

PATHFINDER

ADVENTURE PATH™

Conversions D&D5 de la campagne Pathfinder

LA COLÈRE DES JUSTES

(VOLUME 1 : L'INVASION DE LA PLAIE DU MONDE)



Conversions réalisées par Mériadec, disponibles sur les sites aidedd.org & pathfinder-fr.org

Version du 02/01/17

DUNGEONS & DRAGONS

GALERIE DE PNJ



ANEVIA TIRABADE

Roublard (voleur) 3

Humaine (f), neutre bon

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

MAITRISES

Bonus de maîtrise +2

Sauvegardes Dex +4, Int +4

Compétences Acrobaties +4, Discrétion +6, Escamotage +4, Investigation +4, Perception +2, Persuasion +4 (Perception passive 12)

Armes et armures armures légères, armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière, arc court

Outils outils de voleur

Langues commun, hallit, jargon des voleurs

COMBAT

pv 21 ; **DV** 3d8

Init +2 ; **Vitesse** 9 m

CA 13 (armure de cuir 11, Dex +2)

Épée courte. Corps à corps : +4 (1d6+2 perforant ; finesse, léger)

Arc court. Distance : +4 (1d6+2 perforant ; munition (portée 24 m/96 m), à deux mains)

Dague. Corps à corps : +4 (1d4+2 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

CAPACITES & TRAITS

Expertise (Outils de voleur, Discrétion)

Attaque sournoise (+2d6)

Action fourbe (+1 action bonus)

Cambriolage

Mains rapides

EQUIPEMENT

Épée courte, arc court, dague, armure de cuir, outils de voleur, boîte d'allume-feu, corde en soie de 15 m, 4 flèches, feu grégeois/flasque (2), 5 po

Coût total 229.5 po ; **Poids total** 12.5 kg

PERSONNAGE

Taille M / 1,74 m / 61 kg ; **Âge** 25 ans

Yeux marrons ; **Peau** mâte ; **Cheveux** châains

Condition jambe cassée (-2 CA, vitesse de déplacement /2)

ARAVASHNIAL

Magicien (invocation) 6

Haut-elfe (h), chaotique bon

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	13 (+1)

MAITRISES

Bonus de maîtrise +3

Sauvegardes Int +8, Sag +4

Compétences Arcanes +7, Histoire +7, Investigation +7, Perception +3, Persuasion +4 (Perception passive 13)

Armes et armures dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère, épée courte, épée longue, arc court, arc long

Langues abyssal, commun, elfique, hallit

COMBAT

pv 32 ; **DV** 6d6

Init +2 ; **Vitesse** 9 m

CA 13

Bâton. Corps à corps : +3 (1d6 contondant ; versatile (1d8))

SORTS

Caractéristique magique Intelligence ; **DD de sauvegarde des sorts** 15 ; **Bonus d'attaque des sorts** +7

Sorts à préparer chaque jour 10 ;

Emplacements 4 / 3 / 3

Sorts connus dans le grimoire (4) / 8 / 4 / 4

- Niv 0 : prestidigitation, lumière, message, coup au but

- Niv 1 : appel de familier, armure de mage, compréhension des langues, détection de la magie, protection contre le mal et le bien, sommeil, identification, projectile magique

- Niv 2 : flèche acide de Melf, lévitation, localisation d'objet, verrou magique

- Niv 3 : dissipation de la magie, protection contre une énergie, nuage puant, cercle magique

CAPACITES & TRAITS

Récupération de la magie

Savant invocateur

Invocation mineure

Transposition

Vision dans le noir (18 m)

Sens affûtés

Héritage des fées

Transe

Sort *aspersion d'acide* (à volonté)

EQUIPEMENT

Bâton, dés, sacoche à composantes, grimoire, 3 po, 2 potions de soins (2d4+2), parchemin de dissipation de la magie, *cape de protection*
Coût total 78.3 po ; **Poids total** 4.5 kg

PERSONNAGE

Taille M / 1,79 m / 65 kg ; **Âge** 174 ans (âge apparent 27) **Yeux** bleus ; **Peau** blanche ; **Cheveux** blancs
Condition aveugle

HORGUS GWERM

Humanoïde (humain) de taille M, sans LN

Classe d'armure 10

Pv 18 (4d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)	17 (+3)

Compétences Intuition +4, Persuasion +5, Tromperie +5

Sens Perception passive 12

Langues azlant, commun

ACTIONS

Mains nues. Attaque de corps à corps : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 1 dégâts contondants.

REACTION

Parade. Un noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque de corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

IRABETH TIRABADE

Paladin (serment de Dévotion) 5

Demi-orque (f), loyal bon

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

MAITRISES

Bonus de maîtrise +3

Sauvegardes Sag +4, Cha +5

Compétences Athlétisme +7, Intimidation +5, Intuition +4, Persuasion +5, Religion +3 (Perception passive 11)

Armes et armures toutes les armures, boucliers, armes courantes, armes de guerre

Langues commun, hallit, orque

COMBAT

pv 44 ; **DV** 5d10

Init +0 ; **Vitesse** 9 m

CA 19 (cotte de mailles^d 16, bouclier +3, Dex +0)

Épée longue. *Corps à corps* : +7 (1d8+4 tranchant ; versatile (1d10))

Javeline. *Corps à corps* : +7 (1d6+4 perforant ; lancer (portée 9 m/36 m))

SORT

Caractéristique magique Charisme ; **DD de sauvegarde des sorts** 13 ; **Bonus d'attaque des sorts** +5

Sorts à préparer chaque jour 4 ; **Emplacements** 4 / 2 (* sorts de serment)

- Niv 1 : *protection contre le bien/mal**, *sanctuaire**, *châtiment ardent*, *héroïsme*,

- Niv 2 : *restauration partielle**, *zone de vérité**, *Aide*, *arme magique*,

CAPACITES & TRAITS

Sens divin (3/repos long)

Imposition des mains (25 pv)

Style de combat (protection)

Châtiment divin (xd8)

