vivantes et, en tant que telles, ne nourrissent aucun but ni motif observable autre que le désir de drainer la vie et la vitalité des créatures.



## OMBRE SUPÉRIEURE

*Cette silhouette d'ombres ondule et se déplace avec une grâce erratique, comme si elle était éclairée par un feu invisible.*

### OMBRE SUPÉRIEURE

FP 8

XP 4 800

Mort-vivant (intangible) de taille M et d'alignement CM

Init +5 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +13

#### DÉFENSE

CA 18, contact 18, dépourvu 12 (Dex +5, esquive +1, parade +2)

pv 58 (9d8+18)

Ref +8, Vig +5, Vol +7

**Capacités défensives** intangible, résistance à la canalisation +2 ;  
**Immunité** traits des morts-vivants

#### ATTAQUE

Vitesse vol 8 (bonne)

Càc toucher intangible +11 (affaiblissement 1d8 For)

**Attaque spéciale** création de rejetons (comme l'ombre), affaiblissement de Force

#### CARACTÉRISTIQUES

For —, Dex 20, Con —, Int 6, Sag 12, Cha 15

BBA +6, BMC +11, DMC 24

**Dons** Attaque au vol, Esquive, Mobilité, Talent (Discrétion, Perception)

**Compétences** Discrétion +20 (+24 sous une lumière faible, +16 sous une lumière vive), Perception +13, Vol +15 ;

**Modificateurs raciaux** Discrétion +4 sous une lumière faible (-4 sous une lumière vive)

#### ÉCOLOGIE

**Environnement** n'importe quel environnement

**Organisation** solitaire

**Trésor** standard

#### PARTICULARITÉS

**Affaiblissement de Force (Sur)** Le toucher d'une ombre supérieure inflige un affaiblissement temporaire de 1d8 points de Force aux créatures vivantes. Il s'agit d'un effet d'énergie négative. Une créature meurt si ces dégâts de Force sont égaux ou dépassent sa valeur actuelle de Force.

Les ombres supérieures sont des ombres mortes-vivantes tout spécialement nourries d'énergie négative comme celles qui ont passé de longues périodes sur le plan des Ombres baigné d'énergie négative ou celles qui ont drainé la vie de milliers de victimes. Ces monstres morts-vivants sont souvent accompagnés d'une petite bande d'ombres normales qui les considèrent comme leurs dirigeants et se joignent à sa cause.

## RAT SANGUINAIRE

Ce rat sale est aussi grand qu'un petit chien. Il est recouvert d'une fourrure épaisse et possède une longue queue couverte de croûtes et deux yeux brillants.

### RAT SANGUINAIRE

FP 1/3

XP 135

Animal de taille P et d'alignement N

Init +3 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +4

#### DÉFENSE

CA 14, contact 14, dépourvu 11 (Dex +3, taille +1)

pv 5 (1d8+1)

Ref +5, Vig +3, Vol +1

#### ATTAQUE

Vitesse 8, grimper 4, nage 4

Càc morsure +1 (1d4 plus maladie)

Attaque spéciale maladie

#### CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 4

BBA +0, BMC -1, DMC 12 (16 contre la mise à terre)

Dons Talent (Perception)

Compétences Discrétion +11, Escalade +11, Natation +11, Perception +4 ; **Modificateurs raciaux** utilise la Dex pour modifier Escalade et Natation

#### ÉCOLOGIE

Environnement n'importe quel milieu urbain

Organisation solitaire ou meute (2-20)

Trésor aucun

#### PARTICULARITÉS

**Maladie (Ext) fièvre des marais :**

morsure — blessure ; JdS Vigueur DD 11 ; délai 1d3 jours ; fréquence 1/jour ; effet affaiblissement 1d3 Dex et 1d3 Con ; guérison 2 JdS consécutifs. Le DD des JdS dépend de la Constitution.

Les rats sanguinaires peuvent atteindre 60 cm de long et peser jusqu'à 12,5 kg. Ce sont des dangers souvent présents dans les donjons et les égouts des villes.

### Compagnon animal

Caractéristiques de départ. Taille

P ; Vitesse 8, grimper 4, nage

4 ; Attaque morsure (1d4) ;

Caractéristiques For 10, Dex

17, Con 12, Int 2, Sag 12,

Cha 4 ; Particularités vision

nocturne, odorat

Évolution au niveau 4. Attaque morsure (1d4 plus maladie) ;

Caractéristiques For +2, Con +2

## NUÉE DE RATS

Une masse grouillante et tortillante de rats poussant de petits cris s'approche. Leurs dents reflètent la lumière et leurs ongles griffent tout ce qui se trouve sur leur chemin.

