

## PREMIERE PARTIE : RUMEURS DE GUERRE

## Zayifid

FP 7

Jann roublard 6

Extérieur (natif) de taille M, NM

Init +9 ; Sens vision dans le noir (18 m); Perception +17

## DÉFENSE

CA 22, contact 16, pris au dépourvu 21 (armure +5, déviation +1, Dex +5, naturelle +1)

pv 91 (12 DV ; 6d8+6d10+36)

Réf +15, Vig +9, Vol +3

Capacités défensives esquive instinctive, esquive totale, sens des pièges +2 ;

Résistance au feu 10

## ATTAQUE

VD 9 m ; vol 6 m (parfaite), vol 4,50 m (parfaite) en cotte de mailles

Corps à corps *cimeterre tueur de givre d'Extérieur de feu +1, +14/+9 (1d6+3/18-20 plus 1d6 de froid)*À distance *dague, +15(1d4+2/19-20)*Attaque spéciale *attaque sournoise +3d6*Pouvoirs magiques (NLS 12) À volonté – *changement de plan 3/ jour – Communication avec les animaux, Invisibilité (personnel) 2/ jour – changement de taille (DD 15) 1/ jour – création de nourriture et d'eau (NLS 7), forme éthérée (pendant 1 heure)*

## TACTIQUE

**Pendant le combat.** Affronté lors de cette première rencontre, Zayifid n'essaie pas de combattre ; il livre simplement son message comme détaillé ci-dessus puis essaie de fuir vers la Demeure de la Bête. Si les PJ réussissent à le cerner, il contre-attaque de son mieux mais essaie de les laisser en vie, ne combattant que le temps de fuir – à ce stade, des PJ morts ne lui sont plus d'aucune utilité.

## STATISTIQUES

For 14, Dex 20, Con 15, Int 16, Sag 14, Cha 17

BBA +10, BMO +12, DMD 27

Dons Arme de prédilection (cimeterre), Attaques réflexes, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science du désarmement, Science de la feinte en combat, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +18, Art de la magie +12, Artisanat (joaillerie) +15, Bluff +18, Déguisement +18, Diplomatie +11, Discrétion +22, Équitation +16, Estimation +16, Évasion +20, Perception +15, Psychologie +16, Vol +17

Langues commun, infernal, terreux ; télépathie (30 m)

Particularités endurance élémentaire, recherche des pièges +3

Capacités spéciales *attaque sanglante, attaque surprise, formation martiale*Équipement *chemise de mailles +1, cimeterre tueur de givre d'Extérieur de feu +1, 4 dagues, couvre-chef de déguisement, anneau de protection +1.*

## DEUXIEME PARTIE : LE TEMPLE EXTERIEUR

### Esclaves en fuite

Humain homme d'armes 2 de taille M, LN

Init +0 ; Sens Perception +1

#### DÉFENSE

CA 10, contact 10, pris au dépourvu 10

pv 14 (2d10+2)

Réf +0, Vig +4, Vol -1

#### ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps gourdin, +3 (1d6+1)

#### TACTIQUE

**Avant le combat.** Les esclaves essaient de rester cachés et s'éparpillent dès que le danger est imminent.

**Pendant le combat.** Les esclaves se battent sur la défensive. Ils cherchent une occasion de fuir et de faire passer un message d'avertissement à leurs frères restés en bas, même si cela risque d'éventer le secret de leur cachette.

**Moral.** Ces anciens esclaves placent la liberté au-dessus de tout le reste et ils sont prêts à se battre pour la retrouver. Ils fuient s'ils sont grièvement blessés, sauf si cela veut dire qu'ils doivent laisser un des leurs derrière et qu'il sera de nouveau esclave. Ils sont bien décidés à ne jamais se laisser capturer de nouveau et, s'ils ne peuvent pas s'enfuir, ils se battent jusqu'à la mort. S'ils se font capturer ou maîtriser, ils deviennent extrêmement agressifs, même suicidaires et, s'ils en ont l'occasion, ils se jettent du haut des ruines, en emportant leurs maîtres.

#### STATISTIQUES

For 12, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 9, Cha 8

BBA +2 ; BMO +3 ; DMD 13

Dons Endurance, Vigilance

Compétences Acrobaties +2, Dressage +4, Escalade +6, Perception +1

Langues commun, osirien

Équipement divers gourdin

### Gargouille

FP 4

Humanoïde monstrueux (Terre) de taille M, CM

Init +6 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +5

#### DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +2, naturelle +4)

pv 42 (5d10+15)

Réf +6, Vig +4, Vol +4

RD 10/magie

#### ATTAQUE

VD 12 m (8 c), vol 18 m (12 c) (moyenne)

Corps à corps 2 griffes, +7 (1d6+2), morsure, +7 (1d4+2), corne, +7 (1d4+2)

#### CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 14, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 7

BBA +5, BMO +7, DMD 19

Dons Science de l'initiative, Talent (Vol), Vol stationnaire

Compétences Discrétion +11 (+17 dans un décor de pierre), Perception +5, Vol +12 ; Modificateurs raciaux Discrétion +2 (+6 dans un décor de pierre)

Langues commun, terreux

Particularités immobilité

## CAPACITÉS SPÉCIALES

**Immobilité (Ext).** Les gargouilles peuvent se tenir parfaitement immobiles, au point de ressembler à des statues. Lorsqu'elles utilisent cette capacité, elles peuvent "faire 20" sur leur test de Discrétion pour se faire passer pour des statues de pierre aux yeux de tous ceux qui les voient.

### Gardes charognes

FP2

Gnoll (m) rôdeur 1 Humanoïde (gnoll) de taille M, CM

Init +2 ;

Sens vision dans le noir à 18 m ; Perception +8

#### DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure +4, Dex +2, naturelle +1)

pv 22 (3 DV ; 2d8+1d10+7)

Réf +4, Vig +7, Vol +1

#### ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps cimeterre de maître, +7 (1d6+4/18-20)

À distance arc long composite de maître +6 (1d8+4/×3 plus poison) ou sacadard +4 (1d4 plus nausée)

Attaque spéciale ennemi juré (humains +2)

#### TACTIQUE

**Pendant le combat.** S'il le peut, un Garde-charogne entame toujours le combat par un jet de sacadard. Il passe ensuite à l'arc et se déplace entre chaque tir si nécessaire pour garder l'avantage de la distance. Quand il est sur un hyaenodon, il attaque 1 ou 2 rounds de loin avant de se joindre à la mêlée à coups de cimeterre et de permettre à sa monture de mordre ses adversaires.

**Moral.** Un Garde-charogne est fidèle à son roi et se bat jusqu'à la mort.

#### STATISTIQUES

For 18, Dex 15, Con 15, Int 8, Sag 12, Cha 6

BBA +2 ; BMO +6 ; DMD 18

Dons Arme de prédilection (arc long), Combat monté

Compétences Acrobaties +3, Équitation +6, Perception +8, Premiers secours +5, Survie +5

Langues gnoll

Part empathie sauvage -1

Équipement de combat *potion de soins légers* ;

Équipement divers *chemise de maille*, cimeterre de maître, arc long composite de maître (+4 For) avec 20 flèches (avec poison de scorpion de taille G ; DD 18 Vig, 1d6/1d6 Con)

**Sacadard** Un sacadard est un immonde sac, constitué d'une tête humaine dont le cerveau a été retiré et dont le crâne a été abondamment percé de sorte que, lorsque le sacadard est lancé, il se brise et explose comme un melon bien mûr en atteignant sa cible. Les gnolls remplissent les sacadards de dizaines d'insectes qui piquent, patiemment (et souvent douloureusement) récoltés dans des nids sur les pentes basses de la montagne Pâle. Un sacadard est une arme semblable à une grenade. Lorsqu'il atteint une cible, il inflige 1d6 points de dommages et oblige la cible à effectuer un jet de sauvegarde de **Vigueur DD 11** afin d'éviter d'être **nauséuse pendant 1d3 rounds**. À chaque round qu'une victime passe à être nauséuse à cause d'un sacadard, elle subit 1 point de dégâts supplémentaire du fait de cette vermine qui continue à la mordre. Toutes les créatures à moins d'1,50 mètre d'un sacadard qui éclate subissent 1 point de dommages.

## hyaenodons

FP 4

Animal de taille G, N

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

### DÉFENSE

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

pv 42 (5d8+20)

Réf +6, Vig +8, Vol +5

### ATTAQUE VD 15 M

Corps à corps morsure, +11 (1d8+12)

Espace occupé 3 m ;

Allonge 1,50 m

Attaque spéciale croc-en-jambe

### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Tant que les hyaenodons servent de monture, ils suivent les ordres de leur cavalier, sinon, ils chargent un adversaire et le broient entre leurs puissantes mâchoires.

