

DUNGEONS & DRAGONS

BESTIAIRE FANTASTIQUE



RECHERCHES DE FANTASME ET DE MONSIEUR

ET DE MADAME LA PRINCESSE DE L'ART

TABLE DES MATIÈRES

LES MONSTRES DE A À Z.....	4	Étrangleur.....	109	Orant.....	203
Aboleth.....	8	Ettercap.....	110	Orcus.....	204
Serviteur aboleth.....	9	Ettin.....	111	Cultes d'Orcus.....	208
Abomination.....	10	Fantôme.....	112	Orque.....	209
Âme-en-peine.....	14	Faucheur ailé.....	114	Otyugh.....	212
Ange.....	16	Féral.....	115	Ours.....	213
Araignée.....	20	Flagelleur mental.....	116	Ours-hibou.....	214
Archon.....	22	Fomorian.....	118	Panthère.....	215
Armure animée.....	26	Forgelier.....	120	Porte-crocs.....	216
Azer.....	27	Galeb duhr.....	121	Prestelin.....	217
Balhannoth.....	29	Garde.....	122	Rakshasa.....	218
Banshræ.....	30	Gargouille.....	123	Rat.....	221
Basilic.....	31	Géant.....	124	Rejeton draconique.....	222
Béhémot.....	32	Githyanki.....	130	Répugnard.....	224
Berbalang.....	33	Githzerai.....	132	Rukh.....	226
Bête babélienne.....	34	Gnoll.....	134	Sahuagin.....	228
Bête éclipseante.....	36	Gnome.....	136	Salamandre.....	230
Bête magmatique.....	37	Gobelin.....	137	Sanglier.....	232
Bodak.....	39	Golem.....	144	Sanglotain.....	233
Bulette.....	40	Gorgone.....	145	Satyre.....	235
Cambion.....	41	Goule.....	146	Scarabée.....	236
Charognard rampant.....	42	Grell.....	148	Scorpion.....	237
Chauve-souris.....	43	Grick.....	149	Seigneur des crânes.....	238
Cheval.....	44	Griffon.....	150	Serpent.....	239
Chevalier de la mort.....	45	Guenaude.....	152	Shadar-kai.....	241
Chimère.....	47	Halfelin.....	154	Slaad.....	243
Chuul.....	48	Harpie.....	156	Spectre.....	246
Colosse.....	49	Homme-lézard.....	157	Sphinx.....	247
Crâne flamboyant.....	50	Homoncule.....	159	Squelette.....	248
Crocodile.....	51	Horreur grimpante.....	161	Strige.....	250
Cyclope.....	52	Humain.....	162	Sylvanien.....	251
Démon.....	55	Hydre.....	164	Ténébreux.....	252
Destrakhan.....	62	Hyène.....	166	Terre errant.....	253
Destrier noir.....	63	Kobold.....	167	Tieffelin.....	254
Dévoreur.....	64	Kruthik.....	170	Torve.....	255
Diable.....	66	Kuo-toa.....	172	Troglodyte.....	256
Doppelgänger.....	74	Lamie.....	174	Troll.....	258
Dracoliche.....	75	Liche.....	175	Tyrannœil.....	260
Dragon.....	77	Vestige de liche.....	176	Vagabond pourrissant.....	262
Dragon blanc.....	78	Licorne.....	177	Vampire.....	263
Dragon bleu.....	80	Loup.....	178	Vampirien.....	264
Dragon noir.....	82	Lycanthrope.....	179	Vase.....	265
Dragon rouge.....	84	Mage larveux.....	181	Ver pourpre.....	266
Dragon vert.....	86	Manticore.....	182	Vouivre.....	267
Drake.....	89	Maruth.....	183	Worg.....	268
Drakéide.....	92	Méduse.....	184	Yuan-ti.....	269
Drider.....	94	Minotaure.....	186	Adorateurs langue-de-serpent.....	272
Drow.....	95	Molosse.....	188	Zombie.....	274
Dryade.....	97	Momie.....	190		
Échauffouronce.....	98	Naga.....	192	TRAITS RACIAUX.....	276
Éfrit.....	99	Nain.....	194		
Éladrin.....	102	Nécrophage.....	195	GLOSSAIRE.....	280
Élémentaire.....	104	Obscur.....	197		
Elfe.....	106	Ogre.....	198	MONSTRES PAR NIVEAU.....	284
Enlaceur.....	107	Ombre des roches.....	200		
Esquilleux.....	108	Oni.....	201		



LES MONSTRES DE A À Z

BIENVENUE DANS le *Bestiaire Fantastique*, compagnon indispensable du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître*, qui a eux trois forment la base du jeu de rôle DUNGEONS & DRAGONS !

Cet ouvrage est un formidable recueil de monstres conçu pour donner du fil à retordre aux personnages joueurs (PJ) de tout niveau. Cette introduction détaille le format de présentation du profil de chaque monstre. Reportez-vous au glossaire des pages 280 à 283 pour plus de détails sur les termes courants qui ne sont pas décrits dans un profil de monstre.

Une liste de monstres classés par niveau et par rôle figure aux pages 284 à 287. Elle vous permettra de créer des rencontres adaptées aux niveau et pouvoirs des PJ.

Le profil de chaque monstre est présenté selon un format qui vous facilitera son utilisation, divisé en plusieurs sections, comme le montre le modèle ci-dessous.

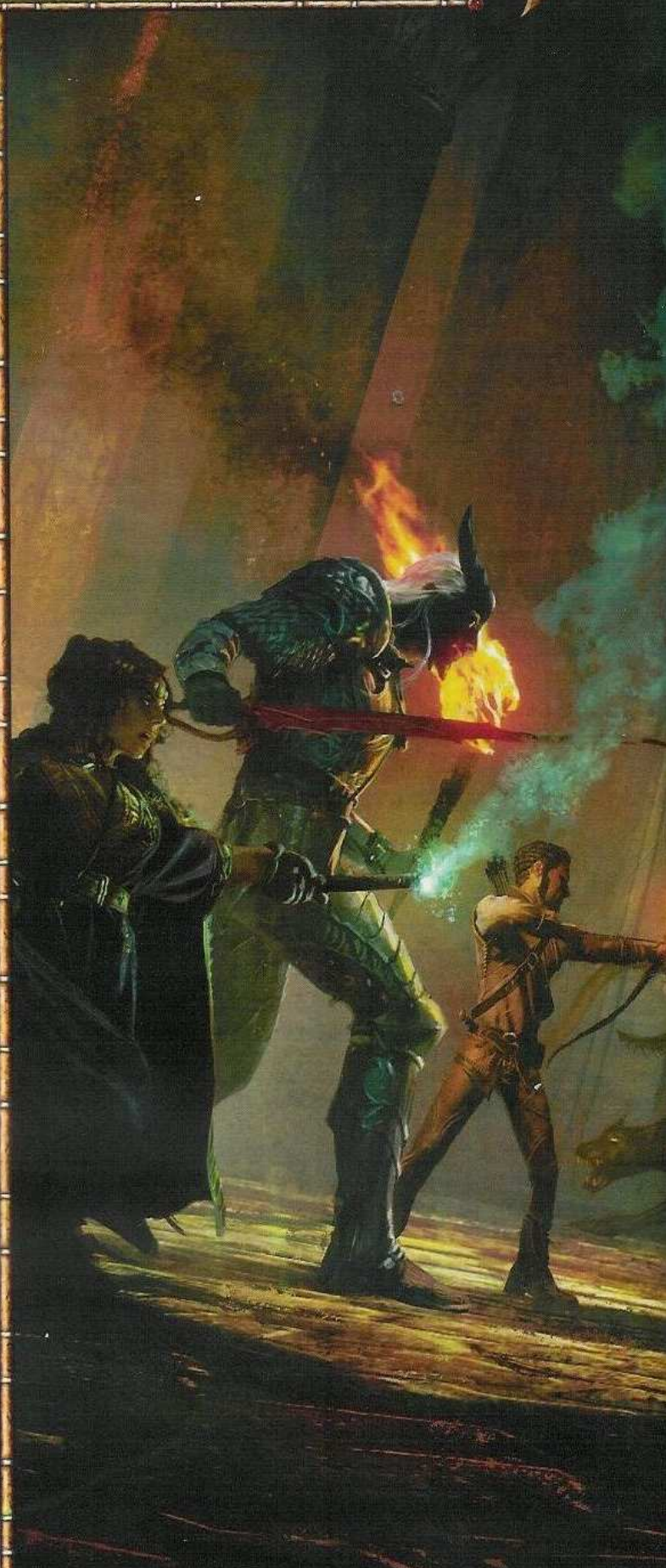
Nom du monstre	Rôle	niveau #
Type origine (mot-clé) taille		# px
Initiative +#	Sens Perception +# ; sens spéciaux	
Nom de l'aura (mot-clé) aura # ; effet.		
Pv # ; péril #		
CA # ; Vigueur #, Réflexes #, Volonté #		
Jets de sauvegarde +#		
VD #		
Points d'action #		
[Type] nom du pouvoir (action ; recharge) ♦ mots-clés		
Allonge ; distance, aire ou cibles ; bonus à l'attaque contre défense de la cible ; effet. <i>Échec</i> : effet (le cas échéant). Attaque ou effet secondaires.		
[Type] nom du pouvoir (action ; recharge) ♦ mots-clés		
Allonge ; distance, aire ou cibles ; bonus à l'attaque contre défense de la cible ; effet. <i>Échec</i> : effet (le cas échéant). Attaque ou effet secondaires.		
Alignement	Langues	
Compétences nom de compétence +#, nom de compétence +#		
For valeur (+#)	Dex valeur (+#)	Sag valeur (+#)
Con valeur (+#)	Int valeur (+#)	Cha valeur (+#)
Équipement armure, bouclier, armes, autre équipement		

NOM DU MONSTRE

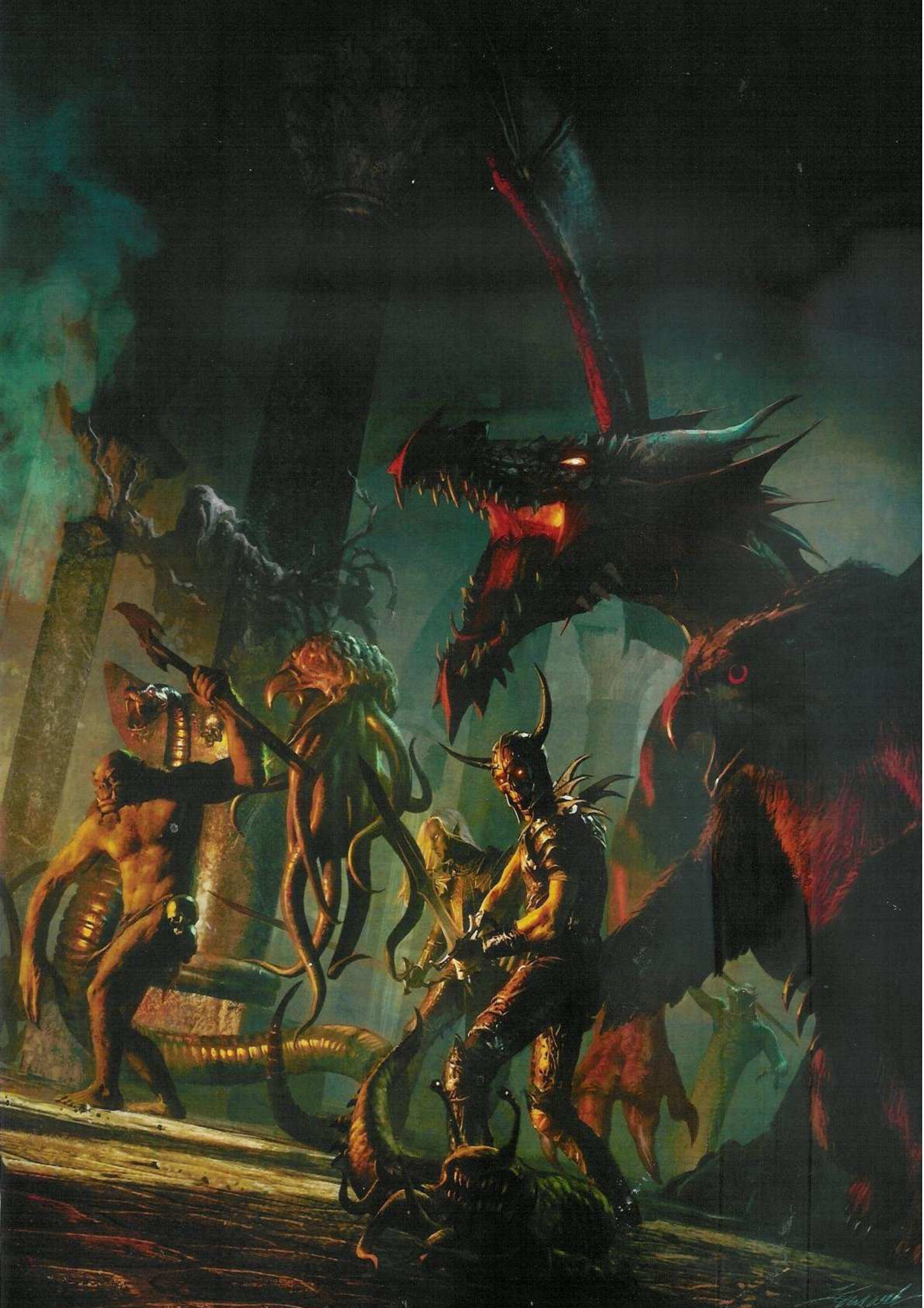
Chaque monstre a bien évidemment un nom. Cependant, les monstres semblables ont généralement le même nom ; par exemple, soldat hobgobelin ou archer hobgobelin.

RÔLE ET NIVEAU

Le rôle du monstre et son niveau apparaissent en haut à droite du profil. Reportez-vous au *Guide du Maître* pour plus de détails.



MICHAEL KOMARCK



RÔLE

Le rôle du monstre a trait à ses techniques de combat préférées, un peu comme le fait le rôle en combat d'un PJ. Les rôles de monstre sont les suivants : **artilleur**, **brute**, **contrôleur**, **chasseur**, **franc-tireur** et **soldat**. Ces rôles sont abordés dans le *Guide du Maître*.

Un rôle de monstre peut aussi s'accompagner du mot-clé **meneur** (entre parenthèses), ce qui signifie qu'il offre un avantage à ses alliés au combat, découlant d'une aura, par exemple.

NIVEAU

Le niveau d'un monstre correspond en quelque sorte à sa résistance. En découlent la plupart de ses valeurs numériques, ainsi que les points d'expérience (px) que les PJ en tirent dès lors qu'ils le vainquent.

TYPE, ORIGINE ET CATÉGORIE DE TAILLE

Chaque monstre a un **type**, une **origine** et une **catégorie de taille**. Certains monstres s'accompagnent aussi d'un ou plusieurs mots-clés (figurant entre parenthèses).

TYPE

Le type d'une créature définit son apparence globale et son comportement. Les types sont : **animé**, **bête**, **créature magique** et **humanoïde**. Ces différents termes sont expliqués dans le glossaire.

ORIGINE

Globalement, l'origine d'un monstre définit sa place au sein de la cosmologie de D&D. Les origines sont : **aberrante**, **élémentaire**, **féerique**, **immortelle**, **naturelle** et **ombreuse**. Ces différents termes sont expliqués dans le glossaire.

MOTS-CLÉS

Certains monstres s'accompagnent de mots-clés permettant de les définir avec davantage de précision. Ces mots-clés représentent des groupes de monstres, comme **ange**, **démon**, **diable**, **dragon** et **mort-vivant**. D'autres indiquent que la créature est liée ou constituée d'un certain type de force élémentaire : **air**, **eau**, **feu**, **froid** ou **terre**. Notez que certains monstres sont accompagnés de plusieurs mots-clés.

Si le nom d'un monstre n'inclut pas sa race, cette dernière apparaît après la catégorie de taille. Par exemple, l'assassin langue-de-serpent apparaît comme suit : humanoïde naturel (métamorphe) de taille M, humain.

CATÉGORIE DE TAILLE

La catégorie de taille d'un monstre détermine l'espace qu'il occupe, mais aussi son allonge.

Catégorie de taille	Espace	Allonge
TP	—	0
P	1 x 1	1
M	1 x 1	1
G	2 x 2	1 (longueur) ou 2 (hauteur)
TG	3 x 3	2 (longueur) ou 3 (hauteur)
Gig	4 x 4 ou plus	3 (longueur) ou 4 (hauteur)

Espace : nombre de cases que la créature occupe sur le quadrillage. Les créatures de taille TP n'ont pas d'espace car elles fonctionnent différemment, quatre d'entre elles pouvant entrer dans une même case.

Allonge : les créatures de taille G, TG ou Gig ont bien souvent une allonge exceptionnelle et sont donc en mesure d'attaquer des ennemis non adjacents. L'allonge d'une créature dépend en partie de son anatomie, à savoir si elle est bâtie en « hauteur » (comme le sont les bipèdes) ou en « longueur » (comme le sont les quadrupèdes). Les premières ont généralement une allonge plus

importante que les secondes. L'allonge d'une créature est intégrée à ses pouvoirs de corps à corps.

Une créature de taille TP a une allonge de 0, ce qui signifie qu'elle ne peut attaquer qu'au sein de son espace.

Une créature pourvue d'une allonge supérieure à 1 ne peut toutefois pas porter d'attaques d'opportunité aux adversaires non adjacents, à moins qu'elle ne dispose d'*allonge menaçante* (cf. page 280).

Px (POINTS D'EXPÉRIENCE)

Cette entrée précise les points d'expérience que rapporte le monstre une fois vaincu.

SENS

Chaque monstre dispose d'un modificateur aux tests de Perception. Certains sont également pourvus de sens spéciaux qui leur permettent de détecter leurs ennemis dans certaines situations, qu'il s'agisse de vision dans le noir ou de perception des vibrations. Tous sont décrits dans le glossaire.

INITIATIVE

C'est là qu'apparaît le modificateur à l'initiative.

AURA

L'aura est un pouvoir passif qui prend effet lorsqu'une créature s'approche du monstre. Bien évidemment, tous les monstres n'en ont pas. Pour plus de détails, reportez-vous au glossaire.

Pv (POINTS DE VIE)

Tous les dégâts qu'un monstre subit sont déduits de ses points de vie.

Pv : total de points de vie du monstre.

Péril : la moitié du total de points de vie du monstre. Si le total actuel des points de vie du monstre est inférieur ou égal à cette valeur, il est « en péril ».

DÉFENSES

Cette ligne du profil reprend la classe d'armure (CA) et les défenses de **Vigueur**, **Réflexes** et **Volonté** du monstre.

IMMUNITÉS/RÉSISTANCES/VULNÉRABILITÉS

Cette ligne n'apparaît que si les effets de certaines attaques sont bonifiés ou amoindris contre le monstre.

JETS DE SAUVEGARDE

Si le monstre bénéficie d'un bonus aux jets de sauvegarde, cette ligne apparaît au-dessus de sa VD.

VD (VITESSE DE DÉPLACEMENT)

Il s'agit du nombre de cases que le monstre peut parcourir au prix d'une action de mouvement. Les modes de déplacement alternatifs, comme le vol, l'escalade et la nage, y figurent aussi (le cas échéant).

POUVOIRS D'ATTAQUE

Les pouvoirs d'attaque sont présentés de manière à ce que les attaques de base apparaissent d'abord, suivies des autres pouvoirs du monstre.

TYPE

Chaque pouvoir s'accompagne d'une icône indiquant le type de l'attaque : **corps à corps** (⚔), **distance** (↗), **proximité** (↖) ou **zone** (⚡).

Attaque de base : la première attaque qui apparaît est toujours l'**attaque de base** du monstre (en règle générale, c'est une attaque de corps à corps). Cependant, certains monstres en ont plusieurs. L'icône d'une attaque de base est entourée d'un cercle : **attaque de base à corps** (Ⓢ) ou **attaque de base à distance** (Ⓡ).

Les monstres usent de leurs attaques de base quand ils effectuent une attaque d'opportunité ou recourent à un pouvoir autorisant une attaque de base.

ACTION

Précise le type d'action nécessaire pour utiliser le pouvoir : **simple**, **mouvement**, **mineure**, **interruption immédiate**, **réaction immédiate** ou **libre**. La plupart des actions immédiates se déclenchent suite à un événement précis, décrit après le type de l'action.

Certains pouvoirs, notamment les effets qui se déclenchent lorsque le pouvoir principal touche, ne s'accompagnent d'aucun type d'action. Ils interviennent dans le cadre de l'action requise pour l'attaque principale, ou tout simplement en réponse à un déclencheur.

Maintien : le monstre peut maintenir l'effet du pouvoir jusqu'au début de son tour de jeu suivant, généralement au prix d'une action simple ou d'une action mineure. Si le pouvoir nécessite un jet d'attaque, cette dernière doit être couronnée de succès avant que le monstre puisse le maintenir.

RECHARGE

Certains pouvoirs ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par rencontre. Toutefois, d'autres se rechargent, ce qui permet au monstre de les réutiliser.

À volonté : le monstre peut utiliser un pouvoir à volonté aussi souvent qu'il le souhaite.

Rencontre : le pouvoir peut être utilisé une fois par rencontre et se recharge après un repos court.

Quotidien : le pouvoir peut être utilisé une fois par jour et se recharge après un repos prolongé.

Recharge [1][2][3][4][5][6] : le pouvoir a une chance de se recharger à chaque round de combat. Au début du tour de jeu du monstre, lancez 1d6. Si le résultat du dé correspond à ceux qui apparaissent, le pouvoir est rechargé et le monstre peut s'en servir à son tour de jeu. Le pouvoir se recharge également après un repos court.

Se recharge quand... : le pouvoir se recharge en des circonstances précises, par exemple quand le monstre est en péril pour la première fois, quand il met un adversaire en péril, etc. Il se recharge également après un repos court.

MOTS-CLÉS

Certains pouvoirs s'accompagnent d'un ou plusieurs mots-clés. Monstres et personnages peuvent avoir une immunité, une résistance ou une vulnérabilité aux attaques associées à un mot-clé précis, comme le feu ou le poison. Les mots-clés des pouvoirs d'attaque sont décrits dans le glossaire.

ALLONGE

Si le monstre a une allonge inhabituelle, la ligne de son attaque de corps à corps l'indique.

DISTANCE, AIRE OU CIBLES

Les attaques à distance, de proximité ou de zone précisent la portée et l'aire d'effet en termes de cases. Tout pouvoir d'attaque peut également préciser les cibles.

BONUS À L'ATTAQUE

C'est le modificateur que l'on ajoute au d20 du monstre lorsqu'il attaque. Certains pouvoirs prennent la forme de réussites automatiques.

DÉFENSE DE LA CIBLE

Une attaque vise la CA, la Vigueur, les Réflexes ou la Volonté. Les pouvoirs qui confèrent un avantage aux alliés ne visent aucune défense.

EFFET

Cette section décrit ce qui se passe si l'attaque touche. Habituellement, une attaque couronnée de succès se traduit par des dégâts instantanés. De nombreux pouvoirs prennent aussi la forme d'états préjudiciables ou de dégâts continus. Ces effets prennent fin lorsque la cible réussit un jet de sauvegarde (« sauvegarde annule », à moins qu'ils aient une durée fixe. Dans ce cas, le pouvoir prend généralement fin au terme de la rencontre ou du tour de jeu suivant de l'assaillant.

Certains pouvoirs infligent des dégâts mêlant plusieurs types de dégâts. La cible doit disposer de la résistance ou de l'immunité correspondant à chacun pour les réduire ou les ignorer.

ÉCHEC

Parfois, les effets d'un pouvoir sont simplement réduits en cas d'échec. Cette mention apparaît alors après l'effet principal.

ATTAQUE SECONDAIRE/EFFET

SECONDAIRE

Parfois, lorsqu'un pouvoir touche, il s'accompagne d'une attaque secondaire. Quelques pouvoirs ont même des effets qui empirent avec chaque jet de sauvegarde raté, ou disposent d'**effets secondaires** persistants après qu'un jet de sauvegarde a été réussi. Ces effets fonctionnent de la même manière que ceux des pouvoirs des PJ. Pour plus d'informations, reportez-vous au Chapitre 9 du *Manuel des Joueurs*.

ALIGNEMENT

L'alignement d'un monstre n'est pas gravé dans la pierre, si bien qu'il existe de nombreuses exceptions.

Au choix : le monstre peut être de n'importe quel alignement.

Non aligné : le monstre n'a pas d'alignement.

COMPÉTENCES

Cette entrée ne propose que les compétences dans lesquelles le monstre est formé ou bénéficie d'un bonus racial. La valeur de Perception d'un monstre apparaît plus haut et n'est donc pas reprise ici.

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Cette section reprend les six valeurs de caractéristique du monstre, présentées par paire, chacune étant associée à l'une des trois défenses (Vigueur, Réflexes, Volonté). Derrière chaque valeur figure entre parenthèses le modificateur de caractéristique qui inclut la moitié du niveau du monstre, ce qui est utile lorsque celui-ci doit effectuer un test de caractéristique ou un test de compétence dans laquelle il n'est pas formé.

RÉCUPÉRATIONS

À l'instar des PJ, les monstres disposent d'un capital de récupérations. Toutefois, rares sont ceux qui ont un pouvoir permettant d'en dépenser. Le nombre de récupérations d'un monstre est basé sur son niveau : 1-10, 1 récupération ; 11-20, 2 récupérations ; 21+, 3 récupérations.

Étant donné qu'elles interviennent rarement, les récupérations des monstres ne sont pas incluses dans leur profil.

ABOLETH

LES ABOLETHS SONT D'IMPOSANTES CRÉATURES AMPHIBIES ISSUES du Royaume Lointain, un plan aussi distant qu'insondable. Ils évoluent en Outreterre, où ils se cachent dans des crevasses submergées, quand ils ne se faufilent pas à travers les boyaux enténébrés en laissant un mucus visqueux dans leur sillage. Foncièrement maléfiques, les aboleths soumettent des humanoïdes à leur volonté, sachant que les plus puissants d'entre eux sont capables de réduire leurs sbires en horreurs gluantes.

Fouetteur aboleth

Brute niveau 17

Créature magique aberrante (aquatique) de taille G 1 600 px

Initiative +11 **Sens Perception** +14 ; vision dans le noir
Brume glaireuse aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura sont en terrain difficile.

Pv 200 ; **péril** 100

CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 25, **Volonté** 25

VD 5, nage 10

⊕ **Tentacule** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts (4d8 + 8 dégâts contre une cible hébétée), et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Avantage de combat

Le fouetteur aboleth peut effectuer une attaque de tentacule supplémentaire contre toute cible face à laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement mauvais

Langues profond, télépathie 20

Compétences Arcanes +19, Exploration +19, Intuition +19

For 26 (+16)

Dex 16 (+11)

Sag 22 (+14)

Con 20 (+13)

Int 23 (+14)

Cha 17 (+11)

TACTIQUE DU FOUETTEUR ABOLETH

Le fouetteur aboleth compte sur sa *brume glaireuse* pour ralentir les déplacements de ses adversaires et en profite pour jouir d'un avantage de combat en compagnie de ses alliés. Une fois qu'il a recouvert l'ennemi de son humeur visqueuse, il recourt à ses tentacules pour flageller le malheureux jusqu'à la mort.

Mage visqueux aboleth

Artilleur (meneur) niveau 17

Créature magique aberrante (aquatique) de taille G 1 600 px

Initiative +11 **Sens Perception** +15 ; vision dans le noir
Brume glaireuse aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura sont en terrain difficile.

Pv 128 ; **péril** 64

CA 31 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 28, **Volonté** 29

VD 5, nage 10

⊕ **Tentacule** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts (3d8 + 6 dégâts contre une cible hébétée), et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

✈ **Orbe visqueux** (simple ; à volonté) ♦ **psychique**

Distance 10 ; +22 contre **Réflexes** ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

✈ **Domination** (simple ; à volonté) ♦ **charme**

Distance 10 ; vise un humanoïde hébété ; +20 contre **Volonté** ; la cible est dominée (sauvegarde annule). Le mage visqueux aboleth ne peut dominer qu'une créature à la fois.

✈ **Explosion visqueuse** (simple ; rencontre) ♦ **psychique**

Explosion de zone 4 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +17 contre **Réflexes** ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement mauvais

Langues profond, télépathie 20

Compétences Arcanes +19, Exploration +20, Intuition +20

For 23 (+14)

Dex 16 (+11)

Sag 25 (+15)

Con 20 (+13)

Int 23 (+14)

Cha 20 (+13)

TACTIQUE DU MAGE

VISQUEUX ABOLETH

Le mage visqueux aboleth préfère laisser ses subordonnés combattre à sa place. Quand il est obligé de se défendre, il compte sur sa *brume glaireuse* pour tenir ses adversaires loin de lui tandis qu'il les harcèle d'attaques à distance. Il recourt à *orbe visqueux* et *explosion visqueuse* pour ralentir l'approche de ses ennemis et tente d'en dominer un dès que possible.

Oppresseur aboleth Contrôleur d'élite (meneur) niveau 18

Créature magique aberrante (aquatique) de taille G 4 000 px

Initiative +12 **Sens Perception** +16 ; vision dans le noir

Brume glaireuse aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura sont en terrain difficile.

Pv 348 ; **péril** 174

CA 35 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 31, **Volonté** 33

Jets de sauvegarde +2

VD 5, nage 10

Points d'action 1

⊕ **Tentacule** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts (3d8 + 8 dégâts contre une cible hébétée), et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

✈ **Sécrétion psychique** (simple ; rencontre ; recharge quand l'aboleth est en péril pour la première fois) ♦ **psychique**

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +20 contre **Volonté** ; 2d8 + 8 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

✈ **Domination** (simple ; à volonté) ♦ **charme**

Distance 10 ; vise un humanoïde hébété ; +20 contre **Volonté** ; la cible est dominée (sauvegarde annule). L'oppresseur aboleth ne peut dominer qu'une créature à la fois.

✈ **Asservissement** (simple ; à volonté) ♦ **charme, psychique**

Distance 5 ; vise une créature dominée ; +20 contre **Volonté** ; 6d8 + 8 dégâts psychiques. Une cible réduite à 0 point de vie (ou moins) par l'attaque ne meurt pas, mais est asservie en prévision du rituel qui va en faire un serviteur aboleth. Les cibles asservies sont dominées et seule la mort de l'oppresseur peut mettre un terme à cet effet. Quand une créature est asservie, l'oppresseur aboleth qui en est responsable peut en dominer d'autres.

Invisibilité (mineure ; rencontre) ♦ **illusion**

L'oppresseur aboleth et un allié situé dans un rayon de 10 cases deviennent invisibles jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'oppresseur.

Alignement mauvais

Langues profond, télépathie 20

Compétences Arcanes +20, Exploration +21, Intuition +21

For 26 (+17)

Dex 16 (+12)

Sag 25 (+16)

Con 22 (+15)

Int 23 (+15)

Cha 22 (+15)

TACTIQUE DE L'OPPRESSEUR ABOLETH

L'oppresseur aboleth se sert de sa *sécrétion psychique* pour entraver ses ennemis et choisit une cible à dominer, de préférence une créature qui est grièvement blessée, pour pouvoir enchaîner avec son pouvoir d'*asservissement*. Ensuite, il oblige la victime à attaquer ses anciens alliés tandis qu'il tente lui-même d'en dominer d'autres.

CONNAISSANCE DES ABOLETHS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 20 : les aboleths résident dans les entrailles de l'Outreterre, mais ils sont originaires du Royaume Lointain. Toutefois, il est possible de croiser la route d'aboleths solitaires non loin de la surface ; dans des ruines hantées, des lacs souterrains ou de vieux temples. Ce sont alors des individus qui n'ont plus d'espoir ni désir de chercher la compagnie des leurs, et qui sont généralement entourés de serviteurs kuo-toas.



Un oppresseur aboleth et ses serviteurs aboleths

DD 25 : les aboleths communiquent par télépathie. Ils comprennent et parlent la langue des profondeurs.

DD 30 : parfois, les aboleths vivent en clans. Les oppresseurs s'entourent également d'humanoïdes asservis et transformés en sbires visqueux.

SERVITEUR ABOLETH

PAR LE BIAIS D'UN RITUEL, UN HUMANOÏDE PEUT SE RETROUVER AU SERVICE D'UN ABOLETH. Après cette horrible transformation, sa peau n'est plus qu'une membrane visqueuse et translucide qui lui permet de nager comme un poisson et de respirer sous l'eau.

Serviteur aboleth		Sbire niveau 16
Humanoïde aberrant (aquatique) de taille M		350 px
Initiative +10	Sens Perception +8 ; vision dans le noir	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 30 ; Vigueur 28, Réflexes 23, Volonté 21		
VD 6, nage 6		
⚡ Coup (simple ; à volonté)		
+19 contre CA ; 7 dégâts.		
Dévouement aboleth		
Le serviteur aboleth bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les ennemis pris dans l'aura de <i>brume glauque</i> d'un aboleth. Quand un serviteur aboleth se retrouve à plus de 10 cases de son maître, il est hébété, affaibli et immobilisé jusqu'à ce que l'aboleth en question soit de nouveau dans un rayon de 10 cases.		
Alignement non aligné		Langues commun
For 24 (+15)	Dex 15 (+10)	Sag 10 (+8)
Con 20 (+13)	Int 10 (+8)	Cha 10 (+8)

TACTIQUE DU SERVITEUR ABOLETH

Le serviteur aboleth reste dans un rayon de 10 cases de son maître et n'a pour seule ambition que de protéger celui-ci.

RENCONTRES DE GROUPE

Les kuo-toas servent les aboleths de leur plein gré, mais les aboleths les plus puissants se créent également des sbires à partir d'ennemis vaincus et dominés.

Rencontre de niveau 17 (7 950 px)

- ◆ 1 mage visqueux aboleth (artilleur de niveau 17)
- ◆ 2 fouetteurs aboleths (brutes de niveau 17)
- ◆ 9 gardes kuo-toas (sbires de niveau 16)

Rencontre de niveau 18 (10 200 px)

- ◆ 1 oppresseur aboleth (contrôleur de niveau 18)
- ◆ 1 gargouille nabassu (chasseur de niveau 18)
- ◆ 1 sauvage minotaure (brute de niveau 16)
- ◆ 8 serviteurs aboleths (sbires de niveau 16)

ABOMINATION

LES ABOMINATIONS SONT DES ARMES VIVANTES, créées durant l'antique guerre cosmique qui opposa les dieux aux originels. Certaines de ces créations étaient énormes, d'autres beaucoup plus petites. Certaines étaient dotées d'une puissance terrifiante et uniques en leur genre, d'autres étaient légion. Quelques abominations se distinguent en ce sens qu'elles apparaissent comme des expériences divines infructueuses ou inachevées, qui ont été séquestrées en lieu sûr ou oubliées.

ATROPAL

LES ATROPALS SONT DES ÊTRES FUNESTES, rejetés par la vie. Ils n'ont désormais pour seule raison d'être que de semer le désastre et le désespoir sur tout ce qui les entoure.

CONNAISSANCE DES ATROPALS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : les atropals sont des espèces de demi-dieux inachevés, dont l'étincelle divine fut néanmoins suffisante pour en faire des morts-vivants. Quelques-uns rôdent en toute liberté dans les plans, tandis que d'autres sont séquestrés dans des royaumes isolés ou enterrés sous les ruines de civilisations disparues.

Atropal **Brute d'élite niveau 28**
Créature magique immortelle (mort-vivant) de taille G 26 000 px

Initiative +18 **Sens Perception** +20 ; vision dans le noir

Linceul mortuaire (nécrotique) aura 5 ; au début du tour de jeu de l'atropal, ses alliés morts-vivants pris dans l'aura regagnent 20 points de vie, tandis que les créatures vivantes elles aussi prises dans l'aura subissent 10 dégâts nécrotiques. Si l'atropal subit des dégâts radiants, le *linceul mortuaire* prend fin, sachant que le monstre peut le réactiver au prix d'une action mineure.

Pv 634 ; **péril** 317

CA 42 ; **Vigueur** 42, **Réflexes** 37, **Volonté** 40

Immunités maladie, nécrotique, poison ; **Vulnérabilités** radiant 10

Jets de sauvegarde +2

VD vol 9 (stationnaire)

Points d'action 1 ; cf. aussi *explosion atropale*

⊕ **Contact nécrosant** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

Allonge 2 ; +29 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts, puis la cible subit 15 dégâts nécrotiques continus et un malus de -2 aux jets d'attaque, sans compter qu'elle perd le bénéfice de ses résistances et immunités contre les dégâts nécrotiques (sauvegarde annule tous).

⚡ **Explosion atropale** (simple ; rencontre ; se recharge quand une créature vivante tombe à 0 point de vie ou moins dans l'aura de l'atropal) ♦ **nécrotique**

Explosion de proximité 5 ; +27 contre Réflexes ; 4d8 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible perd une récupération. L'atropal gagne 1 point d'action s'il touche des créatures avec ce pouvoir.

Alignement mauvais

Langues universel

Compétences Intuition +25, Religion +19

For 30 (+24)

Dex 18 (+18)

Sag 22 (+20)

Con 27 (+22)

Int 10 (+14)

Cha 20 (+19)

TACTIQUE DE L'ATROPAL

L'atropal flotte vers des créatures vivantes et tente d'en envelopper autant que possible à l'aide de son aura de *linceul mortuaire*.

Il compte sur ses points de vie et sa VD pour l'emporter sur ses ennemis. Quand il est cerné, il recourt à son *explosion atropale* et dépense un point d'action pour réaliser un *contact nécrosant* sur la créature la plus mal en point. Il s'acharne alors sur cet adversaire avec ce même pouvoir, dans l'espoir de le tuer et de recharger son *explosion atropale*.



RENCONTRES DE GROUPE

L'atropal a l'habitude de s'entourer de morts-vivants. Il peut disposer d'une escouade de goules abyssales ou de vampiriens. Les seigneurs vampires, liches et dracoliches ont tous de bonnes raisons de priser un tel allié.

Rencontre de niveau 28 (70 000 px)

- ♦ 1 atropal (brute d'élite de niveau 28)
- ♦ 2 moissonneurs sanglotains (soldats de niveau 27)
- ♦ 2 nuées de corbeaux d'ombre (brutes de niveau 27)

FIÉLON SANGUIN

PRÉDATEURS VIOLENTS ET SANGUINAIRES, les fiélons sanguins sont si terrifiants d'aspect qu'ils peuvent figer leurs ennemis sur place d'un simple regard. Leurs sens sont acérés et ils chassent toutes sortes de créatures pour se nourrir ou pour le plaisir.

Fiélon sanguin	Soldat niveau 23
Humanoïde élémentaire de taille M	5 100 px
Initiative +21	Sens Perception +23 ; vision dans le noir
Pv 220 ; péril 110	
CA 41 ; Vigueur 36, Réflexes 34, Volonté 32	
Immunités terreur	
VD 8, vol 10	
⬇ Griffes (simple ; à volonté)	
+28 contre CA ; 2d8 +10 dégâts.	
⬇ Morsure sanguinaire (simple ; à volonté) ♦ guérison	
Avantage de combat nécessaire ; +28 contre CA ; 1d8 + 10 dégâts, puis la cible est étreinte et subit 10 dégâts continus (jusqu'à évaison). Le fiélon sanguin récupère également 10 points de vie.	
⬅ Regard terrifiant (mineure ; à volonté) ♦ terreur	
Décharge de proximité 3 ; +24 contre Volonté ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).	
Avantage de combat	
Le fiélon sanguin jouit d'un avantage de combat contre toute créature vivante en péril.	
Alignement chaotique mauvais	Langues originel
Compétences Intimidation +24	
For 30 (+21)	Dex 26 (+19)
Con 28 (+20)	Int 22 (+17)
	Sag 24 (+18)
	Cha 27 (+19)

TACTIQUE DU FIÉLON SANGUIN

Le fiélon sanguin recourt à *regard terrifiant* au début de chaque round pour tenter d'immobiliser ses adversaires. Il concentre ensuite son attention sur un ennemi faible pour le lacérer de ses griffes acérées. Il s'acharne alors sur le même adversaire jusqu'à le tuer, après quoi il se tourne vers une autre proie. Les fiélons sanguins ne connaissent pas la peur et ne fuient jamais.

CONNAISSANCE DES FIÉLONS SANGUINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les fiélons sanguins sont des tueurs particulièrement violents qui se nourrissent du sang des créatures vivantes. Bien qu'ils soient originaires du Chaos Élémentaire, on les trouve à peu près partout où les proies vivantes abondent.

RENCONTRES DE GROUPE

Les fiélons sanguins évoluent en meutes. Ils trouvent également des terrains d'entente avec de puissants élémentaires, comme les éfrits et les démons, ainsi qu'avec des forces funestes telles que les géants de la mort.

Rencontre de niveau 23 (25 500 px)

- ♦ 3 fiélons sanguins (soldats de niveau 23)
- ♦ 1 seigneur des cendres éfrit (artilleur de niveau 23)
- ♦ 1 coureur des flammes éfrit (franc-tireur de niveau 23)



PHANE

LES PHANES SAVENT MANIPULER LE TEMPS, ce dont ils abusent pour semer le chaos parmi les mortels. Il leur arrive de nouer des pactes avec de puissantes entités, pour servir des desseins destructeurs communs.

Composée de brume concentrée, cette créature présente le bas du corps d'un grand félin et le torse, les bras et la tête d'un humanoïde. L'air est agité d'ondes à proximité d'un phane, et bien que celui-ci se déplace avec la grâce d'une panthère, on a la sensation qu'il est particulièrement instable.

Phane	Contrôleur d'élite niveau 26
Créature magique immortelle de taille G	18 000 px
Initiative +23	Sens Perception +25 ; vision dans le noir
Pv 478 ; péril 239	
CA 41 ; Vigueur 38, Réflexes 41, Volonté 38	
Résistances immatériel	
Jets de sauvegarde +2	
VD 10, vol 10	
Points d'action 1	
⬇ Contact temporel (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +29 contre Réflexes ; 2d8 + 10 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du phane. Le phane se décale de 4 cases avant ou après avoir effectué cette attaque.	
✂ Rayon flétrissant (simple ; à volonté)	
Distance 10 ; +29 contre Vigueur ; 2d6 + 9 dégâts, puis la cible est hébétée et affaiblie (sauvegarde annule les deux). Effet secondaire : la cible est affaiblie (sauvegarde annule). La cible paraît plus vieille jusqu'au terme des effets du rayon flétrissant.	
⬅ Tempête flétrissante (simple ; utilisable uniquement quand le phane est en péril ; à volonté)	
Explosion de proximité 1 ; les phanes sont immunisés ; +29 contre Vigueur ; 2d6 + 10 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule). Effet secondaire : la cible est hébétée et affaiblie (sauvegarde annule les deux). La cible paraît plus vieille jusqu'au terme des effets de la tempête flétrissante.	
Fugue temporelle (mineure ; à volonté)	
En jouant avec le cours du temps, le phane peut se débarrasser d'un effet dont il est victime.	
Alignement non aligné	Langues universel
For 24 (+20)	Dex 30 (+23)
Con 23 (+19)	Int 28 (+22)
	Sag 25 (+20)
	Cha 22 (+19)



TACTIQUE DU PHANE

Le phane profite de sa vélocité pour rester hors de portée de ses adversaires tout en les ciblant de son *rayon flétrissant*. S'il en est réduit à se battre au corps à corps, il recourt à *contact temporel* ou *tempête flétrissante*, afin de ralentir ou d'étourdir ses ennemis pour pouvoir battre en retraite et attaquer tranquillement à distance.

CONNAISSANCE DES PHANES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : les phanes sont originaires de la Mer Astrale, mais on en trouve dans l'ensemble du cosmos. Ils parcourent l'espace à toute allure, toujours à l'affût de nouvelles proies.

RENCONTRES DE GROUPE

Les phanes ne sont pas très difficiles lorsqu'il s'agit de choisir leurs alliés. Les légendes racontent qu'il leur arrive de travailler avec des sanglotains, des ténébreux et de puissants démons, diables et fées.

Rencontre de niveau 26 (46 000 px)

- ◆ 1 phane (contrôleur d'élite de niveau 26)
- ◆ 2 faucheurs d'âmes sanglotains (francs-tireurs de niveau 25)
- ◆ 2 âmes-en-peine vénérables (chasseurs de niveau 25)

TARASQUE

INCARNATION TERRIFIANTE DE LA DESTRUCTION AVEUGLE, la tarasque attaque sans motif ni dessein, si ce n'est celui d'éradiquer toute forme de vie.

Tarasque **Brute solo niveau 30**
Créature magique élémentaire de taille Gig 95 000 px

Initiative +23 **Sens Perception** +19 ; vision aveugle 20

Lien tellurique aura 40 ; toute créature volante prise dans l'aura voit sa VD en vol tomber à 1 et son altitude maximale à 6 mètres (ce qui la met à portée d'allonge de la tarasque). Toute créature qui se retrouve au-delà de cette altitude à la fin de son tour de jeu chute automatiquement pour se retrouver à 6 mètres du sol.