### NUÉE DE RATS

FP 2

XP 600

Animal (nuée) de taille TP et d'alignement N

Init +6 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +8

#### DÉFENSE

CA 14, contact 14, dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)

pv 16 (3d8+3)

Ref +5, Vig +4, Vol +2

Capacités défensives traits des nuées

#### ATTAQUE

Vitesse 3, grimper 3, nage 3

Càc nuée (1d6 plus maladie)

Espace 2 cases ; Allonge 0

Attaques spéciales maladie, distraction (DD 12)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 2, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 2

BBA +2, BMC —, DMC —

Dons Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties (équilibre) +6, Discrétion +14, Escalade +10, Natation +10, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** utilise la Dex pour modifier Escalade et Natation

#### ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation solitaire, meute (2-5 nuées) ou horde (6-12 nuées)

Trésor aucun

#### PARTICULARITÉS

**Maladie (Ext) fièvre des marais :** morsure — blessure ; JdS Vigueur DD 12 ; délai 1d3 jours ; fréquence 1/jour ; effet affaiblissement 1d3 Dex et 1d3 Con ; guérison 2 JdS consécutifs. Le DD des JdS dépend de la Constitution.

Une nuée de rats est une masse de centaines de rats porteurs de maladies qui mordent et se chevauchent qu'une faim vorace et incontrôlable pousse à un comportement extrêmement agressif. En grand nombre, ils deviennent des chasseurs affamés capables de tuer un adulte humain en le mordant des centaines de fois. Les nuées de rats se rencontrent souvent dans les égouts des grandes villes humaines. Elles cernent de toutes parts puis attaquent toute proie à sang chaud qui se trouve sur leur chemin.



# SQUELETTE

*Le tas d'os se met tout à coup à bouger ; il se lève et prend une apparence humaine. Ses longs doigts osseux se tendent pour griffer les vivants.*

## SQUELETTE HUMAIN

FP 1/3

XP 135

Mort-vivant de taille M et d'alignement NM

Init +6 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +0

### DÉFENSE

CA 16, contact 12, dépourvu 14 (armure +2, Dex +2, naturelle +2)

pv 4 (1d8)

Ref +2, Vig +0, Vol +2

RD 5/contondant ; Immunité froid, traits de mort-vivant

### ATTAQUE

Vitesse 6

Càc cimenterre brisé +0 (1d6), griffe -3 (1d4+1) ou 2 griffes +2 (1d4+2)

### CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 14, Con —, Int —, Sag 10, Cha 10

BBA +0, BMC +2, DMC 14

Dons Science de l'initiative<sup>8</sup>

Équipement chemise de mailles brisée, cimenterre brisé

### ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation toutes

Trésor aucun

Les squelettes sont les os des morts animés, contraints à la mort-vivance par de la magie noire. La plupart des squelettes sont des automates sans intelligence, mais ils possèdent quand même un instinct maléfique provenant de la force qui les anime, un instinct qui leur permet de manier des armes et de porter une armure.

## Créer un squelette

« Squelette » est un archétype acquis qui peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (autre que morte-vivante) pour autant qu'elle possède un squelette.

FP. Il dépend du nouveau nombre de DV de la créature.

DV	FP	XP
1/2	1/6	65
1	1/3	135
2 à 3	1	400
4 à 5	2	600
6 à 7	3	800
8 à 9	4	1 200
10 à 11	5	1 600
12 à 14	6	2 400
15 à 17	7	3 200
18 à 20	8	4 800

**Alignement.** Toujours NM.

**Type.** Le type de la créature devient mort-vivant. Elle conserve tous les sous-types sauf pour ceux liés à un alignement (comme Bien) et ceux qui indiquent son espèce (comme géant). Elle ne gagne pas le sous-type évolué. Elle

utilise toutes les caractéristiques et les capacités spéciales de la créature de base, à part les modifications indiquées ici.

**Classe d'armure.** L'armure naturelle change comme indiqué ci-dessous :

### Taille du squelette Bonus d'armure naturelle

TP ou moins	+0
P	+1
M ou G	+2
TG	+3
Gig	+6
Col	+10

**Dés de vie.** Enlevez les DV gagnés grâce à des niveaux de classe et changez les DV raciaux en d8. Les créatures sans DV raciaux sont considérés comme ayant 1 DV racial. Si la créature a plus de 20 DV, elle ne peut être transformée en squelette par le sort d'*animation des morts*. Les squelettes utilisent leur modificateur de Charisme pour calculer leurs points de vie en bonus (au lieu de la Constitution).

**Jets de sauvegarde.** Les bonus de base aux jets de sauvegarde sont Vigueur +DV/3, Réflexes +DV/3 et Volonté +DV/2+2.

**Capacités défensives.** Les squelettes perdent les capacités défensives de la créature de base et gagnent une RD 5/contondant et une immunité au froid. Ils gagnent également toutes les immunités et tous les traits des morts-vivants.

**Vitesse.** Les squelettes ne peuvent pas utiliser leurs ailes pour voler. Si la créature de base volait par magie, le squelette le peut encore. Il conserve tous les autres modes de déplacement.

**Attaques.** Un squelette conserve toutes les armes naturelles, les attaques par armes manufacturées et les capacités martiales de la créature de base, à part celles qui ne fonctionnent pas sans chair. Si la créature possède des mains, elle gagne une attaque de griffe par main ; le squelette peut frapper avec chacune de ses attaques de griffes en utilisant son bonus d'attaque entier. Une attaque de griffe inflige des dégâts qui dépendent de la taille du squelette. Si la créature de base pouvait déjà effectuer des attaques de griffes avec ses mains, on utilise les dégâts des griffes du squelette si ceux-ci sont plus élevés.