**Moral.** Courageux au point de friser la stupidité, le hyaenodon se bat jusqu'à la mort.

### STATISTIQUES

For 26, Dex 15, Con 19, Int 2, Sag 13, Cha 6

BBA +3 ; BMO +11 ; DMD 14

Dons Arme de prédilection (morsure), Vigilance

Compétences Discrétion +0 (+4 dans les taillis), Perception +5, Survie +5 (+9 pour suivre une piste à l'odeur)

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Croc-en-jambe (Ext).** Si le hyaenodon touche avec son attaque de morsure, il peut tenter un croc-en-jambe (+12 au test) par une action libre sans faire d'attaque de contact et sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il échoue, son adversaire ne peut pas lui faire un croc-en-jambe en retour.

## Python des rochers

FP 5

Animal de taille G, N

Init +3 ; Sens odorat ; Perception +12

### DÉFENSE

CA 21, contact 14, pris au dépourvu 17 (Dex +4, naturelle +7)

pv 31 (3d8+10)

Réf +7, Vig +8, Vol +2

### ATTAQUE

VD 6 m (4 c), escalade 6 m (4 c), nage 6 m (4 c)

Corps à corps morsure +7 (1d6+7 et étreinte)

Attaques spéciales constriction (1d6+7)

### CARACTÉRISTIQUES

For 25, Dex 19, Con 18, Int 1, Sag 16, Cha 2

BBA +4, BMO +12 (+14 pour la lutte), DMD 26 (croc-en-jambe impossible)

Dons Robustesse, Talent (Perception)

Compétences Acrobaties +16, Discrétion +12, Escalade +15, Natation +15, Perception +14 ;

## TROISEME PARTIE : LE REPAIRE DE GRUNDMOCH

### Troglodyte

FP 1

Humanoïde (reptilien) de taille M, CM

**Init** -1 ; **Sens** vision dans le noir 27 m (18 c) ; Perception +0

**Aura** puanteur (9 m (6 c), DD 13 ou fiévreux pendant 10 rounds) Les victimes qui réussissent leur jet de sauvegarde sont immunisées contre la puanteur de la créature en question pendant 24 heures.

#### DÉFENSE

**CA** 15, contact 9, pris au dépourvu 15 (Dex -1, naturelle +6)

**pv** 13 (2d8+4)

**Réf** -1, **Vig** +7, **Vol** +0

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** gourdin +2 (1d6+1), griffe -3 (1d4), morsure -3 (1d4) ou 2 griffes +2 (1d4+1), morsure +2 (1d4+1)

**Distance** javeline +0 (1d6)

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 12, **Dex** 9, **Con** 14, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 11

**BBA** +1, **BMO** +2, **DMD** 11

**Dons** Vigueur surhumaine

**Compétences** Discrétion +5 (+9 en zones rocheuses) ;

**Modificateurs raciaux** Discrétion +4 (+8 en zones rocheuses)

**Langues** draconique

### Scorpion siffleur

FP 1/4

Animal de taille TP, N

**Init** +3 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m (12 c) ; Perception +4

#### DÉFENSE

**CA** 18, contact 15, pris au dépourvu 15 (Dex +3, naturelle +3, taille +2)

**pv** 4 (1d8)

**Réf** +3, **Vig** +2, **Vol** +0

**Immunités** effets mentaux

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** dard, +5 (1d2-4 plus poison)

**Espace** 0,8 m (1/2 c) ; **Allonge** 0

**Attaques spéciales** poison

#### STATISTIQUES

**For** 3, **Dex** 16, **Con** 10, **Int** —, **Sag** 10, **Cha** 2

**BBA** +0 ; **BMO** +1 ; **DMD** 7 (19 contre croc-en-jambe)

**Dons** Attaque en finesse<sup>B</sup>

**Compétences** Discrétion +15, Escalade +7, Perception +4 ;

**Modificateurs raciaux** +4 en Discrétion, +4 en Escalade, +4 en Perception

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Poison** (Ext). Dard — blessure ; JS Vigueur DD 10 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet fiévreux 1 round ; guérison 1 JS.

### Chamans troglodytes

FP 2

Troglodytes (m) prêtre de Rovagug 1

Humanoïde (reptilien) de taille M, CM

**Init** +1 ;

**Aura** puanteur (9 m (6 c), DD 14 ou fiévreux pendant 10 rounds) Les victimes qui réussissent leur jet de sauvegarde sont immunisées contre la puanteur de la créature en question pendant 24 heures.

**Sens** vision dans le noir à 27 m ; Perception +3

#### DÉFENSE

**CA** 20 contact 11, pris au dépourvu 19 (armure + 3, Dex + 1, naturelle +6)

**pv** 25 (3 DV ; 2d8+1d8+12)

**Réf** +3, **Vig** +10, **Vol** +4

#### ATTAQUE

**VD** 9 m

**Corps à corps** grande hache de maître, +4 (1d12+1/x3) et morsure, +0 (1d6+1)

**Attaque spéciale** canalisation d'énergie négative 1d6 (2/jour), coup destructeur (5/j), puanteur, rage de combat (5/j)

**Sorts préparés** (NLS 1) Niveau 1 – *arme magique D*, *faveur divine*, *soins légers* Niveau 0 (à volonté) – *création d'eau*, *réparation*, *stabilisation D* Sort de domaine ;

**Domaines** Destruction, Guerre

#### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Les prêtres lancent les morceaux de viande qu'ils ont à la main sur leurs assaillants avant de reculer et de laisser les varans passer en première ligne. Ils lancent ensuite *arme magique* et *faveur divine* avant de rejoindre la mêlée.

**Moral.** Un prêtre se bat jusqu'à la mort.

#### STATISTIQUES

**For** 13, **Dex** 12, **Con** 16, **Int** 8, **Sag** 15, **Cha** 8

**BBA** +1 ; **BMO** +2 ; **DMD** 13

**Dons** Arme de prédilection (grande hache), Maniement des armes de guerre (grande hache), Réflexes surhumains

**Compétences** Discrétion +7 (+11 en terrain rocheux), Perception +3,

**Langues** draconique

**Équipement divers** armure de cuir clouté, grande hache de maître, 6 javelines, collier de dents et de fragments d'os

### Varan, lézard

FP 2

Animal de taille M, N

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

#### DÉFENSE

**CA** 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +3)

**pv** 22 (3d8+9)

**Réf** +5, **Vig** +8, **Vol** +2

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c), nage 9 m (6 c)

**Corps à corps** morsure +5 (1d8+4 et étreinte et poison)

#### CARACTÉRISTIQUES

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

**BBA** +2, **BMO** +5 (+9 pour la lutte), **DMD** 17 (21 contre le croc-en-jambe)

**Dons** Talent (Perception), Vigueur surhumaine

**Compétences** Discrétion +10 (+14 dans les fourrés), Escalade +7, Natation +11, Perception +8 ; **Modificateurs raciaux** Discrétion +4 (+8 dans les fourrés)

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Poison** (Ext) morsure - blessure ; *JdS* Vigueur DD 14 ; *incubation* 1 minute ; *fréquence* 1/heure pendant 6 heures ; *effet* affaiblissement temporaire 1d2 Dex ; *guérison* 1 réussite. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.

## Babélien (Le gargouilleur)

FP 5

Aberration de taille M, N

Init +3 ; Sens vision à 360°, vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +12

### DÉFENSE

CA 19, contact 13, pris au dépourvu 16 (Dex +3, naturelle +6) pv 46 (4d8+28)

Réf +4, Vig +8, Vol +5

Capacités défensives créature informe ; Immunités coups critiques, dégâts de précision ; RD 5/contondant

### ATTAQUE

VD 3 m (2 c), nage 6 m (4 c)

Corps à corps 6 morsures +7 (1d4 et étreinte)

Attaques spéciales absorption de sang, charabia, crachat (+6 contact à distance), enveloppement (6d4 et affaiblissement temporaire de -2 en Con, CA 13, 4 pv), manipulation du sol

### CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 17, Con 24, Int 4, Sag 13, Cha 12

BBA +3, BMO +3 (+7 pour la lutte), DMD 16 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (morsure), Attaque en finesse

Compétences Natation +8, Perception +12 ; Modificateurs raciaux Perception +4

Langues aklo

### PARTICULARITÉS

**Absorption de sang (Ext)** Un babélien qui agrippe une créature accroche plusieurs de ses gueules à celle-ci lorsqu'elle réussit son test de lutte. Chaque round où la prise est maintenue, les gueules infligent automatiquement 1d4 points de dégâts de morsure ainsi qu'un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution dû à l'absorption de sang.

**Charabia (Sur)** Par une action libre, un babélien peut produire une cacophonie de sons perturbante. Toutes les créatures autres que des babéliens situées dans un rayon de 18 m (12 c) doivent réussir un jet de Volonté de DD 13 pour ne pas être confuses pendant 1 round. Il s'agit d'un effet d'aliénation mentale et de coercition. En cas de réussite du jet de sauvegarde, la victime ne peut plus être affectée par le charabia du même babélien au cours des 24 heures qui suivent. Le DD dépend de la Constitution.