Pv 1 420 ; **péril** 710

CA 43 ; **Vigueur** 49, **Réflexes** 38, **Volonté** 32

Immunités charme, terreur ; **Résistances** tous les dégâts 10

Jets de sauvegarde +5

VD 8, fouissage 8, escalade 8

Points d'action 2

Doyen de l'annihilation

Les attaques de la tarasque ignorent toutes les résistances.

⬇ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +34 contre CA ; 1d12 + 16 dégâts, et 15 dégâts continus (sauvegarde annule).

+ Fureur de la tarasque (simple ; ne peut l'utiliser quand elle est en péril ; recharge ☒ ☒ ☒)

La tarasque effectue une attaque de morsure et l'une des attaques suivantes :

◆ **Coup de queue** : allonge 3 ; ne peut l'utiliser contre la cible de la morsure ; +32 contre Vigueur ; 3d12 + 16 dégâts, puis la cible est poussée de 4 cases et se retrouve à terre.

◆ **Morsure déchirante** : allonge 3 ; +34 contre CA ; 3d12 + 16 dégâts, et la cible subit un malus de -5 à la CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la tarasque.

+ Piétinement (simple ; à volonté)

La tarasque peut se déplacer jusqu'à sa VD et entrer dans l'espace d'ennemi. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité et doit s'achever dans un espace inoccupé. En pénétrant dans l'espace d'un ennemi, la tarasque effectue une attaque de piétinement : +33 contre Réflexes ; 1d12 + 16 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

← Frénésie (simple ; utilisable seulement quand la tarasque est en péril ; à volonté)

Explosion de proximité 3 ; la tarasque effectue une attaque de morsure contre chaque créature prise dans l'explosion.

Torpeur éternelle

Quand la tarasque tombe à 0 point de vie, elle s'enfonce à nouveau au cœur même du monde pour y sommeiller jusqu'à son prochain réveil.

Alignement non aligné	Langues -	
For 42 (+31)	Dex 26 (+23)	Sag 18 (+19)
Con 36 (+28)	Int 3 (+11)	Cha 7 (+13)

TACTIQUE DE LA TARASQUE

La tarasque piétine ses ennemis en s'avançant sur le champ de bataille. Elle recourt à *fureur de la tarasque* aussi souvent que possible, alternant entre *morsure déchirante* et *coup de queue* jusqu'à ce qu'elle soit en péril, après quoi elle fait appel à *frénésie*. Elle n'est pas du genre à économiser ses forces et dépense ses points d'action dès les premiers rounds du combat pour effectuer des attaques supplémentaires.

CONNAISSANCE DE LA TARASQUE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : la tarasque est un engin de destruction vivant, créé par les originels pour réduire l'œuvre des dieux à néant. Elle sommeille au cœur du monde pour ne s'éveiller que de temps à autre. Quand elle s'anime, elle creuse jusqu'à la surface pour entamer sa campagne de dévastation continentale.



DD 30 : la tarasque est intimement liée à l'essence du monde, si bien que le mieux qu'on puisse espérer est de la renvoyer sommeiller pendant des années, en attendant qu'elle décide à nouveau de sévir. Pourtant, des écrits d'un autre âge avancent qu'on pourrait s'en débarrasser à jamais en la convaincant de quitter le monde, d'une manière ou d'une autre.

TRAQUEUR ASTRAL

CHASSEURS RETORS ET ASSOIFFÉS DE BATAILLE, les traqueurs astraux savourent les épreuves et la gloire. La plupart œuvrent comme assassins ou chasseurs de primes, certains ne filant leurs proies que pour mesurer leurs talents contre un ennemi digne de ce nom.

TACTIQUE DU TRAQUEUR ASTRAL

Le traqueur astral compte sur son invisibilité et sa discrétion pour prendre sa proie par surprise. Il est doté de pointes osseuses et venimeuses, nichées dans la gorge, qu'il peut cracher avec une précision meurtrière. Il se sert de ces dards pour désorienter et mettre hors d'état de nuire ses adversaires. Quand il parvient à ralentir ou immobiliser un ou plusieurs ennemis, le traqueur se rue dans la mêlée et utilise *griffes fulgurantes* contre sa proie. Si cette dernière surmonte les effets débilissants de ses dards, le traqueur bat en retraite et devient à nouveau invisible, pour revenir aux attaques à distance et reprendre la même stratégie.

CONNAISSANCE DES TRAQUEURS ASTRaux

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : bien qu'ils fussent créés comme instruments des dieux dans leur guerre contre les originels, les traqueurs astraux ont survécu jusqu'à ce jour. Ils constituent désormais une race à part entière, qui réside dans la Mer Astrale. Ils se réunissent en petites tribus, où l'autorité revient à celui qui a les plus beaux trophées de chasse.

RENCONTRES DE GROUPE

Les traqueurs astraux chassent souvent en couple, ou par petits groupes s'ils sont aux trousses d'un gibier particulièrement insaisissable. Il leur arrive également de vendre leurs services à d'autres créatures et entités.

Rencontre de niveau 22 (21 400 px)

- ♦ 1 traqueur astral (chasseur d'élite de niveau 22)
- ♦ 2 diables guerroyeurs (brutes de niveau 22)
- ♦ 6 décurions diables légionnaires (sbires de niveau 21)

Traqueur astral

Humanoïde immortel de taille M

Chasseur d'élite niveau 22

8 300 px

Initiative +23

Sens Perception +18 ; vision aveugle 10

Pv 314 ; péril 157

CA 38 ; Vigueur 32, Réflexes 38, Volonté 32

Jets de sauvegarde +2

VD 10, escalade 6

Points d'action 1

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+27 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts, et le traqueur astral peut faire de la cible sa proie (cf. *traque*).

⊗ Dard de gosier (simple ; à volonté) ♦ poison

Distance 5/10 ; +29 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté :* la cible est étourdie au lieu d'être immobilisée (sauvegarde annule).

↓ Griffes fulgurantes (simple ; à volonté)

Le traqueur astral effectue deux attaques de griffe contre une cible ralentie ou immobilisée.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps du traqueur astral infligent 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Invisibilité (simple ; à volonté) ♦ illusion

Le traqueur astral devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque.

Traque (mineure ; à volonté)

Le traqueur astral connaît la position exacte de la créature dont il a fait sa proie. Il ne peut en avoir qu'une seule à la fois, mais le pouvoir fonctionne quelle que soit la distance qui l'en sépare, et même d'un plan à un autre.

Alignement mauvais

Langues universel

Compétences Discrétion +24

For 22 (+17)

Dex 26 (+19)

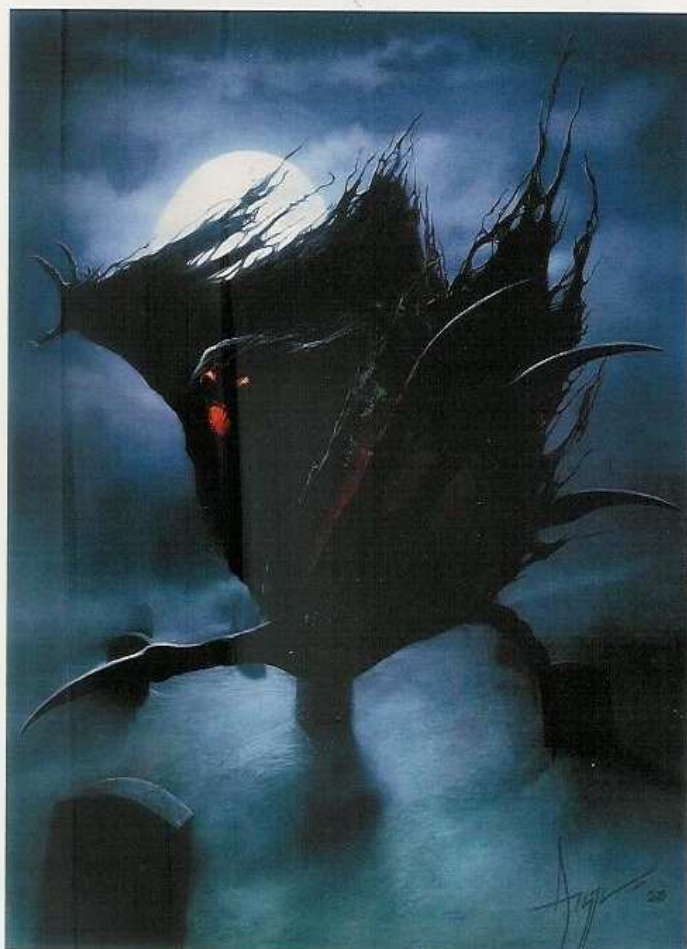
Sag 15 (+13)

Con 19 (+15)

Int 8 (+10)

Cha 10 (+11)





CETTE APPARITION PARTICULIÈREMENT AGITÉE SE TAPIT DANS LES OMBRES, avide d'étancher sa soif d'âmes. Tous ceux qu'elle terrasse deviennent à leur tour des âmes-en-peine douées de libre arbitre, aussi haineuses que celle qui les a engendrées.

CONNAISSANCE DES ÂMES-EN-PEINE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : animé par l'essence nécromantique de la Gisombre, ce monstre est un esprit privé de corps comme d'âme, une enveloppe creuse qui ne renferme qu'une personnalité et une conscience très limitées, dans le meilleur des cas. Cette horreur se tient généralement à proximité du site qui a vu sa forme physique tomber ou sur son lieu de sépulture.

Le contact d'une âme-en-peine provoque généralement un état de faiblesse. Une âme-en-peine démente attaque l'esprit plutôt que le corps, et sa caresse peut même obliger une créature à se retourner contre ses alliés.

DD 20 : lorsqu'une âme-en-peine tue un humanoïde, l'esprit de ce dernier se manifeste sous la forme d'une âme-en-peine du même type. Avec l'assistance de la magie ou d'un rituel, et les composantes adéquates, un nécromant peut invoquer une âme-en-peine, voire la créer. Les autres âmes-en-peine sont originaires de Gisombre et beaucoup y restent ou pénètrent dans le monde physique en se faufilant par des failles ou des portails interplanaires.

DD 25 : quand un grand nombre de personnes meurent en peu de temps, une âme-en-peine vénérable peut émerger de la fusion de leurs esprits. Les âmes-en-peine ordinaires peuvent également évoluer avec le temps, pour devenir à la fois plus imposantes et malveillantes.

Âme-en-peine

Chasseur niveau 5

Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 200 px

Initiative +10 Sens Perception +2 ; vision dans le noir

Pv 37 ; péril 18

Régénération 5 (si l'âme-en-peine subit des dégâts radiants, la régénération est annulée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 16, Volonté 14

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10, immatériel ;

Vulnérabilités radiant 5 (cf. aussi régénération, ci-dessus)

VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi survol ombreux

⊕ **Contact d'ombre** (simple ; à volonté) ⊕ **nécrotique**

+8 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Avantage de combat ⊕ **nécrotique**

L'âme-en-peine inflige 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)

L'âme-en-peine se décale de 6 cases.

Rejeton âme-en-peine

Tout humanoïde tué par une âme-en-peine se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais

Langues commun

Compétences Discrétion +11

For 4 (-1)

Dex 18 (+6)

Sag 10 (+2)

Con 13 (+3)

Int 6 (+0)

Cha 15 (+4)

TACTIQUE DE L'ÂME-EN-PEINE

L'âme-en-peine affectionne les attaques éclair qui lui permettent de prendre l'adversaire en tenaille pour bénéficier d'un avantage de combat, en se déplaçant par déphasage à travers les murs, les portes et autres obstacles qui bloquent la ligne de mire. Quand elle est en péril, elle s'enfuit, pour revenir quand elle a régénéré l'essentiel ou la totalité de ses blessures.

Âme-en-peine démente

Contrôleur niveau 6

Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 250 px

Initiative +8 Sens Perception +6 ; vision dans le noir

Murmures de folie (psychique) aura 3 ; les créatures assourdies sont immunisées ; tout ennemi pris dans l'aura au début de son tour de jeu subit 5 dégâts psychiques et est hébété jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Si l'âme-en-peine démente subit des dégâts radiants, l'aura est annulée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pv 54 ; péril 27

CA 18 ; Vigueur 15, Réflexes 18, Volonté 17

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10, immatériel ;

Vulnérabilités radiant 5 (cf. aussi murmures de folie, ci-dessus)

VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage

⊕ **Caresse de la folie** (simple ; à volonté) ⊕ **psychique**

+8 contre Volonté ; 1d6 + 5 dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 en Volonté (sauvegarde annule).

⊕ **Contact du chaos** (simple ; recharge ☞ ☞) ⊕ **psychique**

+9 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, puis la cible se déplace jusqu'à sa VD et effectue une attaque de base de corps à corps contre son allié le plus proche au prix d'une action libre.

Rejeton âme-en-peine

Tout humanoïde tué par une âme-en-peine démente se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine démente douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais

Langues commun

Compétences Discrétion +13

For 6 (+1)

Dex 20 (+8)

Sag 6 (+1)

Con 12 (+4)

Int 11 (+3)

Cha 19 (+7)

TACTIQUE DE L'ÂME-EN-PEINE DÉMENTE

L'âme-en-peine démente aime flotter au-dessus d'un terrain difficile, pour que ses ennemis ne puissent pas s'extraire facilement de son aura de *murmures de folie*. Elle emploie son *contact du chaos* contre un adversaire dont elle a réduit la défense de Volonté par la *caresse de la folie*.

Âme-en-peine spadassine Chasseur niveau 17

Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 1 600 px

Initiative +19 **Sens Perception** +14 ; vision dans le noir

Régénération 10 (si l'âme-en-peine spadassine subit des dégâts radiants, la régénération est annulée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

Pv 90 ; **péril** 45 ; cf. aussi *coup de la mort*

CA 30 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 30, **Volonté** 32

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 20, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 10 (cf. aussi *régénération*, ci-dessus)

VD vol 8 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

⚔ **Épée d'ombre** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

+20 contre **Réflexes** ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

† **Coup de la mort** (quand l'âme-en-peine tombe à 0 point de vie) ♦ **nécrotique**

L'âme-en-peine spadassine se décale de 4 cases et effectue une attaque de base de corps à corps qui inflige 2d8 dégâts nécrotiques supplémentaires en cas de réussite.

Avantage de combat ♦ **nécrotique**

Les attaques de l'âme-en-peine spadassine infligent 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)

L'âme-en-peine spadassine se décale de 6 cases.

Rejeton âme-en-peine

Tout humanoïde tué par une âme-en-peine spadassine se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine spadassine douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel *Rappel à la vie*) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais

Langues commun

Compétences Discrétion +20

For 14 (+10) **Dex** 24 (+15)

Sag 12 (+9)

Con 18 (+12) **Int** 11 (+8)

Cha 24 (+15)

TACTIQUE DE L'ÂME-EN-PEINE SPADASSINE

L'âme-en-peine spadassine attaque en surgissant de sa cachette, frappant l'ennemi de son *épée d'ombre* tout en manœuvrant pour prendre son adversaire en tenaille chaque fois que l'occasion se présente (en profitant de son pouvoir *survol ombreux*, par exemple). Quand elle est en péril, elle recourt au déphasage pour s'enfuir en lieu sûr, se régénérer et attaquer de nouveau.

Âme-en-peine vénérable

Chasseur niveau 25

Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G 7 000 px

Initiative +25

Sens Perception +18 ; vision dans le noir

Linceul nocturne aura 5 ; toute lumière vive prise dans l'aura est réduite à une lumière faible, et toute lumière faible laisse place à l'obscurité.

Pv 124 ; **péril** 62 ; cf. aussi *stridence funeste*

Régénération 20 (si l'âme-en-peine vénérable subit des dégâts radiants, la régénération est annulée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 37 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 37, **Volonté** 37

Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 30,

immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 15 (cf. aussi *régénération*, ci-dessus)

VD vol 10 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi *survol ombreux*

⚔ **Lame nécrosante** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

Allonge 2 ; +28 contre **Réflexes** ; 2d10 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

⚡ **Stridence funeste** (quand l'âme-en-peine tombe à 0 point de vie) ♦ **psychique**

Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +27 contre **Volonté** ; 4d6 + 9 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). **Échec** : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Avantage de combat ♦ **nécrotique**

Les attaques de l'âme-en-peine vénérable infligent 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)

L'âme-en-peine vénérable se décale de 6 cases.

Rejeton âme-en-peine

Tout humanoïde tué par une âme-en-peine vénérable se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine vénérable douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel *Rappel à la vie*) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignement chaotique mauvais

Langues commun

Compétences Discrétion +26

For 18 (+16)

Dex 28 (+21)

Sag 12 (+13)

Con 20 (+17)

Int 14 (+14)

Cha 28 (+21)

TACTIQUE DE L'ÂME-EN-PEINE VÉNÉRABLE

Les âmes-en-peine vénérables sont des combattantes qui ne connaissent pas la peur et aiment prendre l'ennemi en tenaille, profitant pour cela de *survol ombreux* ou de leur capacité à traverser les murs. Quand elles subissent des dégâts radiants, elles se vengent directement contre l'adversaire responsable.

RENCONTRES DE GROUPE

Les âmes-en-peine polluent l'environnement de leur énergie nécrotique, ce qui attire ou anime d'autres morts-vivants. Bien qu'elles n'aient aucune raison d'être, les âmes-en-peine sont relativement intelligentes et choisissent parfois de servir d'autres créatures.

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)

♦ 2 âmes-en-peine (chasseurs de niveau 5)

♦ 4 rampants obscurs (francs-tireurs de niveau 4)

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

♦ 1 âme-en-peine démente (contrôleur de niveau 6)

♦ 4 démons évisstros (brutes de niveau 6)

Rencontre de niveau 17 (7 600 px)

♦ 4 âmes-en-peine spadassines (chasseurs de niveau 17)

♦ 1 démon immolith (contrôleur de niveau 15)

Rencontre de niveau 25 (35 000 px)

♦ 3 âmes-en-peine vénérables (chasseurs de niveau 25)

♦ 1 titan de la mort (brute d'élite de niveau 25)

LA PLUPART DES DIVINITÉS ONT DES ANGES À LEUR SERVICE. Bien que l'apparence de ces derniers puisse varier, tous ont une silhouette humanoïde aux traits masculins ou féminins, avec une traîne d'énergie fluctuante en guise de membres inférieurs.

Les anges sont des expressions de la Mer Astrale, des forces d'énergie douées de conscience ayant adopté une forme humanoïde. La plupart du temps, ils servent les dieux, c'est pourquoi beaucoup pensent qu'ils sont les créations de ces derniers. En réalité, les anges sont de puissants êtres astraux qui sont apparus dès les premières heures de la conception de la Mer Astrale. À chaque type d'ange correspond une vocation ; ils ne sont finalement que les manifestations des missions célestes. Peut-être était-ce l'attente des dieux qui poussa la matière astrale à les sécréter, mais ce ne fut pas un acte de création conscient. Durant l'illustre guerre qui opposa les dieux aux originels, les anges offrirent aux dieux de les servir comme guerriers adaptés à leurs besoins. Aujourd'hui, ils louent toujours leurs services de mercenaires à ceux qui en ont les moyens, en richesses, en pouvoir ou en contribuant à une cause qui mérite leur attention.

Les anges s'impliquent davantage dans le monde et les autres plans que les divinités et les exarques. Ils agissent ouvertement ou secrètement, souvent en tant qu'émissaires, généraux et parfois même assassins.

ANGE BATAILLEUR

LES ANGES BATAILLEURS SONT À LA TÊTE D'ANGES VAILLANTS, mais il leur arrive également d'encadrer des mortels.



Anges batailleur **Franc-tireur (meneur) niveau 15**
 Humanoïde immortel (ange) de taille G 1 200 px
Initiative +13 **Sens Perception** +11
Présence sésaphique Les attaques visant l'ange batailleur subissent un malus de -2, sauf s'il est en péril.
Pv 296 ; **péril** 148
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 25, **Volonté** 28
Immunités terreur ; **Résistances** radiant 10
VD 8, vol 12 (stationnaire) ; cf. aussi *attaque de corps à corps mobile et tempête de lames*

⊕ **Cimeterre à deux mains** (simple ; à volonté) ⊕ **arme**
 Allonge 2 ; +21 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts (critique 2d10 + 16)

⊕ **Attaque de corps à corps mobile** (simple ; à volonté)
 L'ange batailleur peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa VD et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement. Il ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de son attaque.

⚡ **Tempête de lames** (simple ; rencontre)
 Des lames tranchantes jaillissent des ailes de l'ange. Explosion de proximité 3 ; +19 contre CA ; 6d8 + 7 dégâts. Après avoir utilisé ce pouvoir, l'ange batailleur a une VD en vol 2 (stationnaire) jusqu'à la fin de la rencontre.

Ennemi désigné (libre, après avoir effectué une attaque de cimeterre à deux mains ; à volonté)
 Une fois par tour de jeu, l'ange batailleur peut illuminer un ennemi qu'il touche au moyen d'une attaque de cimeterre à deux mains, celui-ci se retrouvant alors baigné d'une lumière aussi vive que celle d'une torche, ce qui confère un avantage de combat aux alliés de l'ange contre cet ennemi, jusqu'au début du tour de jeu suivant de l'ange.

Alignement au choix **Langues** universel
Compétences Intimidation +19
For 23 (+13) **Dex** 19 (+11) **Sag** 18 (+11)
Con 20 (+12) **Int** 15 (+9) **Cha** 25 (+14)

Équipement cimeterre à deux mains

TACTIQUE DE L'ANGE BATAILLEUR

L'ange batailleur recourt à une combinaison de manœuvres aériennes et terrestres. Quand l'adversaire est coriace, il utilise *ennemi désigné* et s'envole, profitant de son allonge pour rester hors de portée des attaques de corps à corps. Il réserve sa *tempête de lames* pour la fin du combat, quand il estime qu'il n'a plus besoin de voler, parce que sa fin ou celle de ses ennemis est imminente.

CONNAISSANCE DES ANGES BATAILLEURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : comme leur nom l'indique, les anges batailleurs sont à la tête de forces armées. Plus puissants que les anges vaillants, ils assument une fonction proche, mais interviennent pour surmonter de plus grandes menaces.

DD 25 : quand un dieu charge un ange batailleur de résoudre un problème, c'est rarement parce qu'il souhaite délivrer un message ou négocier. La présence d'un tel ange annonce inmanquablement la guerre.

RENCONTRES DE GROUPE

La rencontre la plus classique comprend un ange batailleur épaulé par deux anges gardiens et plusieurs anges vaillants. Les anges batailleurs sont également officiers de meneurs de troupes mixtes de créatures dévouées au service d'un dieu.

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)

- ◆ 1 ange batailleur (franc-tireur de niveau 15)
- ◆ 2 anges gardiens (soldats de niveau 14)
- ◆ 8 anges vaillants vétérans (sbires de niveau 16)

ANGE GARDIEN

LES ANGES GARDIENS SONT LES GARDES DU CORPS d'individus importants et autres personnes qui les convoquent. Ils protègent également des temples et sites liés aux divinités qu'ils servent.

Ange gardien Soldat niveau 14
Humanoïde immortel (ange) de taille M 1 000 px

Initiative +12 Sens Perception +11

Présence séraphique Les attaques visant l'ange gardien subissent un malus de -2, sauf s'il est en péril.

Bouclier séraphique aura 5 ; les ennemis considèrent la zone de l'aura comme un terrain difficile tant que la *présence séraphique* de l'ange gardien est active et qu'il se situe dans un rayon de 5 cases de son protégé (cf. ci-dessous).

Pv 141 ; péril 70

CA 30 ; Vigueur 26, Réflexes 24, Volonté 25

Immunités terreur ; Résistances radiant 10

VD 6, vol 8 (stationnaire)

⚔ **Épée à deux mains** (simple ; à volonté) ♦ **arme, radiant**
+19 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts plus 5 dégâts radiants.

Protégé (simple ; à volonté)

L'ange gardien désigne comme protégé une créature située dans un rayon de 5 cases de lui. Tant que l'ange se situe dans un rayon de 5 cases de son protégé, ce dernier ne subit que la moitié des dégâts infligés par les attaques de corps à corps et à distance, tandis que l'ange gardien subit le reste. Si l'ange est adjacent à son protégé, ce dernier bénéficie d'un bonus de +2 à la CA. Une même créature ne peut être le protégé que d'un ange à la fois. Si plusieurs anges font d'une même créature leur protégé, celle-ci devient le protégé du dernier ange à l'avoir désignée.

Alignement au choix Langues universel

Compétences Intimidation +14, Intuition +16

For 22 (+13) Dex 17 (+10) Sag 19 (+11)

Con 21 (+12) Int 12 (+8) Cha 14 (+9)

Équipement harnois, épée à deux mains

TACTIQUE DE L'ANGE GARDIEN

L'ange gardien défend fidèlement la personne ou le site qu'il a choisi ou qui lui a été imposé. Dans la mesure du possible, il reste dans un rayon de 5 cases de son protégé, de préférence adjacent, et ce tant que l'intéressé n'est pas mort (si le protégé meurt, il en désigne un autre ou se bat jusqu'à la mort s'il n'a aucune créature à défendre).

CONNAISSANCE DES ANGES GARDIENS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les anges gardiens ne s'écartent jamais de leur rôle de protecteur. Leur protégé est souvent choisi à leur place, que ce soit par leur dieu ou par la personne qui les a convoqués. On dit que nul ange gardien n'a abandonné son protégé, si ce n'est en mourant pour le défendre.

DD 25 : normalement, seul un dieu ou un puissant serviteur divin peut assigner des tâches à un ange gardien. Mais parfois, il est possible de jouir provisoirement d'une telle protection par le biais d'une simple prière. Quand une telle requête est entendue, le bénéficiaire serait bien avisé de ne pas recourir aux aptitudes de l'ange d'une manière qui pourrait froisser son véritable maître.



RENCONTRES DE GROUPE

Une rencontre classique pourrait inclure un ange gardien et son protégé, ou bien trois ou quatre anges gardiens accompagnés des créatures dont ils ont la responsabilité.

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)

♦ 2 anges gardiens (soldats de niveau 14)

♦ 1 orant (contrôleur de niveau 13)

♦ 3 pillards drakéides (francs-tireurs de niveau 13)

ANGE VAILLANT

BIEN QUE COURAGEUX ET FÉROCES, LES ANGES VAILLANTS comptent parmi les plus faibles et les plus nombreux des anges appelés à servir une divinité.

Ange vaillant

Soldat niveau 8

Humanoïde immortel (ange) de taille M

350 px

Initiative +10 Sens Perception +6

Présence s raphique Les attaques visant l'ange vaillant subissent un malus de -2, sauf s'il est en p ril.

Pv 88 ; p ril 44

CA 24 ; Vigueur 22, R flexes 20, Volont  19

Immunit s terreur ; R sistances feu 10, radiant 10

VD 6, vol 9 (stationnaire)

⬇  p e longue (simple ;   volont ) ⬆ arme

+13 contre CA ; 1d8 + 6 d g ts.

⬇ Dague (simple ;   volont ) ⬆ arme

+13 contre CA ; 1d4 + 6 d g ts.

⬇ D luge de l mes (simple ;   volont ) ⬆ arme

L'ange vaillant effectue une attaque d' p e longue et une attaque de dague.

⬅ Foudroiement (simple ; rencontre) ⬆  lectricit 

Explosion de proximit  1 ; vise les ennemis ; +11 contre Vigueur ; 1d8 + 4 d g ts d' lectricit , et la cible est h b t e jusqu'  la fin du tour de jeu suivant de l'ange vaillant.

Lames ardentes (mineure ; utilisable uniquement quand l'ange est en p ril ;   volont ) ⬆ feu

Jusqu'au d but de son tour de jeu suivant, les armes de l'ange vaillant infligent des d g ts de feu et s'attaquent aux R flexes de la cible (au lieu de sa CA).

Alignement au choix

Langues universel

Comp tences Intimidation +12

For 23 (+10)

Dex 18 (+8)

Sag 14 (+6)

Con 16 (+7)

Int 11 (+4)

Cha 16 (+7)

 quipement cotte de mailles,  p e longue, dague



Ange vaillant soldat

Sbire niveau 11

Humanoïde immortel (ange) de taille M

150 px

Initiative +9 Sens Perception +7

Pv 1 ; une attaque rat e n'inflige jamais de d g ts   un sbire.

CA 25 ; Vigueur 25, R flexes 23, Volont  22

Immunit s terreur ; R sistances feu 10, radiant 10

VD 6, vol 9 (stationnaire)

⬇  p e   deux mains (simple ;   volont ) ⬆ arme, feu

+16 contre CA ; 6 d g ts de feu.

Alignement au choix

Langues universel

For 23 (+11)

Dex 18 (+9)

Sag 14 (+7)

Con 16 (+8)

Int 11 (+5)

Cha 16 (+8)

 quipement cotte de mailles,  p e   deux mains

Ange vaillant l gionnaire

Sbire niveau 21

Humanoïde immortel (ange) de taille M

800 px

Initiative +14 Sens Perception +12

Pv 1 ; une attaque rat e n'inflige jamais de d g ts   un sbire.

CA 35 ; Vigueur 35, R flexes 31, Volont  30

Immunit s terreur ; R sistances feu 10, radiant 10

VD 6, vol 9 (stationnaire)

⬇  p e   deux mains (simple ;   volont ) ⬆ arme, feu

+26 contre CA ; 9 d g ts de feu.

Alignement au choix

Langues universel

For 26 (+18)

Dex 18 (+14)

Sag 14 (+12)

Con 18 (+14)

Int 12 (+11)

Cha 16 (+13)

 quipement cotte de mailles,  p e   deux mains

Ange vaillant v t ran

Sbire niveau 16

Humanoïde immortel (ange) de taille M

350 px

Initiative +12 Sens Perception +10

Pv 1 ; une attaque rat e n'inflige jamais de d g ts   un sbire.

CA 30 ; Vigueur 30, R flexes 27, Volont  26

Immunit s terreur ; R sistances feu 10, radiant 10

VD 6, vol 9 (stationnaire)

⬇  p e   deux mains (simple ;   volont ) ⬆ arme, feu

+21 contre CA ; 7 d g ts de feu.

Alignement au choix

Langues universel

For 24 (+15)

Dex 18 (+12)

Sag 14 (+10)

Con 18 (+12)

Int 12 (+9)

Cha 16 (+11)

 quipement cotte de mailles,  p e   deux mains

TACTIQUE DE L'ANGE VAILLANT

Les anges vaillants recourent   des tactiques tr s directes de corps   corps. Ils plongent dans la m l e o  ils font appel   une combinaison d'attaques de base et de pouvoirs. Les anges vaillants collaborent parfaitement, en prenant l'ennemi en tenaille et en concentrant leurs attaques sur les adversaires les plus puissants.

CONNAISSANCE DES ANGES VAILLANTS

Un personnage conna t les informations suivantes   condition de r ussir un test de Religion.

DD 15 : les anges vaillants sont les soldats des dieux, qu'ils servent au sein de grandes arm es o  ils suivent les instructions de religieux mortels ou d'anges sup rieurs. Quand un pr tre doit recourir   une force  crasante, les anges vaillants constituent la meilleure option.

DD 20 : quand un adorateur particulièrement dévoué réalise quelque chose qui comble son dieu d'aise (un acte de bravoure en son nom, par exemple), la divinité peut dépêcher un ange vaillant pour le remercier. Une récompense peut prendre la forme d'un objet magique ou des services de l'ange pendant 10 jours.

RENCONTRES DE GROUPE

Les anges vaillants viennent étoffer les troupes hétéroclites au service d'un dieu ou d'un prêtre puissant.

Rencontre de niveau 8 (1 700 px)

- ♦ 2 anges vaillants (soldats de niveau 8)
- ♦ 1 homme d'armes shadar-kai (soldat de niveau 8)
- ♦ 1 assassin doppelganger (chasseur de niveau 8)
- ♦ 1 sorcière shadar-kai (contrôleur de niveau 7)

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)

- ♦ 4 anges vaillants soldats (sbires de niveau 11)
- ♦ 2 basilics œil-de-pierre (soldats de niveau 12)
- ♦ 1 célébrant langue-de-serpent (contrôleur de niveau 11)
- ♦ 6 fanatiques langue-de-serpent (sbires de niveau 11)

ANGE VENGEUR

LES ANGES VENGEURS TERRASSENT CEUX qui causent du tort à une divinité. Ils châtent également les actes déloyaux et les manquements des dévots.

Ange vengeur	Brute d'élite niveau 19
Humanoïde immortel (ange) de taille G	4 800 px

Initiative +13 Sens Perception +16

Pv 446 ; péril 223

CA 34 ; Vigueur 33, Réflexes 29, Volonté 33 ; cf. aussi *cape vengeresse*

Immunités maladie, terreur ; Résistances feu 15, froid 15, radiant 15 ; cf. aussi *pilier de feu glacial*

Jets de sauvegarde +2

VD 8, vol 12 (stationnaire) ; cf. aussi *signe de vengeance*

Points d'action 1

⚔ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ **arme, feu, froid**
Allonge 2 ; +25 contre CA ; 1d10 + 9 dégâts plus 1d8 dégâts de feu et 1d8 dégâts de froid.

⚔ **Double attaque** (simple ; à volonté) ♦ **arme, feu, froid**
L'ange vengeur effectue deux attaques d'épée longue.

✧ **Signe de vengeance** (mineure ; rencontre) ♦ **téléportation**
Distance mire ; l'ange vengeur appose un signe invisible sur la cible. Jusqu'à la fin de la rencontre, l'ange peut se téléporter dans une case adjacente à la cible au prix d'une action de mouvement.

⚡ **Pilier de feu glacial** (réaction immédiate, quand l'ange est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **feu, froid, métamorphose**
L'ange se transforme en colonne de flammes bleues de 9 mètres de haut. Explosion de proximité 2 ; +23 contre Réflexes ; 1d8 + 9 dégâts de feu et 1d8 + 9 dégâts de froid. L'ange vengeur est immunisé contre tous les dégâts jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Cape vengeresse (jusqu'à ce que l'ange soit en péril) ♦ **feu, froid**
Les attaques effectuées contre l'ange vengeur subissent un malus de -2 jusqu'à ce qu'il soit en péril. Tant que la *cape vengeresse* est active, toute créature qui réussit une attaque de corps à corps contre l'ange subit 1d8 dégâts de feu et 1d8 dégâts de froid.

Alignement au choix Langues universel

Compétences Intimidation +22, Intuition +21

For 27 (+17) Dex 18 (+13) Sag 25 (+16)

Con 23 (+15) Int 19 (+13) Cha 26 (+17)

Équipement harnois, 2 épées longues

TACTIQUE DE L'ANGE VENGEUR

L'ange vengeur se concentre sur une cible. Il fait appel à son *signe de vengeance* au début de l'affrontement, puis se téléporte à côté de la cible et dépense un point d'action pour effectuer sa *double attaque* contre celle-ci. Il traque ensuite sa proie sans relâche, sans se soucier de ce qui se passe autour.

CONNAISSANCE

DES ANGES VENGEURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les divinités chargent les anges vengeurs de punir ceux qui les défient ou les contrarient. Certains dieux dépêchent également ces anges pour mettre à l'épreuve les individus qui sont sur le point de s'écarter du dogme. L'échec est puni sans miséricorde.

DD 25 : les membres influents d'un clergé recourent à un rituel pour invoquer l'ire de leur divinité, qui prend alors la forme de l'un de ces anges.

RENCONTRES DE GROUPE

Les anges vengeurs apparaissent seuls ou par deux, et sont parfois assistés d'anges vaillants ou batailleurs.

Rencontre de niveau 19 (13 600 px)

- ♦ 2 anges vengeurs (brutes d'élite de niveau 19)
- ♦ 5 anges vaillants légionnaires (sbires de niveau 21)



ARAIGNÉE

TUEUSES SILENCIEUSES ET ASSOIFFÉES DE SANG, des araignées monstrueuses rôdent dans les régions les plus sombres du monde physique. Les plus gigantesques de ces arachnides sont aussi grosses que des éléphants et dévorent tout sur leur passage.

On trouve des araignées monstrueuses dans presque tous les environnements : forêts sombres, sables du désert, cavernes humides, tunnels d'Outreterre et même frontières obscures de Gisombre et crevasses profondes du Chaos Élémentaire.

CONNAISSANCE DES ARAIGNÉES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou de Nature.

DD 15 : les araignées sont sacrées aux yeux de la déesse maléfique Lolth. Il y a bien longtemps, avant de devenir la Reine Démoniaque des Araignées, Lolth était une déesse du destin qui tissait la destinée des mortels. On dit qu'elle créa l'art du tissage après avoir observé des araignées fabriquant leur toile.

DD 20 : comme les araignées sont des créatures sacrées pour Lolth, les drows les vénèrent aussi. Ils refusent d'écraser ou de chasser les araignées communes, car ils pensent que même les plus minuscules spécimens peuvent servir la cause de la déesse. Souvent, les prêtres drows dressent ou se lient d'amitié avec des araignées monstrueuses en usant magie.

ARAIGNÉE SAUTE-MORT

CETTE CHASSERESSE SAUVAGE EFFECTUE DES BONDS STUPÉFIANTS EN traquant sa proie. Elle ne tisse pas de toile, mais il lui arrive de se cacher dans les fissures sombres et sous les trappes.

Araignée saute-mort		Franc-tireur niveau 4
Bête naturelle (araignée) de taille M		175 px
Initiative +8	Sens Perception +9, perception des vibrations 5	
Pv 55 ; péril 27		
CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 16		
Résistances poison 5		
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) ; cf. aussi <i>bond prodigieux</i>		
⚡ Morsure (simple ; à volonté) ⚡ poison		
+6 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).		
⚡ La mort venue du ciel (simple ; à volonté) ⚡ poison		
L'araignée saute-mort bondit sur sa proie, se décalant de 6 cases et effectuant une attaque de morsure.		
En cas de succès, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires et sa victime se retrouve à terre.		
Bond prodigieux (mouvement ; rencontre)		
L'araignée saute-mort se décale de 10 cases.		
Chute amortie		
L'araignée saute-mort ignore les dégâts correspondants aux 9 premiers mètres de chute.		
Alignement non aligné		Langues -
Compétences Athlétisme +10 (+20 quand elle saute), Discrétion +11		
For 17 (+5)	Dex 18 (+6)	Sag 14 (+4)
Con 15 (+4)	Int 1 (-3)	Cha 8 (+1)

TACTIQUE DE L'ARAIGNÉE SAUTE-MORT

Une araignée saute-mort tend souvent des embuscades en se cachant dans un grand arbre, une fissure sombre ou une fine couche de terre et de feuilles. Elle attaque en sautant sur sa proie à l'aide de la *mort venue du ciel*. Une fois en péril, elle se sert de *bond prodigieux* pour s'enfuir.

NUÉE

D'ARAIGNÉES FILSANG

CETTE NUÉE EST COMPOSÉE DE MILLIERS D'ARAIGNÉES réunies par une influence maléfique. Si personne ne lui donne d'ordres, la nuée attaque la créature vivante la plus proche et continue jusqu'à ce que sa proie soit morte.

Nuée d'araignées filsang		Soldat niveau 7
Bête naturelle (araignée, nuée) de taille M		300 px
Initiative +12	Sens Perception +6, perception des vibrations 5	
Attaque de nuée aura 1 ; la nuée d'araignées filsang effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura. De plus, tout ennemi qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu est ralenti (sauvegarde annule) par des fils de toiles écarlates.		
Pv 80 ; péril 40		
CA 21 ; Vigueur 16, Réflexes 20, Volonté 16		
Résistances attaques de corps à corps et à distance demi-dégâts ;		
Vulnérabilités attaques de proximité et de zone 10		
VD 4, escalade 4 (pattes d'araignée)		
⚡ Nuée de crocs (simple ; à volonté) ⚡ poison		
+10 contre Réflexes ; 2d6 + 2 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).		
Alignement non aligné		Langues -
Compétences Discrétion +15		
For 14 (+5)	Dex 24 (+10)	Sag 16 (+6)
Con 16 (+6)	Int 1 (-2)	Cha 8 (+2)

TACTIQUE DE LA NUÉE D'ARAIGNÉES FILSANG

Les araignées filsang se déplacent simplement vers la créature vivante la plus proche et la submergent. Elles évitent généralement les cibles protégées par des auras dangereuses.

ARAIGNÉE-SABRES

LES ARAIGNÉES-SABRES EMBROCHENT LEURS PROIES à l'aide de leurs pattes en forme de lame. Ces chasseresses sans pitié résident en Outreterre et les drows les apprécient en tant qu'animaux de compagnie.

Araignée-sabres		Brute niveau 10
Bête naturelle (araignée, monture) de taille G		500 px
Initiative +9	Sens Perception +7, perception des vibrations 10	
Pv 130 ; péril 65		
CA 22 ; Vigueur 21, Réflexes 20, Volonté 18		
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)		
⬆ Pattes (simple ; à volonté) ⬆ poison		
+13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).		
⬆ Double attaque (simple ; à volonté) ⬆ poison		
L'araignée-sabres effectue deux attaques de pattes.		
⬆ Attaques combinées (quand l'araignée est montée par un cavalier allié de niveau 10 ou plus ; à volonté) ⬆ monture, poison		
Quand le cavalier de l'araignée-sabres effectue une attaque de corps à corps, le monstre effectue une attaque de pattes contre la même cible au prix d'une action libre.		
Alignement non aligné		Langues -
Compétences Discrétion +14		
For 20 (+10)	Dex 18 (+9)	Sag 15 (+7)
Con 20 (+10)	Int 1 (+0)	Cha 10 (+5)

TACTIQUE DE L'ARAIGNÉE-SABRES

Les araignées-sabres se cachent dans les fissures, les fosses, les cavernes ou encore sous un épais feuillage. Elles attaquent bien évidemment par surprise quand leur proie est au-dessus d'elles.

TERREUR ARACHNÉENNE

CETTE GIGANTESQUE ARAIGNÉE EST ORIGINNAIRE DES FOSSES DÉMONIAQUES, domaine de la maléfique déesse araignée Lolth. Beaucoup s'en sont échappés pour venir rôder dans le Chaos Élémentaire et même dans le monde physique.

Terreur arachnéenne Contrôleur d'élite niveau 14

Bête élémentaire (araignée) de taille TG 2 000 px

Initiative +12 Sens Perception +13, perception des vibrations 10

Pv 296 ; péril 148 ; cf. aussi *aspersion de venin*

CA 30 ; Vigueur 30, Réflexes 26, Volonté 24

Jets de sauvegarde +2

VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)

Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ **poison**

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, puis la cible subit 10 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

➤ **Toile d'araignée** (mineure 1/round ; à volonté)

Distance 10 ; +16 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⚡ **Aspersion de venin** (quand la terreur est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **poison**

Décharge de proximité 5 ; +16 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal

Compétences Discrétion +17

For 24 (+14)

Dex 20 (+12)

Sag 12 (+8)

Con 28 (+16)

Int 8 (+6)

Cha 16 (+10)

TACTIQUE DE LA TERREUR ARACHNÉENNE

La terreur arachnéenne se sert de sa toile pour emmêler et immobiliser sa proie tandis qu'elle se déplace sur le champ de bataille et effectue des attaques de morsure. Si elle parvient à tuer quelque chose, elle n'a aucun scrupule à saisir le cadavre et à s'enfuir pour festoyer en toute tranquillité.

RENCONTRES DE GROUPE

Les araignées monstrueuses considèrent la plupart des autres monstres comme des proies, mais elles s'entendent bien avec les driders, les drows et les ettercaps.

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)

♦ 2 araignées-sabres (brutes de niveau 10)

♦ 2 nuées d'araignées filsang (soldats de niveau 7)

♦ 1 maître d'armes drow (franc-tireur d'élite de niveau 13)

Rencontre de niveau 15 (6 200 px)

♦ 1 terreur arachnéenne (contrôleur d'élite de niveau 14)

♦ 1 arachnomancien drow (artilleur de niveau 13)

♦ 2 crochets driders (brutes de niveau 13)

♦ 3 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)

(De gauche à droite) araignée saute-mort, araignée-sabres, terreur arachnéenne et nuée d'araignées filsang



LES ARCHONS SONT DES CRÉATURES BELLIQUEUSES originaires du Chaos Élémentaire. D'aspect vaguement humanoïde, ils servent de puissants originels, ainsi que divers seigneurs et principicules élémentaires.

L'origine des archons remonte aux temps anciens où le monde venait tout juste de naître, alors que les originels affrontaient les dieux pour prendre le contrôle de la création. Lors de ce conflit cataclysmique, les divinités étaient à la tête d'armées d'anges et d'exarques. Si les originels pouvaient compter sur les géants et autres bêtes titanesques, ils ne furent pas en mesure de réunir une véritable force militaire contre leurs ennemis, jusqu'à ce qu'ils trouvent le moyen de remodeler les créatures élémentaires pour en faire des soldats. Les guerriers ainsi créés furent les premiers archons.

Vous trouverez ici deux types d'archons : les archons de feu et les archons de glace. Ces soldats ont pour mission de ramener le monde sous le joug des originels. Archons de feu et de glace n'ont aucun problème à œuvrer de concert pour atteindre cet objectif.