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

**Caractéristiques.** La Dextérité du squelette augmente de +2. Il ne possède ni valeur de Constitution ni valeur d'Intelligence et sa Sagesse et son Charisme deviennent 10.

**BBA.** Le BBA du squelette est égal aux 3/4 de son DV.

**Compétences.** Un squelette n'a aucun rang de compétence.

**Dons.** Un squelette perd tous les dons de la créature de base et gagne Science de l'initiative comme don en bonus.

**Particularités.** Un squelette perd la plupart des particularités



de la créature de base. Il conserve les particularités extraordinaires qui augmentent ses attaques de corps à corps ou ses attaques à distance.

**Environnement.** N'importe lequel, généralement le même que celui de la créature de base.

**Organisation.** Aucune restriction.

**Trésor.** Généralement aucun, mais, parfois, le créateur du squelette l'équipe d'armes et d'armures magiques.

## AUTRES TYPES DE SQUELETTES

Il existe de nombreux types de squelettes, comme ceux dont les os brûlent d'un feu sans fin et ceux qui laissent un sillage de viscères sur leur passage et qui se reforment avec le temps. Ces deux variantes peuvent être créées par le sort d'*animation des morts* mais ils comptent comme si leur nombre de DV était doublé pour ce qui concerne les limites du sort. Pour le contrôle, c'est leur nombre réel de DV qu'on prend en compte.

La variante de squelette la plus dangereuse est peut-être le champion squelette. Il conserve son intelligence ainsi que les niveaux de classe qu'il possédait de son vivant. Un champion squelette ne peut pas être créé avec *animation des morts* ; ces puissants morts-vivants ne se lèvent que sous certaines conditions rares similaires à celles qui provoquent la création d'un fantôme ou grâce à de complexes rituels maléfiques.

Chacune des variantes de squelettes modifie quelques aspects-clés du squelette de base. Sauf mention contraire, ces variantes peuvent se cumuler : il est possible d'obtenir un champion squelette sanglant et brûlant.

### Squelette sanglant

Un squelette sanglant est enduit d'une épaisse couche de sang et de viscères parcourue d'énergie négative. Celle-ci lui permet de se reformer et de se guérir. En plus des modifications dues à l'archétype, appliquez les ajustements suivants à la créature de base.

**FP.** Comme un squelette normal +1.

**Guérison rapide.** Un squelette sanglant jouit d'une guérison accélérée de 1 point par 2 DV (au minimum 1).

**JdS.** Un squelette sanglant gagne une résistance à la canalisation d'énergie de +4.

**Caractéristiques.** Le squelette sanglant possède un Charisme de 14.

**Particularités.** Un squelette sanglant gagne la particularité suivante.

*Sans-mort (Sur).* Un squelette sanglant est détruit lorsqu'il est réduit à 0 point de vie, mais il revient à la vie une heure plus tard, avec 1 point de vie, ce qui permet à sa guérison accélérée de se remettre à fonctionner. La destruction d'un squelette sanglant est permanente si elle est due à de l'énergie positive, s'il est amené à 0 points de vie dans la zone d'un sort

de *bénédiction* ou de *sanctification*, ou si on verse de l'eau bénite sur ses restes.

### Squelette brûlant

Un squelette brûlant est entouré d'une aura de flammes qui inflige des dégâts de feu à tous ceux qu'elle touche. En plus des changements dus à l'archétype, apportez les modifications suivantes à la créature de base.

**FP.** Comme le squelette normal +1.

**Aura.** Les squelettes brûlants possèdent une aura de feu.

*Aura de feu (Ext).* Les créatures adjacentes à un squelette brûlant subissent 1d6 points de dégâts de feu au début de leur tour. Ceux qui frappent un squelette brûlant à mains nues ou avec une attaque naturelle subissent 1d6 points de dégâts de feu.

**Capacités défensives.** Les squelettes brûlants perdent leur immunité au froid mais gagnent une immunité au feu. Un squelette brûlant gagne une vulnérabilité au froid.

**Corps à corps.** Les attaques au corps à corps d'un squelette brûlant (y compris celles faites avec une arme naturelle ou manufacturée) gagnent 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires.

**Caractéristiques.** Un squelette brûlant a un Charisme de 12.

**Particularités.** Un squelette brûlant explose en flammes lorsqu'il meurt. Toute créature adjacente au squelette lorsqu'il est détruit subit 1d6 points de dégâts de feu par 2 DV du squelette (minimum 1d6). Un jet de Réflexes (de DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV du squelette + le bonus de Charisme du squelette) divise les dégâts par deux.



# STRIGE

Cette créature insectoïde possède deux paires d'ailes semblables à celles des chauves-souris, de nombreuses pattes minces et une trompe extrêmement fine.