**Crachat (Ext)** Chaque round, un babélien peut utiliser une action libre pour projeter un crachat acide sur une cible située à 9 m (6 c) ou moins. En cas d'attaque réussie, la cible est aveuglée pendant 1d4 rounds, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Vigueur de DD 18. Le DD dépend de la Constitution.

**Créature informe (Ext).** Le corps d'un babélien est malléable et n'a pas de forme précise. Le babélien est immunisé contre les dégâts de précision (comme les attaques sournoises) et les coups critiques. Il peut emprunter des passages aussi étroits que le quart de l'espace qu'il occupe sans avoir à se serrer et, en se serrant, il peut traverser des conduits faisant le huitième de son espace.

**Enveloppement (Ext)** Cette capacité fonctionne comme celle d'engloutissement, avec les modifications suivantes. Une créature enveloppée est emprisonnée au sein du corps du babélien, où plusieurs de ses gueules continuent de la mordre et d'absorber son sang. Un babélien ne peut envelopper plus d'une créature à la fois et celle-ci doit être de même taille que lui ou de taille inférieure. Si la créature enveloppée se libère en découpant un chemin (la réduction

de dégâts du babélien continue de s'appliquer), le babélien referme simplement l'ouverture en changeant de forme et il peut à nouveau utiliser son attaque d'enveloppement.

**Manipulation du sol (Sur)** Par une action simple utilisable à volonté, un babélien peut ramollir la pierre et la terre sous son corps et les transformer en boue. Le sol reste boueux pendant 1 minute après le départ du babélien. Il peut traverser les zones ramollies facilement mais les autres créatures les considèrent comme un terrain difficile.

**Vision à 360° (Ext)** Un babélien peut regarder dans toutes les directions en même temps. Il est impossible de le prendre en tenaille.

## Grundmoch

FP 6

Troglodyte (m) prêtre de Rovagug 6

Humanoïde (reptilien) de taille M, CM

Init +4 ; Sens vision dans le noir à 27 m ; Perception +6

### DÉFENSE

CA 25, contact 13, pris au dépourvu 25 (armure +6, parade +3, naturelle +6)

pv 76 (8 DV ; 2d8+6d8+40)

Réf +4, Vig +14, Vol +9

### ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps *grande hache* +1, +9 (1d12+4/x3)

Attaque spéciale canalisation d'énergie négative 3d6 (2/jour), coup destructeur (6/j), puanteur, rage de combat (6/j)

Sorts préparés (NLS 6)

Niveau 3 – *cécité/surdité* (DD 16), *dissipation de la magie*, *rage D* (DD 16), *soins importants*

Niveau 2 – *fracasement D*, *immobilisation de personne* (DD15), *ré-sistance aux énergies destructives*, *soins modérés* (2)

Niveau 1 – *bouclier de la foi*, *brume de dissimulation*, *coup au but D*, *faveur divine*, *injonction* (DD 14), *soins légers*

Niveau 0 (à volonté) – *assistance divine*, *création d'eau*, *réparation*, *stabilisation D* Sort de domaine ;

Domaines Destruction, Guerre

### TACTIQUE

**Avant le combat.** Grundmoch lance *bouclier de la foi* s'il pense qu'il va bientôt se battre.

**Pendant le combat.** Grundmoch sait que son armure le protège et, arrogant, il passe les premiers rounds à lancer des sorts offen-sifs sur ses adversaires, même au coeur de la mêlée. Il réserve sa baguette pour les adversaires à distance. Si les PJ s'avèrent capables de le blesser, il lance *immobilisation de personne* et *cécité/surdité* sur les coupables. Il lance ensuite *faveur divine* et se bat avec sa *grande hache* +1.

**Moral.** Grundmoch se bat jusqu'à la mort.

### STATISTIQUES

For 14, Dex 10, Con 18, Int 8, Sag 16, Cha 8

BBA +5 ; BMO +7 ; DMD 17

Dons Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Maniement des armes de guerre (grande hache), Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Connaissances (religion) +5, Discrétion +6 (+10 en terrain rocheux), Perception +6

Langues commun, draconique

Équipement de combat *baguette d'arme spirituelle* (37 charges) ;

Équipement divers *cuirasse* +1, *grand hache* +1

**Gnoll** **FP 1**

Humanoïde (gnoll) de taille M, CM

**Init** +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +2

**DÉFENSE**

**CA** 15, contact 10, pris au dépourvu 15 (armure +2, bouclier +2, naturelle +1)

**pv** 13 (2d8+2)

**Réf** +0, **Vig** +4, **Vol** +0

**ATTAQUE**

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** lance, +3 (1d8+3/x3)

**Distance** lance, +1 (1d8+2/x3)

**CARACTÉRISTIQUES**

**For** 15, **Dex** 10, **Con** 13, **Int** 8, **Sag** 11, **Cha** 8

**BBA** +1, **BMO** +3, **DMD** 13

**Dons** Attaque en puissance

**Compétences** Perception +2

**Langues** gnoll

**Trésor** équipement de PNJ (arc long avec 20 flèches, armure de cuir, écu de bois, hache d'armes, autres trésors)

**Scorpion rôdeur** **FP 8**

Vermine de taille TG, N

**Init** +2 ; **Sens** perception des vibrations 18 m (12 c), vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +6

**DÉFENSE**

**CA** 21, contact 10, pris au dépourvu 19 (Dex +2, naturelle +11, taille -2)

**pv** 95 (10d8+50)

**Réf** +5, **Vig** +12, **Vol** +5

**Immunités** effets mentaux

**ATTAQUE**

**VD** 15 m

**Corps à corps** 2 pinces, +13 (1d8+8 plus étreinte) et dard, +13 (1d8+8 plus poison)

**Espace** 4,5 m (3 c); **Allonge** 4,5 m (3 c)

**Attaques spéciales** constriction (1d8+), attaque soudaine

**STATISTIQUES**

**For** 27, **Dex** 15, **Con** 20, **Int** —, **Sag** 14, **Cha** 2

**BBA** +7 ; **BMO** +17 (+21 pour la lutte); **DMD** 29 (41 contre croc-en-jambe)

**Don** Talent (Discrétion) ;

**Compétences** Discrétion +5 (+13 en forêt), Perception +6 ;

**Modificateurs raciaux** +8 en Discrétion (+16 en forêt), +6 en Perception

**ÉCOLOGIE**

**Environnement** forêts tempérés

**Organisation sociale** solitaire ou nid (2-5)

**Trésor** fortuit

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**Attaque soudaine** (Ext). Le scorpion piégeur se déplace particulièrement vite quand ses ennemis sont surpris. Au cours d'un round de surprise, il peut agir comme s'il avait une action complexe, plutôt qu'une action simple, à effectuer.

**Poison** (Ext). Dard — blessure ; JdS Vigueur DD 20 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d4 For ; guérison 2 réussites consécutives.

**Gardes charognes** **FP2**

Gnoll (m) rôdeur 1 Humanoïde (gnoll) de taille M, CM

**Init** +2 ;

**Sens** vision dans le noir à 18 m ; Perception +8

**DÉFENSE**

**CA** 17, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure +4, Dex +2, naturelle +1)

**pv** 22 (3 DV ; 2d8+1d10+7)

**Réf** +4, **Vig** +7, **Vol** +1

**ATTAQUE**

**VD** 9 m

**Corps à corps** cimeterre de maître, +7 (1d6+4/18-20)

**À distance** arc long composite de maître +6 (1d8+4/x3 plus poison) ou sacadard +4 (1d4 plus nausée)

**Attaque spéciale** ennemi juré (humains +2)

**TACTIQUE**

**Pendant le combat.** S'il le peut, un Garde-charogne entame toujours le combat par un jet de sacadard. Il passe ensuite à l'arc et se déplace entre chaque tir si nécessaire pour garder l'avantage de la distance. Quand il est sur un hyaenodon, il attaque 1 ou 2 rounds de loin avant de se joindre à la mêlée à coups de cimeterre et de permettre à sa monture de mordre ses adversaires.