Santé divine

Sorts de serment

Canalisation divine (arme sacrée & renvoi des impies ; 1/repos court)

Attaque supplémentaire (+1 Att/round)

Vision dans le noir (18 m)

Menaçant

Endurance tenace

Attaques sauvages

EQUIPEMENT

Épée longue, javeline (5), cotte de mailles, bouclier +1, eau bénite/flasque (3), symbole sacré/relique, 3 po

Coût total 183.5 po ; **Poids total** 35.5 kg

PERSONNAGE

Taille M / 1,81 m / 75 kg ; **Âge** 29 ans (âge apparent 34) **Yeux** noirs ; **Peau** verte ; **Cheveux** noirs

PREMIERE PARTIE : LA CHUTE DE KENABRES



VER GEANT

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 9

Pv 7 (1d8+3)

Vitesse 3 m, creusement 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	2 (-4)	5 (-3)	2 (-4)

Sens vision dans le noir 9m, Perception passive 7

Langues -

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +2 au toucher, allonge 1,50 m, *Dégâts* : 4 (1d8) dégâts perforants.

Régurgitation (1fois/jour). Une fois par jour, un ver géant peut dévider le contenu putride de son estomac sur une créature située à 1,50 mètres de lui. La cible doit réussir un jet de Constitution de DD 11 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute (elle peut mettre un terme à cet effet en y consacrant un round pour se laver à l'aide d'au moins 5 litres d'eau).

CAFARD GEANT

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Pv 6 (1d4+3)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	2 (-4)

Sens perception des vibrations 18m, vision dans le noir 18m, Perception passive 10

Langues -

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, *Dégâts* : 3 (1d6+1) dégâts perforants.

VIPERE DES CAVERNES

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 14

Pv 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 12

Langues -

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +6 au toucher, allonge 3 m, *Dégâts* : 7 (1d6+4) dégâts perforants et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution de DD 11, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite.

MOUCHE GEANTE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Pv 11 (2d8+2)

Vitesse 3 m, escalade 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sens Perception passive 10

Langues -

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, *Dégâts* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

WECUFE

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Pv 16 (3d8+3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Perception +3

Jets de sauvegarde Sag +3

Résistance aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques réalisées avec des armes non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions charmé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun

Aura d'hérésie. Le wécufe et toutes les créatures mortes-vivantes situées dans un rayon de 9 mètres reçoivent un bonus de malfeasance de +2 à leurs jets de sauvegarde contre les effets de canalisation.

Fausse humanité. Pendant le jour, le wécufe est dissimulé derrière une illusion auditive, visuelle et tactile qui le fait apparaître comme la créature vivante qu'il était autrefois. Cet effet fonctionne comme *déguisement*. De nuit (que le wécufe sache ou non que la nuit est tombée), cette illusion se dissipe et révèle la créature telle qu'elle est vraiment.

ACTIONS

Griffe. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, *Dégâts* : 6 (1d8+2) dégâts tranchants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde constitution de DD 11 sous peine d'être infectée. Les symptômes de la peste des égouts mettent 1d4 jours à apparaître sur une créature infectée. Ils incluent de la fatigue et des crampes. La créature infectée souffre d'un niveau d'épuisement, ne récupère que la moitié du nombre normal de points de vie lorsqu'elle dépense un dé de vie, et ne récupère aucun point de vie en finissant un repos long. À la fin de chaque repos long, une créature infectée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec au jet, le personnage gagne un niveau d'épuisement. En cas de réussite au jet, l'épuisement du personnage diminue d'un niveau. Si un jet de sauvegarde réussi réduit le niveau d'épuisement d'une créature infectée en dessous de 1, la créature est guérie de la maladie.

MANTE OBSCURE

Créature monstrueuse de taille P, sans alignement

Classe d'armure 11

Pv 22 (5d6+5)

Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +3

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 10

Langues -

Écholocation. La mante obscure ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Fausse apparence. Tant que la mante obscure reste inactive, il n'est pas possible de la distinguer d'un relief caverneux de type stalagmite ou stalactite.

ACTIONS

Écrasement. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants, et la mante obscure s'attache à la cible. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure et que la mante obscure a l'avantage à son jet d'attaque, elle s'attache à la cible en avalant sa tête, et la cible est également aveuglée et incapable de respirer tant que la mante est attachée de la sorte. Tant qu'elle est attachée à la cible, la mante obscure ne peut attaquer aucune autre créature que celle sur laquelle elle est fixée, mais elle obtient l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature. La vitesse de la mante obscure tombe également à 0, et elle ne peut bénéficier d'un bonus à la vitesse de déplacement, cependant elle se déplace en même temps que la cible. Une créature peut détacher la mante obscure par une action en réussissant un jet de Force DD 13. Lors de son tour, la mante obscure peut se détacher d'elle-même de la cible en utilisant 1,50 mètre de sa vitesse de mouvement.

Aura ténébreuse (1/jour). Des ténèbres magiques s'étendent dans un rayon de 4,50 mètres autour de la mante obscure, se déplaçant avec elle et contournant les angles de mur. Les ténèbres restent tant que la mante obscure maintient sa concentration, jusqu'à 10 minutes (de la même manière que si elle se concentrait sur un sort). La vision dans le noir ne peut pas pénétrer ces ténèbres, et aucune lumière naturelle ne peut les percer. Si une partie des ténèbres rencontre une zone de lumière créée à partir d'un sort de niveau 2 ou inférieur, le sort produisant la lumière est dissipé.

MILLORN

Magicien (abjurateur) 3

Nain (m), chaotique mauvais

Classe d'armure 10

Pv 26 (3d6+12)

Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)

Bonus de maîtrise +2

Sauvegarde Int +4, Sag +4

Compétences Arcanes +4, Discrétion +2, Histoire +4, Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues abyssal, commun, nain

Résistance naine. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et obtenez la résistance contre les dégâts de type poison.

Connaissance de la pierre. Chaque fois que vous effectuez un jet d'Intelligence (Histoire) en relation avec l'origine d'un travail lié à la pierre, considérez que vous maîtrisez la compétence Histoire et ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au jet, au lieu du bonus de maîtrise normal.