## STRIGE

FP 1/2

XP 200

Bête magique de taille TP et d'alignement N

Init +4 ; Sens vision nocturne à 12 cases, vision dans le noir, odorat ; Perception +1

### DÉFENSE

CA 16, contact 16, dépourvu 12 (Dex +4, taille +2)

pv 5 (1d10)

Ref +6, Vig +2, Vol +1

### ATTAQUE

Vitesse 2, vol 8 (moyenne)

Càc contact +7 (fixation)

Espace 1/2 case ; Allonge 0

Attaque spéciale absorption de sang

### CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +1, BMC +3 (+11 pour la lutte une fois fixé), DMC 9 (17 contre la mise à terre)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +16, Vol +8

Particularité malade

### ÉCOLOGIE

Environnement marécages tempérés ou chauds

Organisation solitaire, colonie (2-4), vol (5-8), pluie (5-8) ou nuée (15-40)

Trésor aucun

### PARTICULARITÉS

**Fixation (Ext)** Lorsqu'une strige établit un contact en réussissant une attaque, ses pattes dentelées s'accrochent à la cible et elle se fixe sur place. Lorsqu'une strige s'est attachée, on considère qu'elle est en lutte avec sa proie. La strige perd son bonus de Dextérité à la CA et possède une CA de 12, mais elle s'accroche avec une grande ténacité et insère sa trompe dans la chair de la cible. La strige possède un bonus racial de +8 pour maintenir sa prise sur un ennemi une fois qu'elle est attachée. Une strige attachée peut être frappée à l'aide d'une arme ou être la cible d'une lutte ; si la proie parvient à remporter un jet de lutte ou un test d'Évasion contre la strige, celle-ci est détachée.

**Absorption de sang (Ext)** À la fin de son tour, une strige attachée à un ennemi absorbe son sang, lui infligeant 1 point d'affaiblissement temporaire de Constitution. Une fois qu'une strige a infligé 4 points d'affaiblissement temporaire de Constitution, elle se détache et s'en va pour digérer son repas. Si la victime meurt avant que l'appétit de la strige ne soit comblé, cette dernière se détache et cherche une nouvelle proie.

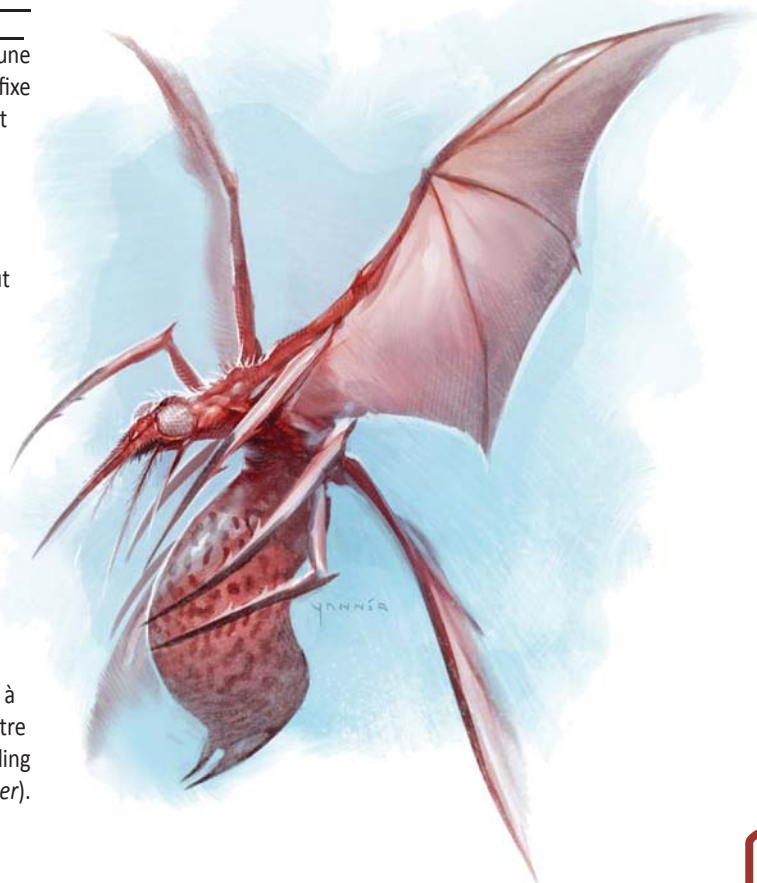
**Malade (Ext)** À cause des marais stagnants où les striges vivent et des nombreux contacts avec le sang de multiples créatures, les striges sont des porteurs de maladies. Toute créature sujette à une attaque d'absorption de sang de strige a 10% de chance d'être exposée à la fièvre des marais [filth fever], la croupissure [blinding sickness] ou à une autre maladie (voir le *Livre de base de Pathfinder*).

Une fois que ce test a été effectué, la victime ne peut plus être infectée par la strige en question, mais les attaques des autres striges peuvent toujours le rendre malades (ce qui peut résulter en de multiples maladies).

Les striges sont des vermines des marais vicieuses et avides de sang qui s'attaquent aux animaux sauvages, au bétail et aux voyageurs imprudents. Même si, individuellement, les striges sont faibles, des nuées de ces créatures sont capables de vider un homme de tout son sang en quelques minutes, ne laissant derrière elles qu'une carcasse asséchée.