(De gauche à droite) archons de feu cendreur, ardent et flamboyant

ARCHON DE FEU ARDENT

LES ARCHONS DE FEU ARDENTS SONT ASSIGNÉS À LA PROTECTION de temples, tombeaux et autres sites liés aux éléments (au feu, notamment). Ils gardent également des portails donnant sur le Chaos Élémentaire et servent de fantassins dans les armées élémentaires.

Archon de feu ardent		Brute niveau 12
Humanoïde élémentaire (feu) de taille M		700 px
Initiative +12	Sens Perception +13	
Nuage ardent (feu) aura 1 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de feu.		
Pv 151 ; péril 75		
CA 24 ; Vigueur 21, Réflexes 22, Volonté 18		
Immunités maladie, poison ; Résistances feu 30		
VD 8		
⚔ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme, feu		
+13 contre CA ; 1d12 + 3 dégâts (critique 2d12 + 15) plus 1d10 dégâts de feu.		
⚡ Embrasement (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡) ♦ arme, feu		
Grande hache nécessaire ; +13 contre CA ; 1d12 + 3 dégâts (critique 2d12 + 15) plus 1d10 dégâts de feu, et 3 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
Alignement chaotique mauvais	Langues originel	
For 17 (+9)	Dex 22 (+12)	Sag 14 (+8)
Con 21 (+11)	Int 14 (+8)	Cha 12 (+7)
Équipement harnois, grande hache		

TACTIQUE DE L'ARCHON DE FEU ARDENT

Les archons de feu ardents préfèrent plonger au cœur de la mêlée, en tailladant l'ennemi à l'aide de leur grande hache. Ils réservent leur *embrasement* pour les adversaires les plus contrariants.

CONNAISSANCE DES ARCHONS DE FEU ARDENTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les archons de feu ardents protègent les temples, les cryptes et autres sites dominés par le feu.

DD 25 : un nuage de braises enveloppe l'archon, brûlant les ennemis qui s'en approchent trop.

À PROPOS DES ARCHONS

Les archons présentés ici ne constituent que quelques exemples de ceux qui existent. Outre la multitude des archons de feu et de glace, le Chaos Élémentaire abrite des archons constitués d'autres éléments (certains en mêlant plusieurs). Les archons d'air, de terre et d'eau y sont monnaie courante, mais il n'est pas besoin de se rendre jusque dans le Chaos Élémentaire pour trouver des archons de cristal, de vase et d'orage.

Les archons des divers éléments s'associent librement les uns aux autres, mais les querelles intestines sont courantes sans une autorité digne de ce nom. Une armée d'archons type est un joyeux mélange de différents types d'archons, à l'instar du Chaos Élémentaire, qui est lui-même une mixture de plusieurs éléments et énergies.

Quand un archon meurt, il n'en reste plus que son armure et parfois ses armes. Certains, comme les archons de glace, portent des armes qui fondent à leur mort.

ARCHON DE FEU FLAMBOYANT

LES ARCHONS DE FEU FLAMBOYANTS, QUI SONT PARTICULIÈREMENT IRRITABLES, servent de troupes d'élite dans les armées élémentaires. Ils sont également employés comme gardes du corps par de puissants éfruits et titans du feu.

Archon de feu flamboyant		Soldat niveau 19
Humanoïde élémentaire (feu) de taille M		2 400 px
Initiative +18	Sens Perception +12	
Pv 182 ; péril 91 ; cf. aussi <i>éruption meurtrie</i>		
CA 35 ; Vigueur 33, Réflexes 32, Volonté 28		
Immunités maladie, poison ; Résistances feu 30		
VD 8		
⊕ <i>Cimeterre</i> (simple ; à volonté) ⊕ <i>arme, feu</i>		
+25 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts (critique 2d8 + 16) plus 1d8 dégâts de feu, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'archon.		
⚡ <i>Éruption meurtrie</i> (quand l'archon est en péril pour la première fois, puis quand il tombe à 0 point de vie) ⊕ <i>feu</i>		
Explosion de proximité 2 ; +21 contre Réflexes ; 10 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
Avantage de combat ⊕ <i>feu</i>		
L'archon de feu flamboyant effectue une attaque de cimeterre supplémentaire et inflige 1d8 dégâts de feu supplémentaires à tout ennemi contre lequel il jouit d'un avantage de combat.		
Alignement chaotique mauvais	Langues originel	
For 26 (+17)	Dex 24 (+16)	Sag 16 (+12)
Con 22 (+15)	Int 14 (+11)	Cha 15 (+11)
Équipement harnois, cimeterre		

TACTIQUE DE L'ARCHON DE FEU FLAMBOYANT

Les archons de feu flamboyants cherchent à cerner l'ennemi pour bénéficier d'une attaque supplémentaire grâce à l'avantage de combat et infliger des dégâts accrus avec la prise en tenaille. Guerriers coriaces, ils se montrent encore plus audacieux quand ils sont en péril et recourent à leur *éruption meurtrie* pour enflammer leurs ennemis.

CONNAISSANCE DES ARCHONS DE FEU FLAMBOYANTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les archons de feu flamboyants préfèrent concentrer leurs attaques sur une même cible et prendre l'ennemi en tenaille aussi souvent que possible.

DD 25 : quand un archon de feu flamboyant est en péril, il produit une explosion ardente. Sa vengeance embrasée se manifeste également quand on le tue.

ARCHON DE FEU CENDREUX

LES ARCHONS DE FEU CENDREUX CROIENT EN LA PURETÉ DE LA FLAMME et rêvent du jour où le feu embrasera le monde pour le purger.

Archon de feu cendrex		Artilleur niveau 20
Humanoïde élémentaire (feu) de taille M		2 800 px
Initiative +18	Sens Perception +13	
Pv 150 ; péril 75 ; cf. aussi <i>braises funestes</i>		
CA 33 ; Vigueur 33, Réflexes 34, Volonté 29		
Immunités maladie, poison ; Résistances feu 30		
VD 8 ; cf. aussi <i>foulée enflammée</i>		
⊕ <i>Poing enflammé</i> (simple ; à volonté) ⊕ <i>feu</i>		
+20 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
⚡ <i>Pluie de feu</i> (simple ; rencontre) ⊕ <i>feu</i>		
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +23 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.		
⚡ <i>Vague de feu</i> (simple ; rencontre) ⊕ <i>feu</i>		
Décharge de proximité 5 ; +23 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts de feu, puis la cible est poussée de 2 cases et subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
⚡ <i>Bouquet de brandons</i> (simple ; rencontre) ⊕ <i>feu</i>		
Explosion de proximité 5 ; +23 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts de feu, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).		
⚡ <i>Braises funestes</i> (quand l'archon tombe à 0 point de vie) ⊕ <i>feu</i>		
Comme <i>bouquet de brandons</i> . L'archon de feu cendrex se consume pendant l'explosion, ne laissant derrière lui que sa toge métallique.		
Foulée enflammée (mouvement ; à volonté) ⊕ <i>téléportation</i>		
L'archon de feu cendrex peut se téléporter dans un rayon de 3 cases de toute créature accompagnée du mot-clé feu située dans un rayon de 20 cases.		
Alignement chaotique mauvais	Langues originel	
For 20 (+15)	Dex 27 (+18)	Sag 16 (+13)
Con 24 (+17)	Int 14 (+12)	Cha 15 (+12)
Équipement armure d'écailles (toge métallique)		

TACTIQUE DES ARCHONS DE FEU CENDREUX

L'archon de feu cendrex recourt à sa *pluie de feu* contre les cibles éloignées et à sa *foulée enflammée* pour se positionner de manière à pouvoir libérer une *vague de feu* ou un *bouquet de brandons*. Quand il est en péril, il tente de se rapprocher de ses ennemis pour en embraser autant que possible avec ses *braises funestes*.

CONNAISSANCE DES ARCHONS DE FEU CENDREUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : la présence d'un archon de feu cendrex peut avoir des répercussions notables sur le climat local, produisant par exemple des vagues de chaleur prolongées et des sécheresses.

DD 25 : l'archon de feu cendrex peut projeter des flammes, libérer des vagues torrides et englober ses ennemis dans un nuage aveuglant de flammèches. Quand on le tue, il explose dans une gerbe ardente.

ARCHON DE GLACE GRÊLEUX

CET ARCHON JETTE DES FRAGMENTS DE GLACE et assaille ses ennemis à l'aide de grêlons de la taille du poing. Il porte une armure de glace, mais pas d'arme. L'archon grêleux invoque des lames de glace dont la forme se rapproche de shuriken, avec lesquelles il vise les ennemis éloignés.

Archon de glace grêleux		Artilleur niveau 16
Humanoïde élémentaire (froid) de taille M		1 400 px
Initiative +11	Sens Perception +10	
Pv 120 ; péril 60		
CA 30 ; Vigueur 28, Réflexes 27, Volonté 26		
Immunités maladie, poison ; Résistances froid 20		
VD 6 (déplacement glacé)		
⚡ Coup (simple ; à volonté) ♦ froid		
+19 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts de froid.		
⚡ Shuriken de glace (simple ; à volonté) ♦ froid		
Distance 6/12 ; +21 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts plus 1d6 dégâts de froid.		
⚡ Double attaque (simple ; à volonté) ♦ froid		
L'archon de glace grêleux effectue deux attaques de shuriken de glace.		
⚡ Tempête de grêle (simple ; recharge ☄ ☄) ♦ froid		
Explosion de zone 1, 2, 3 ou 4 à 20 cases ou moins ;		
+21 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts de froid. Échec : demi-dégâts.		
L'archon de glace grêleux détermine le rayon exact de l'explosion.		
Bouclier de givre (interruption immédiate, quand l'archon est soumis à une attaque de proximité, à distance ou de zone ; rencontre) ♦ froid		
L'archon de glace grêleux bénéficie d'une résistance 20 à tous les dégâts contre l'attaque en question.		
Alignement chaotique mauvais		Langues originel
For 18 (+12)	Dex 16 (+11)	Sag 14 (+10)
Con 18 (+12)	Int 14 (+10)	Cha 15 (+10)
Équipement harnois		

TACTIQUE DE L'ARCHON DE GLACE GRÊLEUX

L'archon produit sa *tempête de grêle* aussi souvent que possible, en réduisant le rayon de l'explosion quand il risque de blesser ses alliés. En attendant que ce pouvoir se recharge, il lance des *shuriken de glace* sur ses ennemis.

CONNAISSANCE DES ARCHONS DE GLACE GRÊLEUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : l'archon de glace grêleux préfère le combat à distance au corps à corps. Il fait office d'artilleur au sein des armées élémentaires.

DD 25 : l'archon de glace grêleux accable ses ennemis de grêlons de la taille du poing qu'il fait pleuvoir sur leurs têtes. Il peut également invoquer des fragments de glace à l'aspect de shuriken, qu'il lance sur ses ennemis.

ARCHON DE GLACE MARTELEUR

LES ARCHONS DE GLACE MARTELEURS SONT IDÉAUX pour faire respecter les préceptes des originels et les entités élémentaires font souvent appel à leurs services de protection rapprochée. Ils ne sont néanmoins pas d'une loyauté indéfectible et peuvent abandonner leur maître si celui-ci leur manque de considération.

Archon de glace marteleur		Soldat niveau 19
Humanoïde élémentaire (froid) de taille M		2 400 px
Initiative +15	Sens Perception +12	
Sol gelé (froid) aura 1 ; les ennemis considèrent la zone comme un terrain difficile.		
Pv 185 ; péril 92		
CA 35 ; Vigueur 35, Réflexes 32, Volonté 31		
Immunités maladie, poison ; Résistances froid 30		
VD 6 (déplacement glacé)		
⚡ Maillet (simple ; à volonté) ♦ arme, froid		
+25 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts plus 1d6 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Contre une cible ralentie, l'archon de glace marteleur inflige 2d6 dégâts de froid supplémentaires.		
Alignement chaotique mauvais		Langues originel
For 24 (+16)	Dex 18 (+13)	Sag 16 (+12)
Con 25 (+16)	Int 14 (+11)	Cha 15 (+11)
Équipement harnois, maillet		

TACTIQUE DE L'ARCHON DE GLACE MARTELEUR

Cet archon recourt à son aura de *sol gelé* pour entraver les ennemis qui tentent de le prendre en tenaille. Pour le reste, il va au corps à corps en frappant ses adversaires à l'aide de son maillet pour les ralentir, profitant du *sol gelé* pour limiter davantage leurs déplacements.

CONNAISSANCE DES ARCHONS DE GLACE MARTELEURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : l'archon de glace marteleur tient son nom du maillet de glace qu'il manie au combat. L'arme est d'un froid engourdissant qui empêche quasiment ses victimes de se déplacer.

DD 25 : ces archons sont généralement à la botte de géants du givre, d'archons de glace givreux et autres créatures du même type. Mais il leur arrive aussi de servir des créatures liées au Chaos Élémentaire, et d'avoir des maîtres aussi surprenants que des éfrits ou des géants du feu.

ARCHON DE GLACE GIVREUX

AUSSI IMPITOYABLES ET CRUELS QU'UNE TEMPÊTE HIVERNALE, CES archons de glace veulent transformer le monde en une immense désolation glacée. Ils sont capables d'invoquer la glace à partir de rien et de la façonner à leur gré.

Archon de glace givrex	Contrôleur (meneur) niveau 20
Humanoïde élémentaire (froid) de taille M	2 800 px
Initiative +14	Sens Perception +14
Aura glacée (froid) aura 5 (inactive quand l'archon est en péril) ; les créatures accompagnées du mot-clé froid prises dans l'aura bénéficient de régénération 10. Les ennemis considèrent la zone comme un terrain difficile.	
Pv 190 ; péril 95	
CA 34 ; Vigueur 32, Réflexes 28, Volonté 32	
Immunités maladie, poison ; Résistances froid 30	
VD 6 (déplacement glacé)	
♦ Lame de glace (simple ; à volonté) ♦ arme, froid +23 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts de froid.	
✦ Javeline de glace (simple ; à volonté) ♦ arme, froid Distance 5 ; +23 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'archon.	
✦ Explosion glaciale (simple ; se recharge quand l'archon touche au moyen d'une attaque de corps à corps) ♦ froid Explosion de zone 1 à 5 cases ou moins ; +23 contre CA ; 3d8 + 8 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas ralentie.	
Alignement chaotique mauvais	Langues originel
Compétences Intimidation +23	
For 26 (+18)	Dex 19 (+14)
Con 22 (+16)	Int 14 (+12)
	Sag 18 (+14)
	Cha 27 (+18)

TACTIQUE DE L'ARCHON DE GLACE GIVREUX

L'archon de glace givrex compte sur son *aura glacée* pour entraver ses ennemis. Il débute le combat en se rapprochant dans un rayon de 5 cases de ses adversaires, pour pouvoir libérer une *explosion glaciale* et leur faire subir les effets combinés du ralentissement et du terrain difficile. Il enchaîne ensuite avec des attaques de base jusqu'à ce qu'il en réussisse une, après quoi il recourt de nouveau à son *explosion glaciale*.

CONNAISSANCE DES ARCHONS DE GLACE GIVREUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : des fragments tranchants de glace se matérialisent au sol, autour de l'archon, si bien qu'il est difficile de l'atteindre.

DD 25 : l'archon de glace givrex s'offre souvent les services d'un ou plusieurs archons de glace marteleurs, comme gardes du corps ou hommes de main. Une entité élémentaire très puissante ou un originel peut avoir un tel monstre comme conseiller personnel, voire une poignée d'entre eux pour mener ses armées.

RENCONTRES DE GROUPE

Les archons travaillent avec des créatures élémentaires de tous types et n'éprouvent pas d'aversion à collaborer avec celles qui ne sont pas de leur élément. On sait par exemple que des éfrits comptent un contingent de mercenaires archons de glace parmi leurs soldats.



(De haut en bas) archons de glace givrex et marteleur

Rencontre de niveau 12 (3 600 px)

- ♦ 2 archons de feu ardents (brutes de niveau 12)
- ♦ 1 tyrannœil incendiaire (artilleur d'élite de niveau 13)
- ♦ 1 pyroflagellateur (franc-tireur de niveau 11)

Rencontre de niveau 18 (10 800 px)

- ♦ 2 archons de glace grêeux (artilleurs de niveau 16)
- ♦ 1 vieux dragon blanc (brute solo de niveau 17)

Rencontre de niveau 19 (13 200 px)

- ♦ 1 archon de glace givrex (contrôleur de niveau 20)
- ♦ 2 archons de glace marteleurs (soldats de niveau 19)
- ♦ 2 griffons de flammegivre (francs-tireurs de niveau 20)

Rencontre de niveau 21 (17 100 px)

- ♦ 2 archons de glace givrex (contrôleurs de niveau 20)
- ♦ 1 coureur des flammes éfrit (franc-tireur de niveau 23)
- ♦ 1 titan du feu (soldat d'élite de niveau 21)

ARMURE ANIMÉE

UN ESPRIT ÉLÉMENTAIRE INVESTIT L'ARMURE ANIMÉE, lui conférant une intelligence et une certaine cruauté. En règle générale, cette créature obéit aux vœux de son créateur.

Armure animée Soldat niveau 13

Animé élémentaire (créature artificielle) de taille M 800 px

Initiative +11

Sens Perception +15 ; vision dans le noir, vision lucide 10

Pv 131 ; péril 65

Régénération 5

CA 29 ; Vigueur 28, Réflexes 23, Volonté 24

Immunités charme, maladie, poison, sommeil, terreur

VD 6, vol 6 (maladroit)

⚡ Épée à deux mains élémentaire (simple ; à volonté) ♦ arme ;
électricité, feu, froid ou tonnerre

+20 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts plus 1d10 dégâts d'électricité,
feu, froid ou tonnerre (au choix du monstre).

✂ Couperet (simple ; rencontre) ♦ arme ; électricité, feu, froid
ou tonnerre

L'armure animée effectue une attaque d'épée à deux mains
contre deux cibles différentes situées à portée d'allonge.

Pas tactique (libre, quand l'armure animée touche au moyen
d'une attaque d'opportunité ; à volonté)

L'armure animée se décale de 2 cases.

Alignement non aligné

Langues commun, originel

Compétences Intuition +15

For 24 (+13)

Dex 16 (+9)

Sag 18 (+10)

Con 19 (+10)

Int 10 (+6)

Cha 14 (+8)

Équipement épée à deux mains

Armure animée suprême Soldat d'élite niveau 18

Animé élémentaire (créature artificielle) de taille M 4 000 px

Initiative +16

Sens Perception +20 ; vision dans le noir, vision lucide 10

Pv 348 ; péril 174

Régénération 10

CA 35 ; Vigueur 33, Réflexes 30, Volonté 31

Immunités charme, maladie, poison, sommeil, terreur

Jets de sauvegarde +2

VD 8, vol 8 (maladroit)

Points d'action 1

⚡ Épée à deux mains élémentaire (simple ; à volonté) ♦ arme ;
électricité, feu, froid ou tonnerre

+24 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts plus 1d10 dégâts d'électricité,
feu, froid ou tonnerre (au choix du monstre).

✂ Couperet (simple ; rencontre) ♦ arme ; électricité, feu, froid
ou tonnerre

L'armure animée suprême effectue une attaque d'épée à deux
mains contre deux cibles différentes situées à portée d'allonge.

⚡ Explosion élémentaire (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ électricité,
feu, froid ou tonnerre

Explosion de proximité 5 ; +20 contre Réflexes ;
2d6 + 6 dégâts d'électricité, feu, froid ou tonnerre (au choix
du monstre).

Pas tactique (libre, quand l'armure animée touche au moyen
d'une attaque d'opportunité ; à volonté)

L'armure animée suprême se décale de 3 cases.

Alignement non aligné

Langues commun, originel

Compétences Intuition +20

For 26 (+17)

Dex 21 (+14)

Sag 22 (+15)

Con 22 (+15)

Int 12 (+10)

Cha 18 (+13)

Équipement épée à deux mains



TACTIQUE DE L'ARMURE ANIMÉE

L'armure animée pique sur ses ennemis, mais se pose pour combattre. Elle entame les hostilités avec *couperet* si elle en a l'occasion, mais elle peut aussi s'en servir contre les adversaires qui ont l'impudence de vouloir la prendre en tenaille. Après avoir effectué une attaque d'opportunité, elle use de *pas tactique* pour manœuvrer entre ses adversaires et se diriger vers une proie faible.

CONNAISSANCE DES ARMURES ANIMÉES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les armures animées sont créées au moyen d'un rituel vieux comme le monde. Elles bénéficient de vision lucide et de régénération, mais sont également capables de canaliser différents types d'énergie au travers de leur épée à deux mains.

RENCONTRES DE GROUPE

Les armures animées apparaissent en compagnie d'êtres capables de les créer. Beaucoup servent de gardiennes.

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)

♦ 2 armures animées (soldats de niveau 13)

♦ 1 seigneur momie (contrôleur d'élite de niveau 13)

♦ 3 pyroflagellateurs (francs-tireurs de niveau 11)

CES NAINS PARCOURUS DE FLAMMES SONT SOUVENT AU SERVICE DE géants du feu ou de titans du feu, que ce soit par soumission ou par dévotion. Certains azers sont néanmoins libres et vaquent à leurs occupations, pour le meilleur et pour le pire.

CONNAISSANCE DES AZERS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : il y a bien longtemps, les nains étaient les esclaves des géants et des titans. Les nains d'aujourd'hui sont donc les descendants de ceux qui se libérèrent de ce joug. Les azers sont des nains qui n'ont pas échappé à la captivité et ont fini par être corrompus par leurs suzerains avant d'être transformés en créatures embrasées. Bien que certains aient depuis retrouvé la liberté, la plupart des azers sont toujours liés à leurs maîtres, les géants du feu.

Guerrier azer

Humanoïde élémentaire (feu) de taille M

Sbire niveau 17

400 px

Initiative +11 Sens Perception +12

Flamme protectrice (feu) Tout ennemi adjacent à plusieurs azers au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 31 ; Vigueur 30, Réflexes 26, Volonté 27

Résistance feu 20

VD 5

⊕ **Marteau de guerre** (simple ; à volonté) ♦ arme, feu
+20 contre CA ; 7 dégâts de feu, et 3 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné Langues géant

For 21 (+13) Dex 17 (+11) Sag 18 (+12)

Con 23 (+14) Int 11 (+8) Cha 16 (+11)

Équipement cotte de mailles, bouclier léger, marteau de guerre

TACTIQUE DU GUERRIER AZER

Les guerriers azers tentent de cerner leurs ennemis pour les brûler avec leur *flamme protectrice*.



Fantassin azer

Fantassin azer

Humanoïde élémentaire (feu) de taille M

Soldat niveau 14

1 000 px

Initiative +12 Sens Perception +11

Flamme protectrice (feu) Tout ennemi adjacent à plusieurs azers au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.

Pv 141 ; péril 70

CA 30 ; Vigueur 28, Réflexes 26, Volonté 27

Résistance feu 30

VD 5

⊕ **Marteau de guerre** (simple ; à volonté) ♦ arme, feu
+20 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts plus 1d8 dégâts de feu, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fantassin azer.

Alignement non aligné Langues géant

For 19 (+11) Dex 16 (+10) Sag 18 (+11)

Con 21 (+12) Int 11 (+7) Cha 15 (+9)

Équipement armure d'écailles, bouclier léger, marteau de guerre

TACTIQUE DU FANTASSIN AZER

Ces azers manœuvrent de manière à pouvoir prendre leurs ennemis en tenaille et bénéficier de leur *flamme protectrice*, en plus d'un avantage de combat.

Berserker azer

Humanoïde élémentaire (feu) de taille M

Brute niveau 15

1 200 px

Initiative +9 Sens Perception +9

Flamme protectrice (feu) Tout ennemi adjacent à plusieurs azers au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.

Pv 181 ; péril 90

CA 27 ; Vigueur 28, Réflexes 25, Volonté 24

Immunités terreur ; Résistances feu 30

VD 6

⊕ **Gantelet clouté** (simple ; à volonté) ♦ arme, feu
+18 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

↔ **Flammes en chaîne** (simple ; utilisable uniquement quand l'azer est en péril ; rencontre) ♦ feu

Explosion de proximité 5 ; +17 contre Réflexes ; 3d8 + 5 dégâts de feu. Les ennemis adjacents à un azer ou subissant des dégâts de feu continus sont immobilisés jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du berserker azer.

Alignement non aligné Langues géant

For 22 (+13) Dex 15 (+9) Sag 14 (+9)

Con 21 (+12) Int 11 (+7) Cha 15 (+9)

Équipement armure d'écailles, gantelets cloutés

TACTIQUE DU BERSERKER AZER

Le berserker azer attaque ses ennemis avec ses gantelets cloutés enveloppés de flammes. Quand il est en péril, il pousse un hurlement de fureur et fait appel aux *flammes en chaîne*.

Contremaître azer

Humanoïde élémentaire (feu) de taille M

Contrôleur (meneur) niveau 17

1 600 px

Initiative +12 Sens Perception +14

Flamme protectrice (feu) Tout ennemi adjacent à plusieurs azers au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.

Pv 165 ; péril 82

CA 31 ; Vigueur 28, Réflexes 27, Volonté 29

Résistances feu 30

VD 5

⊕ **Fouet barbelé** (simple ; à volonté) ♦ arme, feu
+22 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts plus 2d6 dégâts de feu.

Flammes persistantes (réaction immédiate, quand un ennemi situé dans un rayon de 5 cases de l'azer subit des dégâts de feu ; à volonté) ♦ feu
L'ennemi subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné Langues géant

For 20 (+13) Dex 18 (+12) Sag 22 (+14)

Con 21 (+13) Int 14 (+10) Cha 16 (+11)

Équipement cotte de mailles, fouet barbelé

TACTIQUE DU CONTREMAÎTRE AZER

Le contremaître azer recourt à ses *flammes persistantes* et envoie ses serviteurs au combat. Par ailleurs, c'est un combattant redoutable qui frappe ses ennemis au moyen de son grand fouet enflammé.

Seigneur des bêtes azer Soldat (meneur) niveau 17

Humanoïde élémentaire (feu) de taille M 1 600 px

Initiative +13 Sens Perception +12

Flamme protectrice (feu) Tout ennemi adjacent à plusieurs azers au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.

Pv 167 ; péril 83

CA 32 ; Vigueur 31, Réflexes 28, Volonté 29

Résistances feu 30

VD 5

⊕ Hache d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme, feu
+22 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts plus 1d8 dégâts de feu, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur des bêtes azer.

À mon commandement (simple ; rencontre)

Chaque bête élémentaire alliée située dans un rayon de 5 cases de l'azer effectue une attaque de base au prix d'une action libre, à condition qu'elle prenne un ennemi en tenaille et qu'elle voie et entende le seigneur des bêtes.

Éveil de la bête (mineure ; à volonté)

Une bête élémentaire alliée située dans un rayon de 5 cases de l'azer recharge un pouvoir quotidien ou de rencontre choisi par le seigneur des bêtes.

Alignement non aligné Langues géant

For 21 (+13) Dex 17 (+11) Sag 18 (+12)

Con 23 (+14) Int 11 (+8) Cha 16 (+11)

Équipement cotte de mailles, bouclier léger, hache d'armes

TACTIQUE DU SEIGNEUR DES BÊTES AZER

On rencontre rarement un de ces azers sans qu'il soit accompagné de bêtes élémentaires d'un niveau inférieur ou égal au sien.

Le seigneur des bêtes attend que ses protégés soient engagés dans la mêlée pour s'y joindre, après quoi il les aide à prendre les adversaires en tenaille pour mettre à profit le pouvoir à mon commandement.

RENCONTRES DE GROUPE

Les azers s'allient avec d'autres créatures du feu, mais aussi avec des monstres qui n'ont aucune caractéristique élémentaire. Au sein de la forteresse d'un géant du feu, ils assurent les tâches subalternes adaptées à leurs petites mains et sont en première ligne lorsqu'il s'agit de défendre l'endroit.

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)

- ♦ 2 fantassins azers (soldat de niveau 14)
- ♦ 2 lanciers salamandres (brutes de niveau 14)
- ♦ 1 queue-de-feu salamandre (franc-tireur de niveau 14)

Rencontre de niveau 15 (6 050 px)

- ♦ 6 guerrier azers (sbires de niveau 17)
- ♦ 2 berserkers azers (brutes de niveau 15)
- ♦ 1 démon immolith (contrôleur de niveau 15)

Rencontre de niveau 17 (8 000 px)

- ♦ 1 contremaître azer (contrôleur de niveau 17)
- ♦ 1 seigneur des bêtes azer (soldat de niveau 17)
- ♦ 8 guerriers azers (sbires de niveau 17)
- ♦ 1 molosse satanique pyrophore (brute de niveau 17)



(De gauche à droite) seigneur des bêtes azer, contremaître azer et berserker azer

BALHANNOTH

LE BALHANNOTH EST UN PRÉDATEUR SOUTERRAIN RUSÉ dont la seule présence a pour effet de déformer la réalité.

Balhannoth Chasseur d'élite niveau 13

Créature magique aberrante (aveugle) de taille G 1 600 px

Initiative +18 Sens Perception +16 ; vision aveugle 10

Pv 216 ; péril 108

CA 28 ; Vigueur 27, Réflexes 26, Volonté 24

Immunités illusion, regard

Jets de sauvegarde +2

VD 4, escalade 4 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *saut dimensionnel*

Points d'action 1

⊕ **Tentacule** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +17 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts.

⚡ **Tentacules faucheurs** (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +17 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts, et la cible glisse dans une autre case de l'aire de l'explosion (au choix du balhannoth).

Avantage de combat

Le balhannoth inflige 2d8 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Invisibilité (mineure ; à volonté) ♦ **illusion**

Le balhannoth peut devenir invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Il redevient visible s'il entreprend une action simple.

Saut dimensionnel (mouvement ; à volonté) ♦ **téléportation**

Le balhannoth peut se téléporter à 10 cases. Les ennemis qui lui sont adjacents au moment où il se téléporte sont hébétés jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Le balhannoth jouit automatiquement d'un avantage de combat contre les créatures qui lui sont adjacentes à l'issue de sa téléportation.

Alignement chaotique mauvais

Langues profond

Compétences Discrétion +19

For 29 (+15)

Dex 27 (+14)

Sag 20 (+11)

Con 24 (+13)

Int 3 (+2)

Cha 8 (+5)

TACTIQUE DU BALHANNOTH

Le balhannoth est opportuniste et se tient parfois des heures en embuscade, à moins qu'il ne traque sa proie sur de nombreux kilomètres. Une fois qu'il s'est décidé à attaquer, il utilise son *saut dimensionnel* pour se téléporter à côté de sa proie et utilise ses *tentacules faucheurs* pour tirer certains ennemis près de lui tout en en repoussant d'autres. Il continue d'utiliser son *saut dimensionnel* lors des rounds suivants, étourdissant les ennemis qui le pressent de trop près tout en se téléportant vers une position plus favorable.

CONNAISSANCE DES BALHANNOTH

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 20 : dans les profondeurs de la terre, un balhannoth se déplace sur les plafonds et le long des formations rocheuses. Il ne descend au sol que pour tuer sa proie, en se téléportant à distance d'attaque.

DD 25 : les balhannoths se regroupent rarement en grand nombre. Ils sont dépourvus de société, mais on en rencontre chez d'autres espèces intelligentes d'Outreterre.

DD 30 : les balhannoths ne produisent pas de sons et n'ont aucune forme de communication verbale. Ils localisent leurs proies grâce à une forme de perception extrasensorielle. Un balhannoth dressé répond aux ordres verbaux, mais les balhannoths sont plus facilement contrôlables par les créatures qui communiquent par télépathie.

RENCONTRES DE GROUPE

Un balhannoth est un prédateur qui peut aussi bien chasser seul qu'en compagnie d'autres membres de son espèce. Aucune créature n'est en sécurité sur le terrain de chasse d'un tel monstre.

Certaines races d'Outreterre capturent et dressent des balhannoths. Un balhannoth sauvage ne peut être dompté et dressé que par une créature douée de télépathie, comme un aboleth ou un flagelleur mental. Sinon, le monstre doit être élevé dès la naissance pour accepter un maître. Les kuo-toas élèvent fréquemment ce type de créature, mais les drows, torves et cabalistes minotaures le font moins souvent.

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

♦ 1 balhannoth (chasseur d'élite de niveau 13)

♦ 3 berserkers torves (brutes de niveau 13)

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)

♦ 1 balhannoth (chasseur d'élite de niveau 13)

♦ 2 maraudeurs kuo-toas (francs-tireurs de niveau 12)

♦ 2 harponneurs kuo-toas (soldats de niveau 14)



BANSHRAE

LES BANSHRAE SONT DES HUMANOÏDES FÉERIQUES qui ressemblent un peu à des insectes. Surnois, ils considèrent les humains et autres créatures similaires comme des objets d'amusement ou des sources de richesse. Un banshræ sera au mieux un escroc espiègle, au pire un tueur terrifiant et sanguinaire jouant avec ses victimes avant de les achever.

Sarbacanier banshræ

Humanoïde féérique de taille M

Artilleur niveau 11

600 px

Initiative +11

Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 89 ; péril 44

CA 23 ; Vigueur 20, Réflexes 23, Volonté 22

VD 8

⬇ Coup (simple ; à volonté)

+13 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

➤ Sarbacane (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 5/10 ; +16 contre CA ; 1d0 + 6 dégâts, puis la cible est hébétée et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

⬅ Volée de dards (simple ; recharge ☼☼☼☼) ♦ arme

Décharge de proximité 5 ; +16 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, puis la cible est hébétée et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Alignement non aligné

Langues télépathie 20

For 16 (+8)

Dex 22 (+11)

Sag 15 (+7)

Con 17 (+8)

Int 14 (+7)

Cha 20 (+10)

Équipement sarbacane, fléchettes

TACTIQUE DU SARBACANIER BANSHRAE

Cette créature évite le corps à corps, préférant tirer ses fléchettes à la sarbacane ou faucher plusieurs adversaires avec une volée de dards.

Homme d'armes banshræ

Humanoïde féérique de taille M

Franc-tireur niveau 12

700 px

Initiative +14

Sens Perception +8 ; vision nocturne

Pv 121 ; péril 60

CA 26 ; Vigueur 22, Réflexes 24, Volonté 22

VD 8

⬇ Coup (simple ; à volonté)

+17 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

⬇ Paume assommante (simple ; rencontre ; se recharge après l'utilisation de la danse de la mante)

+17 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'homme d'armes banshræ.

➤ Sarbacane (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 5/10 ; +17 contre CA ; 1d4 + 6 dégâts.

Agilité de mêlée (mineure, utilisable immédiatement après avoir touché au moyen d'une attaque de corps à corps ; à volonté)
L'homme d'armes banshræ se décale de 1 case.

Danse de la mante (mouvement ; recharge ☼☼☼☼)

Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, l'homme d'armes banshræ bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses, et toutes les attaques à distance qui ne réussissent pas un coup critique le ratent automatiquement.

Escarmouche +2d8

À son tour de jeu, si l'homme d'armes banshræ achève son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, ses attaques de corps à corps infligent 2d8 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné

Langues télépathie 20

For 18 (+10)

Dex 23 (+12)

Sag 15 (+8)

Con 17 (+9)

Int 14 (+8)

Cha 20 (+11)

Équipement sarbacane, fléchettes

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES BANSHRAE

Ce banshræ se déplace comme un insecte en chasse et utilise sa capacité d'escarmouche pour infliger davantage de dégâts. Au corps à corps, il utilise sa paume assommante puis, si l'ennemi est étourdi, profite de ce qu'il ne risque plus de provoquer d'attaque d'opportunité pour se replier vers une position plus sûre. Le banshræ utilise ensuite sa danse de la mante afin d'éviter les attaques à distance tout en rechargeant sa paume assommante pour pouvoir reprendre la même stratégie.

CONNAISSANCE DES BANSHRAE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les banshræ sont des fées impitoyables qui ont des traits d'insecte. Ils ne parlent pas et communiquent uniquement par télépathie.

DD 25 : tous les banshræ aiment le chant et le son des instruments à vent, même s'ils sont eux-mêmes incapables de chanter ou de jouer de tels instruments. Les légendes parlent de banshræ mortels arrêtés grâce à une chanson et de banshræ facétieux calmés par une mélodie.

RENCONTRES DE GROUPE

Les banshræ collaborent avec toutes les créatures prêtes à supporter leurs penchants macabres et égocentriques. Il s'agit souvent d'autres fées, comme des éladrins maléfiques, des satyres, des dryades, des guenaudes et même des licornes.

Rencontre de niveau 12 (3 900 px)

- ♦ 2 sarbacaniers banshræ (artilleurs de niveau 11)
- ♦ 1 homme d'armes banshræ (franc-tireur de niveau 12)
- ♦ 1 chaman ettin (contrôleur d'élite de niveau 12)
- ♦ 1 gorgone de fer (soldat de niveau 11)



LES BASILICS SONT DES PRÉDATEURS REPTILIENS qui chassent au moyen d'une attaque de regard mortelle. Ce ne sont pas des créatures maléfiques, mais ils sont grandement redoutés à cause de leur regard.

Basilic œil-de-venin

Artilleur niveau 10

Bête naturelle (reptile) de taille G

500 px

Initiative +6

Sens Perception +11

Pv 87 ; péril 43

CA 27 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 21

Immunités poison

VD 6

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+15 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

❖ **Regard venimeux** (simple ; à volonté) ♦ **poison, regard**

Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +15 contre Vigueur ; 2d6 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus

(sauvegarde annule). Tant que la cible subit les dégâts de poison continus de cette attaque, elle inflige 2 dégâts de poison à toutes les créatures qui lui sont adjacentes au début de son tour de jeu.

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +11

For 19 (+9)

Dex 12 (+6)

Sag 13 (+6)

Con 21 (+10)

Int 2 (+1)

Cha 8 (+4)

TACTIQUE DU BASILIC ŒIL-DE-VENIN

Ce basilic dispose d'une attaque de morsure modeste, mais son **regard venimeux** peut affecter plusieurs cibles à la fois, et à bonne distance. Une brume verdâtre se dégage des yeux des créatures empoisonnées par le regard du basilic.

CONNAISSANCE DES BASILICS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les basilics sont des drakes qui ont connu une évolution étrange. Ils peuvent par conséquent être domestiqués et dressés.

DD 20 : c'est l'esprit du basilic œil-de-venin qui rend son regard venimeux. La créature n'est pas en elle-même venimeuse ; il n'est donc pas possible de récupérer son venin.

DD 25 : les mâchoires d'un basilic œil-de-pierre sont si puissantes qu'il peut broyer des créatures pétrifiées par son regard pour s'en nourrir.

Basilic œil-de-pierre

Soldat niveau 12

Bête naturelle (reptile) de taille G

700 px

Initiative +9

Sens Perception +13

Regard funeste Toute créature située dans un rayon de 5 cases du basilic œil-de-pierre et qui l'attaque est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre. Cet effet ne nécessite pas que la cible voie le basilic.

Pv 126 ; péril 63

CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 22, Volonté 22

Immunité pétrification

VD 4

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+17 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

❖ **Regard pétrifiant** (simple ; à volonté) ♦ **regard**

Décharge de proximité 3 ; +17 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). **Premier jet de sauvegarde raté** : la cible est immobilisée (sauvegarde annule). **Second jet de sauvegarde raté** : la cible est pétrifiée (pas de sauvegarde).

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +12

For 20 (+11)

Dex 12 (+7)

Sag 14 (+8)

Con 22 (+12)

Int 2 (+2)

Cha 8 (+5)

TACTIQUE DU BASILIC ŒIL-DE-PIERRE

Un basilic œil-de-pierre tente d'affecter plusieurs cibles avec son **regard pétrifiant**, parfois en attendant embusqué que ses adversaires se regroupent. La créature ne s'en remet à son attaque de morsure que contre des adversaires qui résistent durablement à son regard.

RENCONTRES DE GROUPE

Une petite meute de basilics sauvages est qualifiée de couvée. Telle une meute de loup, la couvée se coordonne pour chasser et ses membres vivent dans une tanière commune. Les basilics dressés apparaissent chez différentes races d'humanoïdes.

Rencontre de niveau 11 (3 400 px)

♦ 2 basilics œil-de-venin (artilleurs de niveau 10)

♦ 4 mezzodémons (soldats de niveau 11)

Rencontre de niveau 12 (3 700 px)

♦ 2 basilics œil-de-pierre (soldats de niveau 12)

♦ 1 étrangleur sylvestre (chasseur de niveau 12)

♦ 1 dryade buissonnière (contrôleur d'élite de niveau 13)



BÉHÉMOT

LE BÉHÉMOT EST UNE CRÉATURE RÉPTILIENNE OMNIVORE qui compte sur sa taille et sa férocité pour repousser ou vaincre ses ennemis.

BÉHÉMOT PORTE-MASSE

LES BÉHÉMOTS PORTE-MASSE SAUVAGES défendent leur territoire avec agressivité mais, élevés dès l'éclosion, ils peuvent être domestiqués pour faire de bonnes bêtes de somme.

Béhémot porte-masse

Soldat niveau 7

Bête naturelle (reptile) de taille G

300 px

Initiative +8 Sens Perception +5

Pv 82 ; péril 41

CA 23 ; Vigueur 23, Réflexes 18, Volonté 18

VD 5

⊕ **Massue caudale** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +14 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du béhémot.

⚡ **Balayage caudal** (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡)

Explosion de proximité 1 ; +12 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre si elle est de taille M ou inférieure.

Alignement non aligné Langues -

For 22 (+9)

Dex 16 (+6)

Sag 14 (+5)

Con 18 (+7)

Int 2 (-1)

Cha 6 (+1)

TACTIQUE DU BÉHÉMOT PORTE-MASSE

Le béhémot porte-masse fonce tête la première au combat, frappant ses ennemis de sa queue et utilisant *balayage caudal* lorsque plusieurs adversaires lui sont adjacents.

CONNAISSANCE DES BÉHÉMOTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : il est bien connu que les béhémots sont des créatures agressives et pourvues d'un instinct territorial très développé, qui attaquent quiconque pénètre dans leur tanière ou sur leur terrain de chasse.

BÉHÉMOT HÉRISSE

CES BÉHÉMOTS HARGNEUX peuvent être dressés pour tirer de lourds chariots et des engins de siège, mais même les spécimens domestiqués restent difficiles à contrôler.

Béhémot hérissé

Brute niveau 9

Bête naturelle (reptile) de taille G

400 px

Initiative +5

Sens Perception +7

Pv 118 ; péril 59 ; cf. aussi *balayage du péril*

CA 21 ; Vigueur 24, Réflexes 18, Volonté 20

VD 5

⊕ **Queue à pointes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

⚡ **Balayage caudal** (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡)

Explosion de proximité 1 ; +11 contre Réflexes ; 1d8 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre si elle est de taille M ou inférieure.

⚡ **Balayage du péril** (libre, quand le béhémot est en péril pour la première fois ; rencontre)

Explosion de proximité 1 ; +13 contre Vigueur ; 1d8 + 7 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné

Langues -

For 24 (+11)

Dex 12 (+5)

Sag 16 (+7)

Con 18 (+8)

Int 2 (+0)

Cha 6 (+2)

TACTIQUE DU BÉHÉMOT HÉRISSE

Un béhémot hérissé charge dans la mêlée et empale ses adversaires sur sa queue garnie de pointes. Il panique lorsqu'il est encerclé ou en péril, et utilise alors *balayage caudal* ou *balayage du péril* pour abattre ses adversaires.

RENCONTRES DE GROUPE

Dans la nature, les béhémots vivent en petits troupeaux. Certains humanoïdes, notamment les hobgobelins et les troglodytes, les domestiquent pour en faire des bêtes de guerre.

Rencontre de niveau 7 (1 450 px)

- ♦ 1 béhémot porte-masse (soldat de niveau 7)
- ♦ 1 imprécateur troglodyte (contrôleur de niveau 8)
- ♦ 2 mutilateurs troglodytes (soldats de niveau 6)
- ♦ 1 empaleur troglodyte (artilleur de niveau 7)



LES BERBALANGS SE NOURRISSENT DE LA CHAIR ET DES OS d'humanoïdes morts, s'appropriant par la même occasion les souvenirs perdus de ceux qu'ils dévorent. Ils ont également le pouvoir de créer des doubles psychiques d'eux-mêmes.

Berbalang Franc-tireur solo niveau 10
Humanoïde immortel de taille M 2 500 px

Initiative +13 Sens Perception +6

Pv 408 ; péril 204

CA 25 ; Vigueur 22, Réflexes 25, Volonté 21 ; cf. aussi détournement psychique

Jets de sauvegarde +5

VD 6, vol 8

Points d'action 2

④ Griffes (simple ; à volonté)

+14 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

Convocation de réplique (mineure, inutilisable quand le berbalang est en péril ; à volonté) ♦ invocation, psychique

Le berbalang fait apparaître un double parfaitement identique de lui-même dans une case adjacente inoccupée. Il ne peut pas avoir plus de quatre doubles à la fois, et les doubles ne peuvent se dupliquer eux-mêmes. Lorsqu'un double apparaît, il effectue un test d'initiative et rejoint la bataille en fonction de son résultat. Tous les dégâts infligés par un double sont des dégâts psychiques.

Un double a le même profil que le berbalang, à l'exception des points de vie. Lorsque le berbalang crée un double, il perd un quart de ses points de vie actuels et le double apparaît avec ce nombre de points de vie. Le nombre maximum de points de vie du berbalang reste le même.