Sorts. Caractéristique magique Intelligence ; DD de sauvegarde des sorts 12 ; Bonus d'attaque des sorts +4

Sorts à préparer chaque jour 5 ; Emplacements 4 / 2 ; Sorts connus dans le grimoire (3) / 8 / 2

- Niv 0 (à volonté) : *aspersion d'acide, illusion mineure, protection contre les armes*

- Niv 1 : *armure de mage**, *projectile magique, détection de la magie, identification, couleurs dansantes**, *graisse, simulacre de vie, fou rire de tasha**

- Niv 2 : *flou**, *lévitation**

* sorts préparés

ACTIONS

Arbalète légère. Distance : +2 (1d8 perforant ; munition (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains)

Dague. Corps à corps : +3 (1d4+1 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

CAPACITES & TRAITS

Récupération de la magie

Savant abjurateur

Sceau arcanique

Vision dans le noir (18 m)

Résistance naine

Maîtrise des outils

Connaissance de la pierre

Robustesse naine

EQUIPEMENT

dague, arbalète légère, 10 carreaux, *potions de soins (2d4+2)*, *parchemin de mains brûlantes*, *parchemin de simulacre de vie*, 11 po

PERSONNAGE

Taille M / 1,35 m / 70 kg ; **Âge** 63 ans (âge apparent 27) **Yeux** verts ; **Peau** blanche ; **Cheveux** roux

BATARDS

Humanoïde de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Pv 13 (2d8+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +5, Escamotage +5, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, commun des profondeurs

Imitations de sons (voix). La créature peut imiter à la perfection certains sons ou certaines voix. Ceux qui entendent l'imitation peuvent effectuer un jet d'Intuition opposé au jet de Tromperie de la créature pour reconnaître l'imposture, mais les auditeurs qui ne connaissent pas bien la personne ou le type de créature imité reçoivent un malus de -5 sur leur jet d'Intuition. La créature qui possède cette capacité bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de Tromperie visant à imiter des sons (y compris des accents ou des tournures de phrase dans le cas d'une voix en particulier) qu'il a pu écouter pendant au moins 10 minutes. Elle ne peut pas reproduire les effets des capacités magiques mais elle peut imiter leur son. Cette particularité ne permet pas à la créature de parler ou de comprendre des langages qu'elle ne connaît pas.

ACTIONS

Gourdin. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Dégâts : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

DEUXIEME PARTIE : LA TANIERE DES ABOMINABLES ET MALVEILLANTS BATARDS



LEZARD GEANT

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Pv 19 (3d10+3)

Vitesse 9 m, escalade 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues -

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

WENDUAG

Bâtard, rôdeur 1

Humanoïde de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir, armure naturelle)

Pv 19 (3d8+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Bonus de maîtrise +2

Sauvegarde For +4, Dex +5

Compétences Discrétion +7, Escamotage +7, Perception +3, Survie +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, commun des profondeurs

Imitations de sons (voix). La créature peut imiter à la perfection certains sons ou certaines voix. Ceux qui entendent l'imitation peuvent effectuer un jet d'Intuition opposé au jet de Tromperie de la

créature pour reconnaître l'imposture, mais les auditeurs qui ne connaissent pas bien la personne ou le type de créature imité reçoivent un malus de -5 sur leur jet d'Intuition. La créature qui possède cette capacité bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de Tromperie visant à imiter des sons (y compris des accents ou des tournures de phrase dans le cas d'une voix en particulier) qu'il a pu écouter pendant au moins 10 minutes. Elle ne peut pas reproduire les effets des capacités magiques mais elle peut imiter leur son. Cette particularité ne permet pas à la créature de parler ou de comprendre des langages qu'elle ne connaît pas.

ACTIONS

Arc long. Distance : +5 (1d8+3 perforant ; munition (portée 45 m/180 m), chargement, à deux mains).

Gourdin. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Dégâts : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

CAPACITES & TRAITS

Ennemi favori (humanoïde : humain et nain)
Explorateur naturel (Ombreterre)

EQUIPEMENT

armure de cuir, gourdin, arc long, 20 flèches, *potion de soins* (2d4+2), symbole impie de Baphomet en obsidienne valant 20 po, 4 po

AMIBE GEANTE

Vase de taille P, sans alignement

Classe d'armure 6

Pv 13 (2d6+6)

Vitesse 3 m, escalade 3 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	2 (-4)	16 (+3)	1 (-5)	2 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts acide

Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre

Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 6

Langues -

Amphibien. L'amibe géante peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Coup. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, *Dégâts* : 4 (1d4+2) dégâts contondants + 2 (1d4) dégâts acide.

Etreinte. Une créature de taille P ou inférieure que l'amibe géante peut voir et se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 sous peine d'être agrippée (évasion DD 11). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et incapable de respirer (à moins qu'elle ne puisse respirer sous l'eau). De plus, la cible agrippée subit 10 (3d6) dégâts nécrotiques au début de chacun de ses tours. L'amibe géante ne peut agripper qu'une seule cible à la fois.

HOSSILA

Clerc (duperie) 3

Humain (f), chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écailles^d)

Pv 21 (3d8+3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)

Bonus de maîtrise +2

Sauvegarde Sag +5, Cha +3

Compétences Intimidation +3, Intuition +5, Perception +5, Religion +2

Sens Perception passive 15

Langues abyssal, commun, hallit

Sorts. Caractéristique magique Sagesse ; DD de sauvegarde des sorts 13 ; Bonus d'attaque des sorts +5

Sorts à préparer chaque jour 6 ; Emplacements 4 / 2

- Niv 0 (à volonté) : *flamme sacré, lumière, résistance*

- Niv 1 : *bouclier de la foi, éclair guidé, injonction, charme personne*, déguisement**

- Niv 2 : *aide, immobilisation de personne, restauration partielle, image miroir*, passage sans trace**

* sorts de domaine

ACTIONS

Coutille. Attaque d'arme de corps à corps : +3 (1d10+1 tranchant ; lourde, allonge, à deux mains).