**Moral.** Un Garde-charogne est fidèle à son roi et se bat jusqu'à la mort.

**STATISTIQUES**

**For** 18, **Dex** 15, **Con** 15, **Int** 8, **Sag** 12, **Cha** 6

**BBA** +2 ; **BMO** +6 ; **DMD** 18

**Dons** Arme de prédilection (arc long), Combat monté

**Compétences** Acrobaties +3, Équitation +6, Perception +8, Premiers secours +5, Survie +5

**Langues** gnoll

**Part** empathie sauvage -1

**Équipement de combat** *potion de soins légers* ;

**Équipement divers** *chemise de maille*, cimeterre de maître, arc long composite de maître (+4 For) avec 20 flèches (avec poison de scorpion de taille G ; DD 18 Vig, 1d6/1d6 Con)

**Sacadard** Un sacadard est un immonde sac, constitué d'une tête humaine dont le cerveau a été retiré et dont le crâne a été abondamment percé de sorte que, lorsque le sacadard est lancé, il se brise et explose comme un melon bien mûr en atteignant sa cible. Les gnolls remplissent les sacadards de dizaines d'insectes qui piquent, patiemment (et souvent douloureusement) récoltés dans des nids sur les pentes basses de la montagne Pâle. Un sacadard est une arme semblable à une grenade. Lorsqu'il atteint une cible, il inflige 1d6 points de dommages et oblige la cible à effectuer un jet de sauvegarde de **Vigueur DD 11** afin d'éviter d'être **nauséuse pendant 1d3 rounds**. À chaque round qu'une victime passe à être nauséuse à cause d'un sacadard, elle subit 1 point de dégâts supplémentaire du fait de cette vermine qui continue à la mordre. Toutes les créatures à moins d'1,50 mètre d'un sacadard qui éclate subissent 1 point de dommages.

## hyaenodons

FP 4

Animal de taille G, N

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

### DÉFENSE

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

pv 42 (5d8+20)

Réf +6, Vig +8, Vol +5

### ATTAQUE VD 15 M

Corps à corps morsure, +11 (1d8+12)

Espace occupé 3 m ;

Allonge 1,50 m

Attaque spéciale croc-en-jambe

### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Tant que les hyaenodons servent de monture, ils suivent les ordres de leur cavalier, sinon, ils chargent un adversaire et le broient entre leurs puissantes mâchoires.

**Moral.** Courageux au point de friser la stupidité, le hyaenodon se bat jusqu'à la mort.

### STATISTIQUES

For 26, Dex 15, Con 19, Int 2, Sag 13, Cha 6

BBA +3 ; BMO +11 ; DMD 14

Dons Arme de prédilection (morsure), Vigilance

Compétences Discrétion +0 (+4 dans les taillis), Perception +5, Survie +5 (+9 pour suivre une piste à l'odeur)

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Croc-en-jambe (Ext).** Si le hyaenodon touche avec son attaque de morsure, il peut tenter un croc-en-jambe (+12 au test) par une action libre sans faire d'attaque de contact et sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il échoue, son adversaire ne peut pas lui faire un croc-en-jambe en retour.

## blobog

FP 6

Gobelin (m) prêtre de Lamashtu 3/roublard 3

Gobelinoïde de taille P, NM

Init +3 ; Sens vision dans le noir à 18 m ; Perception +9

### DÉFENSE

CA 19, contact 14, pris au dépourvu 16 (armure +5, Dex +3, taille +1)

pv 33 (6 DV ; 3d8+3d6+6)

Réf +8, Vig +8, Vol +8

Capacités défensives sens des pièges +1, esquive totale, double (6/j)

### ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps kukri de maître, +8 (1d3/18-20) et kukri de maître +8 (1d6/18-20)

À distance arbalète légère, +8 (1d4/19-20 plus poison)

Attaque spéciale canalisation d'énergie négative 2d6 (1/j), attaque sournoise +2d6, vision de folie (6/j)

Sorts connus (NLS 3)

Niveau 2 – cacophonie (DD 15), immobilisation de personne (DD 15), invisibilité D

Niveau 1 – brume de dissimulation, confusion mineure D (DD 14), frayeur (DD14), soins légers

Niveau 0 – assistance divine, détection de la magie, saignement, stimulant D Sort de domaine ;

Domaines Duperie, Folie

### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Blobog préfère les attaques éclair : il se cache quand ses ennemis approchent et les attaque seulement s'il est sûr de terrasser un adversaire avec son attaque sournoise. Si cette première attaque échoue, il lance *invisibilité* pour avoir droit à une deuxième attaque sournoise au round suivant. Il garde ses sorts offensifs au cas où un ennemi ne succomberait pas après quelques attaques sournoises et pour retarder ses poursuivants le temps qu'il s'enfuit dans les ombres avant de revenir ici pour se cacher en attendant que les choses se calment.

**Moral.** Blobog est fou mais pas téméraire. S'il tombe à moins de 8 pv et qu'il ne peut pas s'enfuir, il pleure et supplie qu'on l'épargne. Il saisit ensuite la moindre chance de s'enfuir.

### STATISTIQUES

For 10, Dex 16, Con 13, Int 10, Sag 16, Cha 6

BBA +5 ; BMO +5 ; DMD 18

Dons Arme de prédilection (kukri), Attaque en finesse, Combat à deux armes, Maniement des armes de guerre (kukri)

Compétences Connaissances (religion) +9, Discrétion +20, Équitation +17, Perception +12, Survie + +9

Langues commun, goblin

Part recherche de pièges

Équipement de combat *baguette de soins modérés* (28 charges) ;

Équipement divers *chemise de mailles* +1, kukris de maître (2), arbalète légère avec 10 carreaux empoisonnés à l'ajonc à feuille bleue (DD 14, 1 Con/inconscience), *cape de protection* +1, symbole maudit en onyx de Lamashtu (40 po).

## Élémentaire de l'Air de taille G

FP 5

Extérieur (Air, élémentaire, extraplanaire) de taille G, N

Init +11 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +11

### DÉFENSE

CA 21, contact 17, pris au dépourvu 13 (Dex +7, esquive +1, naturelle +4, taille -1)

pv 68 (8d10+24)

Réf +13, Vig +9, Vol +2

Capacités défensives maîtrise de l'air ; Immunités traits des élémentaires ; RD 5/—

### ATTAQUE

VD vol 30 m (20 c) (parfait)

Corps à corps 2 coups, +14 (1d8+4)

Espace 3 m (2 c) ; Allonge 3 m (2 c)

Attaques spéciales tourbillon (DD 18)

### CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 25, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11

BBA +8,, BMO +13, DMD 31

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

Compétences Acrobaties +15, Connaissances (plans) +5, Discrétion +11, Évasion +15, Perception +11, Vol +21

## Esclaves en fuite

Humain homme d'armes 2 de taille M, LN

Init +0 ; Sens Perception +1

### DÉFENSE

CA 10, contact 10, pris au dépourvu 10

pv 14 (2d10+2)

Réf +0, Vig +4, Vol -1

### ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps gourdin, +3 (1d6+1)

### TACTIQUE

**Avant le combat.** Les esclaves essaient de rester cachés et s'éparpillent dès que le danger est imminent.

**Pendant le combat.** Les esclaves se battent sur la défensive. Ils cherchent une occasion de fuir et de faire passer un message d'avertissement à leurs frères restés en bas, même si cela risque d'éventer le secret de leur cachette.

**Moral.** Ces anciens esclaves placent la liberté au-dessus de tout le reste et ils sont prêts à se battre pour la retrouver. Ils fuient s'ils sont grièvement blessés, sauf si cela veut dire qu'ils doivent laisser un des leurs derrière et qu'il sera de nouveau esclave. Ils sont bien décidés à ne jamais se laisser capturer de nouveau et, s'ils ne peuvent pas s'enfuir, ils se battent jusqu'à la mort. S'ils se font capturer ou maîtriser, ils deviennent extrêmement agressifs, même suicidaires et, s'ils en ont l'occasion, ils se jettent du haut des ruines, emportant leurs maîtres.

### STATISTIQUES

For 12, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 9, Cha 8

BBA +2 ; BMO +3 ; DMD 13

Dons Endurance, Vigilance

Compétences Acrobaties +2, Dressage +4, Escalade +6, Perception +1

Langues commun, osirien

Équipement divers gourdin

## Nuée de mille-pattes

FP 4

Vermine (nuée) de taille Min, N

Init +4 ; Sens perception des vibrations 9 m (6 c), vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4

### DÉFENSE

CA 18, contact 18, pris au dépourvu 14 (Dex +4, taille +4)

pv 31 (9d8-9)

Réf +7, Vig +5, Vol +3

Capacités défensives traits des nuées ; Immunités dégâts par armes

### ATTAQUE

VD 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)

Corps à corps nuée (2d6 et poison)

Espace 3 m (2 c) ; Allonge 0 m (0 c)

Attaques spéciales distraction (DD 13), poison

### CARACTÉRISTIQUES

For 1, Dex 19, Con 8, Int -, Sag 10, Cha 2

BBA +6, BMO -, DMD -

Dons Attaque en finesse<sup>B</sup>

Compétences Escalade +12, Perception +4 ; Modificateurs raciaux +4 en Perception

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Poison (Ext).** Morsure-blessure ; JS Vigueur DD 13 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire

1d4 Dex ; guérison 1 réussite. Le DD dépend de la Constitution et comporte un bonus racial de +2.