Les doubles persistent jusqu'à ce que le berbalang tombe à 0 point de vie, qu'il les absorbe ou qu'il utilise *sacrifice*.

Un double doit rester dans un rayon de 10 cases du berbalang, sans quoi il disparaît.

Absorption de réplique (simple ; à volonté) ♦ guérison

Le berbalang absorbe un double qui lui est adjacent et récupère 50 points de vie.

Attaque sournoise de berbalang

Un berbalang ou une réplique qui prend en tenaille un ennemi avec une autre réplique inflige +1d8 dégâts aux attaques de corps à corps contre cet ennemi.

✱ **Sacrifice** (simple ; à volonté) ♦ psychique

Explosion de zone 1 centrée sur une réplique ; le berbalang peut faire sauter une de ses répliques en une explosion de fluide psychique ; +11 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Échec : pas de dégâts, mais la cible est hébétée (sauvegarde annule). Réussite ou échec : le berbalang subit 25 dégâts.

Détournement psychique (réaction immédiate, quand le berbalang est blessé par une attaque ; à volonté) ♦ psychique

Le berbalang peut détourner les dégâts d'une attaque vers l'une de ses répliques. Tous les effets ou attaques secondaires inclus dans l'attaque sont également détournés vers la réplique. Les dégâts qu'elle subit ainsi sont considérés comme des dégâts psychiques.

Alignement mauvais Langues universel
For 16 (+8) Dex 22 (+11) Sag 13 (+6)
Con 14 (+7) Int 14 (+7) Cha 15 (+7)

TACTIQUE DU BERBALANG

Un berbalang pris par surprise utilise son pouvoir de *convocation de réplique* au début du combat et, s'il affronte plusieurs adversaires, peut en engendrer une deuxième et une troisième en utilisant son action simple et son action de mouvement du premier tour de jeu. Par contre, s'il entend l'ennemi s'approcher, il produit ses répliques au préalable, avant que le combat

commence. Les répliques tentent de manœuvrer autour des ennemis pour profiter de leur *attaque sournoise de berbalang*.

Quand le berbalang est en péril, il utilise davantage *absorption de réplique* ou *sacrifice*. Un berbalang qui craint pour sa vie bat en retraite et utilise une réplique pour retenir ses poursuivants.

CONNAISSANCE DES BERBALANGS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les berbalangs mangent la chair d'humanoïdes morts. Ils dévorent aussi bien les défunts récents que ceux qui sont morts depuis des siècles.

DD 25 : les berbalangs absorbent les souvenirs des cadavres qu'ils mangent et en revivent une part importante durant leur sommeil. C'est cette absorption des souvenirs des défunts qui les nourrit véritablement. Il existe des villages reculés où les morts ne sont pas inhumés, mais apportés à un berbalang habitant là et qui a conclu un marché avec les anciens de la communauté. Quand les décès naturels ne sont pas assez nombreux, le village consent à un sacrifice par tirage au sort afin de respecter sa part du marché.

RENCONTRES DE GROUPE

Les berbalangs sont des monstres solitaires, mais il leur arrive de partager leur repaire avec d'autres créatures habitant les tombeaux.

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)

- ♦ 1 berbalang (franc-tireur solo de niveau 10)
- ♦ 1 babélien (contrôleur de niveau 10)
- ♦ 1 gardien squelette sépulcral (brute de niveau 10)



BÊTE BABÉLIENNE

UNE BÊTE BABÉLIENNE EST UNE CRÉATURE qui ressemble à un tas de fange parsemé d'yeux et de bouches. Elle ne sait pas faire grand-chose sinon répandre la mort et la folie en marmonnant des phrases incohérentes et pourtant terriblement déroutantes.

CONNAISSANCE DES BÊTES BABÉLIENNES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 15 : les bêtes babéliennes voient le jour lorsque des créatures, et plus particulièrement des créatures intelligentes, meurent en un lieu touché par le Royaume Lointain.

DD 20 : dans l'ensemble, les bêtes babéliennes profèrent des paroles dénuées de sens. Mais il arrive qu'un tel monstre prononce une phrase ou un mot intelligible, généralement noyé au milieu de son charabia dément. Le mot ou la phrase peut être un indice ou un avertissement, comme n'avoir aucune importance.

DD 25 : les orbes babéliens habitent au Royaume Lointain et errent entre les différents plans en se nourrissant de créatures vivantes. Bien qu'ils semblent déments, les orbes babéliens sont doués de raison (et d'une grande perversité), et poursuivent des objectifs secrets.

Babélien

Contrôleur niveau 10

Créature magique aberrante de taille M

500 px

Initiative +7 **Sens Perception +4** ; vision à 360°, vision dans le noir
Terrain déformé aura 3 ; tous les ennemis considèrent la zone de l'aura comme un terrain difficile.

Pv 110 ; péril 55

CA 22 ; Vigueur 23, Réflexes 16, Volonté 19

VD 5, nage 5

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ **acide**

+15 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

⚡ **Charabia** (libre, une fois par tour de jeu avant d'entreprendre d'autres actions ; à volonté) ♦ **psychique**

Explosion de proximité 5 ; les créatures assourdies sont immunisées ; +12 contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du babélien.

⚡ **Festin babélien** (simple ; recharge [1]) ♦ **acide**

Explosion de proximité 5 ; des bouches surnaturelles apparaissent sur les créatures hébétées prises dans l'explosion et les mordent ; +15 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné

Langues -

For 19 (+9)

Dex 14 (+7)

Sag 8 (+4)

Con 22 (+11)

Int 4 (+2)

Cha 18 (+9)

TACTIQUE DU BABÉLIEN

Les créatures s'approchant d'un babélien sont gênées par l'aura de terrain déformé de la créature. Lors du premier round de combat, le monstre utilise son pouvoir *charabia* pour hébéter ses ennemis, puis il utilise son *festin babélien* pour leur faire apparaître des bouches sur le corps. Il continue à utiliser son *charabia* à chaque round et mord l'adversaire le plus proche, en attendant que son *festin babélien* se soit rechargé.

Abomination babélienne

Contrôleur niveau 18

Créature magique aberrante de taille M

2 000 px

Initiative +13 **Sens Perception +13** ; vision à 360°, vision dans le noir

Paroles contre nature aura 5 ; les ennemis qui débute leur tour de jeu dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Pv 168 ; péril 84

CA 32 ; Vigueur 31, Réflexes 30, Volonté 30

VD 6, vol 4 (stationnaire ; limite d'altitude 1)

⊕ **Tentacules** (simple ; à volonté) ♦ **psychique**

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

⚡ **Charabia** (libre, une fois par tour de jeu avant d'entreprendre d'autres actions ; à volonté) ♦ **psychique**

Explosion de proximité 5 ; les créatures assourdies sont immunisées ; +20 contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'abomination babélienne.

⚡ **Œil du désespoir** (simple ; recharge [2]) ♦ **psychique**

Distance 10 ; +20 contre Volonté ; 3d8 + 4 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance de l'abomination babélienne infligent 2d6 dégâts psychiques supplémentaires à toute cible contre laquelle le monstre jouit d'un avantage de combat.

Alignement non aligné

Langues -

For 20 (+14)

Dex 18 (+13)

Sag 19 (+13)

Con 16 (+12)

Int 11 (+9)

Cha 12 (+10)

TACTIQUE DE L'ABOMINATION BABÉLIENNE

Ce babélien utilise son pouvoir de *charabia* à chaque round tout en tenant à distance ses adversaires grâce à son aura de *paroles contre nature*. Il utilise *œil du désespoir* contre un ennemi hébété situé



(De gauche à droite) babélien et abomination babélienne

à portée, disposant ainsi d'un avantage de combat. Au corps à corps, il utilise ses tentacules pour frapper les adversaires hébétés, contre lesquels il jouit d'un avantage de combat.

Orbe babélien **Contrôleur solo niveau 27**
Créature magique aberrante de taille TG 55 000 px
Initiative +22 **Sens** Perception +20 ; vision à 360°, vision dans le noir
Regards impitoyables aura 5 ; si un ennemi est pris dans l'aura au début de son tour de jeu et qu'il se situe dans la ligne de mire de l'orbe babélien, le monstre utilise contre celui-ci un de ses pouvoirs de **rayons oculaires** (choisi aléatoirement).
Pv 1 230 ; **péril** 615
CA 41 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 39, **Volonté** 40
Jets de sauvegarde +5
VD vol 8 (stationnaire)
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+30 contre CA ; 4d6 + 10 dégâts, puis la bouche se détache de l'orbe babélien et effectue une nouvelle attaque de morsure contre la cible à chaque round, au début du tour de jeu du monstre. Quand la bouche rate son attaque, elle tombe au sol tel un morceau de chair grise et morte.

⚡ **Charabia** (libre, une fois par tour de jeu avant d'entreprendre d'autres actions ; à volonté) ♦ **psychique**
Explosion de proximité 10 ; les créatures assourdies sont immunisées ; +29 contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'orbe babélien.

☞ **Rayons oculaires** (simple ; à volonté) ♦ cf. description
L'orbe babélien peut utiliser deux pouvoirs de **rayons oculaires** différents (tirés au hasard ou à choisir parmi la liste ci-dessous). Chaque pouvoir doit prendre pour cible une créature différente. L'utilisation de **rayons oculaires** ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

1 - **Rayon perce-esprit (psychique)** : distance 10 ; +30 contre Volonté ; 2d8 + 12 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

2 - **Rayon carnassier (nécrotique)** : distance 10 ; +30 contre Vigueur ; 2d8 + 12 dégâts nécrotiques, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

3 - **Rayon briseur d'os** : distance 10 ; +30 contre Vigueur ; 2d8 + 12 dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

4 - **Rayon hémorragique** : distance 10 ; +30 contre Réflexes ; 2d8 + 12 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

5 - **Rayon du lointain (psychique, téléportation)** : distance 10 ; +30 contre Réflexes ; la cible est brièvement transportée au Royaume Lointain, puis réapparaît dans le même espace (ou l'espace inoccupé le plus proche si cet espace est désormais occupé) à la fin du tour de jeu suivant de l'orbe babélien. À son retour, la cible subit 2d8 + 12 dégâts psychiques et un malus de -5 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la rencontre.

6 - **Rayon mangeur d'âme (nécrotique)** : distance 10 ; +30 contre Volonté ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). **Premier jet de sauvegarde raté** : la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule). **Second jet de sauvegarde raté** : la cible meurt.

Alignement non aligné	Langues -	
For 27 (+21)	Dex 28 (+22)	Sag 15 (+15)
Con 22 (+19)	Int 17 (+16)	Cha 31 (+23)

TACTIQUE DE L'ORBE BABÉLIEN

Un orbe babélien garde ses distances, attaquant ses ennemis avec ses **rayons oculaires** tout en utilisant **charabia** à chaque round. Il dépense ses points d'action pour effectuer des attaques de **rayons oculaires** supplémentaires. S'il est acculé au corps à corps, il effectue des attaques de morsure et tente de battre en retraite tandis que ses bouches accrochées à ses adversaires continuent à les mordre.



BÊTE BABÉLIENNE

RENCONTRES DE GROUPE

Des bêtes babéliennes inférieures vivent parmi d'autres créatures aberrantes. Elles sont assez intelligentes pour s'associer avec d'autres types de créatures quand c'est à leur avantage. Un orbe babélien voyage seul, mais des événements ou créatures étranges laissent parfois augurer de sa venue.

Rencontre de niveau 10 (2 900 px)

- ♦ 2 babéliens (contrôleurs de niveau 10)
- ♦ 1 devin répugnard (artilleur de niveau 11)
- ♦ 2 berserkers répugnards (soldats de niveau 9)
- ♦ 1 chuul (soldat de niveau 10)

Rencontre de niveau 18 (10 050 px)

- ♦ 1 abomination babélienne (contrôleur de niveau 18)
- ♦ 2 gargouilles nabassu (chasseurs de niveau 18)
- ♦ 1 fouetteur aboleth (brute de niveau 17)
- ♦ 7 gardes kuo-toas (sbire de niveau 16)

BÊTE ÉCLIPSANTE

UNE BÊTE ÉCLIPSANTE EST DISSIMULÉE par une illusion qui empêche de la localiser avec précision. Bien que ces créatures soient originaires de Féerie, on en trouve aussi dans les forêts vierges et les cavernes sombres du monde physique.

Bête éclipseante

Franc-tireur niveau 9

Créature magique féérique de taille G

400 px

Initiative +11

Sens Perception +12 ; vision nocturne

Pv 97 ; péril 48

CA 23 ; Vigueur 21, Réflexes 22, Volonté 20 ; cf. aussi déplacement VD 12

⊕ Tentacule (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +13 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+13 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.

⊕ Fureur de la bête (simple ; à volonté)

Avantage de combat nécessaire ; la bête éclipseante effectue deux attaques de tentacule et une attaque de morsure contre la même cible.

Déplacement ♦ illusion

Toutes les attaques de corps à corps et à distance ont 50% de chances de rater la bête éclipseante. Cet effet s'achève quand la bête éclipseante est touchée par une attaque, mais se recharge dès qu'elle se déplace d'au moins 2 cases à son tour de jeu. Les coups critiques ignorent déplacement (cf. aussi décalage tactique).

Décalage tactique (libre, quand une attaque rate la bête éclipseante à cause de son pouvoir de déplacement ; à volonté)

La bête éclipseante se décale de 1 case.

Allonge menaçante

La bête éclipseante peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +14

For 18 (+8)

Dex 20 (+9)

Sag 17 (+7)

Con 17 (+7)

Int 4 (+1)

Cha 10 (+4)

TACTIQUE DE LA BÊTE ÉCLIPSANTE

La bête éclipseante est un adversaire rusé, qui se faufile entre les défenseurs pour s'en prendre aux cibles plus faciles, cherchant à jouir d'un avantage de combat en les prenant en tenaille avec un allié. Si son déplacement est annulé, elle se déplace pour le recharger, au risque de subir des attaques d'opportunité si nécessaire.

Bête éclipseante seigneuriale Franc-tireur d'élite niveau 13

Créature magique féérique de taille TG

1 600 px

Initiative +14

Sens Perception +15 ; vision nocturne

Pv 258 ; péril 129

CA 27 ; Vigueur 28, Réflexes 26, Volonté 24 ; cf. aussi déplacement

Jets de sauvegarde +2

VD 12 ; cf. aussi foulée agile

Points d'action 1

⊕ Tentacule (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +18 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+18 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts.

⊕ Fureur de la bête (simple ; à volonté)

Avantage de combat nécessaire ; la bête éclipseante seigneuriale effectue deux attaques de tentacule et une attaque de morsure contre la même cible.

Déplacement ♦ illusion

Toutes les attaques de corps à corps et à distance ont 50% de chances de rater la bête éclipseante seigneuriale. Cet effet s'achève quand la bête éclipseante seigneuriale est touchée par une attaque, mais se recharge dès qu'elle se déplace d'au moins 2 cases à son tour de jeu. Les coups critiques ignorent déplacement (cf. aussi décalage tactique supérieur).

Foulée agile

La bête éclipseante seigneuriale ignore le terrain difficile et les malus en VD quand il s'agit de se faufile.

Décalage tactique supérieur (libre, quand une attaque rate la bête éclipseante à cause de son pouvoir de déplacement ; à volonté)

La bête éclipseante seigneuriale effectue une attaque de base de corps à corps et se décale de 1 case.

Allonge menaçante

La bête éclipseante peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +17

For 24 (+13)

Dex 23 (+12)

Sag 18 (+10)

Con 17 (+9)

Int 10 (+6)

Cha 12 (+7)

TACTIQUE DE LA BÊTE ÉCLIPSANTE SEIGNEURIALE

La bête éclipseante seigneuriale tend une embuscade à sa proie en terrain difficile, où elle peut utiliser son pouvoir de foulée agile et tirer profit de son allonge. Elle compte sur sa VD et déplacement pour manœuvrer en toute sécurité sur le champ de bataille.

CONNAISSANCE DES BÊTES ÉCLIPSANTES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les bêtes éclipseantes peuvent être dressées en tant qu'animaux d'attaque ou de garde, mais elles ont la fâcheuse habitude de se retourner contre leur dresseur.

RENCONTRES DE GROUPE

Les humanoïdes, et en particulier les fées mauvaises et les oni, s'entourent parfois de bêtes éclipseantes qui leur servent d'animaux domestiques.

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

♦ 1 bête éclipseante seigneuriale (franc-tireur d'élite de niveau 13)

♦ 2 bêtes éclipseantes (francs-tireurs de niveau 9)

♦ 1 dryade buissonnière (contrôleur d'élite de niveau 13)



LES BÊTES MAGMATIQUES SONT DES ÉLÉMENTAIRES embrasés, issus des profondeurs du Chaos Élémentaire. Ils parviennent parfois à s'insinuer dans le monde par le biais de failles planaires et de tourbillons élémentaires donnant sur des sites d'activité volcanique intense.

Les bêtes magmatiques survivent en s'alimentant de divers minerais et argiles ou de créatures élémentaires mineures, mais elles préfèrent chasser des êtres organiques, pour savourer leur chair brûlée.

CONNAISSANCE DES BÊTES MAGMATIQUES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les bêtes magmatiques sont des êtres élémentaires originaires du Chaos Élémentaire. Beaucoup résident néanmoins dans le monde physique, après avoir atteint les zones volcaniques de la surface et de l'Outreterre.

DD 20 : les brutes magmatiques et les bombardeurs magmatiques sont plus malins que la plupart de leurs cousins et il est possible de les amadouer en leur procurant une nourriture régulière. Ils sont prêts à servir quiconque leur promet des repas succulents et ils forcent parfois même des créatures magmatiques plus faibles à combattre à leurs côtés.

DD 25 : en règle générale, les humanoïdes tués par des bêtes magmatiques sont entièrement dévorés, y compris leur équipement. Les créatures ingurgitent l'acier des armures et des armes, même si cela leur prend plus de temps.

RENCONTRES DE GROUPE

Les groupes mixtes de bêtes magmatiques sont relativement courants et toutes ces créatures peuvent facilement être convaincues de combattre pour des monstres de feu plus puissants, comme des salamandres, des archons de feu, voire des géants du feu.

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)

- ♦ 2 griffes magmatiques (brutes de niveau 4)
- ♦ 2 bombardeurs magmatiques (artilleurs de niveau 4)
- ♦ 2 chauves-souris de feu (francs-tireurs de niveau 5)

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- ♦ 3 brutes magmatiques (brutes de niveau 13)
- ♦ 1 tyrannœil incendiaire (artilleur d'élite de niveau 13)

GRIFFE MAGMATIQUE

CETTE CRÉATURE APPARAÎT COMME UN BLOC DE ROCHE VOLCANIQUE, jusqu'à ce qu'elle s'apprête à frapper. Elle se rue alors sur sa proie et l'immobilise en déversant une lave collante par ses griffes agrippées aux jambes de la victime. Ensuite, elle frappe et brûle le malheureux jusqu'à la mort.



(En haut à gauche, puis dans le sens des aiguilles d'une montre) faucheur magmatique, brute magmatique, griffe magmatique et bombardeur magmatique

R. SPEARS

Griffe magmatique	Brute niveau 4
Créature magique élémentaire (feu, terre) de taille M	175 px
Initiative +3	Sens Perception +7
Pv 64 ; péril 32	
CA 16 ; Vigueur 16, Réflexes 14, Volonté 13	
Immunités pétrification ; Résistances feu 10 ; Vulnérabilités froid (une griffe magmatique qui subit des dégâts de froid est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
VD 4 (8 en chargeant)	
⊕ Griffes (simple ; à volonté) ♦ feu	
+7 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts plus 1d6 dégâts de feu.	
⊕ Éruption (simple ; à volonté) ♦ feu	
+5 contre Réflexes ; la cible subit 5 dégâts de feu continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).	
Alignement non aligné	Langues originel
Compétences Discrétion +8, Endurance +9	
For 18 (+6)	Dex 12 (+3) Sag 11 (+2)
Con 14 (+4)	Int 2 (-2) Cha 6 (+0)

TACTIQUE DE LA GRIFFE MAGMATIQUE

La griffe magmatique profite de sa discrétion naturelle pour se faire passer pour un simple éperon de roche volcanique, jusqu'à ce qu'une proie s'approche suffisamment pour qu'elle puisse la charger. Elle utilise alors son pouvoir d'éruption pour capturer la cible dans la lave et pouvoir ensuite la rouer d'attaques de griffes.

BOMBARDEUR MAGMATIQUE

CET ÉLÉMENTAIRE PROJETTE DES BOULES DE MAGMA SUR SES ENNEMIS, avant de se rapprocher pour se repaître de leur chair calcinée.





Bombardeur magmatique	Artilleur niveau 4
Humanoïde élémentaire (feu, terre) de taille M	175 px
Initiative +8	Sens Perception +4
Pv 41 ; péril 20	
CA 18 ; Vigueur 15, Réflexes 17, Volonté 13	
Immunités pétrification ; Résistances feu 10 ; Vulnérabilités froid (un bombardeur magmatique qui subit des dégâts de froid est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
VD 4	
⊕ Coup (simple ; à volonté)	
+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
➤ Boule de magma (simple ; à volonté) ♦ feu	
Distance 15 ; +7 contre Réflexes ; 1d6 + 6 dégâts de feu.	
Échec : les créatures adjacentes à la cible subissent 1d6 dégâts de feu.	
Alignement non aligné	Langues originel
Compétences Endurance +7	
For 18 (+6)	Dex 22 (+8) Sag 14 (+4)
Con 11 (+2)	Int 5 (-1) Cha 8 (+1)

TACTIQUE DU BOMBARDEUR MAGMATIQUE

Le bombardeur magmatique vomit de petites masses de magma dans l'un de ses bras en forme de pelle et les envoie sur un ennemi situé à portée. Il tente ainsi de canarder ses adversaires jusqu'à la mort. Quand un ennemi se rapproche, il renonce aux attaques à distance pour se concentrer sur ses attaques de coup.

FAUCHEUR MAGMATIQUE

LES FAUCHEURS MAGMATIQUES SONT DES PRÉDATEURS INFATIGABLES, qui peuvent traquer leurs proies sur des kilomètres jusqu'à ce qu'elles s'épuisent.

Faucheur magmatique	Franc-tireur niveau 10
Créature magique élémentaire (feu, terre) de taille G	500 px
Initiative +12	Sens Perception +7
Chaleur irradiante (feu) aura 2 ; les ennemis pris dans l'aura au début de leur tour de jeu subissent 5 dégâts de feu.	
Pv 105 ; péril 52	
CA 24 ; Vigueur 20, Réflexes 22, Volonté 19	
Immunités pétrification ; Résistances feu 10 ; Vulnérabilités froid (un faucheur magmatique qui subit des dégâts de froid est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
VD 6, escalade 6	
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu	
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
⊕ Déchaînement de lave (libre, quand le faucheur magmatique réussit une attaque de morsure ; recharge    	
Le faucheur magmatique peut charger une autre cible située dans un rayon de 6 cases et effectuer une autre attaque de morsure.	
Torrent de lave ♦ feu	
Toute créature qui effectue une attaque d'opportunité contre le faucheur magmatique subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
Alignement non aligné	Langues originel
Compétences Endurance +13	
For 16 (+8)	Dex 21 (+10) Sag 14 (+7)
Con 17 (+8)	Int 2 (+1) Cha 10 (+5)

TACTIQUE DU FAUCHEUR MAGMATIQUE

Les faucheurs magmatiques se ruent d'un adversaire à l'autre, sans se soucier des attaques d'opportunité (leur torrent de lave dissuadant vite l'ennemi d'en porter). Ils s'efforcent d'embraser autant de cibles que possible en mordant un adversaire différent à chaque round et en recourant au déchaînement de lave dès qu'ils le peuvent.

BRUTE MAGMATIQUE

LES BRUTES MAGMATIQUES SONT DES CRÉATURES PARTICULIÈREMENT IRASCIBLES, que les monstres élémentaires plus puissants parviennent néanmoins à amadouer ou à intimider pour les mettre à leur service. Livrées à elles-mêmes, ce sont des charognards solitaires qui errent dans le Chaos Élémentaire ou les régions torrides du monde physique.

Brute magmatique	Brute niveau 13
Humanoïde élémentaire (feu, terre) de taille G	800 px
Initiative +9	Sens Perception +7
Pv 156 ; péril 78	
CA 25 ; Vigueur 26, Réflexes 23, Volonté 21	
Immunités pétrification ; Résistances feu 20 ; Vulnérabilités froid (une brute magmatique qui subit des dégâts de froid est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)	
VD 4	
⊕ Coup (simple ; à volonté) ♦ feu	
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
Alignement non aligné	Langues originel
Compétences Endurance +14	
For 22 (+12)	Dex 16 (+9) Sag 13 (+7)
Con 16 (+9)	Int 5 (+3) Cha 8 (+5)

TACTIQUE DE LA BRUTE MAGMATIQUE

Les brutes magmatiques assènent des attaques de coup pour tout broyer et brûler sur leur passage. En général, elles se retournent contre l'ennemi qui leur a fait le plus mal au round précédent.

LES BODAKS SONT DES CRÉATURES IMPITOYABLES qui tuent par simple plaisir, ne servant que leurs désirs ou ceux d'un maître plus cruel encore.

Bodak furtif Chasseur niveau 16
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 1 400 px

Initiative +16 Sens Perception +10 ; vision dans le noir

Regard atroce (nécotique, regard, terreur) aura 5 ; une créature prise dans l'aura qui effectue une attaque de corps à corps ou à distance contre le bodak furtif subit 5 dégâts nécotiques avant d'effectuer son jet d'attaque, accompagné d'un malus de -2.

Pv 124 ; péril 62

CA 29 ; Vigueur 29, Réflexes 27, Volonté 29

Immunités maladie, poison ; Résistances nécotique 15 ; Vulnérabilités radiant 5 ; un bodak furtif qui subit des dégâts radiants ne peut affaiblir une cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

VD 6

⬇ Coup (simple ; à volonté) ♦ nécotique

+21 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts plus 2d6 dégâts nécotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du bodak furtif.

✈ **Regard mortel** (simple ; rencontre) ♦ nécotique, regard

Distance 10 ; vise une créature vivante ; +19 contre Vigueur ; si la cible est affaiblie, elle tombe à 0 point de vie ; sinon, la cible subit 1d6 + 6 dégâts nécotiques et perd 1 récupération.

Forme spectrale (simple ; à volonté)

Le bodak furtif devient invisible et gagne les capacités suivantes : déphasage et immatériel. Sous forme spectrale, il ne peut rien faire d'autre que se déplacer et peut reprendre sa forme normale au prix d'une action libre.

Alignement mauvais	Langues commun	
For 21 (+13)	Dex 19 (+12)	Sag 15 (+10)
Con 22 (+14)	Int 6 (+6)	Cha 23 (+14)

TACTIQUE DU BODAK FURTIF

Le bodak furtif s'approche de ses adversaires sans se faire repérer en utilisant *forme spectrale*, puis attend une occasion de jouer d'un avantage de combat. Dès lors qu'il est prêt à attaquer, il reprend sa forme normale et tente d'affaiblir un adversaire avec son attaque de coup. Il fixe son *regard mortel* sur le premier ennemi qu'il parvient à affaiblir.

Bodak massacreur Soldat niveau 18

Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 2 000 px

Initiative +16 Sens Perception +17 ; vision dans le noir

Regard atroce (nécotique, regard, terreur) aura 5 ; une créature prise dans l'aura qui effectue une attaque de corps à corps ou à distance contre le bodak massacreur subit 5 dégâts nécotiques avant d'effectuer son jet d'attaque, accompagné d'un malus de -2.

Pv 175 ; péril 87

CA 31 ; Vigueur 31, Réflexes 30, Volonté 31

Immunités maladie, poison ; Résistances nécotique 20 ;

Vulnérabilités radiant 5 ; un bodak massacreur qui subit des dégâts radiants ne peut affaiblir une cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

VD 5

⬇ **Grande hache** (simple ; à volonté) ♦ arme, nécotique

+23 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts (critique 2d12 + 18) plus 1d8 dégâts nécotiques, puis la cible est hébétée et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

✈ **Regard mortel** (simple ; rencontre) ♦ nécotique, regard

Distance 10 ; vise une créature vivante ; +20 contre Vigueur ; si la cible est affaiblie, elle tombe à 0 point de vie ; sinon, la cible subit 1d6 + 6 dégâts nécotiques et perd 1 récupération.

Buveur de mort ♦ guérison

Si une créature vivante située dans un rayon de 5 cases est réduite à 0 point de vie, le bodak massacreur bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et gagne 15 points de vie temporaires.

Alignement mauvais	Langues commun	
For 22 (+15)	Dex 21 (+14)	Sag 16 (+12)
Con 23 (+15)	Int 10 (+9)	Cha 23 (+15)

Équipement harnois, grande hache

TACTIQUE DU BODAK MASSACREUR

Le bodak massacreur se jette au combat en maniant sa grande hache et tire avantage de son *regard mortel*. Il lui arrive de tuer des sbires alliés pour tirer parti de son pouvoir de *buveur de mort*.

CONNAISSANCE DES BODAKS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Arcanes DD 20 : les bodaks sont des humanoïdes morts-vivants fortement liés à la Gisombre. Ils sont particulièrement repoussants et peuvent tuer d'un simple regard.

Religion DD 30 : quand un ténébreux tue un humanoïde, il peut transformer le corps et l'esprit de la créature terrassée en bodak au moyen d'un rituel. Ce bodak est ensuite aux ordres du ténébreux et se met aux ordres de quiconque son maître lui demande de servir.

RENCONTRES DE GROUPE

Un bodak asservi collabore avec d'autres êtres ombreux ou morts-vivants.

Rencontre de niveau 18 (10 000 px)

- ♦ 2 bodaks massacreurs (soldats de niveau 18)
- ♦ 1 magus de feu infernal cambion (artilleur de niveau 18)
- ♦ 2 nécrophages exterminateurs (brutes de niveau 18)



BULETTE

LES BULETTES SONT DES PRÉDATEURS pourvus d'un cuir très épais qui s'enfouissent dans la terre, n'en sortant que lorsqu'elles chassent pour satisfaire leur appétit vorace.

Bulette

Bête naturelle de taille G

Franc-tireur d'élite niveau 9

800 px

Initiative +7

Sens Perception +5 ; perception des vibrations 20, vision dans le noir Pv 204 ; péril 102 ; cf. aussi *second souffle*

CA 27 ; Vigueur 26, Réflexes 21, Volonté 21

Jets de sauvegarde +2

VD 6, fouissage 6 ; cf. aussi *sillon souterrain*

Points d'action 1

⬇ Morsure (simple ; à volonté)

Avant de mordre, la bulette peut effectuer un saut en longueur sans élan (au prix d'une action libre) qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité ; +14 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, ou 4d6 + 7 dégâts contre une cible à terre.

⬅ Éruption de terre (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 2 ; la bulette projette des pierres et de la terre dans les airs quand elle émerge du sol ; +13 contre CA ; 1d6 + 7 dégâts.

⬇ Sillon souterrain (mouvement ; à volonté)

La bulette se déplace jusqu'à sa VD de fouissage, juste sous la surface du sol, et passe sous les cases d'autres créatures sans provoquer d'attaques d'opportunité. Lorsqu'elle passe sous l'espace d'une créature de taille M ou inférieure, la bulette peut effectuer une attaque contre cette créature : +8 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible se retrouve à terre.

Sol retourné

Les cases dans lesquelles la bulette fait surface et celles qu'elle laisse derrière elle en creusant dans le sol deviennent un terrain difficile.

Second souffle (simple ; rencontre) ♦ guérison

La bulette dépense une récupération et regagne 51 points de vie. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Athlétisme +16, Endurance +15

For 24 (+11)

Dex 13 (+5)

Sag 12 (+5)

Con 22 (+10)

Int 2 (+0)

Cha 8 (+3)

TACTIQUE DE LA BULETTE

La bulette se cache sous terre et utilise sa perception des vibrations pour détecter sa proie. D'abord, elle creuse sous ses adversaires, utilise *sillon souterrain* pour les jeter à terre, puis *éruption de terre* quand elle fait surface. Elle dépense alors son point d'action pour sauter en avant et mordre la cible la plus proche. Lorsqu'elle est en péril, elle s'enfouit sous terre et utilise son *second souffle*.

Bulette sanguinaire

Franc-tireur d'élite niveau 18

Bête naturelle de taille TG

4 000 px

Initiative +13

Sens Perception +13 ; perception des vibrations 20, vision dans le noir Pv 360 ; péril 180 ; cf. aussi *second souffle*

CA 36 ; Vigueur 33, Réflexes 29, Volonté 29

Jets de sauvegarde +2

VD 8, fouissage 8 ; cf. aussi *sillon souterrain*

Points d'action 1

⬇ Morsure (simple ; à volonté)

Avant de mordre, la bulette sanguinaire peut effectuer un saut en longueur sans élan (au prix d'une action libre) qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité ; +23 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts, ou 4d8 + 10 dégâts contre une cible à terre.

⬅ Éruption de terre (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 2 ; la bulette projette des pierres et de la terre dans les airs quand elle émerge du sol ; +22 contre CA ; 1d8 + 10 dégâts.

⬇ Sillon souterrain (mouvement ; à volonté)

La bulette sanguinaire se déplace jusqu'à sa VD de fouissage sous la surface du sol et passe sous les cases d'autres créatures sans provoquer d'attaques d'opportunité. Lorsqu'elle passe sous l'espace d'une créature de taille G ou inférieure, la bulette sanguinaire peut effectuer une attaque contre cette créature : +17 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible se retrouve à terre.

Sol retourné

Les cases dans lesquelles la bulette sanguinaire fait surface et celles qu'elle laisse derrière elle en creusant dans le sol deviennent un terrain difficile.

Second souffle (simple ; rencontre) ♦ guérison

La bulette sanguinaire dépense une récupération et regagne 90 points de vie. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Athlétisme +24, Endurance +23

For 30 (+19)

Dex 15 (+11)

Sag 18 (+13)

Con 28 (+18)

Int 5 (+6)

Cha 12 (+10)

CONNAISSANCE DES BULETTES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les bulettes sont parfois qualifiées de requins terrestres. Elles vivent dans des cavités souterraines, dans des grottes, et parfois même en surface. Elles s'enfoncent rarement à plus de 3 ou 4 mètres sous la surface du sol.

RENCONTRES DE GROUPE

Les bulettes sont des créatures solitaires, mais il arrive qu'elles fassent surface pour participer à un combat en cours.

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

♦ 1 bulette (franc-tireur d'élite de niveau 9)

♦ 3 trolls (brutes de niveau 9)



LES CAMBIONS SONT LES REJETONS DE DIABLES et de mortels dépravés ou qui n'ont pas conscience de leur acte. Ils héritent des traits les plus détestables de leurs deux parents.

Bretteur infernal cambion		Brute niveau 8
Humanoïde immortel (diable) de taille M		350 px
Initiative +8		Sens Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 106 ; péril 53		
CA 20 ; Vigueur 20, Réflexes 18, Volonté 21		
Résistances feu 10		
VD 6, vol 8 (maladroit)		
⚔ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme, feu		+10 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Charge tourbillonnante		Quand un bretteur infernal charge un ennemi, il peut effectuer une attaque d'épée à deux mains contre chaque ennemi situé à portée d'allonge à la fin de sa charge.
Regain triomphal		Le bretteur infernal gagne 5 points de vie temporaires chaque fois qu'il met un ennemi en péril ou le réduit à 0 point de vie (ou moins).
Alignement mauvais		Langues commun, universel
Compétences Athlétisme +13, Intimidation +14		
For 20 (+9)	Dex 18 (+8)	Sag 16 (+7)
Con 16 (+7)	Int 10 (+4)	Cha 21 (+9)
Équipement cotte de mailles, épée à deux mains		

TACTIQUE DU BRETTEUR INFERNAL

Le bretteur infernal cambion charge un groupe d'adversaires et utilise son pouvoir de *charge tourbillonnante*. Il se concentre ensuite sur l'ennemi qu'il considère comme le plus faible, dans l'espoir de le mettre en péril ou de l'abattre pour bénéficier de *regain triomphal*.

Magus de feu infernal cambion		Artilleur niveau 18
Humanoïde immortel (diable) de taille M		2 000 px
Initiative +14		Sens Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 130 ; péril 65		
CA 30 (34 contre les attaques à distance) ; Vigueur 27, Réflexes 30 (34 contre les attaques à distance), Volonté 32		
Résistances feu 15		
VD 6, vol 8 (maladroit)		
⚔ Bâton (simple ; à volonté) ♦ arme		+20 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.
✶ Rayon de feu infernal (simple ; à volonté) ♦ feu		Distance 20 ; +22 contre Réflexes ; 2d8+8 dégâts de feu, et la cible se retrouve à terre.
✶ Embrasement de l'âme (simple ; recharge ☞☞☞) ♦ feu		Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +22 contre Réflexes ; 1d10 + 8 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Manteau de l'âme		Un manteau d'énergie spirituelle protège le magus de feu infernal, lui conférant un bonus de +4 à la CA et en Réflexes contre les attaques à distance (déjà inclus dans son profil).
Alignement mauvais		Langues commun, universel
Compétences Arcanes +20, Bluff +22, Diplomatie +22		
For 14 (+11)	Dex 20 (+14)	Sag 19 (+13)
Con 16 (+12)	Int 22 (+15)	Cha 27 (+17)
Équipement robe, bâton		



TACTIQUE DU MAGUS DE FEU INFERNAL

Le magus de feu infernal vise ses ennemis avec *rayon de feu infernal* afin de les jeter à terre et de donner un avantage tactique à ses alliés. Contre les groupes compacts, il utilise *embrasement de l'âme*.

CONNAISSANCE DES CAMBIONS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : certains cambions naissent de mère humaine et deviennent des enfants cruels dans le monde physique, tandis que d'autres, nés de succubes et divers diables, sont élevés dans les Neuf Enfers.

RENCONTRES DE GROUPE

Les diaboliques cambions font souvent office de gardes du corps, de lieutenants ou de conseillers auprès d'êtres des plus mauvais, en particulier des diables.

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)

- ♦ 4 bretteurs infernaux cambions (brutes de niveau 8)
- ♦ 1 succube (contrôleur de niveau 9)

Rencontre de niveau 18 (10 400 px)

- ♦ 2 magi de feu infernal cambions (artilleurs de niveau 18)
- ♦ 1 aristocrate rakshasa (contrôleur de niveau 19)
- ♦ 2 mastards de magma (soldats de niveau 18)

CHAROIGNARD RAMPANT

LES CHAROIGNARDS RAMPANTS SE NOURRISSENT DE CADAVRES, mais leur régime ne se limite pas aux morts. Ces nécrophages belliqueux sont redoutés à cause de leurs tentacules paralysants.

Charoignard rampant **Contrôleur niveau 7**
Bête aberrante de taille G 300 px

Initiative +6 Sens Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 81 ; péril 40

CA 20 ; Vigueur 19, Réflexes 18, Volonté 17
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)

⊕ Tentacules (simple ; à volonté) ♦ poison

Allonge 2 ; +10 contre Vigueur ; 1d4 + 5 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté* : la cible est étourdie au lieu d'être immobilisée (sauvegarde annule). Les jets de sauvegarde effectués contre les tentacules paralysants d'un charoignard rampant subissent un malus de -2.

‡ Morsure (simple ; à volonté)

+12 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

Alignement non aligné Langues -

For 20 (+8) Dex 16 (+6) Sag 14 (+5)

Con 17 (+6) Int 2 (-1) Cha 16 (+6)

TACTIQUE DU CHAROIGNARD RAMPANT

Quelle que soit leur taille, les charoignards rampants protègent leur nourriture et attaquent sans hésiter les intrus. Ils n'ont aucun sens de la stratégie, mais se concentrent instinctivement sur un ou deux adversaires, se fiant uniquement à l'efficacité de leurs tentacules venimeux. Ces monstres ne portent généralement des attaques de morsure que contre des cibles étourdies.

CONNAISSANCE DES CHAROIGNARDS RAMPANTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 15 : les charoignards rampants sont peut-être le fruit des expériences d'un magicien fou. Ils se nourrissent de charognes (d'où leur nom), mais attaquent quiconque ose s'aventurer sur leur terrain de chasse.

DD 25 : les charoignards rampants déposent leurs œufs dans des cadavres ou des tas d'excréments. Quand les œufs éclosent, des centaines de petits en surgissent et commencent à s'entre-dévorer. Heureusement, leur poison est trop peu virulent à cet âge pour représenter un danger pour qui que ce soit, et seule une poignée d'entre eux survit jusqu'à l'âge adulte.

RENCONTRES DE GROUPE

Les créatures humanoïdes et les créatures aberrantes utilisent parfois des charoignards rampants pour se débarrasser de leurs déchets. Certaines parviennent même à les dresser pour en faire des montures ou des gardiens.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)

♦ 2 charoignards rampants (contrôleurs de niveau 7)

♦ 3 otuyghs (soldats de niveau 7)

Charoignard rampant géant **Contrôleur d'élite niveau 17**

Bête aberrante de taille TG

3 200 px

Initiative +12 Sens Perception +11 ; vision dans le noir

Pv 332 ; péril 166 ; cf. aussi tentacules furieux

CA 32 ; Vigueur 31, Réflexes 30, Volonté 29

Jets de sauvegarde +2

VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)

Points d'action 1

⊕ Tentacules (simple ; à volonté) ♦ poison

Allonge 3 ; +20 contre Vigueur ; 2d4 + 7 dégâts, puis la cible subit 10 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux). De plus, la cible est poussée de 1 case.

Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté* : la cible est étourdie au lieu d'être immobilisée (sauvegarde annule). Les jets de sauvegarde effectués contre les tentacules paralysants d'un charoignard rampant géant subissent un malus de -5.

‡ Morsure (simple ; à volonté)

+22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

⚡ Tentacules furieux (simple ; rencontre ; se recharge quand le monstre est en péril pour la première fois) ♦ poison

Décharge de proximité 3 ; +20 contre Vigueur ; 1d4 + 5 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté* : la cible est étourdie au lieu d'être immobilisée (sauvegarde annule). Les jets de sauvegarde effectués contre les tentacules paralysants d'un charoignard rampant géant subissent un malus de -5.

Allonge menaçante

Le charoignard rampant géant peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).

Alignement non aligné Langues -

For 25 (+15) Dex 18 (+12) Sag 16 (+11)

Con 22 (+14) Int 4 (+5) Cha 18 (+12)



CHAUVES-SOURIS

LES CHAUVES-SOURIS COMMUNES SONT DES ANIMAUX SAUVAGES se nourrissant de petits mammifères, d'insectes, de reptiles et de fruits. Toutefois, les chauves-souris monstrueuses sont des prédateurs redoutables qui attaquent tout ce qui bouge, même sans la moindre provocation.

Chauve-souris des ombres

Chasseur niveau 3

Bête ombreuse de taille M

150 px

Initiative +9

Sens Perception +7 ; vision dans le noir

Pv 38 ; péril 19

CA 17 ; Vigueur 14, Réflexes 17, Volonté 12

VD 2 (maladroit), vol 8 ; cf. aussi *attaque en vol*

⊕ **Fouette-queue** (simple ; à volonté)

+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts. Lorsque la lumière est faible ou que règne l'obscurité, la chauve-souris des ombres bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 6 dégâts supplémentaires.

⊖ **Attaque en vol** (simple ; à volonté)

La chauve-souris des ombres se déplace jusqu'à 8 cases en volant et effectue une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +10

For 13 (+2)

Dex 18 (+5)

Sag 13 (+2)

Con 14 (+3)

Int 2 (-3)

Cha 11 (+1)

TACTIQUE DE LA CHAUVES-SOURIS DES OMBRES

Une chauve-souris des ombres utilise son *attaque en vol* pour surgir de l'obscurité, frapper un adversaire et repartir dans le noir sans subir d'attaque d'opportunité. Elle préfère toutefois s'attaquer à des proies dans le noir, car ses attaques sont alors plus meurtrières.

Chauve-souris de feu

Franc-tireur niveau 5

Bête élémentaire (feu) de taille M

200 px

Initiative +8

Sens Perception +8

Pv 60 ; péril 30

CA 20 ; Vigueur 15, Réflexes 20, Volonté 13

Résistances feu 10

VD 2 (maladroit), vol 8 ; cf. aussi *piqué ardent*

⊕ **Contact brûlant** (simple ; à volonté) ♦ feu

+6 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⊖ **Piqué ardent** (simple ; à volonté) ♦ feu

La chauve-souris de feu se décale jusqu'à 4 cases et peut traverser des cases occupées durant son déplacement.

Elle effectue une attaque de base de corps à corps contre chaque créature dans l'espace de laquelle elle entre.

La chauve-souris de feu ne peut attaquer plus d'une fois une même cible de cette manière, et elle doit terminer son déplacement dans une case inoccupée.

Alignement non aligné

Langues -

For 6 (+0)

Dex 19 (+6)

Sag 12 (+3)

Con 12 (+3)

Int 2 (-2)

Cha 7 (+0)

TACTIQUE DE LA CHAUVES-SOURIS DE FEU

La chauve-souris de feu utilise *piqué ardent* pour frapper plusieurs adversaires dans un même round tout en évitant les attaques d'opportunité.