CAPACITES & TRAITS

Sorts de domaine

Bénédiction du filou

Canalisation divine (1/repos)

- repousser les morts-vivants (DD 13)
- invocation de duplicité

EQUIPEMENT

Armure d'écailles, coutille, fiole d'antidote, *potion de soins* (2d4+2), *parchemin d'arme spirituelle* (2), livre de prières en l'honneur de Baphomet incrusté de bijoux d'une valeur de 50 po, clé du coffret, lettre de Staunton Vhane, 6 po

PERSONNAGE

Taille M / 1,73 m / 51 kg ; **Âge** 31 ans **Yeux** noirs ; **Peau** blanche ; **Cheveux** bruns

UZIEL

Cultiste (tieffelin) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Pv 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Religion +2, Tromperie +3

Résistance aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues abyssal, commun

Dévotion obscure. Un cultiste a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

Héritage infernal. Sort mineur de prêtre, *thaumaturgie*.

ACTIONS

Cimeterre. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

FANATIQUE DE BAPHOMET

Clerc (duperie) 1, guerrier 1

Humain (f), chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure de peau)

Pv 17 (1d8+1d10+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Bonus de maîtrise +2

Sauvegarde Sag +5, Cha +3

Compétences Intimidation +3, Intuition +5, Perception +5, Religion +2

Sens Perception passive 15

Langues abyssal, commun, hallit

Sorts. Caractéristique magique Sagesse ; DD de sauvegarde des sorts 13 ; Bonus d'attaque des sorts +5

Sorts à préparer chaque jour 4 ; Emplacements 2

- Niv 0 (à volonté) : *flamme sacré, lumière, résistance*

- Niv 1 : *bouclier de la foi, injonction, protection contre le Mal et le Bien, soins, charme personne*, déguisement**

* sorts de domaine

ACTIONS

Coutille. Attaque d'arme de corps à corps : +4 (1d10+2 tranchant ; lourde, allonge, à deux mains).

Dague. Corps à corps : +4 (1d4+2 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m)).

CAPACITES & TRAITS

Sorts de domaine

Style de combat (armes à 2 mains)

Second souffle

EQUIPEMENT

armure de peau, coutille, *potion de soins* (2d4+2), eau maudite, dague, bourse de composantes, symbole impie, 3 po

GAR

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13 (naturelle)

Pv 13 (2d8+4)

Vitesse nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	1 (-5)	13 (+1)	2 (-4)

Compétences Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues -

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

FOSSE HERISSEE DE PIEUX

Piège mécanique

DD pour être détecté ou désamorcé 12

Dégâts 11 (2d10)

RAT DES EGOUTS

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12

Pv 7 (2d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues -

Odorat aiguisé. Un rat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

Tactique de meute. Un rat a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou contracter une maladie. Jusqu'à ce que la maladie soit guérie, la cible ne peut regagner des points de vie, sauf par des moyens magiques, et les points de vie maximums de la cible diminuent de 3 (1d6) toutes les 24 heures. Si les points de vie maximums de la cible

tombent à 0 à cause de cette maladie, la cible meurt.

DRETCH

Fiélon (démon) de taille P, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Pv 18 (4d6+4)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Résistance aux dégâts froid, feu, foudre

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues abyssal, télépathie à 18 m (ne fonctionne qu'avec les créatures qui comprennent l'abyssal)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dretch effectue deux attaques : une attaque de morsure et une attaque de griffe.

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (2d4) dégâts tranchants.

Nuage fétide (1/jour). Un immonde gaz verdâtre s'échappe du dretch dans un rayon de 3 mètres. Le gaz contourne les angles, et la zone est légèrement obscurcie. Il reste présent pendant une minute ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse. Toute créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son tour suivant. Tant qu'elle est empoisonnée par le nuage fétide, la cible ne peut utiliser lors de son tour qu'une action ou qu'une action bonus, mais pas les deux, et elle ne peut pas utiliser de réaction.

TROISIEME PARTIE : UN CHAMP DE RUINES



ABRIKANDILU

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Pv 27 (5d8+5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +2

Résistance aux dégâts froid, feu, foudre

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions charmé, empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues abyssal, télépathie à 27 m (ne fonctionne qu'avec les créatures qui comprennent l'abyssal)

Attaques destructrices. Les attaques naturelles de l'abrikandilu peuvent infliger et confirmer des coups critiques contre les objets. De plus, l'abrikandilu bénéficie d'un bonus de +5 aux jets pour briser ou détruire des objets.

Haine des miroirs. L'abrikandilu abhorre la vue de son propre reflet. Le fait d'utiliser un miroir accorde un bonus de +5 aux tests d'Intimidation contre lui. Un abrikandilu adjacent à un miroir ou se faisant attaquer par une créature portant un miroir (si le MJ le désire, il peut considérer certains boucliers comme des miroirs) doit réussir un jet de Sagesse de DD 12 au début de son tour. S'il échoue, il doit alors consacrer toutes ses actions du round à la destruction du miroir.

ACTIONS

Attaques multiples. L'abrikandilu effectue deux attaques : une attaque de morsure et une attaque de griffe.

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 6 (2d4+1) dégâts perforants. La morsure de l'abrikandilu inflige d'horribles blessures qui, non seulement, ravagent toute beauté mais réduisent surnaturellement l'estime personnelle de la

créature. Une créature mordue par un abrikandilu doit réussir un jet de Vigueur DD 11 pour ne pas recevoir un malus de -1 à tous ses jets basés sur le Charisme. Ce malus se cumule jusqu'à un maximum de -5, en cas de multiples morsures et jets de sauvegarde ratés, et continue de s'appliquer même une fois les blessures guéries. Le malus est réduit de 1 point toutes les 24 heures.

Griffes. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8+1) dégâts tranchants.

CHEVALIER DEMENT

Humanoïde (humain) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de maille, bouclier)

Pv 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2

Sens Perception passive 12

Langues commun

Lance. Attaque d'arme de corps à corps ou à distance : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque de corps à corps.