Plus semblables aux mammifères qu'aux insectes, les striges élèvent leurs corps dans les airs grâce à quatre ailes membraneuses lorsqu'elles partent à la recherche de proies à sang chaud. Elles aiment se cacher près des sources d'eau et attendre que des voyageurs baissent leur garde avant de fondre sur eux, de s'attacher et de boire tout leur soûl en enfonçant leur longue trompe alimentaire dans des veines sans protection. Après s'être nourries, elles battent lourdement des ailes pour aller se réfugier dans la boue et les roseaux où elles pondent leurs oeufs et se reposent jusqu'à ce que la faim les poussent à repartir à la chasse.

Les striges font généralement 30 cm de longueur et possèdent une envergure de 60 cm, pour un poids légèrement inférieur à 500 grammes. Leur coloration varie entre le rouge-rouille et le brun-rouge, avec un ventre jaune sale, mais les striges qui ne se sont pas nourries depuis longtemps sont parfois rose pâle et prennent lentement des couleurs au cours de leur repas.



# TENGU

*Des plumes noires recouvrent cet humanoïde à tête de corbeau, et ses mains et ses jambes se terminent par de puissantes serres.*

## TENGU

FP 1/2

XP 200

Tengu mâle roublard 1

Humanoïde (tengu) de taille M et d'alignement N

Init +3 ; Sens vision nocturne ; Perception +8

### DÉFENSE

CA 15, contact 13, dépourvu 12 (armure +2, Dex +3)

pv 9 (1d8+1)

Ref +5, Vig +1, Vol +2

### ATTAQUE

Vitesse 6

Càc dague +3 (1d4+1/19-20), morsure -2 (1d3)

Dist arc court +3 (1d6/x3)

Attaques spéciales attaque sournoise +1d6

### CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 17, Con 12, Int 10, Sag 15, Cha 8

BBA +0, BMC +1, DMC 14

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +7, Bluff +3, Connaissances (folklore local) +4, Discrétion +9, Escalade +5, Estimation +4, Linguistique +8, Perception +8 ; Modificateurs raciaux Discrétion +2, Linguistiques +4, Perception +2

Langues commun, gobelin, halfling, tengu

Particularités épéiste, linguiste doué, recherche de pièges

### ÉCOLOGIE

Environnement montagnes tempérées ou milieu urbain

Organisation solitaire, couple ou complot (3-12)

Trésor équipement de PNJ (armure de cuir, dague, arc court et 20 flèches, autre trésor)

### PARTICULARITÉS

**Épéiste (Ext)** Les tengu sont entraînés dès la naissance à manier la lame et sont automatiquement formés au maniement des armes similaires aux épées (y compris les épées bâtardes, les dagues, les lames elfiques incurvées, les cimenterres à deux mains, les épées à deux mains, les kukris, les épées longues, les dagues de poing, les rapières, les cimenterres, les épées courtes et les épées doubles).

**Linguiste doué (Ext)** Les tengu reçoivent un bonus racial de +4 à leurs tests de Linguistique et gagnent 2 langues chaque fois qu'ils obtiennent un rang en Linguistique (plutôt qu'une seule).

Les tengu sont une race d'humanoïdes aviaires qui ressemblent à des corbeaux ou à des corneilles et évoquent les mêmes préjugés. Ils choisissent fréquemment de vivre au sein d'autres races dans des cités à forte population mais ils forment une société étroite et repliée sur elle-même, ne permettant que très rarement aux autres d'en observer les rouages. Les tengu se rassemblent souvent en petits groupes pour créer des nids dans les entrepôts vides ou les bâtiments désaffectés, et ces lieux de rassemblement bruyants ont souvent la réputation d'être des guildes de voleurs par les étrangers, une hypothèse qui est

correcte une fois sur deux.

Comme les corbeaux avec qui ils partagent certaines caractéristiques physiques, les tengu aiment généralement rassembler des objets précieux, tout spécialement ceux qui brillent ou sont colorés, et ils ont tendance à se laisser aller à de soudaines envies kleptomaniques (sans réelles intentions maléfiques) s'ils ne se contrôlent pas avec fermeté. Ces créatures vaines et fières se laissent facilement prendre par la flatterie.

### Personnages tengu

Les tengu sont définis par leur niveau de classe ; ils ne possèdent pas de DV raciaux. Tous les tengu possèdent les traits raciaux suivants.

**+2 Dextérité, -2 Constitution, +2 Sagesse.** Les Tengu sont rapides et observateurs, mais assez fragiles et délicats.

**Sens.** Les tengu possèdent une vision nocturne.

**Sournois.** Les tengu gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion et de Perception.

**Épéiste.** Voir ci-dessus.

**Linguiste doué.** Voir ci-dessus.

**Arme naturelle.** Les tengu possèdent une arme naturelle de morsure qui inflige 1d3 points de dégâts en cas de toucher. C'est une attaque principale, ou une attaque secondaire si le tengu manie une arme manufacturée.

**Langues.** Les tengu entrent en jeu en parlant le commun et leur propre dialecte, le tengu. Les tengu dotés d'une Intelligence élevée peuvent choisir n'importe quel langage comme langue supplémentaire.