CONNAISSANCE DES CHAUVES-SOURIS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les chauves-souris de feu sont originaires du Chaos Élémentaire, mais elles vivent à présent dans le monde. Elles peuvent être domestiquées et on en trouve souvent auprès des seigneurs des bêtes azers et autres créatures du feu.

DD 20 : les chauves-souris des ombres rôdent à proximité des endroits touchés par la Gisombre. Elles chassent seules ou en petits groupes, agissant parfois pour le compte d'autres créatures ombreuses ou de morts-vivants.

RENCONTRES DE GROUPE

Les chauves-souris cohabitent fréquemment avec d'autres créatures monstrueuses dans les donjons.

Rencontre de niveau 3 (750 px)

- ♦ 2 chauves-souris des ombres (chasseurs de niveau 3)
- ♦ 1 sorcier goblin (contrôleur de niveau 3)
- ♦ 2 gobelins fendeurs de crânes (brutes de niveau 3)

CHEVAL

LES CHEVAUX SONT TRÈS COMMUNÉMENT UTILISÉS COMME ANIMAUX DE SELLE et de bât. Les chevaux sauvages sont monnaie courante dans les vallées et plaines du monde, mais aussi en Féerie. Les destriers célestes constituent une espèce particulière investie d'énergie divine. Ils sont dressés pour servir les plus nobles guerriers et se montrent bien plus malins que les chevaux ordinaires. Bien qu'il ne parle pas lui-même, le destrier céleste comprend la langue de son cavalier.

RENCONTRES DE GROUPE

Des troupeaux de chevaux sauvages sillonnent les plaines et vallées, mais une rencontre avec un cheval implique bien souvent un cavalier.

Rencontre de niveau 4 (900 px)

♦ 3 destriers (brutes de niveau 3)

♦ 3 gardes humains (soldats de niveau 3)

Cheval de selle		Brute niveau 1
Bête naturelle de taille G		100 px
Initiative +1	Sens Perception +5 ; vision nocturne	
Pv 36 ; péril 18		
CA 14 ; Vigueur 15, Réflexes 13, Volonté 10		
VD 10		
⊕ Sabot (simple ; à volonté)		
+4 contre CA ; 1d6+4 dégâts.		
Alignement non aligné		Langues –
For 19 (+4)	Dex 13 (+1)	Sag 11 (+0)
Con 16 (+3)	Int 2 (-4)	Cha 9 (-1)

TACTIQUE DU CHEVAL DE SELLE

En règle générale, les chevaux paniquent et filent à toute vitesse en cas de danger, ne frappant de leurs sabots que s'ils sont acculés ou surpris.

Destrier		Brute niveau 3
Bête naturelle (monture) de taille G		150 px
Initiative +3	Sens Perception +8 ; vision nocturne	
Pv 58 ; péril 29		
CA 17 ; Vigueur 16, Réflexes 14, Volonté 14		
VD 8		
⊕ Sabot (simple ; à volonté)		
+6 contre CA ; 1d6+ 5 dégâts.		
⊕ Piétinement (simple ; à volonté)		
Le destrier peut se déplacer jusqu'à sa VD et entrer dans l'espace d'ennemi. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité et doit s'achever dans un espace inoccupé. En pénétrant dans l'espace d'un ennemi, le destrier effectue une attaque de piétinement : +4 contre Réflexes ; 1d6+ 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.		
Cheval d'armes (quand le destrier est monté par un cavalier allié de niveau 3 ou plus ; à volonté) ♦ monture		
Le destrier confère à son cavalier un bonus de +5 aux jets de dégâts des attaques de charge.		
Alignement non aligné		Langues –
For 21 (+6)	Dex 14 (+3)	Sag 14 (+3)
Con 18 (+5)	Int 2 (-3)	Cha 10 (+1)

TACTIQUE DU DESTRIER

Contrairement aux chevaux de selle, les destriers sont entraînés pour se battre. En cas de combat, ils frappent violemment à l'aide de leurs sabots et piétinent leurs adversaires.



Destrier céleste		Soldat niveau 10
Bête immortelle (monture) de taille G		500 px
Initiative +10	Sens Perception +12 ; vision nocturne	
Pv 111 ; péril 55		
CA 26 ; Vigueur 24, Réflexes 22, Volonté 21		
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de terreur		
VD 8 ; cf. aussi <i>marque du zéphyr</i>		
⬇ Sabot (simple ; à volonté)		
+16 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.		
⬆ Piétinement (simple ; à volonté)		
Le destrier céleste peut se déplacer jusqu'à sa VD et entrer dans l'espace d'ennemis. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité et doit s'achever dans un espace inoccupé. En pénétrant dans l'espace d'un ennemi, le destrier céleste effectue une attaque de piétinement : +14 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.		
Charge céleste (quand le destrier céleste est monté par un cavalier allié de niveau 10 ou plus ; à volonté) ⬆ monture, radiant		
Lors des attaques de charge, le cavalier du destrier céleste inflige 2d6 dégâts radiants supplémentaires.		
Marche du zéphyr		
Le destrier céleste ignore le terrain difficile et peut se déplacer sur n'importe quelle surface solide ou liquide.		
Alignement loyal bon		Langues –
Compétences Endurance +16		
For 23 (+11)	Dex 17 (+8)	Sag 15 (+7)
Con 23 (+11)	Int 3 (+1)	Cha 15 (+7)

TACTIQUE DU DESTRIER CÉLESTE

Ces nobles destriers chargent sans crainte, piétinant leurs adversaires en ignorant le terrain difficile.



LES CHEVALIERS DE LA MORT SONT DE PUISSANTS GUERRIERS qui ont accepté de vivre éternellement sous la forme de morts-vivants plutôt que d'être confrontés au terme de leur existence mortelle. Leur âme étant liée aux armes qu'ils portent, ils disposent de pouvoirs nécrotiques en plus de leurs talents martiaux, toujours intacts.

L'armure et les armes d'un chevalier de la mort sont les mêmes que celles qu'il utilisait de son vivant, prenant souvent l'aspect de caricatures sinistres de leur forme originelle. Leur armure est noircie au feu, gravée de runes blasphématoires et souvent ornée de pointes maculées de sang. Leur arme, qui renferme leur âme, est toujours polie et étincelante, mais elle crépète d'une sinistre énergie nécrotique.

« Chevalier de la mort » est un archétype de monstre applicable aux PNJ. Pour plus de détails sur la création de chevaliers de la mort découlant de cet archétype, reportez-vous au *Guide du Maître* (cf. page 178).

Chevalier de la mort (guerrier humain) Soldat d'élite niveau 17

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 3 200 px

Initiative +11 Sens Perception +8 ; vision dans le noir

Maréchal des morts-vivants aura 10 ; les alliés morts-vivants de niveau inférieur pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

Pv 264 ; péril 132 ; cf. aussi *second souffle*

CA 35 ; Vigueur 32, Réflexes 26, Volonté 27

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +2

VD 5

Points d'action 1

⚔ *Épée spirituelle* (simple ; à volonté) ⚔ *arme, nécrotique*
+23 contre CA ; 1d8 + 12 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques (plus 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires en cas de coup critique).

⚔ *Répression* (simple ; à volonté) ⚔ *arme, nécrotique*
Épée spirituelle nécessaire ; +23 contre CA ; 1d8 + 12 plus 5 dégâts nécrotiques, et le chevalier de la mort peut effectuer une attaque de base de corps à corps en qualité d'interruption immédiate contre la cible si celle-ci se décale à son tour de jeu suivant.

⚔ *Défi du guerrier* (simple ; rencontre) ⚔ *arme, nécrotique*
Épée spirituelle nécessaire ; +23 contre CA ; 3d8 + 12 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques, et la cible est poussée de 2 cases. Tous les ennemis situés dans un rayon de 2 cases de la cible sont marqués jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier de la mort.

⚔ *Flammes impies* (simple ; recharge ☞ ☞) ⚔ *feu, nécrotique*
Explosion de proximité 2 ; +19 contre Réflexes ; 6d8 + 12 dégâts de feu et nécrotiques contre les créatures vivantes. Les attaques de corps à corps des morts-vivants pris dans l'explosion (y compris le chevalier de la mort) infligent 2d6 dégâts de feu supplémentaires jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier de la mort.

Défi en combat

Chaque fois que le chevalier de la mort attaque un ennemi, qu'il le touche ou non, il peut le marquer. La marque dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier de la mort. De plus, quand un ennemi adjacent se décale, le chevalier de la mort effectue une attaque de base de corps à corps contre lui (au prix d'une interruption immédiate).

Second souffle (simple ; rencontre) ⚔ guérison

Le chevalier de la mort dépense une récupération et regagne 66 points de vie. Il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais

Langues commun

For 20 (+13)

Dex 12 (+9)

Sag 11 (+8)

Con 18 (+12)

Int 13 (+9)

Cha 14 (+10)

Équipement harnois, bouclier léger, épée spirituelle (épée longue)

TACTIQUE DU CHEVALIER DE LA MORT HUMAIN

Ce chevalier de la mort utilise *répression* et *défi en combat* à chaque round. Si ses alliés se font rosser, il emploie *défi du guerrier* pour attirer les attaques, dépensant un point d'action pour utiliser *second souffle* si nécessaire. Il se sert de *flammes impies* quand il est entouré par plusieurs alliés et ennemis.

Chevalier de la mort (paladin drakéide) Soldat d'élite niveau 25

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M

14 000 px

Initiative +16 Sens Perception +14 ; vision dans le noir

Maréchal des morts-vivants aura 10 ; les alliés morts-vivants de niveau inférieur pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

Pv 373 ; péril 186 ; cf. aussi *second souffle*

CA 41 ; Vigueur 39, Réflexes 34, Volonté 37

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 15 ;

Vulnérabilités radiant 15

Jets de sauvegarde +2

VD 5

Points d'action 1

⚔ **Épée spirituelle** (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique
+31 contre CA ; 1d8 + 16 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques
(plus 3d6 dégâts nécrotiques supplémentaires en cas de coup critique).

⚔ **Coup vaillant** (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique
Épée spirituelle nécessaire ; +31 contre CA, avec un bonus de +1 au jet d'attaque pour chaque allié adjacent ;
2d8 + 16 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques.

⚔ **Châtiment terrifiant** (simple ; rencontre) ♦ arme, terreur
Épée spirituelle nécessaire ; +31 contre CA ; 3d8 + 16 dégâts, puis la cible est poussée de 5 cases et ne peut pas se rapprocher du chevalier de la mort au tour de jeu suivant.

➤ **Défi divin** (mineure ; à volonté) ♦ nécrotique
Distance 5 ; la cible est marquée jusqu'à ce que le chevalier de la mort utilise ce pouvoir contre un autre ennemi. Si celle-ci effectue une attaque qui n'inclut pas le chevalier de la mort parmi ses cibles, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque et 14 dégâts nécrotiques.

⚡ **Flammes impies** (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ feu, nécrotique
Explosion de proximité 2 ; +27 contre Réflexes ; 6d8 + 14 dégâts de feu et nécrotiques contre les créatures vivantes.
Les attaques de corps à corps des morts-vivants pris dans l'explosion (y compris le chevalier de la mort) infligent 2d6 dégâts de feu supplémentaires jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier de la mort.

Second souffle (simple ; rencontre) ♦ guérison
Le chevalier de la mort dépense une récupération et regagne 93 points de vie. Il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

For 25 (+19) Dex 14 (+14) Sag 14 (+14)

Con 15 (+14) Int 13 (+13) Cha 21 (+17)

Équipement harnois, bouclier léger, épée spirituelle (épée longue)

TACTIQUE DU CHEVALIER DE LA MORT DRAKÉIDE

Ce chevalier de la mort lance un *défi divin* à chaque round et reste sur une case adjacente à un ou plusieurs alliés pour optimiser son pouvoir de *coup vaillant*. Quand il est submergé par plusieurs combattants au corps à corps, il se sert de *châtiment terrifiant* contre la cible qui lui paraît la plus résistante ou de *flammes impies* contre l'ensemble. Il dépense son point d'action pour utiliser *second souffle* quand il est en péril.

ARME SPIRITUELLE

Le rituel qui permet de devenir chevalier de la mort exige de lier son essence immortelle à l'arme dont on se sert pour l'accomplir. Si l'arme spirituelle est brisée ou détruite, le chevalier de la mort peut la recréer, parfaitement intacte, en la touchant au prix d'une action mineure.

Un chevalier de la mort est hébété et affaibli tant qu'il n'a pas son arme spirituelle en sa possession. En dehors de lui, toute créature est hébétée et affaiblie si elle porte cette arme.

L'arme spirituelle perd ses propriétés liées au chevalier de la mort quand celui-ci est détruit.

CONNAISSANCE DES CHEVALIERS DE LA MORT

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les chevaliers de la mort sont des guerriers squelettiques qui ont conservé l'intelligence et les talents martiaux qu'ils avaient de leur vivant. Ils mènent souvent d'autres soldats morts-vivants à la guerre contre les mortels.

DD 25 : l'âme d'un chevalier de la mort est contenue dans l'arme qu'il porte, laquelle a le pouvoir de devenir intangible et de traverser les armures comme si elles n'existaient pas. Si on s'empare de l'arme d'un tel monstre, il est hébété et affaibli. L'arme hébète et affaiblit quiconque la porte, excepté son maître, tant que celui-ci n'a pas été détruit. Si l'arme d'un chevalier de la mort est détruite, celui-ci peut la recréer d'un simple contact.

DD 30 : le rituel permettant de devenir un chevalier de la mort viendrait d'Orcus, Prince Démon des Morts-vivants. Bien des chevaliers de la mort ont accédé au rituel en contactant directement Orcus ou ses serviteurs, mais certains l'ont découvert par d'autres biais.

RENCONTRES DE GROUPE

Contre les vivants, les chevaliers de la mort mènent souvent d'autres morts-vivants au combat.

Rencontre de niveau 16 (7 600 px)

- ♦ 1 chevalier de la mort humain (soldat d'élite de niveau 17)
- ♦ 2 goules abyssales (francs-tireurs de niveau 16)
- ♦ 2 âmes-en-peine spadassines (chasseurs de niveau 17)

Rencontre de niveau 24 (33 750 px)

- ♦ 1 chevalier de la mort drakéide (soldat d'élite de niveau 25)
- ♦ 1 vouivre putride (franc-tireur de niveau 24)
- ♦ 1 grand crâne flamboyant (artilleur de niveau 24)
- ♦ 6 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23)

LES CHIMÈRES ONT LE MÊME GOÛT QUE LES DRAGONS pour les trésors et remplissent leurs cavernes des babioles et ossements de leurs proies. Elles peuvent vivre sous n'importe quel climat du moment que la nourriture est abondante.

Chimère Brute d'élite niveau 15

Créature magique naturelle de taille G 2 400 px

Initiative +10 Sens Perception +14 ; vision à 360°, vision dans le noir

Pv 366 ; péril 183 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 27 ; Vigueur 29, Réflexes 23, Volonté 24

Résistances feu 10

Jets de sauvegarde +2

VD 6, vol 10 (maladroit), vol partiel 15

Points d'action 1

⊕ **Morsure du lion** (simple ; à volonté)

+18 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

⊕ **Charge du bélier** (simple ; à volonté)

La chimère effectue une attaque de charge ; +19 contre CA ; 1d10 + 11 dégâts, et la cible est poussée de 1 case ou se retrouve à terre.

⊕ **Triple menace** (simple ; à volonté)

La chimère effectue les trois attaques de corps à corps suivantes, chacune contre une cible différente :

Morsure du lion +18 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

Morsure du dragon +18 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts.

Corne du bélier +18 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⊕ **Souffle de dragon** (simple ; rencontre) ⊕ feu

Décharge de proximité 5 ; +16 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts, et la cible subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⊕ **Souffle du péril** (simple, se recharge quand la chimère est en péril pour la première fois ; rencontre)

La chimère recharge son *souffle de dragon* et s'en sert.

Alignement non aligné Langues commun, draconique

For 24 (+14) Dex 17 (+10) Sag 14 (+9)

Con 23 (+13) Int 5 (+4) Cha 17 (+10)



TACTIQUE DE LA CHIMÈRE

Une chimère débute le combat en chargeant l'adversaire le plus proche à l'aide de *charge du bélier*. Elle se place ensuite de manière à pouvoir utiliser sa *triple menace* ou son *souffle de dragon*. La première fois qu'elle utilise *triple menace*, elle dépense un point d'action pour le réutiliser au même tour. La chimère crache de nouveau son *souffle de dragon* dès qu'elle est en péril, visant le groupe d'adversaires le plus proche et le plus important.

CONNAISSANCE DES CHIMÈRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : les chimères sont des carnivores intelligents qui vivent dans les cavernes et dévastent les environs en quête de nourriture. Malgré leurs trois têtes, elles ne sont pas particulièrement intelligentes.

DD 25 : malgré leur intelligence réduite, les chimères peuvent être dressées en tant que gardiens ou montures.

La tête de dragon d'une chimère ressemble le plus souvent à celle d'un dragon rouge, bien qu'il puisse s'agir d'une autre tête de dragon chromatique. Le type de dégâts du souffle de la chimère change en fonction de la couleur de sa tête de dragon (par exemple, des dégâts d'acide pour une tête de dragon noir) et sa résistance s'y adapte également.

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre souvent les chimères par paire ou trio. Des créatures plus malignes dressent parfois des chimères qui leur servent d'animaux domestiques ou de gardiens.

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)

⬢ 2 chimères (brutes d'élite de niveau 15)

⬢ 2 géants des collines (brutes de niveau 13)

Rencontre de niveau 15 (6 400 px)

⬢ 1 chimère (brute d'élite de niveau 15)

⬢ 1 contremaître azer (contrôleur de niveau 17)

⬢ 6 guerriers azers (sbires de niveau 17)

CHUUL

LES CHUULS RÔDENT DANS LES LACS SOUTERRAINS, les étangs croupis, les grottes humides et les cloaques bourbeux, guettant patiemment leurs proies.

Chuul Soldat niveau 10
Créature magique aberrante (aquatique) de taille G 500 px

Initiative +10 Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 109 ; péril 54

CA 27 ; Vigueur 26, Réflexes 20, Volonté 21

VD 6, nage 6

⚔ Pince (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, ou 3d6 + 6 dégâts contre une créature immobilisée.

⚔ Double attaque (simple ; à volonté) ⚔ poison

Le chuul effectue deux attaques de pince. Si les deux touchent une même cible, le monstre effectue une attaque secondaire contre celle-ci à l'aide de ses tentacules. *Attaque secondaire* : +14 contre Vigueur ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Filet de tentacules ⚔ poison

Une créature touchée par l'attaque d'opportunité d'un chuul est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre.

Alignement non aligné Langues profond

For 22 (+11) Dex 16 (+8) Sag 18 (+9)

Con 21 (+10) Int 4 (+2) Cha 14 (+7)

TACTIQUE DU CHUUL

Le chuul se cache sous la surface d'une étendue d'eau trouble, guettant patiemment sa proie. Quand vient le moment, il en surgit, saisit sa victime à l'aide de ses énormes pinces et la paralyse avec ses tentacules buccaux venimeux.

Mastodonte chuul Soldat d'élite niveau 23
Créature magique aberrante (aquatique) de taille TG 10 200 px

Initiative +17 Sens Perception +17 ; vision dans le noir

Gémissement psychique (psychique) aura 1 ; un mastodonte chuul émet une vibration psychique permanente. Les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 en Volonté et acquièrent une vulnérabilité psychique 5.

Pv 434 ; péril 217

CA 39 ; Vigueur 37, Réflexes 31, Volonté 33

Jets de sauvegarde +2

VD 7, nage 7

Points d'action 1

⚔ Pince (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +30 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts, ou 5d8 + 8 dégâts contre une créature immobilisée.

⚔ Double attaque (simple ; à volonté) ⚔ poison

Le mastodonte chuul effectue deux attaques de pince.

Si les deux touchent une même cible, le monstre effectue une attaque secondaire contre celle-ci à l'aide de ses tentacules.

Attaque secondaire : +28 contre Vigueur ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⚔ Leurre psychique (simple ; à volonté) ⚔ psychique

Distance 10 ; +29 contre Volonté ; 2d10 + 3 dégâts psychiques, et la cible est tirée de 5 cases.

Filet de tentacules ⚔ poison

Une créature touchée par l'attaque d'opportunité d'un mastodonte chuul est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre.

Alignement non aligné Langues profond

For 27 (+19) Dex 19 (+15) Sag 22 (+17)

Con 25 (+18) Int 4 (+8) Cha 16 (+14)



TACTIQUE DU MASTODONTE CHUUL

Cette créature est audacieuse et abandonne volontiers la sécurité de son antre aquatique pour poursuivre sa proie. Quand elle immobilise un adversaire, elle dépense son point d'action pour effectuer une autre *double attaque* contre la même cible. Si elle ne parvient pas à atteindre ses ennemis avec ses attaques de corps à corps, elle utilise leurre psychique pour en attirer un à portée d'allonge.

CONNAISSANCE DES CHUULS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 15 : un chuul dévore presque tout de ses proies, à l'exception de leur cerveau, qui est à la fois répugnant et empoisonné en ce qui les concerne. Mais ils mangent tout le reste, allant jusqu'à grignoter la peau du crâne.

RENCONTRES DE GROUPE

On trouve souvent des chuuls tout près et au sein même des communautés de flagelleurs mentaux, occupés à débarrasser les cadavres dépourvus de cerveau qu'abandonnent leurs maîtres illithids. Les chuuls sont aussi dressés à travailler au côté d'autres monstres, comme les troglodytes et les torves.

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

⚔ 2 chuuls (soldats de niveau 10)

⚔ 1 crocodile fangefée (soldat d'élite de niveau 10)

⚔ 1 guenaude des marais (franc-tireur de niveau 10)

Rencontre de niveau 23 (25 500 px)

⚔ 1 mastodonte chuul (soldat d'élite de niveau 23)

⚔ 3 fiélons sanguins (soldats de niveau 23)

COLOSSE

TEL UN ÉNORME GOLEM, LE COLOSSE NE VIT que pour exécuter les ordres de son créateur. Un colosse est une gigantesque statue animée, souvent de forme humanoïde et façonnée à l'image d'un dieu ou de quelque autre entité puissante.

Colosse divin Brute d'élite niveau 29

Animé immortel (créature artificielle) de taille TG 30 000 px

Initiative +19 Sens Perception +26

Résonance (psychique) aura 5 ; un ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 20 dégâts psychiques.

Pv 662 ; péril 331

CA 43 ; Vigueur 48, Réflexes 40, Volonté 45

Immunités maladie, poison, sommeil, terreur ; Résistances force 30, psychique 30

Jets de sauvegarde +2

VD 10

Points d'action 1

⚔ **Arme de force** (simple ; à volonté) ♦ **arme, force, psychique**

Allonge 3 ; +32 contre CA ; 4d12 + 15 dégâts de force, et le colosse effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +25 contre Volonté ; 3d6 dégâts psychiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du colosse divin.

⚔ **Coup défensif** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à être adjacent au colosse divin ; recharge ⚔ ⚔) ♦ **psychique**

+32 contre CA ; 4d12 + 15 dégâts plus 3d6 dégâts psychiques, et le colosse effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +30 contre Vigueur ; la cible est poussée de 5 cases, se retrouve à terre et est hébétée (sauvegarde annule).

➤ **Projectile de force** (simple ; à volonté) ♦ **force**

Distance 20 ; +30 contre Réflexes ; 3d10 + 3 dégâts de force, et la cible est poussée de 5 cases.

⚡ **Voix du demiurge** (simple ; rencontre) ♦ **psychique**

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +26 contre Volonté ; 3d8 + 11 dégâts psychiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du colosse divin.

Alignement non aligné Langues -

For 40 (+29) Dex 21 (+19) Sag 34 (+26)

Con 31 (+24) Int 4 (+11) Cha 17 (+17)

TACTIQUE DU COLOSSE DIVIN

Ce colosse se sert de sa *voix de demiurge* quand il est entouré par plusieurs ennemis. La créature effectue ensuite des attaques de corps à corps, n'utilisant son *projectile de force* que si aucune cible n'est à portée d'allonge.

CONNAISSANCE DES COLOSSES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou de Religion.

DD 25 : animer un colosse nécessite de construire une statue et de lui « donner la vie » au moyen d'un rituel épique. Ce genre de pouvoir est rare, mais tout à fait à portée de créatures comme les seigneurs démons et les exarques divins.

RENCONTRES DE GROUPE

La plus grande statue d'une ville peut être en réalité son principal défenseur ; l'énorme représentation d'un dieu peut attaquer ceux qui profanent son temple ; deux grandes sculptures peuvent aussi servir de gardiens à l'autel d'une créature.

Rencontre de niveau 28 (66 000 px)

- ♦ 1 colosse divin (brute d'élite de niveau 29)
- ♦ 4 champions drakéides (soldats de niveau 26)

Rencontre de niveau 29 (85 000 px)

- ♦ 1 colosse divin (brute d'élite de niveau 29)
- ♦ 3 moissonneurs sanglotains (soldats de niveau 27)
- ♦ 2 nuées de corbeaux d'ombre (brutes de niveau 27)



CRÂNE FLAMBOYANT

CRÉÉS À PARTIR DE CRÂNES DE MAGICIENS et autres jeteurs de sorts, les crânes flamboyants font office de gardiens morts-vivants intelligents.

Crâne flamboyant

Artilleur niveau 8

Animé naturel (mort-vivant) de taille TP

350 px

Initiative +7

Sens Perception +11

Pv 70 ; péril 35

Régénération 5

CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 23, Volonté 21

Immunités maladie, poison ; Résistances feu 10, nécrotique 5 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD vol 10 (stationnaire)

⊕ **Morsure ardente** (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 0 ; +10 contre CA ; 1 dégât plus 1d8 dégâts de feu.

✧ **Rayon de flammes** (simple ; à volonté) ♦ feu

Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts de feu.

✧ **Boule de feu** (simple ; rencontre) ♦ feu

Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +12 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts. Le crâne flamboyant peut exclure deux alliés de l'effet.

Manipulation à distance (mineure ; à volonté) ♦ invocation

Identique au pouvoir de magicien *manipulation à distance* (cf. page 75 du Manuel des Joueurs).

Illumination

Le crâne flamboyant projette une lumière vive sur 5 cases, mais il peut en faire une lumière faible au prix d'une action libre qui n'éclaire alors plus que sur 2 cases.

Alignement non aligné

Langues commun, une autre langue

Compétences Discrétion +12

For 5 (+1)

Dex 16 (+7)

Sag 14 (+6)

Con 16 (+7)

Int 22 (+10)

Cha 20 (+9)

TACTIQUE DU CRÂNE FLAMBOYANT

Le crâne flamboyant utilise sa VD en vol pour rester hors de portée du corps à corps, en visant ses ennemis à coups de rayon de flammes et de boule de feu. Il peut interagir avec des objets grâce à *manipulation à distance* ; en combat, cela lui sert par exemple à tirer les leviers des pièges, à remettre en place les pièges déjà déclenchés ou à fermer les portes.

Grand crâne flamboyant

Artilleur niveau 24

Animé naturel (mort-vivant) de taille P

6 050 px

Initiative +19

Sens Perception +22 ; vision lucide 6

Pv 174 ; péril 87

Régénération 10

CA 37 ; Vigueur 34, Réflexes 39, Volonté 37

Immunités maladie, poison ; Résistances feu 20, nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD vol 10 (stationnaire)

⊕ **Morsure ardente** (simple ; à volonté) ♦ feu

+26 contre CA ; 1d4 dégâts plus 2d6 dégâts de feu.

✧ **Rayon de flammes** (simple ; à volonté) ♦ feu

Distance 20 ; +28 contre Réflexes ; 2d8 + 10 dégâts de feu, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du grand crâne flamboyant.

✧ **Tempête de feu** (simple ; rencontre) ♦ feu

Explosion de zone 4 à 20 cases ou moins ; +27 contre Réflexes ; 3d6 + 10 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts. La *tempête de feu* bloque la ligne de mire, inflige 10 dégâts de feu à toute créature débutant son tour de jeu dans la zone, et disparaît à la fin du tour de jeu suivant du grand crâne flamboyant. Ce dernier peut exclure des alliés de l'effet.

Manipulation à distance (mineure ; à volonté) ♦ invocation

Identique au pouvoir de magicien *manipulation à distance* (cf. page 75 du Manuel des Joueurs).

Illumination

Le grand crâne flamboyant projette une lumière vive sur 5 cases, mais il peut en faire une lumière faible au prix d'une action libre qui n'éclaire alors plus que sur 2 cases.

Alignement non aligné

Langues commun, une autre langue

Compétences Discrétion +24

For 10 (+12)

Dex 25 (+19)

Sag 21 (+17)

Con 24 (+19)

Int 30 (+22)

Cha 28 (+21)

TACTIQUE DU

GRAND CRÂNE FLAMBOYANT

Le grand crâne flamboyant utilise *tempête de feu* au début de la bataille, puis calcine ses ennemis à coups de *rayon de flammes*.

CONNAISSANCE DES CRÂNES FLAMBOYANTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les rituels de création des crânes flamboyants sont très anciens, il peut donc s'en rencontrer dans des lieux oubliés de tous. Les crânes flamboyants connaissent parfois des secrets et des savoirs obscurs.

RENCONTRES DE GROUPE

Le crâne flamboyant étant une pure création, on peut donc le rencontrer en compagnie de n'importe quel être capable de lui donner vie ou de le commander.

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

♦ 1 crâne flamboyant (artilleur de niveau 8)

♦ 2 gardiens momies (brutes de niveau 8)

♦ 1 rôdeur de nuit oni (contrôleur d'élite de niveau 8)



CROCODILE

LES CROCODILES SONT DES PRÉDATEURS SORNOIS et impitoyables qui vivent dans les fleuves, lacs, marais et autres régions marécageuses.

Crocodile broyeur

Soldat niveau 4

Bête naturelle (reptile) de taille G

175 px

Initiative +5

Sens Perception +3 ; vision nocturne

Pv 58 ; péril 29

CA 20 ; Vigueur 19, Réflexes 14, Volonté 15

VD 6, nage 8

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

+10 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Le crocodile broyeur ne peut plus effectuer d'attaques de morsure tant qu'il étreint une victime, mais il peut utiliser *mâchoires d'étau*.

⊕ **Mâchoires d'étau** (simple ; à volonté)

Quand un crocodile broyeur débute son tour de jeu avec une victime étreinte dans la gueule, il effectue une attaque contre celle-ci : +10 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts. **Échec** : demi-dégâts.

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +8

For 18 (+6)

Dex 12 (+3)

Sag 13 (+3)

Con 18 (+6)

Int 2 (-2)

Cha 7 (+0)

TACTIQUE DU CROCODILE BROYEUR

Un crocodile broyeur reste caché en attendant que sa proie s'approche, pour lui porter alors une violente attaque de morsure. Le monstre utilise *mâchoires d'étau* aux rounds suivants, en retournant dans l'eau à l'aide de son action de mouvement.

Crocodile fangée

Soldat d'élite niveau 10

Bête féérique (reptile) de taille TG

1 000 px

Initiative +9

Sens Perception +8 ; vision nocturne

Fangée aura 2 ; les ennemis considèrent la zone de l'aura comme un terrain difficile.

Pv 216 ; péril 108

Régénération 5 (si le crocodile fangée subit des dégâts de feu, sa régénération ne fonctionne pas à son tour de jeu suivant)

CA 28 ; Vigueur 29, Réflexes 21, Volonté 24

Jets de sauvegarde +2

VD 6, nage 8

Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Le crocodile fangée ne peut plus effectuer d'attaques de morsure tant qu'il étreint une victime, mais il peut utiliser *mâchoires d'étau*.

⊕ **Mâchoires d'étau** (simple ; à volonté)

Quand un crocodile fangée débute son tour de jeu avec une victime étreinte dans la gueule, il effectue une attaque contre celle-ci : +17 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts. **Échec** : demi-dégâts.

⊕ **Engloutissement** (simple ; à volonté)

Le crocodile fangée tente d'engloutir une créature en péril de taille M ou inférieure qu'il étreint ; +15 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est engloutie et maîtrisée (pas de sauvegarde) et subit 10 dégâts par round suivant, au début du tour de jeu du monstre. La créature engloutie ne peut porter que des attaques de base de corps à corps, et encore avec des armes naturelles ou à une main. Si le crocodile meurt, toute créature prise au piège dans son gosier peut s'en échapper au prix d'une action de mouvement, qui prend fin dans une case précédemment occupée par le monstre.

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +12

For 22 (+11)

Dex 15 (+7)

Sag 17 (+8)

Con 20 (+10)

Int 5 (+2)

Cha 8 (+4)

TACTIQUE DU CROCODILE FANGÉE

Le crocodile fangée utilise la même tactique que le crocodile broyeur, à une exception près : il tente d'avaler un adversaire dès qu'il en a l'occasion.

CONNAISSANCE DES CROCODILES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Nature DD 15 : les créatures prisonnières de la gueule garnie de crocs d'un crocodile broyeur sont écrasées jusqu'à ce qu'elles parviennent à s'en échapper ou y perdent la vie.

Arcanes DD 20 : les crocodiles fangées viennent des marais sauvages de Féerie, même s'ils occupent également des marécages du monde physique. Ces crocodiles sont recouverts de racines et de végétaux qui puisent leur nourriture dans son environnement.

RENCONTRES DE GROUPE

Les crocodiles sont souvent dressés par des hommes-lézards et autres habitants des marais.

Rencontre de niveau 4 (900 px)

◆ 1 crocodile broyeur (soldat de niveau 4)

◆ 3 chasseurs vertécailles (francs-tireurs de niveau 4)

◆ 1 sarbacanier vertécaille (chasseur de niveau 5)



CYCLOPE

LES CYCLOPES SONT DES GÉANTS À UN ŒIL originaires de Féerie. Ils servent généralement des maîtres puissants aux ambitions sinistres.

Garde cyclope

Sbire niveau 14

Humanoïde féérique de taille G

250 px

Initiative +8

Sens Perception +13 ; vision lucide 6

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 27 ; Vigueur 26, Réflexes 23, Volonté 23

VD 6

⚔ Hache d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 7 dégâts.

Mauvais œil (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le garde cyclope ; à volonté)

Le garde cyclope effectue une attaque de base de corps à corps contre l'assaillant.

Alignement non aligné

Langues elfique

For 22 (+11)

Dex 16 (+8)

Sag 17 (+8)

Con 20 (+10)

Int 11 (+5)

Cha 11 (+5)

Équipement armure de peau, bouclier lourd, hache d'armes

TACTIQUE DU GARDE CYCLOPE

Les gardes cyclopes encerclent l'ennemi et utilisent au mieux leur allonge. Ensuite, ils serrent les rangs et se servent de *mauvais œil* contre les adversaires qui tentent de les attaquer.

Guerrier cyclope

Sbire niveau 16

Humanoïde féérique de taille G

350 px

Initiative +11

Sens Perception +18 ; vision lucide 6

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 32 ; Vigueur 31, Réflexes 27, Volonté 29

VD 6

⚔ Hache d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 8 dégâts.

Mauvais œil (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le guerrier cyclope ; à volonté)

Le guerrier cyclope effectue une attaque de corps à corps de base contre l'assaillant.

Alignement non aligné

Langues elfique

For 25 (+15)

Dex 16 (+11)

Sag 20 (+13)

Con 22 (+14)

Int 10 (+8)

Cha 13 (+9)

Équipement armure de peau, bouclier lourd, hache d'armes

TACTIQUE DU GUERRIER CYCLOPE

Les guerriers cyclopes sont généralement affectés à la protection des artilleurs et des contrôleurs. Si leur protégé est attaqué, ils se jettent dans la mêlée et utilisent une tactique identique à celle des gardes cyclopes.

Empaleur cyclope

Artilleur niveau 14

Humanoïde féérique de taille G

1 000 px

Initiative +10

Sens Perception +16 ; vision lucide 6

Pv 111 ; péril 55

CA 28 ; Vigueur 28, Réflexes 25, Volonté 26

VD 8

⚔ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

↘ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 10/20 ; +19 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

↘ Volée perforante (simple ; recharge [III]) ♦ arme

L'empaleur cyclope effectue deux attaques à distance de lance contre des cibles différentes qui ne sont pas séparées de plus de 2 cases ; distance 10 ; +19 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

↘ Mauvais œil (mineure ; à volonté)

Distance mire ; l'empaleur cyclope bénéficie d'un bonus de +2 aux attaques à distance effectuées contre la cible. Il ne peut désigner qu'une cible à la fois à l'aide de son *mauvais œil*.

Alignement non aligné

Langues elfique

Compétences Athlétisme +18

For 23 (+13)

Dex 16 (+10)

Sag 19 (+11)

Con 21 (+12)

Int 10 (+7)

Cha 12 (+8)

Équipement armure de cuir, 12 lances (dans un étui porté sur le dos)

TACTIQUE DE L'EMPALEUR CYCLOPE

Un empaleur cyclope utilise *mauvais œil* à chaque round et jette des lances contre la cible qu'il a désignée tout en restant en sécurité, à distance. Dès que possible, il se sert de *volée perforante*.



Musard cyclope**Franc-tireur niveau 14**

Humanoïde féérique de taille G

1 000 px

Initiative +12 **Sens Perception** +16 ; vision lucide 6**Œil troublant** aura 10 ; un ennemi pris dans l'aura qui effectue une attaque d'opportunité contre une cible, qu'elle quelle soit, subit un malus de -5 au jet d'attaque.**Pv** 141 ; **péril** 70**CA** 29 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 25, **Volonté** 26**VD** 8⊕ **Épée à deux mains** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts.

✂ **Mauvais œil** (mineure ; à volonté)Distance 20 ; le musard cyclope ne peut désigner qu'une cible à la fois à l'aide de son *mauvais œil*. Il peut se déplacer de 2 cases chaque fois qu'il se décale depuis une case adjacente à la cible ainsi désignée.**Célérité féérique** (libre, quand le musard cyclope touche la cible de son *mauvais œil* ; recharge [1])

Le musard cyclope gagne une action de mouvement supplémentaire, qu'il doit utiliser avant la fin de son tour de jeu.

Alignement non aligné **Langues** elfique**For** 23 (+13) **Dex** 16 (+10) **Sag** 19 (+11)**Con** 21 (+12) **Int** 10 (+7) **Cha** 12 (+8)**Équipement** cotte de mailles, épée à deux mains**TACTIQUE DU MUSARD CYCLOPE**Le musard cyclope est un franc-tireur chevronné qui utilise son *mauvais œil* pour se déplacer rapidement autour de ses ennemis et déjouer leurs attaques d'opportunité.**Massacreur cyclope****Soldat niveau 16**

Humanoïde féérique de taille G

1 400 px

Initiative +13 **Sens Perception** +18 ; vision lucide 6**Pv** 158 ; **péril** 79**CA** 33 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 27, **Volonté** 29**VD** 8⊕ **Hache d'armes** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Allonge 2 ; +23 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts.

✂ **Mauvais œil** (mineure ; à volonté)Distance 20 ; le massacreur cyclope désigne une seule cible à la fois à l'aide de son *mauvais œil* et bénéficie des effets suivants :

♦ Si la cible désignée rate l'un des alliés du massacreur cyclope au moyen d'une attaque de corps à corps, le monstre peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre celle-ci au prix d'une réaction immédiate.

♦ Si la cible désignée se déplace hors de la portée d'allonge du massacreur cyclope, ce dernier peut se décaler de 1 case dans sa direction au prix d'une réaction immédiate.

Alignement non aligné **Langues** elfique**For** 25 (+15) **Dex** 16 (+11) **Sag** 20 (+13)**Con** 22 (+14) **Int** 10 (+8) **Cha** 13 (+9)**Équipement** cotte de mailles, bouclier léger, hache d'armes**TACTIQUE DU MASSACREUR CYCLOPE**Un massacreur cyclope se sert de son *mauvais œil* et charge tête baissée dans la mêlée, pourfendant tous les ennemis qui se trouvent sur sa route.

(De gauche à droite) empaleur cyclope, massacreur cyclope et musard cyclope

Batailleur cyclope**Franc-tireur niveau 17**

Humanoïde féérique de taille G

1 600 px

Initiative +14

Sens Perception +18 ; vision lucide 6

Pv 165 ; péril 82

CA 31 ; Vigueur 30, Réflexes 28, Volonté 29

VD 8

⚔ **Coutille** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

⚡ **Coutille renversante** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Coutille nécessaire ; décharge de proximité 2 ; +22 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

👁 **Mauvais œil** (mineure ; à volonté)

Distance 20 ; le batailleur cyclope ne peut désigner qu'une cible à la fois à l'aide de son mauvais œil. Celle-ci subit un malus de -2 en VD.

Transfert d'effet (interruption immédiate, quand le batailleur cyclope subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)

L'effet s'applique à la cible du mauvais œil du batailleur, et non à lui.

Alignement non aligné

Langues elfique

For 23 (+14)

Dex 18 (+12)

Sag 20 (+13)

Con 21 (+13)

Int 10 (+8)

Cha 12 (+9)

Équipement cotte de mailles, coutille

TACTIQUE DU BATAILLEUR CYCLOPE

Au début du combat, le batailleur cyclope se sert de son mauvais œil pour désavantager un ennemi très mobile. Il compte sur coutille renversante pour repousser les ennemis afin de pouvoir se déplacer sur le champ de bataille sans provoquer d'attaques d'opportunité, et utilise transfert d'effet pour ignorer un effet handicapant.

Chaman des tempêtes cyclope**Artilleur niveau 17**

Humanoïde féérique de taille G

1 600 px

Initiative +11

Sens Perception +17 ; vision lucide 6

Pv 128 ; péril 64

CA 29 ; Vigueur 28, Réflexes 26, Volonté 27

VD 8 ; cf. aussi course du vent

⚔ **Bâton** (simple ; à volonté) ♦ **arme, tonnerre**

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d4 + 4 dégâts plus 1d8 dégâts de tonnerre.

⚡ **Orbe des tempêtes** (simple ; à volonté) ♦ **électricité, tonnerre**

Distance 20 ; +20 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts d'électricité et de tonnerre.

👁 **Mauvais œil** (mineure ; à volonté)

Distance 20 ; +20 contre Vigueur ; la cible acquiert une vulnérabilité aux dégâts de tonnerre 5 et une vulnérabilité aux dégâts d'électricité 5 (sauvegarde annule les deux).

💣 **Orage déchaîné** (simple ; rencontre) ♦ **électricité, périmètre, tonnerre**

Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; le pouvoir crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Les ennemis qui y sont pris au début de leur tour de jeu subissent 2d8 dégâts d'électricité. Les flammes non protégées s'éteignent et les dégâts de feu continus prennent immédiatement fin dans le périmètre.

🌪 **Course du vent** (mineure ; rencontre)

Le chaman des tempêtes cyclope gagne une VD en vol 8 (stationnaire) jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

S'il n'atterrit pas avant, il s'écrase.

Alignement non aligné

Langues elfique

For 18 (+12)

Dex 16 (+11)

Sag 19 (+12)

Con 20 (+13)

Int 14 (+10)

Cha 15 (+10)

Équipement armure de cuir, bâton

TACTIQUE DU CHAMAN DES TEMPÊTES CYCLOPE

Le chaman des tempêtes cyclope prend autant d'ennemis que possible dans son orage déchaîné avant de viser un par un ses adversaires à l'aide de mauvais œil et d'orbe des tempêtes. S'il est en danger, il se sert de course du vent pour s'envoler en lieu sûr ou se réfugier dans le périmètre de son orage déchaîné.

CONNAISSANCE DES CYCLOPES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les cyclopes sont volontairement soumis aux fomorians, qu'ils considèrent comme les souverains légitimes de la Féerie. En fait, ils croient que les fomorians sont des êtres divins. Par conséquent, ils sont les sujets les plus précieux de ces créatures, servant de gardes du corps, de soldats et d'artisans. Des rôles que ceux-ci considèrent comme indignes d'eux, mais qu'ils ne veulent pas confier à des sujets ou des esclaves qui ne les vénèrent pas.

DD 25 : les cyclopes sont des artisans talentueux et, dans les profondeurs de l'Outreterre de Féerie, les plus expérimentés de leurs anciens ne ménagent pas leurs efforts pour forger des objets investis d'un immense pouvoir pour leurs maîtres fomorians. Anneaux magiques, épées faites d'éclairs vivants et boucliers capables de repousser le souffle d'un dragon : voilà le genre de cadeaux que les cyclopes déposent aux pieds de ceux qu'ils considèrent comme des dieux.

DD 30 : les cyclopes voyagent parfois dans le monde sur l'ordre de leurs maîtres. Leurs buts sont des plus divers, mais ils font souvent la guerre aux elfes et dévastent les domaines des éladrins. Parfois, les cyclopes s'allient aux drows. Quand ce genre d'alliance est scellé, des rumeurs refont surface au sujet d'un antique accord entre fomorians et drows appelé la « Déclaration d'Eschatos ». On ignore la nature exacte de ce traité et les connaissances qu'il est censé protéger, si tant est qu'il y en ait. Quels que soient les termes de cet accord secret, il semble que les cyclopes aident les drows lors de raids mineurs et autres entreprises nuisibles.