## Réprouvé

FP 4

Humanoïde (gnoll) de taille G, généralement CM

Init +2 ; Sens vision dans le noir à 18 m, perception de la mort, odorat ; Perception +4

### DÉFENSE

CA 17, contact 11, pris au dépourvu 17 (intuition +2, naturelle +6, taille -1)

pv 47 (5d8+25)

Réf +1, Vig +8, Vol +1

Capacités défensives intuition ;

Immunité charme, peur

### ATTAQUE

VD 12 m

Corps à corps 2 griffes +8 (1d6+6) et morsure +3 (1d8+3)

Espace occupé 3 m ; Allonge 3 m

Attaque spéciale férocité

### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Les réprouvés ne sont pas bien intelligents mais ils peuvent utiliser des tactiques rudimentaires, ils sont tout de même plus malins que des animaux, même si ce n'est pas de beaucoup. Ils mêlent des techniques de chasse en meute (plusieurs réprouvés concentrent leurs attaques sur une même cible) à la cruauté (ils aiment s'en prendre à des adversaires sans défense ou plus petits qu'eux non pas parce que cela augmente leurs chances de victoire, mais parce qu'ils aiment entendre les cris de panique et de terreur dont leurs victimes les gratifient souvent. Si un réprouvé touche son adversaire, il utilise généralement l'attaque en puissance pour les rounds suivants.

**Moral.** En général, un réprouvé se bat jusqu'à la mort.

### STATISTIQUES

For 23, Dex 10, Con 19, Int 4, Sag 10, Cha 8

BBA +3 ; BMO +10 ; DMD 20

Dons Attaque en puissance, Science de la bousculade

Compétences Acrobaties +10, Escalade +10

Langues gnoll

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Perception de la mort (Ext).** Les altérations du cerveau du réprouvé lui permettent de « percevoir la vie. » Tant qu'il a des cibles à portée d'odorat, il sait immédiatement lesquelles sont mortes, fragiles (vivantes et blessées avec 3 points de vie ou moins), en train de lutter pour vivre (vivante avec 4 points de vie ou plus), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme une créature artificielle).

**Férocité (Ext).** Si un réprouvé est mortellement blessé, il devient enragé. Quand il est à l'agonie ou hors de combat, il continue de se battre sans malus et, tant qu'il a moins de 0 pv, il gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts des armes.

**Intuition (Sur).** La trépanation du réprouvé a partiellement débloqué une aptitude presque psychique à percevoir le danger. Il gagne un bonus d'intuition de +2 aux tests d'Initiative et à la CA.

**Compétences.** Le réprouvé a un bonus racial de +4 aux tests de Perception.

**Larzul** FP 5

Ogrelin humain guerrier 4

Humanoïde (géant) de taille M, CM

Init +1 ; Sens vision nocturne ; Perception +0

**DÉFENSE**

CA 20, contact 11, pris au dépourvu 19 (armure +4, Dex +1, naturelle +3)

pv 46 (4d10+20)

Réf +2, Vig +8, Vol +3 ; +1 contre la terreur

Capacités défensives courage +1

**ATTAQUE**

VD 6 m

Corps à corps massue, +12 (2d8+12)

**TACTIQUE****Pendant le combat.** Lazrul est un combattant sans imagination : il attaque l'ennemi le plus imposant et concentre toute sa colère sur lui.**Moral.** Lazrul se bat jusqu'à la mort.**STATISTIQUES**

For 24, Dex 13, Con 18, Int 6, Sag 10, Cha 10

BBA +4 ; BMO +11 ; DMD 22

Dons Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Spécialisation martiale (massue), Volonté de fer

Compétences Intimidation +7

Langues commun

Part entraînement aux armures 1, jambes arquées, membre hypertrophié

Équipement divers armure de cuir clouté +1, massue de taille G

**Araignée ogre** FP 5

Vermine de taille TG, N

Init +2 ; Sens vision dans le noir à 12 cases, perception des vibrations à 12 cases ; Perception +5

**DÉFENSE**

CA 18, contact 10, pris au dépourvu 16 (Dex +2, naturelle +8, taille -2)

pv 52 (7d8+21)

Réf +4, Vig +8, Vol +3

Immunité effets mentaux

**ATTAQUE**

VD 12 m (8 c), escalade 12 m (8 c)

Corps à corps morsure, +8 (2d8+7 plus poison)

Espace occupé 4,50 m (3 c) ; Allonge 4,50 m (3 c)

Attaque spéciale toile (à distance +5, DD 16, pv 7)

**CARACTÉRISTIQUES**

For 21, Dex 15, Con 16, Int —, Sag 12, Cha 2

BBA +5, BMO +12, DMD 24 (36 contre le croc-en-jambe)

Compétences Discrétion -2, Escalade +29, Perception +5

Modificateurs raciaux +16 en Escalade, +4 en Perception, +4 en Discrétion

Part compression

**POUVOIRS SPÉCIAUX****Poison (Ext).** Morsure — blessure ; JdS Vigueur DD 18 (incluant un bonus racial de +2) ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire de 1d4 For et de 1d4 Dex ; guérison 1 réussite.**Initié** FP 2

Gnoll (m) prêtre de Rovagug 1

Humanoïde (gnoll) de taille M, CM

Init +4 ; Sens vision dans le noir à 18 m ; Perception +6

**DÉFENSE**

CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 (armure +6, naturelle +1)

pv 24 (3 DV ; 2d8+1d8+11)

Réf +0, Vig +8, Vol +4

**ATTAQUE**

VD 6 m

Corps à corps grande hache de maître, +5 (1d12+4/x3)

Attaque spéciale canalisation d'énergie négative 1d6 (3/j), coup des-structureur (5/j)

Sorts préparés (NLS 1)

Niveau 1 – arme magique D, bouclier de la foi, perception de la mort

Niveau 0 (à volonté) – assistance divine, résistance aux énergies destructives, stimulant D Sort de domaine ;

Domaines Destruction, Guerre

**TACTIQUE****Pendant le combat.** Un Initié attaque à la hache et cherche les adversaires grièvement blessés avec *perception de la mort*. Ils lancent des *blessures légères* sur les ennemis aux portes de la mort.**Moral.** Un Initié se bat jusqu'à la mort.**STATISTIQUES**

For 16, Dex 10, Con 16, Int 6, Sag 15, Cha 11

BBA +1 ; BMO +4 ; DMD 14

Dons Arme de prédilection (grande hache), Maniement des armes de guerre (grande hache), Science de l'initiative

Compétences Perception +6

Langues gnoll

Part rage de combat (5/j)

Équipement de combat baguette de soins légers (10 charges) ;

Équipement divers clibanion, grande hache de maître

## Ghartok, le roi charognard

FP 8

Réprouvé (m) guerrier impie

Humanoïde (gnoll) de taille G, CM

Init +2 ; Sens vision dans le noir à 18 m, vision nocturne ; Perception +8

### DÉFENSE

CA 21, contact 9, pris au dépourvu 21 (armure +6, parade +1, Dex -1, intuition +2, naturelle +6, rage -2, taille -1)

pv 125 (9 DV ; 5d8+4d10+81)

Réf +4, Vig +4, Vol +1

Capacités défensives intuition, terrifiante résolution ;

Immunité effets mentaux

### ATTAQUE

VD 10,50 m

Corps à corps *Éventresang*, +15/+10 (2d6+16/x3) et morsure, +11 (2d6+5)

Espace occupé 3 m ; Allonge 3 m

Attaque spéciale canalisation d'énergie négative 1d6 (4/j), férocité, frappe répugnante, fureur rugissante, rage 1/jour

Sorts préparés (NLS 2) Niveau 1 – *faveur divine*

### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Le roi Charognard lance *faveur divine* au premier round de combat puis il devient enragé et attaque ses adversaires. Fidèle de la Bête hirsute, il hait le clergé de Sarenrae et attaque en priorité les prêtres et les paladins à son service. Il garde sa fureur rugissante au cas où il se ferait encercler par ses ennemis et sa frappe répugnante pour les adversaires les plus propres et séduisants car il prend grand plaisir à « défigurer les plus jolis visages du monde. »

**Moral.** Le roi Charognard est arrogant, il ne conçoit pas qu'il puisse perdre une bataille et se bat jusqu'à la mort.

### Statistiques de base

CA 23, contact 11, pris au dépourvu 23 ;

pv 98 ;

Vig +14, Vol +3 ;

Corps à corps *grande hache* +1, +15/+10 (3d6+13/x3) et morsure, +9 (2d6+4) ; For 26, Con 22 ;

Compétences Acrobaties +9, Escalade +9

### STATISTIQUES

For 30, Dex 8, Con 26, Int 8, Sag 13, Cha 13

BBA +7 ; BMO +17 ; DMD 26

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +11, Escalade +9, Intimidation +5

Langues commun, gnoll

Part rapide, domaines de guerrier impie (colère, haine)

Équipement divers *cuirasse* +1, *Éventresang* (*hache tueuse d'humains* +1 de taille M), *ceinturon de constitution de l'ours* +2, *anneau de protection* +1

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Frappée répugnante (Ext).** Une fois par jour, le roi Charognard peut ajouter son bonus de Charisme à un jet d'attaque. S'il touche, il inflige 1d8 points d'affaiblissement temporaire de Charisme au lieu de faire des dégâts normaux.