# TIEFLING

*Cet homme maigrelet ricane en dégainant son arme. De petites cornes et une queue pointue indiquent qu'il n'est pas humain.*

## TIEFLING

FP 1/2

XP 200

Tiefling roublard 1

Extérieur (natif) de taille M et d'alignement NM

Init +3 ; Sens vision dans le noir 12 ; Perception +5

### DÉFENSE

CA 16, contact 13, dépourvu 13 (armure +3, Dex +3)

pv 10 (1d8+2)

Ref +5, Vig +2, Vol +1

Résist électricité 5, feu 5, froid 5

### ATTAQUE

Vitesse 6

Càc épée courte +3 (1d6+1/19-20)

Dist arbalète +3 (1d8/19-20)

Attaques spéciales attaque sournoise +1d6

Pouvoirs magiques (NLS 1)

1/jour — *ténèbres*

### CARACTÉRISTIQUES

For 13, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 6

BBA +0, BMC +1, DMC 14

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +6, Bluff +4, Désamorçage +6, Discrétion +8, Escamotage +6, Évasion +6, Intimidation +2, Perception +5, Psychologie +5 ; **Modificateurs raciaux** Bluff +2, Discrétion +2

Langues abyssal, commun, infernal

Particularités recherche de pièges, sorcellerie félonne

### ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation solitaire, couple ou gang (3-5)

Trésor équipement de PNJ (armure de cuir cloutée, épée courte, arbalète légère avec 20 carreaux)

### PARTICULARITÉS

**Sorcellerie félonne (Ext)** Les ensorceleurs tieflings possédant le lignage abyssal ou infernal ajoutent 2 à leur Charisme pour déterminer toutes les capacités de classe d'ensorceleur.

Les tieflings sont des humains possédant du sang démoniaque, diabolique ou provenant d'un autre type d'Extérieur maléfique. Souvent persécutés pour leur étrange apparence et leurs manières étranges, la plupart des tieflings cachent leur véritable nature ou sont contraints de vivre à la frontière des sociétés civilisées ou au sein de la pègre. Même s'ils ne sont pas maléfiques de manière innée, il s'agit là d'un chemin qu'il leur est facile d'emprunter, tout spécialement étant donné que beaucoup ont souffert des réactions des gens « normaux » lorsqu'ils ont grandi. Les tieflings ont une apparence très proche de celle des humains à part quelques traits physiques qui révèlent leur héritage particulier.

## Personnages tieflings

Les tieflings sont définis par leur niveau de classe ; ils ne possèdent pas

de DV raciaux. Ils possèdent les traits raciaux suivants.

**Dextérité +2, Intelligence +2, Charisme -2.** Les tieflings sont rapides physiquement et mentalement mais toujours étranges.

**Vision dans le noir.** Les tieflings voient dans le noir jusqu'à 12 cases.

**Compétent.** Les tieflings bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Bluff et de Discrétion.

**Pouvoirs magiques.** Les tieflings peuvent lancer *ténèbres* une fois par jour comme un pouvoir magique. Leur niveau de lanceur de sorts pour cette capacité est égal au niveau du personnage du tiefling.

**Résistance des félons.** Les tieflings possèdent une résistance à l'électricité, au feu et au froid de 5 points.

**Sorcellerie félonne.** Voir plus haut.

**Langues.** Les tieflings entrent en jeu en connaissant le commun et soit l'abyssal ou l'infernal. S'ils possèdent une valeur d'Intelligence suffisamment élevée, ils peuvent choisir des langues supplémentaires parmi la liste suivante : abyssal, draconique, elfe, gnome, goblin, halfling, infernal, orque et nain.



## TIGRE

Ce puissant prédateur félin se déplace avec une grâce mortelle. Sa fourrure orangée est zébrée de bandes noires.

### TIGRE

FP 4

XP 1 200

Animal de taille G et d'alignement N

Init +6 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +8

#### DÉFENSE

CA 14, contact 11, dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +3, taille -1)

pv 45 (6d8+18)

Ref +7, Vig +8, Vol +3

#### ATTAQUE

Vitesse 8

Càc 2 griffes +10 (1d8+6 plus étroite), morsure +9 (2d6+6 plus étroite)

Espace 2 cases ; Allonge 1 case

Attaques spéciales bond, pattes arrière (2 griffes +10, 1d8+6)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 23, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 6

BBA +4, BMC +11 (+15 en lutte), DMC 23 (27 contre la mise à terre)

Dons Arme de prédilection (griffes), Science de l'initiative, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +10, Discrétion +7 (+11 dans les herbes hautes), Natation +11, Perception +8 ; Modificateurs raciaux Acrobaties +4, Discrétion +4 (+8 dans les herbes hautes)

#### ÉCOLOGIE

Environnement forêts de tous types

Organisation solitaire ou couple

Trésor aucun

Les tigres mesurent plus de 90 cm de haut aux épaules et 2,70 mètres de long. Ils pèsent de 200 à 300 kg.

Les tigres sont généralement au sommet de la chaîne alimentaire au sein de leur territoire ; certains tuent des ours, des crocodiles, des serpents géants, des loups et même d'autres grands félins. Les humanoïdes non plus ne sont pas en sécurité, tout spécialement lorsqu'un tigre a développé un certain goût pour la chair humaine. Les tigres préfèrent prendre comme terrains de chasses les territoires offrant de nombreuses possibilités de camouflage et proches d'un point d'eau.