DD 35 : les cyclopes sont nés de façon inattendue en Féerie, reflets des ogres du monde ordinaire. On dit que ce furent les fomorians qui les façonnèrent et les éduquèrent, tout comme les titans de jadis formèrent et influencèrent les géants du monde.

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre généralement les cyclopes accompagnés de leurs congénères ou de fomorians. Ils s'associent sans hésitation à d'autres êtres féériques mauvais sur ordre de leurs sinistres maîtres.

Rencontre de niveau 12 (3 800 px)

- ♦ 4 gardes cyclopes (sbires de niveau 14)
- ♦ 2 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)
- ♦ 1 maître d'armes drow (franc-tireur d'élite de niveau 13)

Rencontre de niveau 17 (8 000 px)

- ♦ 2 batailleurs cyclopes (francs-tireurs de niveau 17)
- ♦ 2 sangliers tonnerre (brutes de niveau 15)
- ♦ 1 guerrier fomorian (soldat d'élite de niveau 17)

Rencontre de niveau 17 (8 000 px)

- ♦ 1 chaman des tempêtes cyclope (artilleur de niveau 17)
- ♦ 2 batailleurs cyclopes (francs-tireurs de niveau 17)
- ♦ 1 chimère (brute d'élite de niveau 15)

Rencontre de niveau 17 (9 600 px)

- ♦ 2 massacreurs cyclopes (soldats de niveau 16)
- ♦ 2 empaleurs cyclopes (artilleurs de niveau 14)
- ♦ 1 tourmenteur fomorian (contrôleur d'élite de niveau 19)

Sous leurs formes nombreuses et variées, les démons sont des machines de destruction vivantes et incarnent les forces annihilatrices du chaos. Certes, chaque chose est vouée à périr sous les coups de l'entropie, mais les démons semblent avoir juré d'en accélérer le processus.

La peur et la miséricorde sont deux concepts totalement étrangers aux yeux de ces monstres qui n'ont pour seuls maîtres que la haine et la sauvagerie, et pour unique plaisir la destruction. Ils ne s'encombrent ni de plans ni d'organisation, se contentant de se regrouper en hordes barbares, jamais en nations ou légions. Les démons ne font pas dans la subtilité : ce ne sont ni des manipulateurs ni des intrigants, ni des tentateurs ni des amateurs de pactes en tout genre. Bien qu'une présence démoniaque puisse tourner les mortels vers la corruption par le biais d'une influence indirecte, les démons ne cherchent pas à attirer les autres créatures vers le mal : ils les brûlent vives ou les réduisent en charpie.

Parfois, des êtres puissants tentent de convoquer des démons et de les plier à leur volonté, dans l'espoir de détourner leurs forces à leurs propres fins. Mais les démons ne sont pas de simples jouets ; quand l'un d'eux apparaît au beau milieu d'un combat, il se déchaîne avec toute la fureur et la puissance d'un élémentaire.

Pouvoir personnel, richesse, prestige et survie ne comptent guère pour eux ; leur seul et unique but est de détruire autant que possible avant d'être eux-mêmes anéantis. Ensuite, en renaissant dans les profondeurs des Abysses, ils reprennent inlassablement leur cycle de destruction.

BALOR

LES CRUELS BALORS COMPTENT ASSURÉMENT parmi les démons les plus redoutables. De fait, tous les démons qui leur sont inférieurs leur obéissent aveuglément de peur d'être réduits en miettes.



LA NAISSANCE DES ABYSSES

À l'aube de la création, avant que les dieux et les originels ne débutent leur terrible guerre, un dieu ne voulait pas partager le pouvoir et souhaitait régner en monarque absolu sur l'univers naissant. Ce dieu, dont la simple évocation suscite une véritable panique, se mit en quête d'une source de pouvoir lui permettant de tenir sous son joug l'ensemble des royaumes en développement. Quelque part, dans l'étendue infinie de l'espace, il découvrit l'arme qu'il cherchait sous la forme d'un minuscule fragment de mal pur.

Le contact du fragment le rendit complètement fou et le corrompit à un point tel qu'il en fut méconnaissable. Toutefois, il l'emporta dans les profondeurs de l'univers (dans les confins de l'étendue qui allait plus tard devenir le Chaos Élémentaire) et l'y sema.

Le mal prit racine telle une graine de corruption, s'enfonçant dans la matière

encore informe du Chaos Élémentaire et répandant ses tentacules impies. Un gouffre béant de ténèbres et de désespoir infinis s'ouvrit dans la plus profonde des fosses de la création, engloutissant matière et lumière, souillant tout ce qui s'en approchait.

Les Abysses étaient nés.

Le mal issu des Abysses corrompt même certains des puissants originels comme Démogorgon, Baphomet et Orcus, qui furent remodelés à l'image du mal destructeur le plus pur. Le dieu fou espérait faire de ces princes démoniaques les armes de sa guerre de conquête, mais ceux-ci ne se plièrent pas à sa volonté.

Il quitta donc les Abysses et soumit d'autres forces élémentaires, mais les autres dieux finirent par le vaincre et l'enchaînèrent à jamais en un lieu connu d'eux seuls. On l'appelle aujourd'hui le Dieu Enchaîné, ou Œil Élémentaire Ancestral comme le connaissent ses

disciples déments. Son seul souhait est de fuir sa prison et il songe à peine au royaume qu'il a créé par inadvertance.

Mais les Abysses sont bel et bien là, tel un kyste suppurant sous la surface du Chaos Élémentaire. Dans ses profondeurs obscures naissent des démons dont l'existence brutale est généralement de courte durée, si bien qu'ils sont vite réabsorbés par les ténèbres. Des princes démons règnent sur les domaines abyssaux, intrigant dans le but d'éliminer les dieux et leur œuvre. La déesse Lolth se cache dans les Fosses Démoniaques, totalement corrompue et peut-être folle en raison du pouvoir même qui brisa le Dieu Enchaîné et donna naissance aux premiers princes démons.

Et quelque part, plus profondément enfoui qu'on ne peut l'imaginer, le Cœur cristallin des Abysses continue de battre au rythme incessant du mal.

Balor

Brute d'élite niveau 27	
Humanoïde élémentaire (démon) de taille TG	22 000 px
Initiative +17	Sens Perception +23 ; vision lucide 6
Corps enflammé (feu) aura 2 (aura 3 quand le balor est en péril) ; les ennemis qui débute leur tour de jeu dans l'aura subissent 10 dégâts de feu (20 dégâts de feu quand le balor est en péril).	
Pv 624 ; péril 312 ; cf. aussi explosion mortelle	
CA 42 ; Vigueur 46, Réflexes 39, Volonté 40	
Immunités terreur ; résistances feu 40, variable 20 (3/rencontre ; cf. glossaire)	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8, vol 12 (maladroit)	
Points d'action 1	
⚔ Épée de foudre (simple ; à volonté) ♦ arme, électricité	
Allonge 3 ; +32 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts d'électricité, 3d10 + 30 dégâts d'électricité sur un coup critique.	
⚔ Fouet enflammé (simple ; à volonté) ♦ arme, feu	
Allonge 5 ; +30 contre Réflexes ; 3d8 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). De plus, la cible est tirée dans un espace inoccupé adjacent au balor.	
⚔ Feu et foudre (simple ; à volonté) ♦ arme, électricité, feu	
Le balor effectue une attaque d'épée de foudre et une attaque de fouet enflammé.	
Précision démoniaque (libre, lorsque le balor rate une attaque ; rencontre)	
Le balor rejoue l'attaque et bénéficie d'un bonus de +5 au jet.	
⚡ Explosion mortelle (quand le balor tombe à 0 point de vie) ♦ feu	
Le balor explose en une déflagration embrasée ; explosion de proximité 10 ; +29 contre Réflexes ; 7d10 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts. Le balor et ses armes sont complètement détruits.	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal, commun
Compétences Bluff +20, Intimidation +20, Intuition +23	
For 30 (+23)	Dex 19 (+17)
Con 32 (+24)	Int 12 (+14)
	Sag 21 (+18)
	Cha 14 (+15)

TACTIQUE DU BALOR

L'intrépide balor concentre ses attaques sur une cible et ne se laisse pas distraire. Il utilise le pouvoir *précision démoniaque* quand un adversaire lui tape vraiment sur les nerfs et a recours à *fouet enflammé* pour attirer ses ennemis à portée de son épée. Dès qu'il est en mesure de frapper à l'aide de ses deux armes à son tour de jeu, il dépense un point d'action pour répéter la manœuvre. Le balor bat rarement en retraite et combat donc jusqu'à la mort.

CONNAISSANCE DES BALORS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les balors ne rendent de comptes qu'aux seigneurs démons et autres créatures aux pouvoirs étourdissants. Toutefois, certains sont assez puissants pour tenir leur propre principauté au sein des Abysses et ne répondent donc à personne.

DD 30 : certains balors vivent dans les régions les plus reculées du monde physique, liés contre leur volonté ou se préparant à fondre sur la création.

RENCONTRES DE GROUPE

Les balors privilégient la compagnie de créatures dont le niveau est proche du leur (sans jamais l'excéder). Parfois, ils travaillent en couple, mais la rivalité dont ses monstres font naturellement preuve permet rarement à ces alliances de durer.

Rencontre de niveau 26 (54 000 px)

- ♦ 1 démon balor (brute d'élite de niveau 27)
- ♦ 1 cyclone foudroyant (artilleur d'élite de niveau 26)
- ♦ 2 chantres des bûchers éfrits (contrôleurs de niveau 25)

BARLGURA

LES BARLGURAS SONT ANIMÉS PAR UNE SOIF DE SANG incontrôlable qu'ils espèrent éteindre au combat. En règle générale, ils mettent leurs adversaires en charpie à l'aide de leurs simples griffes.

Brute niveau 8	
Bête élémentaire (démon) de taille G	350 px
Initiative +7	Sens Perception +12 ; vision nocturne
Pv 108 ; péril 54 ; cf. aussi hurlement sauvage	
CA 19 ; Vigueur 20, Réflexes 17, Volonté 17	
Résistances variable 10 (1/rencontre ; cf. glossaire)	
VD 8, escalade 8	
⚔ Coup (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, ou 2d8 + 6 dégâts si le bargura est en péril.	
⚔ Double attaque (simple ; à volonté)	
Le bargura effectue deux attaques de coup.	
Hurlement sauvage (libre, quand le bargura est en péril pour la première fois ; rencontre)	
Le bargura et tous les alliés situés dans un rayon de 5 cases bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre.	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal
Compétences Athlétisme +15	
For 22 (+10)	Dex 16 (+7)
Con 18 (+8)	Int 6 (+2)
	Sag 16 (+7)
	Cha 12 (+5)

TACTIQUE DU BARLGURA

Le bargura charge, utilisant *double attaque* pour rosser ses adversaires.



(De gauche à droite)

clabreux, éfrits et balors

CONNAISSANCE DES BARLGURAS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les barlguras sont les sbires préférés du prince démon Démogorgon, qui apprécie leur sauvagerie bestiale et primitive. Leur apparition dans le monde témoigne généralement de la présence d'un culte caché du Prince des Démons.

RENCONTRES DE GROUPE

Les barlguras combattent souvent au côté de disciples démoniaques, d'autres démons et de puissants êtres élémentaires.

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

- ◆ 1 démon barlgura (brute de niveau 8)
- ◆ 1 griffeur gnoll (franc-tireur de niveau 6)
- ◆ 3 maraudeurs gnolls (brutes de niveau 6)
- ◆ 2 maîtres de chasse gnolls (artilleurs de niveau 5)

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)

- ◆ 4 démons barlguras (brutes de niveau 8)
- ◆ 2 hommes d'armes minotaures (soldats de niveau 10)
- ◆ 1 cabaliste minotaure (contrôleur de niveau 13)

ÉVISTRO

LES ÉVISTROS PARCOURENT LES PLANS ET LES MONDES EN HORDES immenses, ne laissant que dévastation dans leur sillage.

Évistro (démon du carnage)	Brute niveau 6
Créature magique élémentaire (démon) de taille G	250 px
Initiative +4	Sens Perception +4
Pv 90 ; péril 45	
CA 16 ; Vigueur 18, Réflexes 14, Volonté 14	
Résistances variable 10 (1/rencontre ; cf. glossaire)	
VD 6	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
+9 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts.	
⊖ Morsure destructrice (mineure ; à volonté)	
Cible en péril uniquement ; +8 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.	
Carnage	
Le démon bénéficie d'un bonus de +1 aux attaques de corps à corps s'il dispose d'au moins un allié adjacent à la cible (+3 si l'un de ses alliés est un autre évistro). Ce bonus se cumule avec un éventuel avantage de combat.	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal
For 21 (+8)	Dex 12 (+4)
Con 20 (+8)	Int 5 (+0)
	Sag 12 (+4)
	Cha 7 (+1)

TACTIQUE DE L'ÉVISTRO

En plus d'attaquer avec ses griffes, le démon du carnage peut utiliser *morsure destructrice* contre un ennemi en péril. Il reste près de ses alliés pour bénéficier du pouvoir *carnage*.

CONNAISSANCE DES ÉVISTROS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : des rituels connus d'adorateurs démoniaques et de magiciens dépravés permettent de convoquer des évistros dans le monde. Toutefois, il est très difficile de les contrôler. Ainsi, les meilleurs convocateurs parviennent-ils simplement à les charger de semer de gros dégâts. Parfois, il leur arrive d'abattre celui qui les a appelés avant de tout détruire.

RENCONTRES DE GROUPE

Les évistros se manifestent généralement sous forme de meutes menées par d'autres démons ou accompagnés de mortels qui les ont convoqués dans le monde.

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

- ◆ 3 démons évistros (brutes de niveau 6)
- ◆ 2 griffeurs gnolls (francs-tireurs de niveau 6)

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

- ◆ 4 démons évistros (brutes de niveau 6)
- ◆ 1 harpie (contrôleur de niveau 6)

GLABREZU

LES GLABREZUS SONT DES BRUTES INGÉNIEUSES qui usent de magie et de muscles pour massacrer tout ce qui se dresse en travers de leur chemin.

Glabrezu	Brute d'élite niveau 23
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G	10 200 px
Initiative +14	Sens Perception +18 ; vision lucide 6
Pv 520 ; péril 260 ; cf. aussi <i>fureur arcanique</i>	
CA 39 ; Vigueur 42, Réflexes 37, Volonté 37	
Résistances variable 20 (3/rencontre ; cf. glossaire)	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8, vol 8	
Points d'action 1	
⊕ Pince (simple ; à volonté)	
Allonge 3 ; +26 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.	
⊖ Double attaque (simple ; à volonté)	
Le glabrezu effectue deux attaques de pince. Si les deux touchent la même cible, cette dernière est étreinte (jusqu'à évasion) si le démon le souhaite.	
✂ Carreau abyssal (mineure ; à volonté)	
Distance 10 ; +24 contre Réflexes ; 3d4 + 7 dégâts.	
⚡ Parole blasphématoire (mineure ; rencontre) ◆ psychique	
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +24 contre Volonté ; 1d12 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du glabrezu.	
⚡ Parole du chaos (mineure ; recharge [1])	
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +24 contre Vigueur ; 1d12 + 7 dégâts. Ces dégâts passent outre toutes les résistances.	
Fureur arcanique (libre, quand le glabrezu est en péril pour la première fois ; rencontre)	
Le glabrezu se téléporte de 8 cases, recharge ses pouvoirs <i>parole blasphématoire</i> et <i>parole du chaos</i> , puis effectue une attaque de <i>carreau abyssal</i> , <i>parole blasphématoire</i> ou <i>parole du chaos</i> .	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal, commun
Compétences Arcanes +23, Bluff +19, Intimidation +19	
For 26 (+19)	Dex 17 (+14)
Con 20 (+16)	Int 24 (+18)
	Sag 14 (+13)
	Cha 16 (+14)

TACTIQUE DU GLABREZU

Contrairement à la plupart des lanceurs de sorts mortels, les glabrezus ne se cachent pas derrière des sbires et camarades en armure quand ils usent de leur magie perfide. Ils se jettent dans la mêlée et vomissent leur magie avec entrain.

Le glabrezu se rapproche de ses ennemis avant de prononcer une *parole blasphématoire* et une *parole du chaos*. Après ce premier assaut, il vise un adversaire qui lui semble faible à l'aide de ses attaques de pince. Si le démon est en péril, il se téléporte à bonne distance et jette ses *carreaux abyssaux* (des projectiles d'énergie crépitante), échangeant son action simple et son action de mouvement contre des actions mineures pour y recourir jusqu'à trois fois par round.



(De gauche à droite) goristro, immolith et hezrou

CONNAISSANCE DES GLABREZUS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les glabrezus usent de leur matière grise pour semer la discorde. Ils aiment également pousser leurs alliés à commettre des actes de perversion et de violence toujours plus grands.

DD 30 : quand un démon aussi malfaisant qu'un glabrezu s'attarde un peu trop dans le monde, il propage sa corruption. Le développement des cultures cesse, les animaux meurent, les gens tombent malades et le ciel lui-même semble s'assombrir. L'ordre naturel des choses n'est restauré qu'une fois le démon tué ou chassé.

RENCONTRES DE GROUPE

Bien qu'ils prennent souvent la tête de groupes de démons, les glabrezus peuvent difficilement être qualifiés de généraux. Ils mènent donc en montrant l'exemple et sont le fer de lance de la dévastation. Mais bien souvent, ils viennent dans le monde grâce aux appels de félons particulièrement puissants et destructeurs.

Rencontre de niveau 23 (25 500 px)

- ◆ 1 démon glabrezu (brute d'élite de niveau 23)
- ◆ 1 rafale rocailleuse (contrôleur de niveau 23)
- ◆ 2 félons sanguins (soldats de niveau 23)

GORISTRO

LES GORISTROS SONT DES ENGINS DE SIÈGE VIVANTS capables d'abattre les remparts de châteaux et d'infliger de lourds dégâts à de grandes villes. Ils chargent en poussant des hurlements terrifiants et détruisent tout sur leur passage.

Goristro

Humanoïde élémentaire (démon) de taille TG

Brute d'élite niveau 19

4 800 px

Initiative +10

Sens Perception +17 ; vision dans le noir

Pv 450 ; **péril** 225 ; cf. aussi *rage frénétique*

CA 31 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 27, **Volonté** 29

Résistances variable 20 (2/rencontre ; cf. glossaire)

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⚡ **Coup** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +22 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts.

⚡ **Double attaque** (simple ; à volonté)

Le goristro effectue deux attaques de coup.

⚡ **Heurt du goristro** (réaction immédiate, quand un ennemi non adjacent se déplace et devient adjacent au démon ; recharge ⚡⚡⚡)

Le goristro effectue une attaque contre l'ennemi ; +22 contre CA ; 4d8 + 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⚡ **Charge encornée** (simple ; à volonté)

Le goristro effectue une attaque de charge ; +23 contre CA ; 3d10 + 8 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.

⚡ **Rage frénétique** (réaction immédiate, quand le démon est en péril et attaqué par un ennemi adjacent ; à volonté)

Le goristro effectue une attaque de *corne frénétique* contre l'ennemi ; +22 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

Alignement chaotique mauvais

For 27 (+17)

Dex 12 (+10)

Langues abyssal

Sag 17 (+12)

Con 25 (+16)

Int 6 (+7)

Cha 12 (+10)

TACTIQUE DU GORISTRO

Le goristro utilise *charge encornée* contre l'ennemi le plus proche. Une fois au corps à corps, il effectue des attaques de coup contre les adversaires qui lui paraissent les plus forts sur le plan physique, et utilise *heurt du goristro* sur ceux qui s'approchent de lui. Le démon est encore plus dangereux quand il est en péril et utilise *rage frénétique* chaque fois qu'il est attaqué par un ennemi adjacent.

CONNAISSANCE DES GORISTROS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les goristros sont les serviteurs favoris de Baphomet, le Seigneur Cornu (seigneur démon des minotaures). Ils sont nombreux dans les Abysses et le Chaos Élémentaire, mais heureusement rares dans le monde physique.

RENCONTRES DE GROUPE

Les disciples minotaures de Baphomet convoquent souvent des goristros des Abysses afin que ceux-ci veillent sur leurs enclaves ou emportent leurs sacrifices au Seigneur Cornu.

Rencontre de niveau 18 (11 800 px)

- ♦ 1 démon goristro (brute d'élite de niveau 19)
- ♦ 2 sauvages minotaures (brutes de niveau 16)
- ♦ 3 goules abyssales (francs-tireurs de niveau 16)

HEZROU

AUSI OBÉISSANTS QUE RÉPUGNANTS, LES HEZROUS servent docilement de puissants démons et convocateurs qui encouragent et récompensent leur comportement destructeur.

Hezrou	Brute niveau 22
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G	4 150 px
Initiative +16	Sens Perception +16 ; vision dans le noir
Puanteur délétère (poison) aura 2 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque. Quand le hezrou est en péril, les ennemis pris dans l'aura sont également affaiblis.	
Pv 255 ; péril 127	
CA 34 ; Vigueur 36, Réflexes 32, Volonté 32	
Résistances variable 20 (2/rencontre ; cf. glossaire)	
VD 6 ; cf. aussi <i>marche démoniaque</i>	
⊕ Coup (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +25 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts.	
⊕ Morsure (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +25 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts.	
⊕ Attaque mixte (simple ; à volonté)	
Le hezrou effectue une attaque de coup et une attaque de morsure.	
Marche démoniaque	
Le hezrou ignore le terrain difficile, semblant déphaser quand il le traverse.	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal
Compétences Discrétion +21	
For 28 (+20)	Dex 20 (+16)
Con 25 (+18)	Sag 20 (+16)
	Cha 16 (+14)

TACTIQUE DU HEZROU

Le hezrou saute dans la mêlée, frappant à coups de poing et mordant ses ennemis tout en les intoxiquant à l'aide de *puanteur délétère*.

CONNAISSANCE DES HEZROUS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les hezrous sont nombreux, corvéables, puissants et capables de se concentrer sur les tâches simples qui leur sont confiées. Comme tous les démons, il est facile de les satisfaire pourvu qu'ils disposent d'une source abondante de nourriture qu'ils puissent massacrer.

RENCONTRES DE GROUPE

Les hezrous apparaissent au côté de toutes les créatures de force égale et qui elles aussi ont un goût prononcé pour la destruction.

Rencontre de niveau 22 (21 075 px)

- ♦ 2 démons hezrous (brutes de niveau 22)
- ♦ 1 hiérophante nécroprêtre (contrôleur d'élite de niveau 21)
- ♦ 5 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23)

IMMOLITH

LES ESPRITS DE DÉFUNTS DÉMONS FUSIONNENT parfois en retournant dans les Abysses qui leur ont donné naissance. Ce type d'événement est parfaitement imprévisible, mais produit une terrifiante entité démoniaque connue sous le nom d'immolith.

Immolith	Contrôleur niveau 15
Créature magique élémentaire (démon, feu, mort-vivant) de taille G	1 200 px
Initiative +10	Sens Perception +9
Aura enflammée (feu) aura 1 ; toute créature qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts de feu.	
Pv 153 ; péril 76	
CA 27 ; Vigueur 28, Réflexes 24, Volonté 25	
Immunités feu, maladie, poison ; Résistances variable 15 (2/rencontre ; cf. glossaire) ; Vulnérabilités radiant 10	
VD 6	
⊕ Griffes (simple ; à volonté) ♦ feu	
Allonge 4 ; +20 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
⊕ Étreinte ardente (simple ; à volonté) ♦ feu	
L'immolith effectue une attaque de griffes (cf. ci-dessus) contre une cible de taille G ou inférieure. S'il touche, la cible glisse dans une case qui lui est adjacente et est étreinte (jusqu'à évasion). Une fois étreinte, la cible perd sa résistance au feu (si elle en a une). Le démon peut ainsi retenir jusqu'à cinq créatures étreintes en utilisant ce pouvoir.	
✧ Malédiction brûle-mort (mineure ; à volonté) ♦ feu	
Distance 10 ; +18 contre Volonté ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). <i>Effet secondaire</i> : la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
Vigueur de la tombe (mineure 1/round ; à volonté) ♦ guérison	
Explosion de proximité 5 ; les morts-vivants pris dans l'explosion (ce qui inclut l'immolith) regagnent 5 points de vie.	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal
For 22 (+13)	Dex 16 (+10)
Con 25 (+14)	Sag 15 (+9)
	Cha 18 (+11)

TACTIQUE DE L'IMMOLITH

L'immolith lance une *malédiction brûle-mort* au début de chaque round pour ralentir un ennemi. Puis, au prix d'une action simple, il utilise *étreinte ardente* pour attirer un ennemi dans son *aura enflammée*. Si le démon n'a pas besoin de se déplacer, il lance une nouvelle *malédiction brûle-mort* avec l'action de mouvement qui lui reste. Il répète ce schéma round après round, utilisant *vigueur de la tombe* dès qu'il en a la possibilité pour se soigner et revigorer ses alliés morts-vivants.

CONNAISSANCE DES IMMOLITHS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : rares sont les démons qui haïssent autant les vivants que les immoliths. On les rencontre donc souvent en compagnie de puissants morts-vivants, dont des lichs et des vampires.

RENCONTRES DE GROUPE

Les immoliths se manifestent le plus souvent au côté de morts-vivants et d'autres démons.

Rencontre de niveau 14 (5 800 px)

- ♦ 1 démon immolith (contrôleur de niveau 15)
- ♦ 2 démons vlocks (francs-tireurs de niveau 13)
- ♦ 4 mezzodémons (soldats de niveau 11)
- ♦ 6 goules de horde (sbires de niveau 13)

MARILITH

CES TERREURS REPTILIENNES À SIX BRAS prennent un malin plaisir à tailler leurs ennemis en pièces à l'aide de leurs épées, opération qu'elles réalisent avec une facilité effrayante et une grâce troublante.

Marilith	Franc-tireur d'élite niveau 24
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G	12 100 px
Initiative +22	Sens Perception +21 ; vision dans le noir
Pv 440 ; péril 220	
CA 38 (42 quand elle utilise <i>voile d'acier</i>) ; Vigueur 36, Réflexes 35, Volonté 33	
Résistances variable 20 (3/rencontre ; cf. glossaire)	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8	
Points d'action 1	
⊕ Cimeterres (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge 2 ; +29 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts (critique 6d10 + 29).	
⊕ Hachoirs (libre, quand un ennemi adjacent rate la démonsse avec une attaque de corps à corps ; à volonté) ♦ arme	
La marilith effectue une attaque de cimeterre contre l'ennemi.	
⊕ Voile d'acier (simple ; à volonté) ♦ arme	
La marilith effectue deux attaques de cimeterre et se sert des autres pour parer les attaques, bénéficiant ainsi d'un bonus de +4 (+1 par cimeterre) à la CA jusqu'au début de son tour de jeu suivant.	
⊕ Danse de métal (simple ; se recharge quand la démonsse est en péril pour la première fois) ♦ arme	
La marilith effectue six attaques de cimeterre.	
Chaque fois qu'elle touche, elle se décale de 1 case.	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal
Compétences Bluff +23, Discrétion +25, Intimidation +23, Intuition +21	
For 28 (+21)	Dex 26 (+20)
Con 20 (+17)	Int 14 (+14)
	Sag 19 (+16)
	Cha 22 (+18)
Équipement 6 cimeterres	

TACTIQUE DE LA MARILITH

La marilith utilise *voile d'acier* à chaque round, alternant avec *danse de métal* quand elle souhaite manœuvrer ou achever un adversaire en péril. Une fois en péril, elle réutilise *danse de métal* et dépense son point d'action pour utiliser *voile d'acier*.

CONNAISSANCE DES MARILITHS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les mariliths sont obsédées par les compétences martiales et conservent les armes des ennemis particulièrement féroces comme autant de trophées, avant de les cacher en des lieux tenus secrets ; parfois dans les profondeurs des Abysses, parfois dans le monde physique.

RENCONTRES DE GROUPE

Lorsque les yuan-tis se détournent du culte de Zéhir et embrassent Démogorgon ou quelque autre prince démon, ils sont une tendresse toute particulière pour les mariliths.

Rencontre de niveau 23 (28 700 px)

- ♦ 1 démon marilith (franc-tireur d'élite de niveau 24)
- ♦ 4 démons hezrous (brutes de niveau 22)

MEZZODÉMON

CES DÉMONS INSECTOÏDES CONSTITUENT UN VÉRITABLE MYSTÈRE. Bien qu'ils aiment tuer, leur priorité semble être l'accumulation de trésors.

Mezzodémon	Soldat niveau 11
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G	600 px
Initiative +9	Sens Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 113 ; péril 56	
CA 27 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 23	
Résistances poison 20, variable 10 (2/rencontre ; cf. glossaire)	
VD 6	
⊕ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme	
Trident nécessaire ; allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.	
⊕ Pointes perforantes (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux). Tant que la cible est maîtrisée, le mezzodémon ne peut effectuer d'attaques de trident.	
⊕ Souffle empoisonné (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ poison	
Décharge de proximité 3 ; vise les ennemis ; +16 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).	
Alignement chaotique mauvais	Langues abyssal
Compétences Intimidation +11	
For 20 (+10)	Dex 15 (+7)
Con 17 (+8)	Int 10 (+5)
	Sag 16 (+8)
	Cha 13 (+6)
Équipement trident	

TACTIQUE DU MEZZODÉMON

Contrairement aux autres démons, le mezzodémon est un soldat prudent qui n'hésite pas à prendre ses jambes à son cou lorsqu'il est en péril ou en infériorité numérique. Il attaque au moyen d'un trident et utilise *pointes perforantes* pour maîtriser et blesser son adversaire. Il aime clouer sa proie sur place et cracher un *souffle empoisonné* sur les autres ennemis proches.

CONNAISSANCE DES MEZZODÉMONS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : depuis qu'ils sont sortis des entrailles des Abysses, les mezzodémons (parfois qualifiés de mezzoloths) se sont répandus sur tous les plans. Il leur arrive de fonder de véritables repaires et de s'installer dans des régions précises, et ne se contentent pas de parcourir les royaumes en hordes monstrueuses.

DD 25 : les mezzodémons aiment l'or et les objets précieux. C'est pour cela qu'il leur arrive de louer leurs services et qu'ils ont développé une réputation de mercenaires.

RENCONTRES DE GROUPE

En tant que mercenaires des Abysses, les mezzodémons garnissent bien souvent les premières lignes de tout un éventail de créatures fortunées, qui n'ont parfois rien à voir avec les démons.

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)

- ♦ 2 mezzodémons (soldats de niveau 11)
- ♦ 2 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)
- ♦ 1 arachnomancien drow (artilleur de niveau 13)



(De gauche à droite) marilith, mezzodémon et vrock

VROCK

AVEC UNE JOIE TOUTE DÉMONIAQUE, LES VROCKS PIQUENT SUR LEURS VICTIMES ET LES TAILLENT EN PIÈCES, RICANANT COMME DES FOUS EN SE DÉLECTANT DES HURLEMENTS DE LEURS PROIES.

Vrock		Franc-tireur niveau 13
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G		800 px
Initiative +12 Sens Perception +13 ; vision dans le noir		
Pv 132 ; péril 66 ; cf. aussi spores de folie		
CA 27 ; Vigueur 25, Réflexes 23, Volonté 23		
Résistances variable 10 (2/rencontre ; cf. glossaire)		
VD 6, vol 8 ; cf. aussi attaque en vol		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.		
⊕ Attaque en vol (simple ; à volonté)		
Le vrock se déplace jusqu'à 8 cases en volant et effectue une attaque de griffes à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.		
⚡ Cri étourdissant (simple ; recharge [1])		
Explosion de proximité 3 ; les créatures assourdies sont immunisées ; +17 contre Vigueur ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du vrock.		
⚡ Spores de folie (libre, quand le démon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ poison		
Explosion de proximité 2 ; les démons sont immunisés ; +16 contre Volonté ; 1d10 + 4 dégâts de poison, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
Alignement chaotique mauvais		Langues abyssal
Compétences Bluff +15, Intuition +13		
For 23 (+12)	Dex 19 (+10)	Sag 15 (+8)
Con 20 (+11)	Int 12 (+7)	Cha 19 (+10)

TACTIQUE DU VROCK

Ce démon utilise *attaque en vol* pour fondre sur ses adversaires avant de se poser et d'effectuer des attaques de base de griffes. Il utilise *cri étourdissant* quand il est encerclé et *spores de folie* quand il est en péril pour la première fois.

CONNAISSANCE DES VROCKS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les vocks ont la réputation d'être infidèles et d'abandonner leur poste lorsque se présente un maître qui leur semble plus puissant. Ils aiment aussi intriguer contre leurs supérieurs, même si leurs machinations les mènent rarement très loin.

RENCONTRES DE GROUPE

Les vocks s'associent à des cultes démoniaques, et parfois à des géants et des fées maléfiques.

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- ♦ 2 démons vocks (francs-tireurs de niveau 13)
- ♦ 1 dryade buissonnière (contrôleur d'élite de niveau 13)
- ♦ 1 géant des collines (brute de niveau 13)

DESTRAKHAN

CETTE CRÉATURE AVEUGLE RÔDE DANS LES DONJONS, utilisant différents sens pour détecter ses proies. Quand il trouve un gibier comestible, le destrakhan l'agresse à coups d'ondes sonores destructrices.

Destrakhan		Artilleur niveau 9
Créature magique aberrante (aveugle) de taille G		400 px
Initiative +8	Sens Perception +11 ; vision aveugle 10	
Pv 80 ; péril 40		
CA 22 ; Vigueur 24, Réflexes 21, Volonté 20		
Immunités regard		
Résistances tonnerre 10		
VD 6, escalade 3		
⚡ Griffes (simple ; à volonté)		
+14 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.		
🌀 Vibration sonore (simple ; à volonté) ⚡ tonnerre		
Distance 10 ; +13 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts de tonnerre.		
⚡ Hurlement destructeur (simple ; recharge 4) ⚡ tonnerre		
Décharge de proximité 5 ; +13 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
Alignement mauvais		Langues profond
Compétences Bluff +9, Discrétion +13		
For 18 (+8)	Dex 18 (+8)	Sag 14 (+6)
Con 20 (+9)	Int 7 (+2)	Cha 10 (+4)

TACTIQUE DU DESTRAKHAN

Discret, le destrakhan perçoit ses proies à 10 cases de distance et préfère attaquer de loin à l'aide de vibration sonore. Il utilise hurlement destructeur contre les cibles proches.

CONNAISSANCE DES DESTRAKHANS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 15 : un destrakhan peut apprendre à imiter les sons qu'il entend souvent, comme les bruits ambiants d'un donjon ou les grognements d'autres créatures. Il s'en sert pour masquer ses bruits de pas ou faire croire à sa proie qu'une créature bien moins menaçante s'approche (en réussissant un test de Bluff).

RENCONTRES DE GROUPE

Les destrakhans sont attirés par les autres créatures aberrantes comme les chuuls, les babéliens et les gricks. Ils peuvent aussi s'allier aux drows, torves, guenaudes, méduses, trolls, oni, troglodytes et à d'autres humanoïdes.

Rencontre de niveau 9 (1 950 px)

- ♦ 2 destrakhans (artilleurs de niveau 9)
- ♦ 2 berserkers répugnards (soldats de niveau 9)
- ♦ 1 griffu répugnard (contrôleur de niveau 8)

Rencontre de niveau 15 (6 200 px)

- ♦ 1 aboyeur destrakhan (artilleur de niveau 15)
- ♦ 2 crochets driders (brutes de niveau 14)
- ♦ 1 prêtresse drow (contrôleur de niveau 15)
- ♦ 3 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)

Aboyeur destrakhan		Artilleur niveau 15
Créature magique aberrante (aveugle) de taille G		1 200 px
Initiative +12	Sens Perception +14 ; vision aveugle 20	
Pv 122 ; péril 61		
CA 28 ; Vigueur 32, Réflexes 27, Volonté 25		
Immunités regard		
Résistances tonnerre 15		
VD 8, escalade 4		
⚡ Griffes (simple ; à volonté)		
+20 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.		
🌀 Vibration sonore (simple ; à volonté) ♦ tonnerre		
Distance 10 ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts de tonnerre.		
⚡ Hurlement destructeur (simple ; recharge 4) ♦ tonnerre		
Décharge de proximité 5 ; +19 contre Vigueur ; 2d6 + 8 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
⚡ Réverbération (simple ; rencontre) ♦ tonnerre		
Explosion de proximité 2 ; +19 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts de tonnerre, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).		
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'aboyeur destrakhan.		
Alignement mauvais		Langues profond
Compétences Bluff +12, Discrétion +17		
For 23 (+13)	Dex 20 (+12)	Sag 15 (+9)
Con 26 (+15)	Int 10 (+7)	Cha 11 (+7)

TACTIQUE DE L'ABOYEUR DESTRAKHAN

L'aboyeur destrakhan préfère les attaques à distance au corps à corps et utilise réverbération contre les ennemis qui s'approchent trop de lui.



DESTRIER NOIR

LES DESTRIERS NOIRS SERVENT SOUVENT DE MONTURES à des puissantes créatures maléfiques. Bien qu'ils ressemblent de prime abord à des chevaux à la robe d'un noir d'encre, il s'agit de monstres intelligents, carnivores et cruels.

Destrier noir	Franc-tireur niveau 13
Créature magique ombreuse (monture) de taille G	800 px
Initiative +12	Sens Perception +12, vision dans le noir
Pv 138 ; péril 69	
CA 27 (29 contre les attaques d'opportunité) ; Vigueur 26, Réflexes 25, Volonté 24	
Résistances feu 20 ; cf. aussi <i>chevauchée infernale</i>	
VD 10, téléportation 10	
⬇ Sabots (simple ; à volonté) ⬆ feu	
+18 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
Chevauchée infernale (quand le monstre est monté par un cavalier allié de niveau 13 ou plus ; à volonté) ⬆ feu, monture	
Le cavalier du destrier noir gagne une résistance au feu 20.	
Sabots de l'enfer (simple ; recharge ☞ ☞) ⬆ feu	
Le destrier noir se déplace jusqu'à 10 cases. Chaque case que quitte le monstre se remplit de flammes sur une hauteur de 3 mètres jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Toute créature qui touche le destrier noir au moyen d'une attaque de corps à corps durant ce déplacement ou entre dans l'une des cases enflammées subit 10 dégâts de feu.	
Alignement mauvais	Langues -
Compétences Endurance +19	
For 23 (+12)	Dex 19 (+10) Sag 12 (+7)
Con 26 (+14)	Int 5 (+3) Cha 15 (+8)

TACTIQUE DU DESTRIER NOIR

Un destrier noir utilise *sabots de l'enfer* pour couper la route aux victimes qui tentent de s'enfuir avant de les marteler et de les brûler à mort avec ses sabots. Il fait bon usage de sa VD et de sa téléportation, préférant les attaques et les retraites éclair tout en portant son dévolu sur les victimes situées trop loin pour recevoir de l'aide de leurs compagnons.

CONNAISSANCE DES DESTRIERS NOIRS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : créatures de la nuit, les destriers noirs tirent leur nom des effroyables rêves qui hantent les mortels ayant survécu à l'attaque d'un ou plusieurs de ces prédateurs avides.

Un destrier noir est une terrifiante créature venue de Gisombre. Bien qu'il ressemble de loin à un cheval noir, il prend plaisir à inspirer la terreur à la proie sur laquelle il se jette. Ce monstre apprécie particulièrement de laisser ses victimes penser qu'elles ont réussi à lui échapper avant de les surprendre dans une dernière attaque fatale.

Les destriers noirs se rassemblent parfois en petits troupes qui se conduisent comme des meutes de loups ayant un féroce appétit de chair humaine. Ils sévissent à la fois en Gisombre et sur les routes isolées du monde physique, la nuit, dévorant tous les voyageurs de passage.

DD 25 : un destrier noir peut accepter de devenir la monture d'une puissante créature mauvaise, mais cette dernière doit le vaincre au combat et, par sa seule force, lui montrer que cet asservissement est la seule alternative à la mort.

Un destrier noir fait bénéficier son cavalier de sa résistance au feu. Selon la légende, des destriers particulièrement puissants peuvent même faire voyager leur cavalier entre le monde physique et la Gisombre.

S'il est tué, le feu intérieur du destrier noir vacille et s'éteint, laissant derrière lui une crinière et une queue de cendres qui se dispersent bien vite.

RENCONTRES DE GROUPE

Les destriers noirs se rassemblent en petits troupeaux et s'allient parfois à titre personnel avec des monstres intelligents (à moins que ceux-ci ne les y contraignent).

Rencontre de niveau 13 (3 900 px)

- ♦ 1 destrier noir (franc-tireur de niveau 13)
- ♦ 1 commandant nécrophage (soldat de niveau 12)
- ♦ 6 nécrophages guerroyeurs (soldats de niveau 9)

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)

- ♦ 2 destriers noirs (francs-tireurs de niveau 13)
- ♦ 1 homme d'armes méduse (soldat d'élite de niveau 13)
- ♦ 1 archère méduse (contrôleur d'élite de niveau 10)



DÉVOREUR

QUAND UN MEURTIER ENRAGÉ PERD LA VIE, SON ÂME S'EN VA en Gisombre. Là, elle peut reprendre chair et poursuivre ses exactions en devenant un dévoreur. Dépourvu de conscience, ce monstre n'existe que pour tuer et se nourrir des vivants.

CONNAISSANCE DES DÉVOREURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les dévoreurs naissent des âmes de meurtriers qui se perdent en Gisombre. Ils se nourrissent d'humanoïdes vivants et se servent de leur énergie vitale pour se soigner.

DÉVOREUR D'ÂME

CETTE CRÉATURE CADAVERIQUE EMPRISONNE L'ÂME d'un humanoïde vivant dans sa cage thoracique. L'âme se manifeste sous la forme d'une petite effigie décharnée de la créature captive, qui se tord de douleur tandis que l'effroyable dévoreur la prive de son énergie vitale.

Dévoreur d'âme	Soldat d'élite niveau 11
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G	1 200 px
Initiative +8	Sens Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 224 ; péril 112	
CA 27 ; Vigueur 25, Réflexes 21, Volonté 26 ; cf. aussi âme protectrice	
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 15 ;	
Vulnérabilités radiant 5 (quand le dévoreur subit des dégâts radiants, l'ennemi qu'il a emprisonné bénéficie d'un jet de sauvegarde pour s'échapper)	
Jets de sauvegarde +2	
VD 6	
Points d'action 1	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.	
✧ Piège spirituel (simple ; à volonté) ✦ nécrotique	
Distance 5 ; vise un humanoïde vivant ; +15 contre Vigueur ; 1d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est emprisonnée (sauvegarde annule). La créature emprisonnée est retirée du jeu et ne peut entreprendre aucune action. Si elle réussit un jet de sauvegarde, elle s'échappe et apparaît dans une case inoccupée de son choix adjacente au dévoreur d'âme. Une créature captive s'échappe automatiquement quand le dévoreur d'âme est détruit. Le dévoreur ne peut emprisonner qu'une créature à la fois.	
✧ Rupture de l'âme (simple ; utilisable uniquement après que le dévoreur d'âme s'est servi d'âme dévorée, et seulement au même tour de jeu ; à volonté) ✦ nécrotique, terreur	
Explosion de proximité 1 ; +15 contre Volonté ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dévoreur d'âme. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas immobilisée.	
Âme dévorée (mineure ; à volonté) ✦ guérison, nécrotique	
Le dévoreur d'âme inflige 10 dégâts nécrotiques à une créature qu'il a emprisonnée (cf. <i>piège spirituel</i>). Il peut alors regagner 10 points de vie ou utiliser <i>rupture de l'âme</i> . Une créature tuée par ce pouvoir ne peut pas être ramenée à la vie par le rituel Rappel à la vie.	
Âme protectrice	
Le dévoreur d'âme bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses tant qu'il dispose d'un captif (cf. <i>piège spirituel</i>).	
Alignement mauvais	Langues commun
Compétences Discrétion +11	
For 20 (+10)	Dex 12 (+6)
Con 16 (+8)	Int 16 (+8)
	Sag 11 (+5)
	Cha 24 (+12)

TACTIQUE DU DÉVOREUR D'ÂME

Un dévoreur d'âme utilise *piège spirituel*, puis *âme dévorée* pour infliger des dégâts à la créature emprisonnée. Il emploie ensuite l'énergie qu'il absorbe en dévorant l'âme pour se soigner ou utiliser *rupture de l'âme*. Si son captif parvient à s'échapper, le monstre utilise à nouveau *piège spirituel*.

DÉVOREUR VISCÉREUX

CE DÉVOREUR ENROULE SES INTESTINS SUPPURANTS autour de ses ennemis. Les bouches avides qui les terminent se referment sur leur chair, permettant au monstre d'absorber l'énergie vitale de ses proies. Une fois ses victimes mortes, il peut se délecter goulûment de leurs entrailles.