Epée longue. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants.

QUASIT

Fiélon (démon métamorphe) de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 13

Pv 7 (3d4)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +5

Résistance aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10

Langues abyssal, commun

Métamorphe. Le quasit peut utiliser son action pour prendre la forme d'une bête qui ressemble à une chauve-souris (vitesse 3 m, vol 12 m), un mille-pattes (12 m, escalade 12 m), ou un crapaud (12 m, nage 12 m), ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme, à l'exception de sa vitesse (comme indiqué précédemment). L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Résistance à la magie. Le quasit a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Griffes (Morsure sous forme de bête). Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts: 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison et être empoisonné pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Frayeur (1/jour). Une créature que le quasit choisit, se trouvant dans un rayon de 6 mètres, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si le quasit est dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Invisibilité. Le quasit devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou utilise sa Frayeur, ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement qu'il porte ou transporte est invisible en même temps que lui.

CHALEB SAZOMAL

Guerrier (maître d'armes) 4

humain (m), chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse, bouclier)

Pv 36 (4d10+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Bonus de maîtrise +2

Sauvegarde For +6, Con +4

Compétences Athlétisme +6, Dressage +4, Intimidation +3, Intuition +4

Sens Perception passive 12

Langues commun, hallit

ACTIONS

Arbalète légère. Distance : +2 (1d8 perforant ; munition (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains).

Marteau de guerre. Corps à corps : +6 (1d8+4 contondant ; versatile (1d10)).

CAPACITES & TRAITS

Second souffle (1d10+4 pv/repos)

Style de combat (duel)

Sursaut (+1 action/repos)

Étudiant de guerre

Supériorité au combat (4d8, 3 manoeuvres)

- Attaque de précision
- Provocation
- Rallier

EQUIPEMENT

cuirasse, bouclier, marteau de guerre, arbalète légère, 10 carreaux, *potions de soins* (2d4+2), 5 po

PERSONNAGE

Taille M / 1,81 m / 80 kg ; **Âge** 37 ans **Yeux** marron ; **Peau** blanche ; **Cheveux** châtain foncé

BIBLIOTHECAIRE

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 10

Pv 7 (2d8-2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)	10(+0)	14 (+2)

Compétences Arcanes +4, Persuasion +3

Jets de sauvegarde Int +4, Sag +2

Sens Perception passive 10

Langues commun, hallit

Sorts. Caractéristique magique Intelligence ; DD de sauvegarde des sorts 12 ; Bonus d'attaque des sorts +4

Sorts préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *amitié fugace, aspersion d'acide, lumière*

Niveau 1 (2 emplacements) : *bouclier, mains brûlantes, retraite expéditive*

ACTIONS

Dague. Attaque d'arme de corps à corps ou à distance : +2 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18m, une cible. *Dégâts*: 2 (1d4) dégâts perforants.

VAGORG

Ensorceleur (magie sauvage) 5

Demi-orque (m), chaotique mauvais

Classe d'armure 10

Pv 32 (5d6+10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	17 (+3)

Bonus de maîtrise +3

Sauvegarde Con +5, Cha +6

Compétences Arcanes +3, Histoire +3, Intimidation +6, Perception +3, Tromperie +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues abyssal, commun, orque

Endurance tenace. Lorsque vous êtes réduit à 0 point de vie, mais pas tué sur le coup, vous pouvez remonter à 1 point de vie. Vous devez terminer un repos long pour pouvoir utiliser cette capacité de nouveau.

Attaques sauvages. Lorsque vous réalisez un coup critique lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, vous pouvez jeter l'un des dés de dégâts de l'arme une deuxième fois et l'ajouter aux dégâts supplémentaires du coup critique.

Sorts. Caractéristique magique Charisme ; DD de sauvegarde des sorts 14 ; Bonus d'attaque des sorts +6

Emplacements 4 / 3 / 2 ; Sorts connus (5) / 3 / 2 / 1

- Niv 0 (à volonté) : *lumières dansantes, rafale, rayon de givre, vaporisation de poison*

- Niv 1 : *armure de mage, couleurs dansantes, détection de la magie*

- Niv 2 : *amélioration de caractéristiques, suggestion*

- Niv 3 : *lueurs hypnotiques*

ACTIONS

Bâton. Corps à corps : +6 (1d6+3 contondant ; versatile (1d8)).

Dague. Corps à corps : +5 (1d4+2 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m)).

CAPACITES & TRAITS

Sursaut de magie sauvage

Vague de chaos

Source de magie (5 pts)

Métamagie :

- Sort intensifié
- Sort jumeau

Menaçant

Endurance tenace

Attaques sauvages

EQUIPEMENT

bâton +1, dague, potion d'invisibilité, 12 po

PERSONNAGE

Taille M / 1,79 m / 81 kg ; **Âge** 34 ans (âge apparent 39) **Yeux** gris ; **Peau** verte ; **Cheveux** noirs

PILLARD

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Pv 7 (2d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10(+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Langues commun

ACTIONS

Cimeterre. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

MANDRAGORE

Plante de taille P, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Pv 27 (5d6+10)

Vitesse 12 m, creusement 3 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Compétences Discrétion +5

Résistance aux dégâts acide, foudre, froid

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12

Langues abyssal, commun

Discret par les plantes. Une mandragore a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) au sein de la végétation.

Hurlement. Une fois par jour, une mandragore peut utiliser une action simple pour pousser un cri perturbant. Toutes les créatures situées dans une étendue de 9 mètres autour d'elle doivent réussir un jet de Constitution de DD 12 pour ne pas être nauséuses pendant 1d4 rounds.

Vulnérable aux ténèbres surnaturelles. Dans les zones de ténèbres surnaturelles (comme celles d'un sort de *ténèbres*), la mandragore est ralentie, comme par le sort de *lenteur*.

ACTIONS

Attaques multiples. La mandragore effectue deux attaques : une attaque de morsure et une attaque de griffe.