Le tigre lui-même est un prédateur terrifiant mais sa force et sa férocité ne sont rien en comparaison avec celle du tigre sanguinaire. Celui que les érudits connaissent sous le nom de smilodon et que les sociétés tribales appellent tigre aux dents de sabre est toujours l'un des prédateurs les plus dangereux de la région. Sa caractéristique principale est une paire de longues incisives qui descendent de sa mâchoire supérieure comme deux couteaux effrayants et qui restent visibles et menaçant même lorsque la gueule de la créature est fermée.

Ces immenses chasseurs félins font jusqu'à 3,60 mètres de long et peuvent peser jusqu'à 3 000 kg.

## TIGRE SANGUINAIRE

Ce grand tigre semble marmonner un avertissement alors qu'il se prépare à bondir. Deux crocs ressemblant à des sabres dépassent de ses puissantes mâchoires.

### TIGRE SANGUINAIRE (SMILODON)

FP 8

XP 4 800

Animal de taille G et d'alignement N

Init +6 ; Sens vision nocturne, odorat ; Perception +12

#### DÉFENSE

CA 17, contact 11, dépourvu 15 (Dex +2, naturelle +6, taille -1)

pv 105 (14d8+42)

Ref +11, Vig +12, Vol +5

#### ATTAQUE

Vitesse 8

Càc 2 griffes +18 (2d4+8 plus étroite), morsure +18 (2d6+8/19-20 plus étroite)

Espace 2 cases ; Allonge 1 case

Attaques spéciales bond, pattes arrière (2 griffes +18, 2d4+8)

#### CARACTÉRISTIQUES

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

BBA +10, BMC +19 (+23 en lutte), DMC 31 (35 contre la mise à terre)

Dons Arme de prédilection (morsure, griffes), Course, Science du critique (morsure), Science de l'initiative, Talent (Discrétion), Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +8 (+14 dans les herbes hautes), Natation +13, Perception +12 ; Modificateurs raciaux Acrobaties +4, Discrétion +4 (+8 dans les herbes hautes)

#### ÉCOLOGIE

Environnement forêts, plaines et marécages de tous types

Organisation solitaire ou couple

Trésor aucun



# ZOMBI

Ce corps ambulante ne porte que quelques lambeaux de vêtements. Sa peau en putréfaction se décolle de ses os alors qu'il s'avance les bras tendus.

## ZOMBI HUMAIN

FP 1/2

XP 200

Mort-vivant de taille M et d'alignement NM

Init +0 ; Sens vision dans le noir 12 cases ; Perception +0

### DÉFENSE

CA 12, contact 10, dépourvu 12 (naturelle +2)

pv 12 (2d8+3)

Ref +0, Vig +0, Vol +3

### ATTAQUE

Vitesse 6

Càc coup +4 (1d6+4)

### CARACTÉRISTIQUES

For 17, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 10

BBA +1, BMC +4, DMC 14

Dons Robustesse<sup>B</sup>

Particularités chancelant

### ÉCOLOGIE

Environnement tous

Organisation toutes

Trésor aucun

Les zombis sont des corps animés, des créatures mortes contraintes à la terrible mort-vivance grâce à de la magie de nécromancie comme *animation des morts*. Les zombis les plus souvent rencontrés sont lents et robustes, mais d'autres possèdent des caractéristiques différentes et peuvent par exemple répandre des maladies ou se déplacer plus rapidement.

Les zombis sont des automates sans intelligences qui ne peuvent pas faire grand chose de plus que suivre des ordres. Quand on les laisse à eux-mêmes, ils ont tendance à se promener à la recherche de créatures vivantes à tuer et à dévorer. Les zombis attaquent jusqu'à ce qu'ils soient détruits et ne se préoccupent pas de leur propre sécurité.

Même s'ils sont capables de suivre des ordres, les zombis rencontrés sont plus souvent libérés dans une zone sans autre commandement que celui de tuer les créatures vivantes. Ils se rassemblent souvent en meutes qui parcourent les régions que fréquentent les vivants, à la recherche de victimes. La plupart des zombis sont créés grâce au sort d'*animation des morts*. Ces zombis sont toujours du type standard, à moins que le créateur ne lance également *hâte* ou *délivrance de la paralysie* afin de créer des zombis rapides ou bien encore *contagion* pour en faire des zombis épidémiques.

## Créer un zombi

« Zombi » est un archétype acquis qui peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (autre que morte-vivante).

FP. Il dépend du nouveau nombre de DV de la créature.

DV	FP	XP
1/2	1/8	50
1	1/4	100

DV	FP	XP
2	1/2	200
3 à 4	1	400
5 à 6	2	600
7 à 8	3	800
9 à 10	4	1 200
11 à 12	5	1 600
13 à 16	6	2 400
17 à 20	7	3 200
21 à 24	8	4 800
25 à 28	9	6 400

**Alignement.** Toujours NM.

**Type.** Le type de la créature devient mort-vivant. Elle conserve tous les sous-types sauf pour ceux liés à un alignement (comme Bien) et ceux qui indiquent son espèce. Elle ne gagne pas le sous-type évolué. Elle utilise toutes les caractéristiques et les capacités spéciales de la créature de bas, à part les modifications indiquées ici.