Dévoreur viscéreux	Contrôleur niveau 12
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M	700 px
Initiative +8	Sens Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 124 ; péril 62	
CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 23, Volonté 24 ; cf. aussi viscères protecteurs	
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 15 ;	
Vulnérabilités radiant 5	
VD 6	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
+16 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.	
⊕ Viscère affamé (mineure ; à volonté)	
+16 contre CA ; la créature enroule un intestin préhensile autour de la cible ; 1d4 + 5 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Un dévoreur viscéreux dispose de quatre appendices de ce genre et peut saisir jusqu'à quatre créatures, à moins qu'il ne décide d'en utiliser plusieurs contre la même cible (auquel cas chaque appendice supplémentaire lui impose un malus de -2 aux tests d'évasion).	
Viscère dévorant (mineure 1/round ; à volonté) ✦ guérison, nécrotique	
Le dévoreur viscéreux absorbe l'énergie vitale de toute cible vivante qu'il étreint. Une cible étreinte subit 5 dégâts nécrotiques par appendice viscéral qui l'étreint et le dévoreur viscéreux regagne autant de points de vie.	
Viscères protecteurs	
Le dévoreur viscéreux bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses tant qu'il étreint une ou plusieurs créatures.	
Alignement mauvais	Langues commun
Compétences Discrétion +13	
For 18 (+10)	Dex 15 (+8)
Con 20 (+11)	Int 12 (+7)
	Sag 9 (+5)
	Cha 17 (+9)

TACTIQUE DU DÉVOREUR VISCÉREUX

Cette créature échange des actions simples ou des actions de mouvement contre des actions mineures, utilisant son pouvoir de *viscère affamé* jusqu'à trois fois par round. Si un seul adversaire est à portée, le monstre tente de s'en saisir à l'aide de ses quatre appendices répugnants. S'il a plusieurs cibles sous la main, il tente d'en étreindre autant que possible. Quand la créature est en péril, elle utilise son pouvoir de *viscère dévorant* pour regagner des points de vie.

RESCAPÉS DE L'ÉPERONNEUR

Un dévoreur éperonneur commence la partie avec au moins une âme déjà embrochée sur ses pointes. Si l'âme parvient d'une façon ou d'une autre à échapper au monstre, son corps apparaît dans une case adjacente à lui. En tant que MD, vous pouvez utiliser l'âme rescapée tel un outil narratif. Le corps peut appartenir à un individu que les PJ recherchaient, à moins qu'il ne transporte quelque chose de précieux. Si on le guérit ou si on le ramène à la vie, cet individu peut rester dans les parages assez longtemps pour parler aux PJ, les accompagner ou même les trahir (à votre guise).

DÉVOREUR ÉPERONNEUR

QUAND UN DÉVOREUR ÉPERONNEUR TUE UNE CRÉATURE, le cadavre s'évanouit et son fantôme apparaît, empalé sur l'une des pointes du monstre. Ce dernier se nourrit de ces âmes qui hurlent de douleur et disparaissent dans un éclair de lumière quand elles sont entièrement consommées.

Dévoreur éperonneur Soldat d'élite (meneur) niveau 20

Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille TG 5 600 px

Initiative +11 Sens Perception +15 ; vision dans le noir

Éperons protecteurs aura 10 ; le dévoreur éperonneur et tous les alliés pris dans l'aura bénéficient à toutes leurs défenses d'un bonus égal à la moitié du nombre d'âmes empalées sur les pointes du monstre.

Pv 376 ; péril 188

CA 38 ; Vigueur 37, Réflexes 29, Volonté 34 ; cf. aussi éperons protecteurs ci-dessus

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 20 ;

Vulnérabilités radiant 10 (quand le dévoreur éperonneur subit des dégâts radiants, la dernière âme embrochée sur ses pointes a droit à un jet de sauvegarde pour s'en échapper)

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +26 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts. Si l'attaque réduit une cible humanoïde vivante à 0 point de vie (ou moins), celle-ci disparaît et devient une âme éperonnée, embrochée sur le dévoreur (cf. âme éperonnée).

⬅ Dislocation de l'âme (simple ; se recharge quand le dévoreur éperonneur utilise âme dévorée) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 3 ; +24 contre Volonté ; 5d8 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dévoreur éperonneur. Effet secondaire : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Âme dévorée (simple ; à volonté) ♦ guérison

Le dévoreur éperonneur tue instantanément la plus ancienne des âmes embrochées sur ses pointes et regagne 75 points de vie. Le cadavre de la créature apparaît sur une case adjacente au dévoreur.

Âme éperonnée

Le dévoreur éperonneur commence la rencontre avec une âme éperonnée et peut en embrocher jusqu'à quatre. Une âme éperonnée ne peut entreprendre aucune action et s'échappe quand le dévoreur est détruit. Quand l'âme d'une créature s'échappe, son corps apparaît dans une case inoccupée adjacente au monstre, dans le même état qu'au moment où elle a disparu.

Alignement mauvais

Langues commun

For 29 (+19) Dex 8 (+9) Sag 11 (+10)

Con 20 (+15) Int 20 (+15) Cha 26 (+18)

TACTIQUE DU DÉVOREUR ÉPERONNEUR

Ce collectionneur d'âmes se jette dans la bataille en concentrant ses attaques sur un adversaire à la fois, pour créer d'autres âmes embrochées. Quand il est en péril, il utilise âme dévorée pour se soigner, puis dépense son point d'action pour se servir de dislocation de l'âme.

RENCONTRES DE GROUPE

Bien qu'un dévoreur soit rongé par une faim insatiable d'êtres vivants, il sait pertinemment qu'une bonne alliance peut lui être profitable.

Rencontre de niveau 11 (3 025 px)

- ♦ 1 dévoreur d'âme (soldat d'élite de niveau 11)
- ♦ 1 seigneur vampire (franc-tireur d'élite de niveau 11)
- ♦ 5 traque-sang vampiriens (sbires de niveau 10)

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- ♦ 2 dévoreurs viscéreux (contrôleurs de niveau 12)
- ♦ 1 arachnomancien drow (artilleur de niveau 13)
- ♦ 3 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)

(De haut en bas) dévoreur éperonneur,
dévoreur d'âme et dévoreur viscéreux



PROFONDÉMENT MALÉFIQUES ET CORROMPUS, les diables sont les serviteurs rebelles des dieux qui vivent aujourd'hui dans les Neuf Enfers, l'un des plus sombres dominions de la Mer Astrale. Ces monstres sont de toutes sortes, du plus misérable diabolotin aux formidables archidiabes connus sous le nom de Seigneurs des Neuf, dont chacun gouverne l'un des Enfers. Le plus grand de ces seigneurs infernaux est le dieu Asmodée, prince de Nessus, le neuvième enfer. Il y a bien longtemps, Asmodée était un puissant serviteur divin qui décida de se rebeller contre son dieu tutélaire et, à la tête d'une armée décidée, il finit par terrasser son maître. Pour leur trahison, ses disciples et lui furent maudits, affublés de formes monstrueuses et incarcérés dans les ruines fumantes du dominion du dieu assassiné.

Les diables sont capables de quitter les Neuf Enfers, mais la tâche n'est pas de tout repos. Les puissants archidiabes peuvent les en faire sortir à grand renfort de magie infernale, mais certains empruntent également la poignée de portails magiques qui leur permettent de quitter leur plan (sachant que le nombre d'individus pouvant y passer est généralement modeste, même lorsque toutes les conditions sont réunies). Toutefois, la plupart des diables que l'on trouve en dehors des Neuf Enfers sont appelés dans le monde physique par des mortels maléfiques qui ont recours à de noirs rituels.

Les diables convoitent les âmes des mortels car pour chacune qu'ils parviennent à asservir, ils affaiblissent l'influence des dieux sur les mortels et gonflent la puissance des Neuf Enfers. Ils tourmentent et dévorent les âmes détournées pour nourrir leurs plus formidables œuvres infernales, qui incluent des constructions maléfiques et de terribles invocations. Ils se livrent une lutte acharnée pour moissonner un maximum d'âmes, et ainsi gagner faveurs et statut au sein de leur société, mais tous œuvrent dans le but d'en réunir pour le compte des Neuf Enfers. Certains diables poussent les mortels à leur offrir leur âme par la tyrannie, le désespoir et la terreur ; d'autres cherchent à anéantir les serviteurs des dieux bons et à réduire leur travail à néant ; enfin, d'autres encore jouent les tentateurs et les fourbes pour attiser l'ambition, le désir, la cupidité et l'orgueil des mortels.

Jadis, Asmodée et ses vassaux nouèrent de sombres pactes avec divers dieux du mal. Il n'est donc pas rare de trouver des diables au service de Baine, Gruumsh, Tiamat, Torog et Vecna. Les diables prennent toujours soin d'honorer leurs marchés ;

mais ils ont le chic pour remplir leur part du contrat, si bien que leurs débiteurs sont généralement pris à leur propre jeu.

DIABLE À CHÂÎNES

TOURMENTEURS SADIQUES, LES DIABLES À CHÂÎNES sont les geôliers et les bourreaux des Neuf Enfers. Ils cherchent à capturer leurs victimes vivantes afin de pouvoir leur faire subir les pires souffrances pendant des journées entières.

Diable à chaînes (kyton)		Franc-tireur niveau 11
Humanoïde immortel (diable) de taille M		600 px
Initiative +14	Sens Perception +7 ; vision dans le noir	
Pv 116 ; péril 58		
CA 25 ; Vigueur 22, Réflexes 24, Volonté 19		
Résistances feu 20		
VD 7 ; cf. aussi danse guerrière		
⊕ Chaîne cloutée (simple ; à volonté)	Allonge 2 ; +16 contre CA ; 2d4 + 7 dégâts.	
⊕ Double attaque (simple ; à volonté)	Le diable à chaînes effectue deux attaques de chaîne cloutée.	
⊕ Chaînes de vengeance (libre, lorsque le diable est en péril pour la première fois ; rencontre)	Le diable à chaînes effectue deux attaques de chaîne cloutée.	
⊕ Chaînes infernales (simple ; à volonté)	+14 contre Réflexes ; la cible est prise dans les chaînes et maîtrisée (sauvegarde annule). Le diable à chaînes ne peut maîtriser qu'une seule créature à la fois avec ce pouvoir.	
Danse guerrière (mineure ; à volonté)	Le diable à chaînes se décale de 1 case.	
Danse de défi (interruption immédiate, quand une attaque de corps à corps est effectuée contre le diable à chaînes ; se recharge après que le kyton a utilisé chaînes de vengeance)	Le diable à chaînes se décale de 1 case.	
Alignement mauvais	Langues universel	
Compétences Intimidation +11		
For 19 (+9)	Dex 24 (+12)	Sag 15 (+7)
Con 20 (+10)	Int 14 (+7)	Cha 13 (+6)

TACTIQUE DU DIABLE À CHÂÎNES

Ce diable frappe ses ennemis à l'aide de ses chaînes cloutées, en utilisant chaînes infernales pour maîtriser le plus gênant d'entre eux.



S'il renonce à son action de mouvement, il peut se décaler avant et après avoir porté une attaque. En dehors de son tour de jeu, il utilise *danse de défi* pour esquiver les attaques et *chaînes de vengeance* quand il est en péril pour la première fois.

CONNAISSANCE DES DIABLES À CHÂÎNES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les diables à chaînes (également connus sous le nom de kytos) se servent des chaînes cloutées qui les recouvrent pour frapper et maîtriser leurs adversaires.

DD 25 : certains diables à chaînes apprennent des rituels qui leur permettent d'animer les chaînes qui ne sont pas fixées à leur corps, qui se mettent alors à se tortiller comme des serpents.

RENCONTRES DE GROUPE

Les diables à chaînes fonctionnent à merveille avec les autres diables et créatures qui les laissent torturer leurs proies.

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

- ◆ 2 diables à chaînes (francs-tireurs de niveau 11)
- ◆ 4 prétoriens diables légionnaires (sbires de niveau 11)
- ◆ 1 célébrant langue-de-serpent (contrôleur de niveau 11)
- ◆ 4 fanatiques langue-de-serpent (sbires de niveau 12)

DIABLE À PIQUANTS

LES DIABLES À PIQUANTS SONT LES ÉCLAIREURS ET LES SENTINELLES des Neuf Enfers. Ils se réunissent sous forme de groupes de maraudeurs aux cris rauques, parcourant les cieux ardents et harcelant les proies qui leur tombent sous la main.

PETIT AVANT-GOÛT DES NEUF ENFERS

Les Neuf Enfers constituent l'un des dominions de la Mer Astrale. Ils sont entourés d'une épaisse fumée noire, et de l'autre côté de ce voile étouffant apparaît un vaste monde volcanique dont la surface brûlée et accidentée est recouverte de cendres. Il s'agit d'Avernus, le premier des Neuf Enfers, où une pluie de cendres ardentes tombe d'un ciel privé de soleil, où des forteresses de fer se dressent sur des îles situées au beau milieu de fleuves de lave. Les vaisseaux qui commettent l'imprudencia de s'en approcher de trop près finissent par quitter la Mer Astrale et se retrouvent à tomber du ciel d'Avernus, pour s'écraser sur le sol brûlant telles des météorites paresseuses. Certains timoniers de grand talent parviennent à négocier leur passage et se posent en toute sécurité sur les plaines de cendres, mais la meilleure façon de ne pas finir carbonisé est encore de distinguer l'influence astrale du Styx et d'en suivre le lit parmi les gorges de basalte. Le fleuve suit un cours très chaotique au travers d'Avernus et finit par plonger vers les Enfers inférieurs, chacun prenant la forme d'une caverne de la taille d'un continent dans ce monde bouillonnant.

Avernus, le premier Enfer, constitue en quelque sorte la surface de ce terrifiant dominion. C'est un monde volcanique empreint du sang et des vestiges d'un million de batailles, où des boules de feu tombent du ciel enfumé. L'archidiable Bel, véritable génie militaire, protège et dirige Avernus depuis une gigantesque citadelle de fer.

Une grande porte en fer située dans le flanc d'une montagne d'Avernus mène à Dis, le deuxième enfer. Dis est une cité entourée d'une enceinte de fer qui se situe dans une gigantesque caverne, sise à même le sol accidenté de la cavité. Dispater, le souverain des lieux, est connu pour être le plus prudent et le plus calculateur de tous les archidiabiles.

La caverne de Dis descend et s'élargit progressivement pour ouvrir sur la grande voûte de Minauros, le troisième Enfer. Une pluie grasse tombe sans cesse du plafond, si bien que le sol noir de Minauros prend la forme d'une vaste série de plages de vase, de marais et de fondrières bouillonnant parfois et dégageant des vapeurs délétères en raison de la chaleur souterraine. Le serpent et très vantard archidiable Mammon règne ici.

Phlegethos, le quatrième Enfer, se trouve bien en dessous des trois premiers. Des marches humides taillées dans les crevasses envahies de fumerolles nauséabondes de Minauros descendent de plusieurs kilomètres, pour donner sur une caverne embrasée où l'air est si chaud qu'il trouble la vue, où des cheminées volcaniques situées dans le plafond vomissent des cascades de lave. L'endroit appartient à l'archidiablesse Fierna, même si Bélial, son sinistre père, en est l'éminence grise.

Stygia est aussi profond que Phlegethos, mais se trouve à des centaines de kilomètres de son voisin ardent. Il est au-dessous de Dis, des escaliers lugubres de glace et de fer permettant d'aller de l'un à l'autre. Si le cinquième Enfer est sombre, il est également froid. En effet, la caverne de Stygia abrite une vaste mer gelée parsemée d'icebergs gigantesques. De faibles aurores bleu et vert de flammes givrées dansent au-dessus de la mer, projetant leurs longues ombres. Emprisonné au sein de l'un de ces formidables blocs de glace figure l'archidiable Levistus, à jamais incarcéré pour avoir trahi Asmodée.

Glasya, la fille d'Asmodée à la beauté diabolique, règne sur Malbolge, le sixième Enfer. Des canaux de glace longs de plusieurs centaines de kilomètres partent de Stygia pour rallier cette grande caverne, illuminée par de sinistres lampes à l'éclat jaune-vert qui sont suspendues au plafond tels de minuscules soleil

maladifs. Jadis, Malbolge était un vaste jardin et faisait la joie de la divinité qui gouvernait cette sphère avant Asmodée, mais aujourd'hui, sa beauté de façade ne saurait dissimuler une réalité fétide et répugnante : des arbres automnaux aux racines tortueuses, de belles tours blanches dont les créneaux sont recouverts de corps empalés, des mares étincelantes à l'eau empoisonnée, etc.

Maladomini, le septième Enfer, est un incroyable dédale de tunnels sinueux larges de plusieurs kilomètres. Ces passages s'enfoncent vers plusieurs des Enfers inférieurs, dont Malbolge, Cania et Nessus. Dans ces tunnels cyclopéens figurent des villes en ruine, des fleuves de fange et de vastes étendues de terre exploitées jusqu'à l'os. La terre suppure un ichor noir et les nuées de mouches ne laissent aucun répit. Ici règne l'archidiable Belzébut, une monstrueuse limace dénuée de toute compassion.

Le royaume gelé de Stygia a des airs de paradis comparé à Cania, le huitième Enfer. Cet immense golfe situé au plus profond du monde est lui aussi un domaine du froid, où des glaciers de plusieurs centaines de mètres de haut parcourent un paysage sinistre et parfaitement hostile pour la plupart des formes de vie. Méphistophélès, un archidiable à la beauté cruelle, dirige Cania depuis un palais de glace éclairé par des lueurs infernales crépitantes.

Enfin, les plus sombres failles de Cania, profondes de centaines de kilomètres, ouvrent sur Nessus, le neuvième et dernier Enfer. Il s'agit là de la demeure du tyran divin Asmodée, le père de tous les diables. Nessus est un immense dédale vertical de gouffres si larges et profonds qu'ils prennent racine dans les feux bouillonnants situés au cœur de la sphère maudite. Enfin, de grandes cités infernales et armées diaboliques se dissimulent au sein de ces profondeurs embrasées.



(De gauche à droite) succube, diable guerroyeur et diable à piquants

Diable à piquants (spinagon)

Franc-tireur niveau 6

Humanoïde immortel (diable) de taille M 250 px

Initiative +7 Sens Perception +10 ; vision dans le noir

Pv 70 ; péril 35

CA 20 ; Vigueur 18, Réflexes 16, Volonté 16

Résistances feu 20

VD 5, vol 7 (stationnaire)

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+11 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts.

✧ Volée de piquants (simple ; à volonté) ✧ feu, poison

Ce diable lance des piquants qui prennent feu dans les airs. Distance 10 ; +9 contre Réflexes ; 1d10 dégâts plus 1d6 dégâts de feu, et le diable à piquants a le droit d'effectuer une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +9 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Alignement mauvais Langues universel

For 18 (+7) Dex 15 (+5) Sag 14 (+5)

Con 14 (+5) Int 10 (+3) Cha 11 (+3)

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

✧ 2 diables à piquants (francs-tireurs de niveau 6)

✧ 1 mystique palustre vertécaille (contrôleur de niveau 6)

✧ 2 cogneurs noirécailles (brutes de niveau 6)

DIABLE BARBU

FAROUCHES GUERRIERS DES NEUF ENFERS, les diables barbus sont les gardes et troupes d'assaut de puissants diables ou mortels maléfiques. Ce sont des créatures violentes et courroucées qui savourent chacun de leurs combats.

Diable barbu (barbazu)

Soldat niveau 13

Humanoïde immortel (diable) de taille M 800 px

Initiative +10 Sens Perception +14 ; vision dans le noir

Barbe de tentacules aura 1 ; les ennemis qui sont adjacents au diable barbu au début de leur tour de jeu subissent 5 dégâts.

Pv 129 ; péril 64 ; cf. aussi *frénésie guerrière*

CA 29 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 23

Résistances feu 20

VD 6

⊕ Coutille (simple ; à volonté) ✧ arme

Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d4 + 5 dégâts, puis la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable barbu et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+18 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Frénésie guerrière

Quand le diable barbu est en péril, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 5 dégâts supplémentaires au moyen de ses attaques de corps à corps.

Collaboration diabolique

Les alliés adjacents au diable barbu bénéficient d'un bonus de +2 à la CA.

Alignement mauvais Langues universel

Compétences Intimidation +11

For 20 (+11) Dex 15 (+8) Sag 16 (+9)

Con 17 (+9) Int 10 (+6) Cha 11 (+6)

Équipement coutille

TACTIQUE DU DIABLE À PIQUANTS

Les diables à piquants n'aiment pas se battre au corps à corps et préfèrent cribler leurs victimes de piquants enflammés et empoisonnés. Ce n'est qu'une fois leur adversaire en péril qu'ils descendent au sol pour lacérer le malheureux de leurs griffes.

CONNAISSANCE DES DIABLES À PIQUANTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les diables à piquants (également connus sous le nom de spinagons) sont généralement des diables convoqués car ils sont relativement faibles et faciles à contrôler au moyen de promesses de destruction et de pillage.

DD 20 : à l'instar de la plupart des diables, les spinagons aiment tourmenter les créatures dont ils croisent la route. Ce sont des éclaireurs aériens et des francs-tireurs des armées des Neuf Enfers qui harcèlent leurs adversaires au moyen de volées de piquants venimeux et embrasés.

RENCONTRES DE GROUPE

Bien que des hordes entières de diables à piquants soient monnaie courante dans les Neuf Enfers, on les rencontre surtout en petit nombre dans le monde matériel, généralement en compagnie d'autres créatures mauvaises.

TACTIQUE DU DIABLE BARBU

Le diable barbu est un combattant de corps à corps sans détour, formé pour protéger les alliés adjacents en utilisant *collaboration diabolique*. Il ne recourt à ses attaques de griffes que s'il perd sa coutille.

CONNAISSANCE DES DIABLES BARBUS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les diables barbus (également connus sous le nom de barbazus) comptent parmi les diables les plus faibles, mais ce sont des combattants violents et dangereux. La couille de ce monstre est une arme corrompue qui provoque de terribles hémorragies.

DD 25 : les diables barbus sont des suiveurs, pas des meneurs, si bien qu'ils se cantonnent généralement à des rôles de gardes et de troupes de choc. Ils cherchent rarement à tenter ou séduire les mortels, préférant instiller la terreur au moyen d'un bon carnage.

RENCONTRES DE GROUPE

Les diables barbus sont généralement les gros bras de diables ou de félons plus malins.

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- ♦ 3 diables barbus (soldats de niveau 13)
- ♦ 2 yeux de lynx maléficiés yuan-tis (artilleurs de niveau 13)

DIABLE GELÉ

LES DIABLES GELÉS SONT ORIGINAIRES DES ÉTENDUES GLACÉES de Cania, le huitième royaume des Neuf Enfers. Généraux infernaux et mortels maléfiques s'en servent de gardes du corps et de champions, sans compter que ces monstres prennent bien souvent la tête de diables inférieurs au champ de bataille. Toutefois, ce sont de mauvais officiers car ils méprisent les diables plus faibles qu'eux-mêmes qu'ils relèguent au rang de simple chair à canon.

Diable gelé (gelugon)		Soldat niveau 20
Humanoïde immortel (diable) de taille G		2 800 px
Initiative +18		Sens Perception +13 ; vision dans le noir
Aura de froid (froid) aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.		
Pv 195 ; péril 97		
CA 36 ; Vigueur 33, Réflexes 31, Volonté 29		
Immunités froid ; Résistances feu 20		
VD 8		
⚡ Pique glacée (simple ; à volonté) ♦ arme, froid		
Allonge 3 ; +27 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).		
⚡ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +25 contre CA ; 1d6 + 7 dégâts.		
❄ Souffle glacial (simple ; recharge ⚡ : ⚡ : ⚡ : ⚡) ♦ froid		
Décharge de proximité 5 ; +23 contre Vigueur ; 2d6 + 7 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).		
❄ Injonction glaciale (mineure ; recharge ⚡ : ⚡) ♦ froid		
Explosion de proximité 5 ; +23 contre Volonté ; la cible subit 5 dégâts de froid continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).		
Alignement mauvais	Langues universel	
Compétences Endurance +23		
For 25 (+17)	Dex 22 (+16)	Sag 17 (+13)
Con 27 (+18)	Int 15 (+12)	Cha 19 (+14)
Équipement pique		

TACTIQUE DU DIABLE GELÉ

Le diable gelé préfère mener ses propres combats, recourant à ses pouvoirs pour affecter un grand nombre d'ennemis en même temps. Il utilise *injonction glaciale* pour immobiliser les combattants les plus redoutables et attaque les cibles vulnérables grâce à son allonge et sa vitesse. S'il ne sait que faire d'une action de mouvement, il réutilise *injonction glaciale* à son tour de jeu. Il profite du froid engourdissant que dégage sa pique et de son *souffle glacial* pour ralentir ses ennemis et les empêcher de fuir.

CONNAISSANCE DES DIABLES GELÉS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : s'ils se sentent particulièrement à l'aise dans les étendues gelées de Cania, les diables gelés (également connus sous le nom de gelugons) ne sont pas affectés par les climats plus chauds. Où qu'ils aillent, ils emportent un peu de Cania avec eux sous la forme de l'aura de froid qui les entoure.

DD 25 : les diables gelés respectent grandement le pouvoir et ne souffrent ni la faiblesse ni la fragilité, qu'il s'agisse de leurs alliés ou de leurs ennemis. Quand ils ont affaire à plusieurs adversaires à la fois, ils commencent généralement par s'en prendre au plus faible d'entre eux.

RENCONTRES DE GROUPE

Les diables gelés sont agacés par la simple présence des diables qui leur sont inférieurs et ne travaillent avec eux qu'à contrecœur.

Rencontre de niveau 19 (13 600 px)

- ♦ 2 diables gelés (soldats de niveau 20)
- ♦ 2 magi de feu infernal cambions (artilleurs de niveau 18)
- ♦ 2 gargouilles nabassu (chasseurs de niveau 18)

DIABLE GUERROYEUR

CHAMPIONS DES NEUF ENFERS, les diables guerroyeurs n'obéissent qu'aux diantrefosses et aux archidiabes. De plus, ils prennent la tête des troupes de diables inférieurs lorsqu'il s'agit de se débarrasser d'ennemis qui déjouent les plans de leur maître. Les diables guerroyeurs qui finissent dans le monde physique occupent parfois une place de seigneur de guerre ou de général, prenant alors en main les armées de tyrans maléfiques.

Diable guerroyeur (malbranche)		Brute (meneur) niveau 22
Humanoïde immortel (diable) de taille G		4 150 px
Initiative +17		Sens Perception +15 ; vision dans le noir
Pv 255 ; péril 127		
CA 35 ; Vigueur 34, Réflexes 32, Volonté 30		
Résistances feu 30		
VD 8, vol 8 (maladroit)		
⬇ Griffes (simple ; à volonté)		
+26 contre CA ; 1d6 + 8 dégâts.		
⬇ Trident (simple ; recharge ⚡ : ⚡ : ⚡) ♦ arme		
Allonge 2 ; +26 contre CA ; 4d4 + 8 dégâts et 5 dégâts continus (sauvegarde annule), puis la cible glisse dans une case adjacente au diable guerroyeur et se retrouve à terre.		
➤ Ennemi assiégé (mineure ; à volonté)		
Distance mire ; réussite automatique ; la cible est marquée, et les alliés du diable guerroyeur bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués contre celle-ci jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le diable guerroyeur en marque une nouvelle.		
➤ Permutation diabolique (mouvement ; à volonté) ♦ téléportation		
Distance 20 ; le diable guerroyeur et un diable allié situé à portée échangent leurs places.		
➤ Tactique infernale (mineure ; recharge ⚡ : ⚡)		
Distance 10 ; affecte jusqu'à 2 diables alliés d'un niveau inférieur ou égal à celui du diable guerroyeur ; chaque cible peut entreprendre une action de mouvement ou effectuer une attaque de base.		
Alignement mauvais	Langues universel	
Compétences Intimidation +20		
For 27 (+19)	Dex 23 (+17)	Sag 19 (+15)
Con 25 (+18)	Int 15 (+13)	Cha 18 (+15)
Équipement trident		

TACTIQUE DU DIABLE GUERROYEUR

Malgré leur apparence bestiale, les diables guerroyeurs sont de remarquables tacticiens et de grands leaders. Ils utilisent *ennemi assiégé* et *tactique infernale* pour orienter leurs troupes vers les adversaires dangereux, mais n'hésitent pas à se jeter dans la mêlée dès

lors que c'est le bon moment, en utilisant *permutation diabolique* pour échanger leur place avec un diable inférieur (qui a généralement la mobilité suffisante pour s'enfoncer dans les rangs ennemis).

CONNAISSANCE

DES DIABLES GUERROYEURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : les diables guerroyeurs (également connus sous le nom de malbranches) comptent parmi les plus puissants diables et sont fréquemment convoqués par les mortels.

RENCONTRES DE GROUPE

Les diables guerroyeurs servent souvent de « gros bras » pour les diantrefosses et archidiabes, à moins qu'ils commandent des contingents entiers de diables inférieurs.

Rencontre de niveau 21 (19 750 px)

- ◆ 1 diable guerroyeur (brute de niveau 22)
- ◆ 1 diable gelé (soldat de niveau 20)
- ◆ 2 diables osseux (contrôleurs de niveau 17)
- ◆ 12 décurions diables légionnaires (sbires de niveau 21)

DIABLE LÉGIONNAIRE

LES ARMÉES DES NEUF ENFERS sont principalement constituées de diables légionnaires, de cruels et impitoyables guerriers qui se réunissent en grand nombre, des plaines roussies d'Avernus aux gouffres les plus profonds de Nessus. Très disciplinés, ils n'ont aucune considération pour leur propre existence et ne vivent que pour écraser les ennemis de leurs maîtres sous leurs talons de fer.

Diable légionnaire, fantassin

Sbire niveau 6

Humanoïde immortel (diable) de taille M

63 px

Initiative +4 **Sens Perception** +4 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 22 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 17, **Volonté** 17 ; cf. aussi *défense d'escouade*

Résistances feu 5

VD 6, téléportation 3

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ◆ arme

+11 contre CA ; 5 dégâts.

Défense d'escouade

Le fantassin bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses quand il est adjacent à au moins un autre diable légionnaire.

Alignement mauvais

Langues universel

For 14 (+5)

Dex 12 (+4)

Sag 12 (+4)

Con 14 (+5)

Int 10 (+3)

Cha 12 (+4)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue

Diable légionnaire, prétorien

Sbire niveau 11

Humanoïde immortel (diable) de taille M

150 px

Initiative +6 **Sens Perception** +6 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 27 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 22, **Volonté** 22 ; cf. aussi *défense d'escouade*

Résistances feu 10

VD 6, téléportation 3

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ◆ arme

+16 contre CA ; 6 dégâts.

Défense d'escouade

Le prétorien bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses quand il est adjacent à au moins un autre diable légionnaire.

Alignement mauvais

Langues universel

For 14 (+7)

Dex 12 (+6)

Sag 12 (+6)

Con 14 (+7)

Int 10 (+5)

Cha 12 (+6)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue

Diable légionnaire, vétéran

Sbire niveau 16

Humanoïde immortel (diable) de taille M

350 px

Initiative +9

Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 32 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 27, **Volonté** 27 ; cf. aussi *défense d'escouade*

Résistances feu 10

VD 7, téléportation 3

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ◆ arme

+21 contre CA ; 7 dégâts.

Défense d'escouade

Le vétéran bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses quand il est adjacent à au moins un autre diable légionnaire.

Alignement mauvais

Langues universel

For 14 (+10)

Dex 12 (+9)

Sag 12 (+9)

Con 14 (+10)

Int 10 (+8)

Cha 12 (+9)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue

Diable légionnaire, décurion

Sbire niveau 21

Humanoïde immortel (diable) de taille M

800 px

Initiative +11

Sens Perception +11 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 37 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 32, **Volonté** 32 ; cf. aussi *défense d'escouade*

Résistances feu 15

VD 7, téléportation 3

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ◆ arme

+26 contre CA ; 8 dégâts.

Défense d'escouade

Le décurion bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses quand il est adjacent à au moins un autre diable légionnaire.

Alignement mauvais

Langues universel

For 14 (+12)

Dex 12 (+11)

Sag 12 (+11)

Con 14 (+12)

Int 10 (+10)

Cha 12 (+11)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue

TACTIQUE DU DIABLE LÉGIONNAIRE

Les diables légionnaires sont des soldats disciplinés qui collaborent à merveille pour vaincre leurs adversaires. Ils sont capables de se téléporter sur de courtes distances pour bénéficier de la prise en tenaille ou se placer près d'un allié et profiter de *défense d'escouade*.

CONNAISSANCE

DES DIABLES LÉGIONNAIRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les diables légionnaires constituent l'infanterie des Neuf Enfers. Des centaines d'entre eux garnissent les forteresses et citadelles qui veillent sur ce sinistre dominion.

DD 20 : les diables légionnaires adhèrent totalement au principe de hiérarchie et prennent rarement des initiatives personnelles. Ils suivent donc leurs ordres à la lettre.

RENCONTRES DE GROUPE

Des bataillons entiers de diables légionnaires veillent sur les temples du mal, servent des suzerains diaboliques et sèment le désordre dans les régions sans défense.

Rencontre de niveau 6 (1 350 px)

- ◆ 4 fantassins diables légionnaires (sbires de niveau 6)
- ◆ 2 hérétiques tieffelins (artilleurs de niveau 6)
- ◆ 2 glaives noirs tieffelins (chasseurs de niveau 7)

Rencontre de niveau 21 (16 150 px)

- ◆ 8 décurions diables légionnaires (sbires de niveau 21)
- ◆ 2 diables gelés (soldats de niveau 20)
- ◆ 1 diable guerroyeur (brute de niveau 22)

DIABLE OSSEUX

LES DIABLES OSSEUX SONT D'IMPITOYABLES SURVEILLANTS chargés d'encadrer des êtres inférieurs afin de s'assurer de leur obéissance. Dans les Neuf Enfers, ils constituent une sorte de classe moyenne de contremaîtres et de chefs de corvée qui rendent des comptes à des diables mineurs, mais on les trouve aussi au service de puissants mortels tyranniques surveillant les troupes en quête du plus petit signe de perfidie et d'incompétence.

Diable osseux (osyluth) Contrôleur (meneur) niveau 17

Humanoïde immortel (diable) de taille G 1 600 px

Initiative +12 Sens Perception +15 ; vision dans le noir

Aura de terreur (terreur) aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Aura d'obédience (charme, guérison) aura 5 ; les diables osseux y sont immunisés ; tout diable en péril pris dans l'aura au début de son tour de jeu subit 10 dégâts mais bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque et inflige 5 dégâts supplémentaires aux attaques de corps à corps jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Si un diable est tué par cette aura, le diable osseux regagne 10 points de vie.

Pv 165 ; péril 82

CA 31 ; Vigueur 29, Réflexes 26, Volonté 27

Résistances feu 20

VD 8, téléportation 8

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 1d6 + 7 dégâts.

⬇ Dard venimeux (simple ; à volonté) ⬆ poison

Allonge 2 ; +20 contre Vigueur ; 1d6 + 7 dégâts, puis la cible subit 10 dégâts de poison continus et un malus de -4 en Volonté (sauvegarde annule les deux).

⬇ Double attaque (simple ; à volonté)

Le diable osseux effectue deux attaques de griffes. Si les deux touchent la même cible, il a droit à une attaque secondaire de dard venimeux contre celle-ci.

➤ Focus infernal (mineure ; à volonté)

Distance 5 ; +18 contre Volonté ; la cible subit un malus de -5 à toutes les défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable osseux.

Alignement mauvais Langues universel

Compétences Intimidation +18, Intuition +15

For 25 (+15) Dex 18 (+12) Sag 15 (+10)

Con 21 (+13) Int 11 (+8) Cha 20 (+13)

TACTIQUE DU DIABLE OSSEUX

Le diable osseux vise ses ennemis à l'aide de *focus infernal* au début de l'affrontement pour les rendre plus vulnérables à ses attaques tout en les submergeant à l'aide de son *aura de terreur*. Dès que possible, il tente d'utiliser sa *double attaque*. Enfin, dès que ses alliés sont en péril, il a recours à son *aura d'obédience* pour les galvaniser.

CONNAISSANCE DES DIABLES OSSEUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les diables osseux (également connus sous le nom d'osyluths) sont des créatures intelligentes et patientes, qui se laissent rarement prendre au dépourvu. Ils s'assurent que les diables mineurs obéissent à leurs supérieurs et affrontent leurs adversaires avec le zèle et la soif de sang qui les caractérisent. Faisant montre d'une loyauté sans faille à l'égard de leurs seigneurs, les diables osseux sont de bien sévères contremaîtres.

DD 25 : tous les diables mineurs détestent au plus haut point les diables osseux en raison de leur sévérité. Ils s'entourent d'une aura de terreur qui fait trembler leurs ennemis, sans compter que leur dard venimeux peut décourager les plus endurcis de leurs adversaires.

RENCONTRES DE GROUPE

Les diables osseux jouent des rôles de surveillants pour le compte de diables puissants et gardent donc un œil sur les activités de diables inférieurs. Parfois, de petits groupes de ces créatures ont une charge d'inquisiteurs itinérants et poussent les plus hésitants au combat.

Rencontre de niveau 16 (7 600 px)

♦ 1 diable osseux (contrôleur de niveau 17)

♦ 5 diables barbus (soldats de niveau 13)

♦ 1 magus de feu infernal cambion (artilleur de niveau 18)

DIABLOTIN

LES DIABLOTINS SONT LES ÉMISSAIRES ET LES ESPIONS de diables plus puissants. Les mortels passent souvent des marchés avec ces créatures en pensant qu'il est facile de les contrôler. Toutefois, la plupart des diabolotins sont fidèles aux seigneurs des Neuf Enfers et non à leur soi-disant maître mortel.

Les diabolotins sont de véritables brandons de discorde et aiment se jouer des mortels afin de leur nuire.



(De gauche à droite) diable légionnaire, diable gelé et diabolotin

Diablotin**Chasseur niveau 3**

Humanoïde immortel (diable) de taille TP

150 px

Initiative +8

Sens Perception +8 ; vision dans le noir

Pv 40 ; péril 20

CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 15, Volonté 15

Résistances feu 15

VD 4, vol 6 (stationnaire)

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 0 ; +7 contre CA ; 1d6 + 1 dégâts.

⊕ Dard caudal (simple ; se recharge quand le diablotin utilise disparition) ⊕ poison

Allonge 0 ; +8 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et le diablotin effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +5 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus et un malus de -2 en Volonté (sauvegarde annule les deux).

Disparition (simple ; à volonté) ⊕ illusion

Le diablotin devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Alignement mauvais

Langues commun, universel

Compétences Arcanes +9, Bluff +9, Discrétion +9

For 12 (+2)

Dex 17 (+4)

Sag 14 (+3)

Con 16 (+4)

Int 16 (+4)

Cha 16 (+4)

TACTIQUE DU DIABLOTIN

Les diabolins répugnent à se battre. Quand ils y sont forcés, ils utilisent *disparition* pour devenir invisibles et attendent qu'un adversaire soit distrait avant de l'attaquer à l'aide de leur *dard caudal*. Si la bataille tourne mal, ils n'hésitent pas à prendre la fuite.

CONNAISSANCE DES DIABLOTINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les diabolins s'associent avec les mortels en quête de puissance magique. En aidant leur « maître » à gagner de nouveaux sorts ou à mettre la main sur des objets magiques, ils entretiennent sa soif de pouvoir qui le mènera à commettre des méfaits.

DD 20 : les diabolins ont des connaissances impressionnantes en matière de magie. Ils tirent la majeure partie de leurs informations d'autres diables, de leur expérience ou de leur travail d'espionnage.

RENCONTRES DE GROUPE

Les diabolins apparaissent parfois en groupe, mais ils servent le plus souvent d'autres créatures maléfiques.

Rencontre de niveau 3 (750 px)

- ⊕ 1 diablotin (chasseur de niveau 3)
- ⊕ 1 sorcier goblin (contrôleur de niveau 3)
- ⊕ 1 goblin fendeur de crânes (soldat de niveau 3)
- ⊕ 2 hommes d'armes gobelins (francs-tireurs de niveau 1)
- ⊕ 4 coupe-jarrets gobelins (sbires de niveau 1)

DIANTREFOSSE

ARISTOCRATES DES NEUF ENFERS, les diantrefosses forment la classe dirigeante qui veille sur un grand nombre de diables inférieurs. Seuls les archidiabls connus sous le nom de Seigneurs des Neuf ont un statut supérieur au leur.

Chaque diantrefosse est le seigneur d'un grand domaine au sein de l'un des Neuf Enfers, et donc le vassal de l'archidiabls qui en est le suzerain. Un diantrefosse est généralement à la tête d'une ville, d'une forteresse ou d'une légion importante, à moins qu'il serve de sénéchal ou de conseiller auprès d'un archidiabls. À l'exception d'Asmodée, aucun des Seigneurs des Neuf n'a à ses ordres plus d'une douzaine de ces terrifiantes créatures.

En qualité de seigneurs, barons, vizirs et généraux des Neuf Enfers, les diantrefosses affrontent rarement des aventuriers en personne. Ils mettent en œuvre les machinations diaboliques, ne se dévoilant que si leurs plans tournent mal ou lorsque leurs intrigues portent enfin leurs fruits. Dans les Enfers, ils commandent un nombre important de diables inférieurs. Enfoncer les défenses de la redoute d'un tel monstre avant de le terrasser constitue assurément un exploit épique.

Diantrefosse**Soldat d'élite (meneur) niveau 26**

Humanoïde immortel (diable) de taille G

18 000 px

Initiative +22

Sens Perception +23 ; vision dans le noir

Aura de feu (feu) aura 5 ; les ennemis qui entrent ou débute leur tour de jeu dans l'aura subissent 15 dégâts de feu.

Aura de terreur (terreur) aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Pv 486 ; péril 243

CA 44 ; Vigueur 42, Réflexes 38, Volonté 40

Résistances feu 30, poison 15

Jets de sauvegarde +2

VD 12, vol 12 (maladroit), téléportation 10

Points d'action 1

⊕ Masse d'armes embrasée (simple ; à volonté) ⊕ arme, feu

Allonge 2 ; +33 contre CA ; 2d10 + 11 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⊕ Dard caudal (simple ; à volonté) ⊕ poison

Allonge 2 ; +33 contre CA ; 1d6 + 11 dégâts, et le diantrefosse effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +29 contre Vigueur ; la cible subit 15 dégâts de poison continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).

⊕ Frénésie du diantrefosse (simple ; à volonté)

Le diantrefosse effectue une attaque de masse d'armes embrasée et une attaque de dard caudal.

⊕ Aiguillon de frayer (mineure ; à volonté) ⊕ terreur

Distance 5 ; +30 contre Volonté ; la cible subit un malus de -5 à toutes les défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diantrefosse.

⊕ Injonction irrésistible (mineure 1/round ; à volonté) ⊕ charme, feu

Distance 10 ; vise un diable allié d'un niveau inférieur à celui du diantrefosse ; la cible glisse de 5 cases et explose, infligeant 2d10 + 5 dégâts de feu à toutes les créatures prises dans une explosion de proximité 2. Le diable qui explose est détruit.

Convocations infernales (simple ; rencontre)

Le diantrefosse convoque un groupe de diables alliés. Ces derniers lancent l'initiative pour déterminer leur place dans l'ordre d'initiative et bénéficient d'un bonus de +4 aux jets d'attaque tant que le diantrefosse est en vie. Ils restent jusqu'à ce qu'ils soient tués, renvoyés par le diantrefosse (action libre) ou que la rencontre prenne fin. Les PJ ne gagnent pas de points d'expérience pour avoir tué ces créatures convoquées. Le diantrefosse choisit de convoquer l'un des groupes suivants de diables :

- ⊕ 8 décurions diables légionnaires (niveau 21) ou
- ⊕ 2 diables guerroyeurs (niveau 22) ou
- ⊕ 1 diable guerroyeur (niveau 22) et 4 décurions diables légionnaires (niveau 21)

Téléportation tactique (simple ; recharge ☐☐☐☐) ⊕ téléportation

Le diantrefosse peut téléporter jusqu'à 2 alliés situés dans un rayon de 10 cases. Les cibles réapparaissent dans le même rayon de 10 cases.

Alignement mauvais

Langues universel

Compétences Bluff +27, Intimidation +27, Intuition +23, Religion +24

For 32 (+24)

Dex 24 (+20)

Sag 20 (+18)

Con 27 (+21)

Int 22 (+19)

Cha 28 (+22)

Équipement masse d'armes embrasée, anneau sigillaire

TACTIQUE DU DIANTREFOSSE

Le diantrefosse combat ses ennemis au contact, notamment pour les prendre dans son *aura de terreur* et son *aura de feu*. Au premier round de combat, il dépense un point d'action pour lancer *convocations infernales*. Il utilise ensuite *aiguillon de frayeur* contre un adversaire en apparence coriace et *téléportation tactique* pour que deux alliés le prennent en tenaille. Avec l'action mineure qui lui reste, il utilise enfin *injonction irrésistible* sur un allié situé à portée.

Le diantrefosse alterne entre *aiguillon de frayeur* et *injonction irrésistible*, utilisant parfois les deux s'il lui reste une action de mouvement qu'il peut remplacer par une action mineure. Autrement, il se tourne vers *frénésie du diantrefosse* et se téléporte comme bon lui semble pour se mettre dans une meilleure position.