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Coup. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. Dégâts : 6 (1d6+3) dégâts contondants, et la cible doit réussir un jet de

sauvegarde de Constitution de DD 12 sous peine d'être sous l'effet d'un sort de *confusion*. L'effet prend fin si on tire le résultat agir normalement sur la table du sort.

BOUTEILLE DE BILE

Piège magique

DD pour être détecté ou désamorcé 12

Effet nuage de vapeurs magiques de 9 mètres de rayon (voir bouteille de bile).

FAXON

Sorcier (*fiélon*) 5

Tieffelin (m), chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir cloutée, cape de protection)

Pv 33 (5d8+5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)

Bonus de maîtrise +3

Sauvegarde Sag +6, Cha +8

Compétences Arcanes +3, Discrétion +5, Perception +5, Tromperie +7

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Langues abyssal, commun, infernal, hallit

Résistance infernale. Vous avez la résistance aux dégâts de feu.

Héritage infernal. Vous connaissez le sort mineur *thaumaturgie*, issu de la liste de sorts des prêtres. Quand vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer le sort *représaille infernale* une fois par jour comme un sort de niveau 2. Quand vous atteignez le niveau 5, vous pouvez aussi lancer le sort *ténèbres* une fois par jour. Le Charisme est votre caractéristique magique pour lancer ces sorts.

Sorts. Caractéristique magique Charisme ; DD de sauvegarde des sorts 15 ; Bonus d'attaque des sorts +7

Emplacements : 2 de niveau 3 / repos ; Sorts connus (3) / 3 / 2 / 1

- Niv 0 (à volonté) : *contact glacial, coup au but, décharge occulte*
- Niv 1 : *armure d'agathys, injonction, mains brûlantes*
- Niv 2 : *cécité / surdité, foulée brumeuse*
- Niv 3 : *toucher du vampire*

ACTIONS

Masse d'armes. Corps à corps : +2 (1d6-1 contondant).

Arbalète légère. Distance : +5 (1d8+2 perforant ; munition (portée 24 m/96 m), chargement à 2 mains).

CAPACITES & TRAITS

Liste de sorts étendue

Bénédiction de l'Obscur

Magie du pacte

Invocations occultes :

- décharge agonisante
- décharge répulsive
- masque aux milles visages

Faveur pactisée (Pacte de la Chaîne)

Résistance infernale (feu)

Sorts *thaumaturgie* (à volonté), *représaille infernale* (1/repos long), *ténèbres* (1/repos long)

EQUIPEMENT

masse d'armes, arbalète légère, 10 carreaux, *potion de soins* (2d4+2), *cape de protection +1*, clé de la porte (zone N4), clé du coffre (zone N4), 9 po

PERSONNAGE

Taille M / 1,77 m / 65 kg ; **Âge** 20 ans (âge apparent 20) **Yeux** jaunes ; **Peau** rouge ; **Cheveux** noirs

SCORPION (FAMILIER DE FAXON)

Fiélon de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Pv 1 (1d4-1)

Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Sens vision aveugle à 18 m, Perception passive 9

Langues -

ACTIONS

Dard. Attaque d'arme de corps à corps : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 1 dégât perforant et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 9. En cas d'échec, elle reçoit 4 (1d8) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

QUATRIEME PARTIE : L'HERITAGE DE LA PIERRE DE GARDE



VERMLEK

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure, armure naturelle)

Pv 22 (4d8+4)

Vitesse 9 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Compétences Tromperie +3

Résistance aux dégâts froid, feu, foudre

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir à 18 m,

Perception passive 10

Langues abyssal, commun

Abandon de la chair. Par une action bonus, un vermlek peut abandonner un corps possédé, en s'extirpant d'ignoble façon du corps de son hôte et en laissant derrière lui une enveloppe de peau vide et quelques bouts de chair sanguinolente. Lors du processus, le vermlek absorbe la majeure partie de la chair du corps pour se soigner et récupérer 2d4+3 points de vie. Il ne peut pas posséder un même corps plus d'une fois à l'aide de cette capacité.

Armure de chair (Sur). Lorsqu'un vermlek occupe un corps d'humanoïde (voir possession corporelle ci-dessous), la chair et les muscles du corps mort lui servent d'armure, ce qui lui procure un bonus d'armure de +2 à sa classe d'armure.

Possession corporelle (Sur). Un vermlek peut s'introduire dans le corps de n'importe quel humanoïde de taille M. Il dévore et se substitue alors au squelette et aux organes internes de son hôte. Ce processus dure 1d4 rounds durant lesquels les attaques contre le vermlek ont l'avantage. Une fois cette durée écoulée, le vermlek a l'apparence de la créature qu'il possède, mais le corps est affreusement boursoufflé ; il gagne un bonus de +5 sur les jets de déguisement lorsqu'il

tente de se faire passer pour un humanoïde normal grâce à cette capacité ; il ne gagne toutefois aucune des capacités que la créature possédait de son vivant, y compris ses attaques naturelles, ses modes de déplacement particuliers ou ses bonus à l'armure naturelle. Le vermlek ne peut plus se déplacer en creusant lorsqu'il possède un corps, mais peut manipuler des armes et porter des armures adaptées aux humanoïdes (remarquez que le bonus d'armure ainsi octroyé ne se cumule cependant pas avec celui de la capacité spéciale d'armure de chair).

Résistance à la magie. Le vermlek a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Faux. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants ; lourde, à deux mains.

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

TIEFFELIN

Cultiste (tieffelin) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Pv 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Religion +2, Tromperie +3

Résistance aux dégâts feu

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues abyssal, commun

Dévotion obscure. Un cultiste a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

Héritage infernal. Sort mineur de prêtre, *thaumaturgie*.