**Frénésie (Sur).** Le roi Charognard est trop furieux pour mourir. Il continue de se battre jusqu'à ce que ses points de vie négatifs dépassent sa valeur de Constitution.

**Fureur rugissante (Sur).** Une fois par jour, par une action de mouvement, le roi Charognard peut pousser un puissant rugissement qui oblige tous les adversaires vivants situés à moins de 9 mètres à réussir un jet de Volonté DD 13 ou à

devenir paniqués. C'est un effet mental de peur. Le DD est basé sur le Charisme.

**Rapide (Ext).** Le roi Charognard a un bonus 1,50 mètre à sa vitesse de déplacement de base.

**Rage (Ext).** Le roi Charognard peut devenir enragé une fois par jour (comme un barbare).

**Terrifiante résolution (Sur).** Une fois par jour, quand les points de vie du roi Charognard tombent à 58 ou moins, il peut tenter un jet de Vigueur (DD 10+DV du dernier adversaire qui l'a touché) pour guérir de 2d8+5 pv, par une action libre.

## Zayifid

FP 7

Jann roublard 6

Extérieur (natif) de taille M, NM

Init +9 ; Sens vision dans le noir (18 m); Perception +17

### DÉFENSE

CA 22, contact 16, pris au dépourvu 21 (armure +5, déviation +1, Dex +5, naturelle +1)

pv 91 (12 DV ; 6d8+6d10+36)

Réf +15, Vig +9, Vol +3

Capacités défensives esquive instinctive, esquive totale, sens des pièges +2 ;

Résistance au feu 10

### ATTAQUE

VD 9 m ; vol 6 m (parfaite), vol 4,50 m (parfaite) en cote de mailles

Corps à corps *cimeterre tueur de givre d'Extérieur de feu* +1, +14/+9 (1d6+3/18-20 plus 1d6 de froid)

À distance *dague*, +15(1d4+2/19-20)

Attaque spéciale *attaque sournoise* +3d6

Pouvoirs magiques (NLS 12) À volonté – *changement de plan* 3/ jour – *Communication avec les animaux*, *Invisibilité* (personnel) 2/ jour – *changement de taille* (DD 15) 1/ jour – *création de nourriture et d'eau* (NLS 7), *forme éthérée* (pendant 1 heure)

### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Affronté lors de cette première rencontre, Zayifid n'essaie pas de combattre ; il livre simplement son message comme détaillé ci-dessus puis essaie de fuir vers la Demeure de la Bête. Si les PJ réussissent à le cerner, il contre-attaque de son mieux mais essaie de les laisser en vie, ne combattant que le temps de fuir – à ce stade, des PJ morts ne lui sont plus d'aucune utilité.

### STATISTIQUES

For 14, Dex 20, Con 15, Int 16, Sag 14, Cha 17

BBA +10, BMO +12, DMD 27

Dons Arme de prédilection (*cimeterre*), Attaques réflexes, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science du désarmement, Science de la feinte en combat, Science de l'initiative

Compétences Acrobaties +18, Art de la magie +12, Artisanat (joaillerie) +15, Bluff +18, Déguisement +18, Diplomatie +11, Discrétion +22, Équitation +16, Estimation +16, Évasion +20, Perception +15, Psychologie +16, Vol +17

Langues commun, infernal, terreux ; télépathie (30 m)

Particularités endurance élémentaire, recherche des pièges +3

Capacités spéciales *attaque sanglante*, *attaque surprise*, *formation martiale*

Équipement *chemise de mailles* +1, *cimeterre tueur de givre d'Extérieur de feu* +1, 4 *dagues*, *couvre-chef de déguisement*, *anneau de protection* +1.

## Thkot tal FP 8

Stégocentipède évolué

Vermine de taille Gig, N

**Init** +3 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m ; Perception +4

### DÉFENSE

**CA** 20, contact 9, pris au dépourvu 17 (Dex +3, naturelle +11, taille -4)

**pv** 110 (13d8+52)

**Réf** +7, **Vig** +12, **Vol** +4

**Capacités défensives** épines ;

**Immunité** effets mentaux

### ATTAQUE

**VD** 12 m

**Corps à corps** morsure, +13 (3d6+8 plus poison) et queue, +8 (3d6+4 plus poison)

**Espace occupé** 6 m ; **Allonge** 6 m

### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Thkot Tal a beau être dépourvu d'intelligence, il sait que les gnolls sont ses alliés et ne les attaque pas. Si les PJ se déguisent en gnolls, ils peuvent passer en toute sécurité à côté de cette vermine pleine de pattes tant qu'ils ne l'attaquent pas. Thkot Tal considère toutes les autres créatures comme de la nourriture et attaque la plus proche à chaque round.

**Moral.** Thkot Tal se bat jusqu'à la mort.

### STATISTIQUES

**For** 27, **Dex** 16, **Con** 18, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 2

**BBA** +9 ; **BMO** +17 ; **DMD** 30

**Compétences** Discrétion -1, Escalade +12, Perception +4

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Épines (Ext).** Lors du combat, un stégocentipède soulève ses épines dorsales et les agite rapidement d'arrière en avant. Les créatures adjacentes doivent réussir un jet de Réflexes DD 20 à chaque round ou subir 3d8+4 points de dégâts à cause des épines à chaque fois qu'elles attaquent, qu'elles touchent ou non. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

**Poison (Ext).** Blessure (morsure ou queue) Vigueur DD 22 ; 1d6 Dex/1d6 Dex. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution et comprend un bonus racial de +2.

## Épouses Gnolls FP 1/2

**pv** 11

### DÉFENSE

**CA** 11, contact 10, pris au dépourvu 10 (naturelle +1)

### ATTAQUE

**Corps à corps** gourdin, +1 (1d6)

**À distance** narguilé ou pierre -3 (1d4)

### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Même si les épouses gnolls sont en triste état, elles sont farouchement loyales au roi Charognard et tous ceux qui entrent sont assaillis par un concert de jappements frénétiques et une pluie d'armes improvisées (des narguilés, des pierres et des gourdins faits de pieds de meubles cassés). Les épouses sont droguées, on les considère donc comme fiévreuses (ce malus figure déjà dans leur profil).

**Moral.** Les épouses gnolls se battent jusqu'à la mort.

## Crodingue le saint Exalté

FP 4

Humain rôdeur 1/ex-prêtre de Lamashtu 2/expert 3

Humanoïde (humain) de taille M, NM

**Init** +5 ; **Sens** Perception +9

### DÉFENSE

**CA** 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (armure +4, Dex +1)

**pv** 47 (6 DV, 1d10+2d8+3d8+20)

**Réf** +4, **Vig** +9, **Vol** +7

### ATTAQUE

**VD** 9 m

**Corps à corps** dague de maître, +5 (1d4/19-20)

**Attaque spéciale** ennemi juré (humains +2)

### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Crodingue cherche désespérément à défendre son oeuvre. Il hurle sur ses adversaires et les attaque frénétiquement à la dague.

**Moral.** Fou à lier, Crodingue se rue sur la porte de la salle **I18** dès qu'il est blessé et tente de l'ouvrir. Il espère pouvoir fuir en **I2** dans le chaos qui suivra la sortie des réprouvés.

### STATISTIQUES

**For** 10, **Dex** 13, **Con** 16, **Int** 14, **Sag** 12, **Cha** 10

**BBA** +4 ; **BMO** +4 ; **DMD** 15

**Dons** Dur à cuire, Endurance, Science de l'initiative, Talent (Premiers secours)

**Compétences** Artisanat (alchimie) +10, Connaissances (nature) +10, Connaissances (religion) +10, Discrétion +8, Dressage +8, Perception +9, Premiers secours +16, Survie +9

**Langues** abyssal, commun, gnoll

**Part** alchimiste dément, empathie sauvage +2, pistage

**Équipement divers** armure de cuir clouté +2, dague de maître, outils de chirurgien de maître

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Alchimiste dément (Sur).** Même si Crodingue est incapable de lancer des sorts, sa folie et ses pratiques impies lui permettent de fabriquer des potions comme un prêtre de niveau 7 mais ses méthodes peu orthodoxes lui prennent deux fois plus de temps que la normale.