**Classe d'armure.** L'armure naturelle dépend de la taille du zombi :

Taille du zombi	Bonus d'armure naturelle
TP ou moins	+0
P	+1
M	+2
G	+3
TG	+4
Gig	+7
Col	+11

**Dés de vie.** Enlevez les DV gagnés grâce à des niveaux de classe (jusqu'à un minimum de 1 dé de vie) et changez les DV raciaux en d8. Les zombis gagnent un certain nombre de DV supplémentaires, comme indiqué sur le tableau suivant.

Taille du zombi	DV supplémentaires
TP ou moins	—
P ou M	+1 DV
G	+2 DV
TG	+4 DV
Gig	+6 DV
Col	+10 DV

Les zombis utilisent leur modificateur de Charisme pour déterminer leurs points de vie en bonus (au lieu de la Constitution).

**Jets de sauvegarde.** Les bonus de base aux jets de sauvegarde sont Vigueur +DV/3, Réflexes +DV/3 et Volonté +DV/2+2.

**Capacités défensives.** Les zombis perdent leurs capacités défensives et gagnent toutes les qualités et les immunités du type mort-vivant, ainsi qu'une RD 5/tranchant.



**Vitesse.** Les zombis ailés peuvent toujours voler mais leur manoeuvrabilité tombe à déplorable. Si la créature de base volait par magie, le zombi le peut toujours. Il conserve tous les autres modes de déplacement.

**Attaques.** Un zombi conserve toutes les armes naturelles, les attaques par armes manufacturées et les capacités martiales de la créature de base. Il gagne également une attaque (coup) qui inflige des dégâts dépendant de sa taille, mais comme s'il appartenait à la catégorie de taille supérieure à la sienne.

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

**Caractéristiques.** For +2, Dex -2. Un zombi ne possède ni valeur de Constitution ni valeur d'Intelligence et sa Sagesse et son Charisme deviennent 10.

**BBA.** Le BBA du zombi est égal aux 3/4 de son DV.

**Compétences.** Un zombi ne possède aucun rang de compétence.

**Dons.** Un zombi perd tous les dons que la créature de base possédait et ne gagne aucun don lorsque son nombre de DV augmente, mais il gagne Robustesse comme don en bonus.

**Particularités.** Un zombi perd la plupart des particularités de la créature de base. Il conserve les particularités extraordinaires qui augmentent ses attaques de corps à corps ou ses attaques à distance. Un zombi gagne la particularité suivante.

*Chancelant (Ext).* Les zombis ont de mauvais réflexes et ne peuvent accomplir qu'une action de mouvement ou une action simple par round. Un zombi peut se déplacer de sa vitesse et attaquer au cours du même round en effectuant une charge.

## AUTRES TYPES DE ZOMBIS

Le zombi typique est une abomination qui se déplace lentement et qui est difficile à détruire. Mais ce robuste zombi n'est pas le seul type de zombi qui hante les cryptes ou les cimetières. Chacune des deux variantes suivantes modifie le zombi de base de manière simple.

### Zombi rapide

Au contraire du lent zombi standard, un zombi rapide se déplace avec une rapidité surnaturelle.

**Vitesse.** Augmentez la vitesse de base de la créature de 2 cases.

**Capacités défensives.** Un zombi rapide ne gagne pas la RD 5/tranchant.

**Attaques spéciales.** Un zombi gagne l'attaque spéciale suivante.

*Coups rapides (Ext).* Chaque fois qu'un zombi rapide entreprend une attaque à outrance, il peut faire une attaque (coup) supplémentaire à son plus haut bonus d'attaque.

**Caractéristiques.** Comme un zombi standard sauf que sa Dextérité est augmentée de 2 au lieu d'être réduite de 2.

**Particularités.** Un zombi rapide n'est pas chancelant.

### Zombi épidémique

Ces zombis sont porteurs d'une terrible maladie qui perpétue leur lignage mort-vivant. Ceux qui sont infectés se relèvent en tant que zombis lorsqu'ils périssent.

**Capacités défensives.** Un zombi épidémique ne gagne pas la RD 5/tranchant.

**Attaques spéciales.** Un zombi épidémique gagne les attaques spéciales suivantes.

*Mort explosive (Ext).* Lorsqu'un zombi épidémique meurt, il explose en une conflagration de putréfaction. Toutes les créatures adjacentes au zombi épidémique sont exposées à sa maladie comme si elles avaient été touchées par une attaque et doivent donc réussir un jet de Vigueur pour éviter de contracter la putréfaction de zombi.

*Maladie (Sur).* Toutes les attaques naturelles d'un zombi épidémique peuvent infecter la victime avec la putréfaction de zombi.

### PUTRÉFACTION DE ZOMBI

**Type** maladie, blessure ; **JdS** Vigueur de DD égal à 10 + la moitié du nombre de DV du zombi + le modificateur de Charisme du zombi

**Délai** 1d4 jours ; **Fréquence** 1/jour

**Effet** Affaiblissement 1d2 Con, qui ne peut pas être guéri tant que la créature est infectée et toute personne qui meurt alors qu'elle est infectée se relève sous la forme d'un zombi épidémique en 2d6 heures ; **Guérison** 2 JdS consécutifs