ACTIONS

Cimeterre. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Dégâts : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

FANATIQUE DE DESKARI

Clerc (*duperie*) 1, guerrier 1

Humain (*f*), chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure de peau)

Pv 17 (1d8+1d10+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Bonus de maîtrise +2

Sauvegarde Sag +5, Cha +3

Compétences Intimidation +3, Intuition +5, Perception +5, Religion +2

Sens Perception passive 15

Langues abyssal, commun, hallit

Sorts. Caractéristique magique Sagesse ; DD de sauvegarde des sorts 13 ; Bonus d'attaque des sorts +5

Sorts à préparer chaque jour 4 ; Emplacements 2

- Niv 0 (à volonté) : *flamme sacré, lumière, résistance*

- Niv 1 : *bouclier de la foi, injonction, protection contre le Mal et le Bien, soins, charme personne*, déguisement**

* sorts de domaine

ACTIONS

Faux. Attaque d'arme de corps à corps : +4 (2d4 + 2 ; tranchants ; lourde, à deux mains).

Dague. Corps à corps : +4 (1d4+2 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m)).

CAPACITES & TRAITS

Sorts de domaine

Style de combat (armes à 2 mains)

Second souffle

EQUIPEMENT

armure de peau, faux, *potion de soins (2d4+2)*, eau maudite, dague, bourse de composantes, symbole impie, 3 po

OTHIRUBO

Magicien (*transmutateur*) 5

Tieffelin (*m*), chaotique mauvais

Classe d'armure 12

Pv 27 (5d6+5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	13 (+1)

Bonus de maîtrise +3

Sauvegarde Int +7, Sag +3

Compétences Arcanes +7, Escamotage +5, Histoire +7, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues abyssal, commun, hallit

Sorts. Caractéristique magique Intelligence ; DD de sauvegarde des sorts 15 ; Bonus d'attaque des sorts +7

Sorts à préparer chaque jour 9 ; Emplacements 4 / 3 / 2 ; Sorts connus dans le grimoire (4) / 8 / 4 / 2

- Niv 0 (à volonté) : *décharge électrique, lumière, réparation, trait de feu*

- Niv 1 : *bouclier, compréhension des langages, détection de la magie, feuille morte*, graisse*, identification, orbe chromatique*, retraite expéditive**

- Niv 2 : *agrandissement/rapetissement*, détection de l'invisibilité*, immobilisation de personne*, lévitation*

- Niv 3 : *boule de feu*, lenteur**

* sorts préparés

ACTIONS

Dague. Corps à corps : +5 (1d4+2 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m)).

CAPACITES & TRAITS

Récupération de la magie

Savant transmutateur

Alchimie mineure

Vision dans le noir (18 m)

Résistance infernale (feu)

Sorts : thaumaturgie (à volonté), représaille infernale (1/repos long), ténèbres (1/repos long)

EQUIPEMENT

potion de soins (2d4+2), *potion de soins améliorés (4d4+4)*, *potion d'héroïsme*, dague, laboratoire d'alchimiste, quatre symboles sacrés en argent (deux de Iomédae, un de Shélyn et un de Desna)

PERSONNAGE

Taille M / 1,71 m / 62 kg ; **Âge** 32 ans (âge

apparent 29) **Yeux** blancs ; **Peau** marron ;
Cheveux sans

PERYTON

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Pv 33 (6d8+6)

Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Perception +5

Résistance aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Sens Perception passive 15

Langues comprend le commun et l'elfique mais ne peut pas parler.

Attaque en piquée. Si le péryton est en train de voler et pique droit sur une cible située à au moins 9 mètres et la touche avec une attaque d'arme de corps à corps, alors l'attaque inflige 9 (2d8) dégâts supplémentaires à la cible.

Vol agile. Le péryton ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il sort de la distance d'allonge d'un ennemi en volant.

Vue et odorat affûtés. Le péryton a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue ou l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le péryton effectue une attaque de corne et une attaque de serres.

Corne. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 7 (1d8 +3) dégâts perforants.

Serres. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 8 (2d4 +3) dégâts perforants.

ARIES

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Pv 26 (5d8+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	5 (-3)	6 (-2)

Compétences Athlétisme +4

Résistance aux dégâts froid, feu, foudre

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9

Langues abyssal, télépathie à 27 m

Santé de fer. L'ariès est immunisé à tous les types de maladie.

Vision lucide. L'ariès peut percevoir tout ce qui est invisible comme avec le sort *détection de l'invisibilité*.

Résistance à la magie. L'ariès a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ariès effectue une attaque de corne et une attaque avec son arme.

Hallebarde. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. Dégâts : 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants ; lourde, à deux mains et l'ariès rongant constamment le bout de sa hallebarde, il imprègne les lames de maladies avec sa salive dégoûtante. Toutes les créatures touchées par la hallebarde de l'ariès doivent réussir un jet de Constitution DD 12 ou contracter la vérole grise, une maladie terrifiante qui fragilise le système immunitaire et provoque une éruption cutanée de taches grises ainsi que la catatonie. Au bout de 24 heures, la créature infectée souffre d'un niveau d'épuisement, ne récupère que la moitié du nombre normal de points de vie lorsqu'elle dépense un dé de vie, et ne récupère aucun point de vie en finissant un repos long. À la fin de chaque repos long, une créature infectée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. En cas d'échec au jet, le personnage gagne un niveau d'épuisement. En cas de réussite au jet, l'épuisement du personnage diminue d'un niveau. Si un jet de sauvegarde réussi réduit le niveau d'épuisement d'une créature infectée en dessous de 1, la créature est guérie de la maladie.

Corne. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

MOUCHE GEANTE DEMONIAQUE

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Pv 17 (2d8+8)

Vitesse 6 m, escalade 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Résistance aux dégâts froid, feu, foudre

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8

Langues abyssal (ne peut pas parler)

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Souffle d'acide (recharge 6). La mouche géante démoniaque crache une ligne d'acide de 9 m. Chaque créature présente sur cette ligne doit réaliser un jet de Dextérité de DD 12, subissant 9 (2d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

ZOMBI

Mort-vivant de taille M, chaotique neutre

Classe d'armure 8

Pv 22 (3d8+9)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Résistance de sauvegarde Sag +0

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8

Langues comprend les langues qu'il connaissait mais ne peut pas parler.