## CINQUIEME PARTIE : LA FOSSE DES FANTOMES HURLANTS

### Rast FP 5

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M, N

Init +5 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +10

#### DÉFENSE

CA 18, contact 11, pris au dépourvu 17 (Dex +1, naturelle +7)

pv 51 (6d10+18)

Réf +6, Vig +8, Vol +3

Immunités feu

Faiblesses vulnérable au froid

#### ATTAQUE

VD 1,5 m (1 c), vol 18 m (12 c)

Corps à corps morsure +8 (1d6+2 plus étroite) et 4 griffes +9 (1d4+2)

Attaques spéciales absorption de sang (1d2 Constitution), regard paralysant

#### CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 12, Con 17, Int 3, Sag 13, Cha 12

BBA +3, BMO +8, DMD 19 (croc-en-jambe impossible)

Dons Arme de prédilection (griffe), Attaque en vol, Sciences de l'initiative

Compétences Discrétion +10, Perception +10, Vol +5

Langues igné (incapable de parler)

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Regard paralysant (Sur).** Paralysie pendant 1d6 rounds, 9 mètres, Vigueur DD 14 annule. Le DD du jet de sauvegarde dépend du Charisme

### Édimmus FP 3

Mort-vivant (intangible) de taille M, CM

Init +7 ; Sens vision dans le noir à 18 m ; Perception +10

#### DÉFENSE

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (parade +2, Dex +3)

pv 42 (5d12+10)

Réf +3, Vig +1, Vol +5

Capacités défensives graisse ventrale ;

Immunité mort-vivant

#### ATTAQUE

VD 18 m vol (parfaite)

Corps à corps contact gelé, +5 (1d6 froid)

Attaque spéciale contact gelé, gémissement, implosion, maître des tempêtes

Pouvoirs magiques (NLS 6)

À volonté – *image silencieuse* (DD 13), *nappe de brouillard*, *serviteur invisible*, *vent de murmures*

#### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Dès qu'un édimmus repère une créature vivante, il utilise son pouvoir de gémissement pour semer la discorde avant d'attaquer avec son contact gelé. Si ses ennemis s'avèrent capables de le blesser, il se place hors de portée et utilise son pouvoir de maître des tempêtes.

**Moral.** Un édimmus ne connaît pas la peur et se bat jusqu'à ce qu'on le détruise ou le renvoie (voir ses faiblesses).

#### STATISTIQUES

For –, Dex 17, Con –, Int 13, Sag 15, Cha 15

BBA +2 ; BMO +2 ; DMD 15

Dons Réflexes surhumains, Science de l'initiative

Compétences Connaissances (histoire) +9, Discrétion +11, Intimidation +10, Perception +10

Langues aérien, qadiri

Part intangible, reconstruction

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Contact gelé (Sur).** Le contact gelé de l'édimmus inflige 1d6 points de dégâts de froid.

**Implosion (Sur).** Quand l'édimmus tombe à 0 point de vie, il s'effondre sur lui-même et implose en poussant un dernier hurlement qui arrache la force vitale des créatures proches. Tous les êtres vivants qui se trouvent à moins de 6 mètres de l'édimmus lors de son implosion doivent réussir un jet de Vigueur DD 14 ou subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

**Gémissement (Sur).** Le gémissement funèbre de l'édimmus oblige toutes les créatures vivantes qui se trouvent à moins de 9 mètres à réussir un jet de Volonté DD 14 pour ne pas être secouées. C'est un effet sonore mental de peur. Que les créatures aient réussi leur jet ou non, elles sont ensuite immunisées contre le gémissement de cet édimmus pendant 24 heures. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur le Charisme.

**Reconstruction (Sur).** Une fois l'édimmus détruit, la magie qui le retenait dans ce monde persiste et, 1d4+1 jours plus tard, l'édimmus réapparaît avec la totalité de ses points de vie. Le seul moyen de le détruire, c'est d'utiliser un sort de *pénitence*. Ce sort le débarrasse de ses crimes et de sa tristesse et lui permet de retourner dans son plan d'origine.

**Maître des tempêtes (Sur).** Une fois par jour, l'édimmus peut dépenser une action complexe pour contrôler les vents dans un rayon de 15 mètres. Il peut changer la vitesse et la direction du vent et sa force (vent important au maximum, voir la page 445 du *Manuel des joueurs*). Il peut ainsi contrôler les vents pendant 1 minute mais il ne peut rien faire d'autre dans le même temps. Au bout de cette minute (ou quand l'édimmus décide de faire autre chose), la force du vent décroît d'un degré par round, jusqu'à revenir à la normale.

**Faiblesses.** Si on lance un sort de *renvoi* sur un édimmus, il est immédiatement détruit, sans imploser.

### La bête-qui-attend FP 8

Aberration de taille G, CM

Init +6 ; Sens perception des vibrations à 18 m ; Perception +12

#### DÉFENSE

CA 20, contact 11, pris au dépourvu 18 (Dex +2, naturelle +9, taille -1)

pv 92 (8d8+56)

Réf +4, Vig +9, Vol +4

Capacités défensives camouflage

#### ATTAQUE

VD 6 m, creusement 6 m

Corps à corps 10 tentacules, +9 (1d6+4) et morsure, +4 (2d6+2)

Espace occupé 3 m ; Allonge 3 m (9 m avec les tentacules)

Attaque spéciale constriction 1d6+4, étroite

#### TACTIQUE

**Pendant le combat.** Si quelqu'un s'avance de plus d'1,50 mètre dans cette pièce sans avoir offert une prière à la Bête-qui-attend, il réveille le kraken des sables. La créature se débarrasse de sa gangue de calcaire dans un bruit de cristal brisé et s'anime soudain. Elle attaque immédiatement l'intrus. Le kraken n'attaque pas les créatures qui lui ont offert une prière, à moins qu'elles n'ouvrent les hostilités en

premier. Il répartit ses attaques de tentacules entre autant de cibles que possible.

**Moral.** La Bête-qui-attend se bat jusqu'à la mort mais elle ne poursuit pas ses adversaires en dehors de cette pièce. Si des ennemis l'attaquent à distance de l'extérieur, elle ferme les portes ou se glisse au nord ou au sud de la porte, pour se mettre hors de vue. Si cette tactique ne suffit pas à la protéger, elle sort de la pièce à contrecœur pour attaquer ses adversaires à l'extérieur.

#### STATISTIQUES

**For** 18, **Dex** 14, **Con** 25, **Int** 7, **Sag** 13, **Cha** 3

**BBA** +6 ; **BMO** +14 ; **DMD** 22

**Dons** Armure naturelle supérieure, Science de l'initiative, Volonté de fer

**Compétences** Discrétion -2 (+14 quand enterré), Perception +12 **Langues** terreux

**Part** régénération de tentacule

#### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Camouflage (Ext).** Un kraken des sables peut s'enfouir dans le sable ou la terre meuble. Cela lui prend une minute et lui donne un bonus racial de +16 aux tests de Discrétion.

**Constriction (Ext).** Le kraken des sables inflige 1d6+4 points de dégâts quand il réussit un test de lutte.

**Étreinte (Ext).** Pour se servir de ce pouvoir, le kraken doit toucher un adversaire de n'importe quelle taille avec une attaque de tentacule. Il peut ensuite faire un test de lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il réussit, il établit une prise et peut mordre son adversaire ou faire une constriction.

**Régénération de tentacule (Ext).** Les ennemis du kraken peuvent attaquer ses tentacules un par un. Chacun possède 15 points de vie. Quand un kraken perd un tentacule, il ne perd pas de points sur son total de pv et les tentacules perdus repoussent en 1d4 jours.

**Méphite de terre** FP 3

Extérieur (terre) de taille P, N  
Init +6 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +6

**DÉFENSE**

CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14 (Dex +2, esquive +1, naturelle +3, taille +1)

pv 19 (3d10+3) ; guérison accélérée 2

Réf +5, Vig +2, Vol +3

RD 5/magie

**ATTAQUE**

VD 9 m (6 c), vol 12 m (8 c) (moyenne)

Corps à corps 2 griffes +5 (1d3+1)

Attaques spéciales souffle (cône de 4,5 m (3 c), effet dépendant du type, Réflexes DD 13, 1/2 dégâts)

Pouvoirs magiques (NLS 6)

1/jour—capacités supplémentaires selon le type du méphite, convocation (niveau 2, 1 méphite du même type, 25%)

**CARACTÉRISTIQUES**

For 13, Dex 15, Con 12, Int 6, Sag 11, Cha 14

BBA +3, BMO +3, DMD 15

Dons Esquive, Science de l'initiative

Compétences Bluff +8, Discrétion +12, Perception +6, Vol +10

Langues commun, une langue élémentaire appropriée (aquatique, aérien, igneux, or terreux)

**PARTICULARITÉS**

**Changement de taille.** Une fois par jour, le méphite peut grandir d'une catégorie de taille. L'effet est le même que celui du sort d'*agrandissement* mais il ne peut affecter que le méphite lui-même. Ce pouvoir équivaut à un sort de 2<sup>e</sup> niveau.