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts réduisent le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Coup. Attaque d'arme de corps à corps : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

DERADNU

Fiélon (demi-minotaure) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Pv 58 (9d8+18)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +6

Immunités aux dégâts feu

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16

Langues abyssal

Charge. Si le minotaure se déplace d'au moins 3 mètres directement vers une cible et la touche avec son attaque de cornes durant le même tour, la cible reçoit 7 (2d6) points supplémentaires de dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou être repoussée de 3 mètres et tomber à terre.

Mémoire de labyrinthe. Le minotaure se souvient parfaitement des chemins qu'il a empruntés.

Téméraire. Au début de son tour, le minotaure peut obtenir l'avantage à tous ses jets d'attaque au corps à corps avec une arme pendant ce tour, mais les attaques contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

ACTIONS

Grande hache. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Corne. Attaque d'arme de corps à corps : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

JESLYN

Clerc (mort) 7

Elfe (f), chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écailles)

Pv 52 (7d8+14)

Vitesse 10,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)

Bonus de maîtrise +3

Sauvegarde Sag +7, Cha +3

Compétences Histoire +3, intimidation +3, Perception +7, Religion +7

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues abyssal, commun, elfe, hallit

Sorts. Caractéristique magique Sagesse ; DD de sauvegarde des sorts 15 ; Bonus d'attaque des sorts +7

Sorts à préparer chaque jour 11 ; Emplacements 4 / 3 / 3 / 1 ; Sorts à volonté connus 4

- Niv 0 (à volonté) : *flamme sacrée, guide, résistance, stabilisation*

- Niv 1 : *détection de la magie, éclair guidé, protection contre le Bien et le Mal, Sanctuaire, Simulacre de vie*, rayon de maladie**

- Niv 2 : *aide, préservation des morts, restauration partielle, aveuglement/surdité*, rayon d'affaiblissement**

- Niv 3 : *gardiens spirituels, malédiction, animation des morts*, toucher du vampire**

- Niv 4 : *liberté de mouvement, localisation de créatures, flétrissement*, protection contre la mort**

* sorts de domaine

ACTIONS

Faux. Attaque d'arme de corps à corps : +5 (2d4 + 2 ; tranchants ; lourde, à deux mains).

CAPACITES & TRAITS

Sorts de domaine

Maîtrise des armes de guerre

Faucheur

Canalisation divine (2/repos)

- repousser les morts-vivants (DD 15)
- toucher de la mort
- destruction inéluctable

Destruction de morts-vivants (CR 1/2 max)

Sens affûtés

Héritage des fées

Transe

Pied flottant

Camouflage de la nature

EQUIPEMENT

faux +1, armures d'écailles +1, parchemin de dissipation de la magie (2), clés des portes permettant d'accéder aux zones P15 et P18, 24 po

PERSONNAGE

Taille M / 1,73 m / 52 kg ; **Âge** 114 ans **Yeux** jaunes ; **Peau** grisâtre ; **Cheveux** rouges

BABAU

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Pv 82 (11d8+33)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Compétences Discrétion +5, Perception +5

Résistance aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions empoisonné

Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15

Langues abyssal

Sorts innés. Caractéristique de sorts innés Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 11). Le babau peut lancer de manière innée les sorts suivants, qui ne nécessitent aucune composante :

A volonté : *dissipation de la magie, lévitation, métal brûlant, ténèbres, terreur*

ACTIONS

Attaques multiples. Le babau effectue deux attaques de corps à corps. Il peut aussi utiliser son regard affaiblissant avant ou après avoir fait ses attaques.

Griffe. Attaque d'arme de corps à corps : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Dégâts : 8 (1d8+4) dégâts tranchants.

Lance. Attaque d'arme de corps à corps ou à distance : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6 m /18 m , une cible. Dégâts : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, ou 8 (1d8+4) dégâts perforants si utilisée à 2 mains au corps à corps.

Regard affaiblissant. Le babau cible une créature qu'il peut voir à moins de 6 m de lui. La cible doit faire un jet de sauvegarde de constitution DD 13. En cas d'échec, et pendant 1 minute, la cible ne fait que la moitié des dégâts avec ses attaques d'arme qui utilisent la Force. La cible peut à nouveau retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant fin à cet effet sur sa personne en cas de réussite.

RENCONTRES ALEATOIRES SOUS KENABRES



d100	Résultat	Source
01-05	1 mante obscure	MM p46
06-19	1d6 rats géants	MM p327
20-31	1 nuée de chauve-souris	MM p337
32-37	1 pêcheur des grottes	VG p130
38-50	1d6 cafards géants*	p4
51-63	1 araignée géante	MM p328
64-69	1d8 vers géants*	p4
70-77	1d4 chauve-souris géantes	MM p323
78-88	1d6 mouches géantes*	p4
89-100	1 nuée de serpents venimeux	MM p338

MM : *Monster Manual*

VG : *Volo's Guide to Monsters*

* : Créature convertie dans ce document

RENCONTRES ALEATOIRES DANS KENABRES



d100	Résultat	Source
01-20	2d4 rats géants	MM p327
21-35	1 nuée de corbeaux démoniaques*	p21
36-45	1d6 pillards tieffelins*	p9
46-55	1 gueule démoniaque (maw demon)	VG p137
56-65	1d6 fanatiques de Baphomet*	p16
66-70	1d4 mouches géantes démoniaques*	p19
71-75	1d4 dretchs*	p10
76-80	1d3 abrikandilus*	p11
81-100	Rencontres particulières	-

MM : *Monster Manual*

VG : *Volo's Guide to Monsters*

* : Créature convertie dans ce document

NUEE DE CORBEAUX FIELONS

Nuée de félons TP de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Pv 31 (7d8)

Vitesse 6 m , vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2

Résistance aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné, paralysé, pétrifié, à terre, entravé, étourdi, agrippé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues abyssal (ne peut pas parler)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une autre créature et vice versa, de plus la nuée peut passer par toute ouverture suffisamment grande pour un corbeau de taille TP. La nuée ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

ACTIONS

Becs. Attaque d'arme de corps à corps : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible dans l'espace de la nuée. Dégâts : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) si la nuée ne possède plus que la moitié de ses points de vie.