**Guérison accélérée :** ne fonctionne que sous terre.

**pouvoirs magiques :** *ramollissement de la terre et de la pierre* 1/jour.

**Souffle :** un cône de cailloux qui infligent 1d8 points de dégâts de type contondant.

**Flamions** FP 3

Extérieur (élémentaire, extraplanaire, Feu) de taille M, N  
Init +7 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +7

**DÉFENSE**

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

pv 30 (4d10+8)

Réf +7, Vig +6, Vol +1

Immunités feu, traits des élémentaires

Faiblesses vulnérabilité au froid

**ATTAQUE**

VD 15 m (10 c)

Corps à corps coup, +7 (1d6+1 et combustion)

Attaques spéciales combustion (1d6, DD 14)

**CARACTÉRISTIQUES**

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

BBA +4, BMO +5, DMD 19

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

**Lesaar** FP 6

Salamandre flamion (m) prêtre 5

Extérieur (extraplanaire, feu) de taille P, LM

Init +3 ; Sens vision dans le noir à 18 m ; Perception +10

**DÉFENSE**

CA 21, contact 14, pris au dépourvu 20 (armure +2, Dex +2, naturelle +7, taille +1)

pv 67 (9 DV ; 4d8+5d8 + 27)

Réf +8, Vig +10, Vol +10

Immunité feu

Faiblesse froid

**ATTAQUE**

VD 6 m

Corps à corps bâton, +9 (1d6+1 plus 1d6 feu) et queue, +5 (1d6 plus 1d6 feu)

Attaque spéciale constriction 1d4 plus 1d6, chaleur, étreinte, sorts, coup destructeur, trait de feu, canalisation (3/j, 3d6, DD12)

Sorts préparés (NLS 5)

Niveau 3 – *boule de feu D, façonnage de la pierre, convocation de monstres III*

Niveau 2 – *arme spirituelle, discours captivant (DD 16), flammes D (2)*

Niveau 1 – *bouclier de la foi, brume de dissimulation, faveur divine, mains brûlantes D (DD 15), soins légers*

Niveau 0 (à volonté) – *assistance divine, détection de la magie, résistance, stimulant D* Sort de domaine ;

Domaines Feu, Destruction

**TACTIQUE**

**Pendant le combat.** Si Lesaar est menacé, il invoque des lémures pour retenir les PJ alors qu'il reste hors de portée et leur lance des sorts.

**Moral.** Lesaar supplie qu'on l'épargne s'il se retrouve obligé de se battre au corps à corps.

**STATISTIQUES**

For 14, Dex 16, Con 14, Int 17, Sag 19, Cha 10

BBA +7 ; BMO +8 (+12 pour lutter); DMD 21

Dons Arme naturelle supérieure (queue), Esquive, Magie de guerre, Vigilance

Compétences Art de la magie +11, Bluff +5, Connaissances (histoire) 13, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (religion) +16, Diplomatie +13, Discrétion +12, Perception +10, Psychologie +13

Langues commun, igné

Équipement de combat *potion d'invisibilité* attachée à un collier de bronze avec deux autres récipients à potion (70 po);

Équipement divers *bracelets d'armure* +2, bâton de fer, robes de soie de maître (40 po)

**Serpents de feu** FP 1

Extérieur (extraplanaire, feu) de taille P, N

Init +3 ; Sens vision dans le noir à 18 m ; Perception +8

**DÉFENSE**

CA 17, contact 14, pris au dépourvu 14 (Dex +3, naturelle +3, taille +1)

pv 11 (2d8+2)

Réf +6, Vig +4, Vol +4

Immunité vulnérabilité au froid

**ATTAQUE**

VD 6 m, escalade 6 m

Corps à corps morsure, +6 (1d4 plus paralysie)

**Attaque spéciale** paralysie

### STATISTIQUES

For 10, Dex 17, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 7

BBA +2 ; BMO +1 ; DMD 14

Dons Attaque en finesse

Compétences Acrobaties +14, Discrétion +10, Escalade +14, Perception +8, Survie +8

### POUVOIRS SPÉCIAUX

**Paralysie (Ext).** Si une créature est touchée par l'attaque de morsure d'un serpent de feu, elle doit réussir un jet de Vigueur DD 12 pour ne pas être paralysée pendant 1d6 rounds. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Constitution.

**Compétences.** Un serpent de feu a un bonus racial de +4 aux tests de Discrétion et de Perception et un bonus racial de +8 aux tests d'Acrobaties et d'Escalade. Il peut toujours faire 10 à un test d'Escalade, même s'il est pressé ou menacé. Il peut utiliser son bonus de Force ou de Dex pour ce test, selon lequel est le plus élevé.

## Thratnias

FP 6

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille M, CM

Init +1 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +16

### DÉFENSE

CA 18, contact 11, pris au dépourvu 17 (Dex +1, naturelle +7)

pv 76 (8d10+32)

Réf +7, Vig +10, Vol +6

Immunités feu ; RD 10/magie

Faiblesses vulnérabilité au froid

### ATTAQUE

VD 6 m (4 c)

**Corps à corps lance de foudre** +1, +12/+6 (1d8+4 plus 1d6 feu plus 1d6 foudre/x3) et queue, +9 (2d6+1 plus 1d6 feu et étreinte)

Espace 1,5 m (1 c) ; Allonge 1,5 m (1 c) ; 3 m (2 c) pour la queue

**Attaques spéciales** chaleur, constriction (2d6+4 et 1d6 feu)

### TACTIQUE

**Avant le combat.** Thratnias et Kitil se trouvent tous deux sous la surface de la lave. Le moindre bruit ou la moindre perturbation du bassin en fusion les pousse à aller voir ce qui se passe (si quelqu'un saute sur les îlots rocheux, par exemple).

**Pendant le combat.** Thratnias est ravie de se battre et elle attaque avec sa lance magique tandis que Kitil se place de façon à prendre ses adversaires en tenaille ou l'aide à attaquer.

**Moral.** Les deux salamandres se battent ensemble jusqu'à la mort mais, si l'une d'elle se fait tuer, l'autre opte pour des attaques éclair suivies de replis stratégiques. Si le survivant tombe à moins de 10 points de vie, il se cache une heure au fond du bassin de lave avant de ressortir.

### CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 13, Con 18, Int 14, Sag 15, Cha 13

BBA +8, BMO +11 (+15 lutte), DMD 22 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en puissance, Enchaînement, Talent (Perception), Volonté de fer

Compétences Acrobaties +12, Artisanat (fabrication d'armes) +17, Bluff +12, Connaissances (plans) +13, Discrétion +12, Intimidation +12, Perception +16, Psychologie +13 ;

Modificateurs raciaux Artisanat +4 (armes, armures et travail de la forge)

Langues commun, igneux

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Chaleur (Ext)** Les salamandres produisent une chaleur si intense qu'un simple contact leur suffit pour infliger 1d6 points de dégâts de feu en plus des dégâts normaux. Les armes métalliques manipulées par les salamandres conduisent également cette chaleur.

## Fumigon

FP 6

Extérieur (air, élémentaire, Mal) de taille G, NM

Init +5 ; Sens vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +11

### DÉFENSE

CA 20, contact 14, pris au dépourvu 15 (Dex +5, naturelle +6, taille -1)

pv 68 (8d10+24)

Réf +11, Vig +9, Vol +2

RD 5/-

### ATTAQUE

VD 9 m (6 c), vol 15 m (10 c) (parfaite)

**Corps à corps morsure**, +12 (1d6+2) et 2 griffes, +12 (1d6+2) et

2 ailes, +10 (1d6+1)

Espace 3 m ; Allonge 3 m

**Attaques spéciales** griffes de fumée

### CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 21, Con 17, Int 6, Sag 11, Cha 10

BBA +8, BMO +11, DMD 26 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse, Attaque en vol, Attaques multiples, Attaques réflexes

Compétences Acrobaties +16, Discrétion +16 Perception +11, Vol +22

Langues aérien

Particularités forme de fumée

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Forme de fumée (Sur).** Un fumigon peut passer de sa forme normale à une forme constituée uniquement de fumée (ou inversement) par une action rapide. Il peut passer jusqu'à 20 rounds par jour sous forme de fumée. Sous cette forme, le fumigon fonctionne comme s'il était affecté par un sort d'état gazeux tout en conservant sa vitesse de vol naturelle de 15 mètres (10 c) (manoeuvrabilité parfaite).

**Griffes de fumée (Ext).** Lorsqu'un fumigon utilise sa capacité de forme de fumée, il peut pénétrer dans l'espace occupé par une cible par une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La cible doit réussir un jet de Vigueur contre un DD de 17 pour éviter d'inhaler une partie du fumigon. Une fois à l'intérieur de la victime, la fumée se solidifie en une griffe et l'attaque, ce qui lui inflige 3d4 points de dégâts par round par une action rapide. Si la cible se déplace, le fumigon peut choisir de se déplacer automatiquement en même temps qu'elle (ce mouvement ne réduit pas la distance de déplacement dont le fumigon dispose lors de son prochain round et ne provoque pas d'attaques d'opportunité contre le fumigon). Chaque round, la victime peut tenter un nouveau jet de Vigueur de DD 17 pour recracher le fumigon, ce qui met alors un terme aux attaques de la griffe de fumée et force le fumigon à gagner une case adjacente. Les créatures qui n'ont pas besoin de respirer pour vivre sont immunisées contre cette attaque. Le DD du jet de sauvegarde dépend de la Constitution.