CONNAISSANCE DES DIANTREFOSSES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : les diantrefosses sont les nobles des Neuf Enfers. Chacun est le vassal de l'un des neuf archidiabes et se trouve à la tête d'une forteresse, d'une ville ou de l'armée de son maître.

RENCONTRES DE GROUPE

Les diantrefosses sont généralement accompagnés d'une escorte infernale constituée de diables inférieurs et de sbires asservis.

Rencontre de niveau 25 (42 900 px)

- ◆ 1 diantrefosse (soldat d'élite de niveau 26)
- ◆ 2 diables guerroyeurs (brutes de niveau 22)
- ◆ 2 traqueurs astraux (chasseurs de niveau 22)
- ◆ 2 harmonistes maruths (contrôleurs d'élite de niveau 22)



SUCCUBE

LES SUCCUBES POUSSENT LES MORTELS à accomplir des méfaits en recourant à leurs pouvoirs de métamorphose afin de se faire passer pour des hommes et des femmes très séduisants. Si la séduction et la trahison sont leurs spécialités, les succubes sont également des espions et des assassins de premier ordre.

Les succubes servent d'éclaireurs, de conseillers et même de concubines à de puissants diables. En raison de leur perfidie et de leur capacité de métamorphose, ce sont souvent les émissaires que l'on dépêche auprès de puissants mortels.

Succube

Contrôleur niveau 9

Humanoïde immortel (diable, métamorphe) de taille M 400 px

Initiative +8 Sens Perception +8 ; vision dans le noir

Pv 90 ; péril 45

CA 23 ; Vigueur 17, Réflexes 21, Volonté 23

Résistances feu 20

VD 6, vol 6

⊕ Contact corrupteur (simple ; à volonté)

+14 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts.

⊕ Baiser ensorcelant (simple ; à volonté) ◆ charme

+14 contre CA ; s'il touche, le succube a le droit d'effectuer une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire :*

+12 contre Volonté ; la cible ne peut attaquer le succube.

De plus, si elle lui est adjacente lorsque le diable est visé par une attaque de corps à corps ou à distance, elle s'interpose et devient la nouvelle cible de cette attaque. Les effets durent jusqu'à ce que le succube ou l'un de ses alliés attaque la cible, ou encore jusqu'à ce que le succube meure.

Si la cible est toujours sous l'effet du pouvoir à la fin de la rencontre, le succube peut le maintenir indéfiniment en l'embrassant une fois par jour. Il ne peut cependant affecter qu'une seule cible à la fois à l'aide de ce pouvoir.

✂ Domination (simple ; à volonté) ◆ charme

Distance 5 ; +12 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du succube.

Change-forme (mineure ; à volonté) ◆ métamorphose

Le succube est en mesure d'altérer son apparence physique pour prendre la forme d'un humanoïde de taille M, y compris d'un individu bien précis (cf. *Change-forme*, page 280).

Alignement mauvais Langues commun, universel

Compétences Bluff +15, Diplomatie +15, Intuition +13

For 11 (+4) Dex 18 (+8) Sag 19 (+8)

Con 10 (+4) Int 15 (+6) Cha 22 (+10)

TACTIQUE DU SUCCUBE

Une fois qu'il apparaît pour ce qu'il est vraiment, le succube est un adversaire mortel. Il est capable de manipuler les émotions d'ennemis d'origine mortelle, les dressant les uns contre les autres ou s'assurant leur loyauté au moyen d'un baiser langoureux.

En combat, le succube utilise d'abord *domination* sur un adversaire de taille. Ensuite, il a recours à *baiser ensorcelant* sur un ennemi dominé en le gardant près de lui pendant qu'il s'en prend aux autres adversaires à l'aide de son *contact corrupteur*.

RENCONTRES DE GROUPE

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

- ◆ 1 succube (contrôleur de niveau 9)
- ◆ 2 assassins langue-de-serpent (chasseurs de niveau 9)
- ◆ 2 boas broyeur (soldats de niveau 9)

DOPPELGANGER

MÉTAMORPHE ACCOMPLI, LE DOPPELGANGER peut provoquer la ruine de royaumes entiers par la duplicité et le subterfuge sans jamais avoir besoin de tirer l'épée.

Le comportement des doppelgangers ressemble beaucoup à celui des humains. Par conséquent, chacun d'entre eux a une personnalité bien distincte.

Doppelganger furtif		Franc-tireur niveau 3
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M		150 px
Initiative +6	Sens Perception +2	
Pv 45 ; péril 22		
CA 18 ; Vigueur 14, Réflexes 16, Volonté 16		
VD 6		
⚔ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme		
+8 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.		
† Feinte du métamorphe (mineure ; à volonté)		
+6 contre Réflexes ; jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, le doppelganger jouit d'un avantage de combat contre la cible.		
Avantage de combat		
Les attaques du doppelganger furtif infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose		
Le doppelganger est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un humanoïde de taille M, y compris d'un individu bien précis (cf. <i>Change-forme</i> , page 280).		
Alignement non aligné	Langues commun	
Compétences Bluff +10, Discrétion +9, Intuition +9		
For 11 (+1)	Dex 16 (+4)	Sag 12 (+2)
Con 13 (+2)	Int 10 (+1)	Cha 15 (+3)
Équipement épée courte		



TACTIQUE DU DOPPELGANGER FURTIF

Une fois que son subterfuge est éventé, un doppelganger furtif se sert de *feinte du métamorphe* pour jouir d'un avantage de combat et infliger des dégâts supplémentaires avant de s'écarter en se décalant. Il n'a aucun scrupule à s'enfuir si la bataille tourne court, utilisant son pouvoir de *change-forme* à la première occasion pour se fondre dans la foule.

Assassin doppelganger	Chasseur niveau 8
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M	
350 px	
Initiative +13	Sens Perception +10
Pv 69 ; péril 34	
CA 23 ; Vigueur 18, Réflexes 21, Volonté 21	
VD 6	
⚔ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme	
+13 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.	
† Feinte du métamorphe (mineure ; à volonté)	
+11 contre Réflexes ; jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, l'assassin doppelganger jouit d'un avantage de combat contre la cible.	
⚡ Esprit embrumé (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ charme	
Explosion de proximité 5 ; +11 contre Volonté ; l'assassin doppelganger est invisible pour la cible. Tant que le doppelganger maintient l'effet, qu'il n'attaque pas et qu'il n'est pas touché par une attaque, les cibles affectées sont incapables de le voir.	
Avantage de combat	
Les attaques de l'assassin doppelganger infligent 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose	
Le doppelganger est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un humanoïde de taille M, y compris d'un individu bien précis (cf. <i>Change-forme</i> , page 280).	
Alignement mauvais	Langues commun
Compétences Bluff +15, Discrétion +14, Intuition +12	
For 12 (+5)	Dex 21 (+9)
Con 15 (+6)	Int 13 (+5)
	Sag 12 (+5)
	Cha 19 (+8)
Équipement dague	

TACTIQUE DE L'ASSASSIN DOPPELGANGER

Un assassin doppelganger peut traquer le groupe, attendant le moment d'attirer une victime à l'écart pour l'assassiner et prendre sa place. Il peut aussi se faire passer pour un allié potentiel ou un individu dans le besoin. Une fois sa véritable nature dévoilée, il utilise *feinte du métamorphe* pour jouir d'un avantage de combat et *esprit embrumé* pour s'échapper si la bataille tourne à son désavantage.

CONNAISSANCE DES DOPPELGANGERS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : un doppelganger peut ressembler à un magicien éladrin, à un guerrier nain ou même à un paladin drakéide. Toutefois, il ne peut pas imiter les vêtements et objets portés par un individu, et doit donc s'habiller et s'équiper pour le rôle. Par conséquent, il conserve plusieurs tenues de rechange dans son repaire.

RENCONTRES DE GROUPE

Les doppelgangers peuvent infiltrer toutes sortes de groupes. Ils scellent également des alliances avec des créatures intelligentes qui voient tous les avantages qu'elles peuvent tirer de la compagnie d'un métamorphe.

Rencontre de niveau 3 (775 px)

- ♦ 1 doppelganger furtif (franc-tireur de niveau 3)
- ♦ 3 gardes humains (soldats de niveau 3)
- ♦ 1 mage humain (artilleur de niveau 4)

QUAND UN PUISSANT DRAGON RENONCE À LA VIE et entreprend un rituel maléfique visant à devenir un mort-vivant, il se transforme en dracoliche. Les dracoliches sont égoïstes, avares et ne s'intéressent qu'à l'accumulation de pouvoir et de richesses.

CONNAISSANCE DES DRACOLICHES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les dracoliches sont des créatures contre nature créées par un rituel maléfique dont le focus est un dragon encore vivant. Une fois le rituel achevé, le dragon est transformé en monstre squelettique, véritable incarnation de malveillance. Certains dragons maléfiques entreprennent le rituel de leur plein gré.

DD 25 : de rares cultes maléfiques disposent d'un rituel permettant de transformer un dragon en dracoliche contre sa volonté. Leurs membres font de leur mieux pour empêcher que d'autres apprennent l'existence de ce rituel. Quand un dragon est transformé en dracoliche de cette façon, un lien se crée entre lui et le culte, et ce dernier dispose d'une influence sur le comportement du monstre.

DD 30 : un culte qui transforme un dragon en dracoliche conserve le contrôle de la créature par l'intermédiaire du phylactère du monstre, un réceptacle qui renferme son âme. La plupart des dracoliches n'ont pas de phylactère et ne sont associées à aucun culte. Celles qui en ont un cherchent à le détruire afin que le culte qui les a créées perde à tout jamais le pouvoir qu'il est en mesure d'exercer sur elles.

DD 35 : une fois que le corps physique d'une dracoliche est taillé en pièces, son phylactère est lui aussi détruit et le monstre est mort pour de bon.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dracoliches représentent généralement une menace solitaire. Toutefois, on en rencontre de temps à autre avec quelques membres d'un culte qui dirige leurs actions.

Rencontre de niveau 20 (14 400 px)

- ♦ 1 dracoliche (contrôleur solo de niveau 18)
- ♦ 2 incantateurs maléficiés yuan-tis (artilleurs de niveau 15)
- ♦ 2 abominations yuan-tis (soldats de niveau 14)

Dracoliche Contrôleur solo niveau 18

Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille TG 10 000 px

Initiative +15 **Sens** Perception +18, vision dans le noir

Pv 885 ; **péril** 442 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 34 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 32, **Volonté** 30

Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 30 ;

Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (maladroit)

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

Allonge 3 ; +23 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts. Contre une cible étourdie, cette attaque inflige 2d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

⚡ **Regard hypnotique** (interruption immédiate, quand un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre la dracoliche ; à volonté) ♦ **terreur**

Décharge de proximité 3 ; +20 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche. **Échec** : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre la dracoliche jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de cette dernière. L'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

⚡ **Souffle** (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ **nécrotique**

La dracoliche crache une décharge scintillante d'énergie nécrotique. Décharge de proximité 9 ; +21 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche. **Échec** : demi-dégâts, et la cible n'est pas étourdie. **Réussite ou échec** : la cible perd toute résistance nécrotique dont elle dispose (sauvegarde annule).

⚡ **Souffle du péril** (libre quand le monstre est en péril pour la première fois ; rencontre)

Le souffle de la dracoliche se recharge et elle s'en sert aussitôt.

⚡ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ **terreur**

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +20 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche. **Effet secondaire** : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement mauvais

Langues draconique

Compétences Arcanes +17, Endurance +21, Histoire +17,

Intimidation +17, Intuition +18, Religion +17

For 26 (+17)

Dex 22 (+15)

Sag 18 (+13)

Con 25 (+16)

Int 17 (+12)

Cha 16 (+12)



TACTIQUE DE LA DRACOLICHE

Une dracoliche arrose ses ennemis de son souffle, de préférence en volant ou depuis une position sûre. Elle passe ensuite au corps à corps, dépensant un point d'action pour utiliser *présence terrifiante* avant d'employer sa morsure. La dracoliche se sert de son *regard hypnotique* pour neutraliser ceux qui l'attaquent. Une dracoliche réserve souvent son dernier point d'action pour opérer un repli tactique. Toutefois, si on l'y incite, elle peut profiter de la faiblesse d'un adversaire étourdi et utiliser deux fois sa morsure au même tour de jeu.

Dracoliche sombrefeu Contrôleur solo niveau 23

Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille Gig 25 500 px

Initiative +18 **Sens Perception** +21, vision dans le noir
Pv 1 095 ; **péril** 547 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 39 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 38, **Volonté** 36
Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 35 ;
Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 10 (maladroit)

Points d'action 2

⚡ Morsure (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Allonge 4 ; +28 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts. Contre une cible étourdie, cette attaque inflige 3d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

⚡ Regard hypnotique (interruption immédiate, quand un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre la dracoliche ; à volonté) ♦ terreur

Décharge de proximité 3 ; +26 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche sombrefeu. *Échec* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre la dracoliche sombrefeu jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de cette dernière. L'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

⚡ Sombrefeu (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡) ♦ feu, nécrotique

Décharge de proximité 5 ; réussite automatique ; 2d8 + 8 dégâts nécrotiques, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⚡ Souffle (simple ; recharge ⚡ ⚡) ♦ nécrotique

La dracoliche sombrefeu crache une décharge scintillante d'énergie nécrotique. Décharge de proximité 9 ; +26 contre Réflexes ; 2d12 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche. *Échec* : demi-dégâts, et la cible n'est pas étourdie. *Réussite ou échec* : la cible perd toute résistance nécrotique dont elle dispose (sauvegarde annule).

⚡ Souffle du péril (libre quand le monstre est en péril pour la première fois ; rencontre)

Le souffle de la dracoliche sombrefeu se recharge et elle s'en sert aussitôt.

⚡ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 20 ; vise les ennemis ; +26 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement mauvais **Langues** draconique

Compétences Arcanes +20, Endurance +24, Histoire +20, Intimidation +19, Intuition +21, Religion +20

For 29 (+20) **Dex** 25 (+18) **Sag** 20 (+16)

Con 27 (+19) **Int** 18 (+15) **Cha** 17 (+14)

TACTIQUE DE LA DRACOLICHE SOMBREFEU

Une dracoliche sombrefeu emploie la même tactique qu'une dracoliche ordinaire, sauf qu'elle utilise à la fois son *souffle* et *sombrefeu* au premier round (à l'aide d'un point d'action). Elle dépense son second point d'action pour utiliser à nouveau *sombrefeu* une fois le pouvoir rechargé. Créature pleine d'arrogance, elle refuse de s'enfuir une fois que le combat est engagé.

Dracoliche runique

Contrôleur solo niveau 29

Créature magique naturelle (dragon, mort-vivant) de taille Gig 75 000 px

Initiative +22 **Sens Perception** +25, vision dans le noir

Pv 1 335 ; **péril** 667 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 45 ; **Vigueur** 45, **Réflexes** 43, **Volonté** 41

Immunités maladie, poison, terreur ; **Résistances** nécrotique 40 ;

Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (maladroit)

Points d'action 2

⚡ Morsure (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Allonge 4 ; +34 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts. Contre une cible étourdie, cette attaque inflige 4d8 dégâts nécrotiques supplémentaires.

⚡ Regard hypnotique (interruption immédiate, quand un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre la dracoliche ; à volonté) ♦ terreur

Décharge de proximité 3 ; +32 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche runique. *Échec* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre la dracoliche runique jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de cette dernière. L'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

⚡ Représailles runiques (interruption immédiate, quand la dracoliche runique est la cible d'une attaque à distance ; à volonté)

La dracoliche runique effectue une attaque contre l'assaillant ; +34 contre Volonté ; en cas de réussite, la dracoliche runique redirige l'attaque vers une cible de son choix située dans un rayon de 5 cases.

⚡ Sombrefeu (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡) ♦ feu, nécrotique

Décharge de proximité 5 ; réussite automatique ; 2d12 + 8 dégâts nécrotiques, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⚡ Souffle (simple ; recharge ⚡ ⚡) ♦ nécrotique

La dracoliche runique crache une décharge scintillante d'énergie nécrotique. Décharge de proximité 20 ; +32 contre Réflexes ; 3d12 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche. *Échec* : demi-dégâts, et la cible n'est pas étourdie. *Réussite ou échec* : la cible perd toute résistance nécrotique dont elle dispose (sauvegarde annule).

⚡ Souffle du péril (libre quand le monstre est en péril pour la première fois ; rencontre)

Le souffle de la dracoliche runique se recharge et elle s'en sert aussitôt.

⚡ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 20 ; vise les ennemis ; +32 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la dracoliche runique. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement mauvais

Langues draconique

Compétences Arcanes +24, Endurance +27, Histoire +24, Intimidation +23, Intuition +25, Religion +24

For 31 (+24) **Dex** 26 (+22) **Sag** 22 (+20)

Con 27 (+22) **Int** 20 (+19) **Cha** 19 (+18)

TACTIQUE DE LA DRACOLICHE RUNIQUE

Une dracoliche runique utilise la même tactique qu'une dracoliche sombrefeu tout en s'appuyant sur *représailles runiques* pour rediriger les attaques à distance qui la visent.

DRAGON

DE TOUS LES MONSTRES DU MONDE, LES DRAGONS SONT ASSURÉMENT les plus craints. Un groupe d'aventuriers en herbe aura peut-être les ressources nécessaires pour venir à bout d'un dragonnet, mais les plus puissants représentants de cette race sont de redoutables créatures dévastatrices qui jouent dans la cour des dieux.

Les dragons sont des créatures variées, au point qu'il en existerait au moins vingt-cinq espèces réparties en cinq grandes familles. Tous partagent certaines caractéristiques, notamment un corps reptilien pourvu d'ailes, mais les plus fortes ressemblances se retrouvent au sein d'une même famille.

Les **dragons chromatiques** sont décrits ci-après. En règle générale, ce sont des monstres cupides, d'alignement mauvais et au comportement de prédateur, qui bien souvent vénèrent Tiamat, considérée comme leur aïeule et divinité tutélaire. Cette famille inclut les dragons blancs, bleus, noirs, rouges et verts. Chaque espèce a un type de souffle distinct, un jet de matière élémentaire qui va du feu rougeoyant au froid le plus glacial, qu'elle crache au moyen de la gueule.

Les **dragons désastreux** sont de formidables incarnations des forces originelles. Ils sont destructeurs sans pour autant se tourner vers le mal. Le sol se déforme et explose violemment en leur présence. Les dragons sismiques et les dragons typhons sont deux espèces appartenant à cette famille.

Les **dragons métalliques** sont en quelque sorte le contre-pied des dragons chromatiques. Beaucoup se tournent vers le culte de Bahamut et partagent ses idéaux de noblesse et de vertu. Mais bien d'autres ne les observent pas, préférant succomber à l'égoïsme et à l'agressivité qui caractérisent tant de dragons. Les dragons métalliques (qui incluent les dragons d'or, d'argent, de cuivre, de fer et d'adamantium) protègent bien souvent d'importants trésors et de puissants objets magiques, voire des artefacts. Ils disposent de souffles similaires à ceux des dragons chromatiques, mais leurs effets sont davantage défensifs.

Les **dragons planaires** sont imprégnés de la nature d'autres plans d'existence. Parmi eux, on trouve les dragons d'ombre, les dragons abyssaux et les dragons fées.

Les **dragons funestes**, parfois qualifiés de linnorms, incarnent les fléaux qui frappent les êtres vivants, un peu comme les dragons désastreux incarnent les catastrophes naturelles. Ils sont presque toujours d'alignement mauvais, plus encore que leurs cousins chromatiques, et aiment avant tout se battre au corps à corps. Étant donné qu'ils sont aptères et n'ont pas de pattes arrière, certains érudits prétendent qu'il ne s'agit pas de dragons, mais plutôt de drakes.

CONNAISSANCE DES DRAGONS CHROMATIQUES

Les dragons chromatiques reviennent souvent dans les contes pour enfants et les histoires dont on fait le récit au coin du feu, mais la plupart des légendes qui les entourent sont erronées.

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : les dragons chromatiques adorent profiter de l'adulation de créatures inférieures, mais ils se lassent vite des louanges et vénération qui leur sont adressées, à moins bien sûr qu'elles s'accompagnent de présents prenant la forme de métaux précieux, de bijoux et d'objets magiques.

DD 25 : les dragons chromatiques préfèrent établir leur antre dans les ruines anciennes, les donjons profonds et les régions sauvages reculées. Chaque espèce vit habituellement sous un climat précis et dispose de reliefs de prédilection : les dragons blancs aiment le froid ; les dragons bleus préfèrent les littoraux ; les dragons noirs raffolent des marais ; les dragons rouges apprécient les régions chaudes et les volcans ; et les dragons verts adorent les forêts. Ceci étant dit, chaque dragon vit là où il l'entend tant que son territoire n'empiète pas sur celui d'un congénère. Ainsi, un dragon blanc légendaire s'installa jadis au cœur d'un volcan.

DD 30 : les dragons traitent parfois avec d'autres créatures d'égal à égal. Par exemple, les dragons rouges ont noué il y a bien longtemps un pacte avec les githyankis, si bien que de formidables chevaliers de cette race les montent parfois au combat. Enfin, de puissants empires d'antan disposaient de hardes entières de dragons qui menaient leurs armées à la guerre.

LES DIEUX DRAGONS

L'un des récits qui traitent de la création de l'univers aborde plus particulièrement le dieu-dragon Io. Selon cette légende, les dragons furent son œuvre, conçus avec amour pour illustrer l'idéal de la forme mortelle. Bien qu'il s'agit de créatures du monde, le pouvoir du Chaos Élémentaire coulait dans leurs veines et sortait de leur gueule sous la forme de jets de flammes ou de vagues de froid paralysant. Mais ils étaient également doués de l'esprit fin et sublime des autres races de mortels, les liant à Io et aux autres dieux de la Mer Astrale.

L'arrogance dont Io fit montre lui valut sa chute. Alors que les autres dieux se liguaient pour combattre les originels, il rejeta leur aide. Il avait tellement foi en ses propres pouvoirs qu'il décida d'affronter seul un terrifiant originel du nom d'Erek-Hus, le Roi de la Terreur. D'un coup de sa hache en adamantium, l'originel coupa en deux moitiés égales le dieu-dragon, de la tête à la queue.

Toutefois, Erek-Hus n'eut pas le temps de fêter sa victoire. Dès que le cadavre disloqué de Io tomba au sol, chaque moitié se releva sous la forme d'un nouveau dieu : Bahamut à gauche et Tiamat à droite. Les deux divinités combattirent de concert et terrassèrent le Roi de la Terreur.

La légende continue en expliquant que les particularités de Io furent divisées entre les deux dieux qui renaquirent de sa dépouille. Tiamat, qui est la déesse de la cupidité et de la jalousie, incarne ses travers, son arrogance et son avidité. Mais Bahamut, le dieu de la justice, de l'honneur et de la protection, hérita quant à lui de son désir de protéger la création et de son sens de l'équité.

Toutefois, les deux dragons partageaient aussi l'un des pires défauts de Io : son désir de travailler seul. Après avoir vaincu Erek-Hus, ils s'enfermèrent dans un conflit personnel en ne tenant pas compte de la menace

que représentaient les originels. Ce n'est qu'après que Tiamat eut fui le combat que les deux dieux prêtèrent attention à la guerre, ce qui ne les empêcha pas de poursuivre leur œuvre seuls.

Bien évidemment, en ces jours de lumières, n'importe quel paladin de Bahamut vous dira que le « Dragon de Platine » est un titre honorifique et non une description à prendre au sens littéral du terme, et que Bahamut n'est pas plus un dragon que Moradin est un nain. Il s'agit de dieux, et non de simples monstres.

Quand bien même, de nombreux dragons chromatiques servent Tiamat, dont la forme monstrueuse est celle d'un dragon à cinq têtes, chacune d'entre elles symbolisant l'une des cinq espèces de la famille des dragons chromatiques.

RENCONTRES AVEC DES DRAGONS CHROMATIQUES

Héritiers des travers d'Io, les dragons chromatiques préfèrent œuvrer et combattre seuls. Tous les dragons sont des monstres solos, si bien qu'ils constituent de parfaites rencontres de leur niveau à eux seuls. Toutefois, leur antre grouille souvent de sbires, serviteurs ou adorateurs. Une quête visant à tuer un dragon chromatique impliquera certainement des rencontres préliminaires avec ces serviteurs et créatures alliées, qui incluront

peut-être des rejetons draconiques et drakéides, sans oublier des créatures originaires de l'environnement du monstre.

Si le groupe d'aventuriers inclut plus de cinq personnages, des créatures supplémentaires de leur niveau permettront de rééquilibrer la rencontre. Il pourra s'agir d'alliés de confiance ayant le droit de pénétrer dans l'antre du dragon, ou bien de chasseurs opportunistes tentant de lui dérober une partie de sa nourriture en s'attaquant à des personnages isolés. Parfois, le dragon sort de son repaire pour aider ses sbires à défendre son sanctuaire, si bien que vous pourrez bâtir une rencontre incluant le monstre et ses serviteurs avant même que les aventuriers aient posé les yeux sur son butin.



DRAGON BLANC

LES DRAGONS BLANCS SONT DES BÊTES SAUVAGES ET SANS CŒUR animées par la faim et la cupidité. Ils compensent leur manque d'intelligence par une extrême férocité, crachent de terrifiants jets de glace et vivent principalement sous les climats froids.

TACTIQUE DU DRAGON BLANC

Les dragons blancs aiment fondre sur leurs ennemis depuis le ciel ou jaillir d'une congère. Le monstre utilise tout d'abord sa *présence terrifiante* et dépense ensuite un point d'action pour cracher son *souffle*. Ensuite, il se tourne vers *fureur draconique* jusqu'à ce que son *souffle* soit rechargé (dépensant alors son second point d'action de manière à souffler et à porter des attaques de griffes).

Un dragon vieux ou vénérable alterne entre *tombeau de glace* et *souffle*. Pour le reste, il combat comme précisé ci-dessus.

En règle générale, le dragon blanc combat jusqu'à la mort.

CONNAISSANCE DES DRAGONS BLANCS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les dragons blancs ont de grandes facultés d'adaptation, mais préfèrent les régions froides comme les crevasses glacées, les sommets montagneux et les cavernes de glace reliées au Chaos Élémentaire. Leur souffle prend la forme d'un givre élémentaire engourdissant.

DD 20 : il est facile d'acheter les dragons blancs au moyen de pierres précieuses, et notamment de diamants, mais ils réagissent tout aussi favorablement lorsqu'on leur propose de la viande.

RENCONTRES DE GROUPE

Quand le dragon blanc est accompagné, c'est généralement par des charognards qui espèrent grappiller les reliefs de son repas ou mettre la main sur une proie affaiblie par ses attaques.

Rencontre de niveau 4 (950 px)

- ◆ 1 jeune dragon blanc (brute solo de niveau 3)
- ◆ 1 soldat drakéide (soldat de niveau 5)

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)

- ◆ 1 dragon blanc adulte (brute solo de niveau 9)
- ◆ 1 galeb duhr rochelien (contrôleur de niveau 11)
- ◆ 2 galeb duhrs brisetierre (artilleurs de niveau 7)

Jeune dragon blanc Brute solo niveau 3

Créature magique naturelle (dragon) de taille G 750 px

Initiative +1 Sens Perception +7 ; vision dans le noir

Pv 200 ; péril 100 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 18 ; Vigueur 20, Réflexes 16, Volonté 17

Résistances froid 15

Jets de sauvegarde +5

VD 6 (déplacement glacé), vol 6 (stationnaire), vol partiel 10

Points d'action 2

⬇ Morsure (simple ; à volonté) ♦ froid

Allonge 2 ; +6 contre CA ; 1d8 + 4 plus 1d6 dégâts de froid (plus 1d6 dégâts de froid supplémentaires sur une attaque d'opportunité réussie).

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +6 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

⬇ Fureur draconique (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes. S'il touche une même cible avec ces deux attaques, il effectue une attaque de morsure contre celle-ci.

⬅ Souffle (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ froid

Décharge de proximité 5 ; +4 contre Réflexes ; 3d6 + 4 dégâts de froid, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

⬅ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ froid

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⬅ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +4 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues draconique

Compétences Athlétisme +15

For 18 (+5) Dex 10 (+1) Sag 12 (+2)

Con 18 (+5) Int 10 (+1) Cha 8 (+0)

Dragon blanc adulte Brute solo niveau 9

Créature magique naturelle (dragon) de taille G 2 000 px

Initiative +5 Sens Perception +11 ; vision dans le noir

Pv 408 ; péril 204 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 23 ; Vigueur 26, Réflexes 21, Volonté 22

Résistances froid 20

Jets de sauvegarde +5

VD 7 (déplacement glacé), vol 7 (stationnaire), vol partiel 10

Points d'action 2

⬇ Morsure (simple ; à volonté) ♦ froid

Allonge 2 ; +12 contre CA ; 1d8 + 5 plus 1d10 dégâts de froid (plus 1d10 dégâts de froid supplémentaires sur une attaque d'opportunité réussie).

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +12 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

⬇ Fureur draconique (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes. S'il touche une même cible avec ces deux attaques, il effectue une attaque de morsure contre celle-ci.

⬅ Souffle (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ froid

Décharge de proximité 5 ; +10 contre Réflexes ; 4d6 + 6 dégâts de froid, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

⬅ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ froid

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⬅ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +10 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues draconique

Compétences Athlétisme +19

For 20 (+9) Dex 12 (+5) Sag 14 (+6)

Con 22 (+10) Int 12 (+5) Cha 10 (+4)

Vieux dragon blanc Brute solo niveau 17

Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 8 000 px

Initiative +11 Sens Perception +16 ; vision dans le noir

Pv 850 ; péril 425 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 31 ; Vigueur 32, Réflexes 29, Volonté 29

Résistances froid 25

Jets de sauvegarde +5

VD 8 (déplacement glacé), vol 8 (stationnaire), vol partiel 12

Points d'action 2

⬇ Morsure (simple ; à volonté) ♦ froid

Allonge 3 ; +22 contre CA ; 1d10 + 6 plus 2d12 dégâts de froid (plus 2d12 dégâts de froid supplémentaires sur une attaque d'opportunité réussie).

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +22 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

⬇ Fureur draconique (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes. S'il touche une même cible avec ces deux attaques, il effectue une attaque de morsure contre celle-ci.

⚔ Tombeau de glace (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ froid

Distance 10 ; +20 contre Vigueur ; la cible est piégée dans la glace, subit 2d12 + 8 dégâts de froid, puis est maîtrisée et étourdie (sauvegarde annule les deux).

⬅ Souffle (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ froid

Décharge de proximité 5 ; +20 contre Réflexes ; 6d6 + 8 dégâts de froid, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

⬅ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ froid

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⬅ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +20 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Athlétisme +24

For 22 (+14) Dex 16 (+11) Sag 17 (+11)

Con 26 (+16) Int 14 (+10) Cha 14 (+10)

L'ÂGE DES DRAGONS

Les dragons ont une espérance de vie considérable et leurs pouvoirs se développent au fil de leur existence (sans parler de leur taille). Lorsqu'il éclot, le dragonnet a au moins la taille d'un humain adulte et grandit rapidement jusqu'à atteindre le poids d'un cheval. Les dragons les plus âgés comptent parmi les créatures les plus imposantes, certains atteignant une longueur de près de 30 mètres.

En termes de jeu, les dragons sont classés en quatre catégories d'âge : jeune,

adulte, vieux et vénérable. Il s'agit là de créatures d'âge mûr ; rares sont les aventuriers qui tombent sur un nid de dragonnets, d'autant que ceux qui ont cette « chance » risquent d'avoir affaire à un parent vraiment courroucé.

Les dragons jeunes et adultes sont de taille G, même si les uns occupent la fourchette basse de cette catégorie de taille, contre la fourchette haute pour les autres. Un jeune dragon a la taille d'un cheval de trait, mais un dragon adulte a

celle d'un géant des tempêtes (se situant ainsi à la limite supérieure de la taille G).

Les vieux dragons sont de taille TG, ce qui correspond à celle d'un titan ou d'un éléphant. Enfin, les dragons vénérables sont de taille Gig, si bien qu'ils sont beaucoup plus imposants que l'immense majorité des créatures vivantes. Toutefois, il semblerait qu'il n'y ait pas vraiment de limite à la taille de cette catégorie de dragons.

Dragon blanc vénérable

Brute solo niveau 24

Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 30 250 px

Initiative +15 Sens Perception +21 ; vision dans le noir

Aura d'hiver (froid) aura 5 ; une créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 30 dégâts de froid. Le sol est considéré comme un terrain difficile et les créatures volantes prises dans l'aura (à l'exception du dragon) voient leur VD réduite de moitié. Les créatures présentes dans l'aura disposent d'un camouflage contre les attaques à distance.

Pv 1 145 ; péril 572 ; cf. aussi souffle du péril

CA 38 ; Vigueur 43, Réflexes 37, Volonté 38

Résistances froid 30

Jets de sauvegarde +5

VD 9 (déplacement glacé), vol 9 (stationnaire), vol partiel 12

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ froid

Allonge 4 ; +29 contre CA ; 2d12 + 7 plus 3d12 dégâts de froid (plus 3d12 dégâts de froid supplémentaires sur une attaque d'opportunité réussie).

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +29 contre CA ; 2d12 + 7 dégâts.

⊕ Fureur draconique (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes. S'il touche une même cible avec ces deux attaques, il effectue une attaque de morsure contre celle-ci.

➤ Tombeau de glace (simple ; recharge ☹ ☹) ♦ froid

Distance 10 ; +27 contre Vigueur ; la cible est piégée dans la glace, subit 4d12 + 9 dégâts de froid, puis est maîtrisée et étourdie (sauvegarde annule les deux).

⚡ Souffle (simple ; recharge ☹ ☹) ♦ froid

Décharge de proximité 5 ; +27 contre Réflexes ; 8d6 + 9 dégâts de froid, puis la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux), et le dragon blanc effectue une attaque secondaire contre celle-ci. Attaque secondaire : +27 contre Vigueur ; la résistance au froid de la cible est annulée jusqu'à la fin de la rencontre.

⚡ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ froid

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⚡ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +27 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

Effet secondaire : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Athlétisme +29

For 25 (+19)

Dex 17 (+15)

Sag 18 (+16)

Con 29 (+21)

Int 15 (+14)

Cha 15 (+14)

DRAGON BLEU

LES DRAGONS BLEUS CRACHENT DES ÉCLAIRS. On les trouve un peu partout, mais ils préfèrent de loin s'installer dans les grottes du littoral, attaquant et pillant les navires qui s'en approchent un peu trop.

TACTIQUE DU DRAGON BLEU

Le dragon bleu s'envole immédiatement s'il n'est pas déjà dans les airs. Il dépense un point d'action pour utiliser *présence terrifiante*, puis enchaîne avec son *souffle*. Tant que rien ne l'oblige à se poser, il reste en l'air et alterne les attaques d'*explosion électrique* et de *souffle*. Il compte bien évidemment sur sa *fureur draconique* pour que ses ennemis y réfléchissent à deux fois avant de l'attaquer au corps à corps.

Un dragon bleu vieux ou vénérable dépensera un point d'action pour utiliser *coup de tonnerre* contre les adversaires qui se rapprochent trop de lui. Enfin, un dragon bleu vénérable peut également piquer sur un adversaire, utiliser le pouvoir *coup d'ailes* suivi de *fureur draconique*, puis dépenser un point d'action pour voler hors de portée.



CONNAISSANCE DES DRAGONS BLEUS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : bien qu'ils soient pourvus de grandes facultés d'adaptation, les dragons bleus élisent souvent domicile au sein de grottes donnant sur la côte et dont l'entrée n'est pas facilement accessible depuis la terre.

DD 20 : les dragons bleus préfèrent combattre à distance. Leur souffle prend la forme d'un arc électrique qui saute d'une cible à l'autre. De plus, ils sont capables de vomir une boule de foudre qui explose à l'impact.

Jeune dragon bleu Artilleur solo niveau 6

Créature magique naturelle (dragon) de taille G 1 250 px

Initiative +5 Sens Perception +10 ; vision dans le noir

Pv 296 ; péril 148 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 23 ; Vigueur 24, Réflexes 21, Volonté 21

Résistances électricité 15

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15

Points d'action 2

⚡ **Corne** (simple ; à volonté) ♦ électricité

Allonge 2 ; +11 contre CA ; 1d6 + 5 plus 1d6 dégâts d'électricité.

⚡ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +9 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

⚡ **Fureur draconique** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de corne et deux attaques de griffes.

⚡ **Souffle** (simple ; recharge [S][E]) ♦ électricité

Le dragon vise jusqu'à trois créatures à l'aide de son souffle électrique ; la première cible doit se situer dans un rayon de 10 cases du dragon, la deuxième dans un rayon de 10 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 10 cases de la deuxième ; +11 contre Réflexes ; 1d12 + 5 dégâts d'électricité. *Échec* : demi-dégâts. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

⚡ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ électricité

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⚡ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +11 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

⚡ **Explosion électrique** (simple ; à volonté) ♦ électricité

Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +11 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts d'électricité. *Échec* : demi-dégâts.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Athlétisme +18, Intuition +10, Nature +10

For 20 (+8) Dex 15 (+5) Sag 14 (+5)

Con 18 (+7) Int 12 (+4) Cha 13 (+4)

Dragon bleu adulte Artilleur solo niveau 13

Créature magique naturelle (dragon) de taille G 4 000 px

Initiative +9 Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Pv 655 ; péril 327 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 30 ; Vigueur 31, Réflexes 28, Volonté 27

Résistances électricité 20

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15

Points d'action 2

⚡ **Corne** (simple ; à volonté) ♦ électricité

Allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d8 + 6 plus 1d6 dégâts d'électricité, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

⚡ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts.

⚡ **Fureur draconique** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de corne et deux attaques de griffes.

⚡ **Souffle** (simple ; recharge [S][E]) ♦ électricité

Le dragon vise jusqu'à trois créatures à l'aide de son souffle électrique ; la première cible doit se situer dans un rayon de 10 cases du dragon, la deuxième dans un rayon de 10 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 10 cases de la deuxième ; +18 contre Réflexes ; 2d12 + 10 dégâts d'électricité. *Échec* : demi-dégâts. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

⚡ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ électricité

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⚡ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +18 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

⚡ **Explosion électrique** (simple ; à volonté) ♦ électricité

Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +18 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts d'électricité. *Échec* : demi-dégâts.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Athlétisme +22, Intuition +13, Nature +13

For 23 (+12)

Dex 16 (+9)

Sag 14 (+8)

Con 19 (+10)

Int 13 (+7)

Cha 14 (+8)

Vieux dragon bleu Artilleur solo niveau 20

Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 14 000 px

Initiative +13 Sens Perception +18 ; vision dans le noir

Pv 960 ; péril 480 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 36 ; Vigueur 39, Réflexes 34, Volonté 34

Résistances électricité 25

Jets de sauvegarde +5

VD 10, vol 12 (stationnaire), vol partiel 15

Points d'action 2

⚡ **Corne** (simple ; à volonté) ♦ électricité

Allonge 3 ; +25 contre CA ; 2d6 + 8 plus 2d6 dégâts d'électricité, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.

⚡ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +23 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts.

⚡ **Fureur draconique** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de corne et deux attaques de griffes.

⚡ **Souffle** (simple ; recharge [S][E]) ♦ électricité

Le dragon vise jusqu'à trois créatures à l'aide de son souffle électrique ; la première cible doit se situer dans un rayon de 20 cases du dragon, la deuxième dans un rayon de 10 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 10 cases de la deuxième ; +25 contre Réflexes ; 3d12 + 17 dégâts d'électricité. *Échec* : demi-dégâts. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

⚡ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ électricité

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⚡ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +25 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

⚡ **Coup de tonnerre** (simple ; à volonté) ♦ tonnerre

Explosion de proximité 3 ; +25 contre Vigueur ; 1d10 + 7 dégâts de tonnerre, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Coup critique* : comme ci-dessus, si ce n'est que la cible est étourdie (sauvegarde annule).

⚡ **Explosion électrique** (simple ; à volonté) ♦ électricité

Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +25 contre Réflexes ; 3d6 + 7 dégâts d'électricité. *Échec* : demi-dégâts.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Athlétisme +28, Intuition +18, Nature +18

For 27 (+18)

Dex 16 (+13)

Sag 17 (+13)

Con 24 (+17)

Int 15 (+12)

Cha 16 (+13)

Dragon bleu vénérable**Artilleur solo niveau 28**

Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 65 000 px

Initiative +18

Sens Perception +23 ; vision dans le noir

Pv 1 290 ; péril 645 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 42 ; Vigueur 46, Réflexes 40, Volonté 40

Résistances électricité 30

Jets de sauvegarde +5

VD 10, vol 12 (stationnaire), vol partiel 15

Points d'action 2

⬇ Corne (simple ; à volonté) ♦ électricité

Allonge 4 ; +34 contre CA ; 2d8 + 10 plus 2d6 dégâts d'électricité, puis la cible est poussée de 3 cases et se retrouve à terre.

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +32 contre CA ; 2d6 + 10 dégâts.

⬇ Fureur draconique (simple ; à volonté)

Le dragon effectue une attaque de corne et deux attaques de griffes.

⬇ Coup d'ailes (mouvement ; recharge [⚡][⚡]) ♦ tonnerre

Le dragon se déplace jusqu'à 12 cases en volant et attaque à l'aide de ses ailes à la fin de son déplacement ; allonge 4 ; +34 contre Vigueur ; 3d10 + 8 dégâts de tonnerre. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

⬇ Souffle (simple ; recharge [⚡][⚡]) ♦ électricité

Le dragon vise jusqu'à trois créatures à l'aide de son souffle électrique ; la première cible doit se situer dans un rayon de 20 cases du dragon, la deuxième dans un rayon de 10 cases de la première, et la troisième dans un rayon de 10 cases de la deuxième ; +34 contre Réflexes ; 3d12 + 22 dégâts d'électricité. Échec : demi-dégâts. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

⬇ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ électricité

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⬇ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +34 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

⬇ Coup de tonnerre (simple ; à volonté) ♦ tonnerre

Explosion de proximité 3 ; +34 contre Vigueur ; 2d10 + 8 dégâts de tonnerre, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Coup critique : comme ci-dessus, si ce n'est que la cible est étourdie (sauvegarde annule).

⬇ Explosion électrique (simple ; à volonté) ♦ électricité

Explosion de zone 4 à 20 cases ou moins ; +34 contre Réflexes ; 5d6 + 8 dégâts d'électricité. Échec : demi-dégâts.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Athlétisme +34, Intuition +23, Nature +23

For 31 (+24)

Dex 19 (+18)

Sag 18 (+18)

Con 26 (+22)

Int 17 (+17)

Cha 17 (+17)

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragons bleus nouent régulièrement des alliances précaires avec les sahuagins et les géants des tempêtes, exigeant certains trésors en échange de la protection qu'ils leur offrent. Les drakéides sont bien souvent attirés par ce genre de monture draconique.

Rencontre de niveau 15 (6 400 px)

- ♦ 1 dragon bleu adulte (artilleur solo de niveau 13)
- ♦ 3 pillards drakéides (francs-tireurs de niveau 13)

Rencontre de niveau 24 (30 600 px)

- ♦ 1 vieux dragon bleu (artilleur solo de niveau 20)
- ♦ 2 oiseaux-tonnerre (soldats d'élite de niveau 22)

DRAGON NOIR

LES DRAGONS NOIRS SONT DES CRÉATURES MALIGNES qui vomissent de l'acide. Ils élisent principalement domicile dans les marais fétides, mais sont également attirés par les endroits qui entretiennent des liens étroits avec la Gisombre.

TACTIQUE DU DRAGON NOIR

Qu'il soit sous l'eau ou dissimulé dans les ombres, le dragon noir attaque depuis son affût. Il utilise d'abord *présence terrifiante* puis dépense un point d'action pour cracher son *souffle* (ou son *aspersion de vitriol* dans le cas d'un spécimen vieux ou ancien). Au tour de jeu suivant, il dépense un autre point d'action pour invoquer sa *chape d'obscurité* (ou ses *ténèbres acides* dans le cas d'un ancien). Il porte ensuite une attaque de morsure à un adversaire ou des attaques de griffes à deux ennemis différents situés à portée d'allonge. Le dragon préfère rester dans l'aire de sa *chape d'obscurité* tout en effectuant des attaques de corps à corps, sans oublier son *souffle* lorsque celui-ci se recharge.

CONNAISSANCE DES DRAGONS NOIRS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les dragons noirs aiment les forêts mornes et les marais lugubres. Ils sont tout naturellement attirés par les endroits où l'influence de la Gisombre est sensible. Ce monstre est capable de s'entourer d'un voile de ténèbres qui lui confère un camouflage total (bien que la vision dans le noir permette d'y voir normalement).

DD 20 : le souffle du dragon noir prend la forme d'un jet d'acide caustique verdâtre.

RENCONTRES DE GROUPE

Le dragon noir s'entoure souvent de serviteurs tels que des hommes-lézards et des trolls vivant près de son antre fangeux.

Rencontre de niveau 5 (1 225 px)

- ♦ 1 jeune dragon noir (chasseur solo de niveau 4)
- ♦ 2 rampants obscurs (francs-tireurs de niveau 4)

Rencontre de niveau 13 (4 300 px)

- ♦ 1 dragon noir adulte (chasseur solo de niveau 11)
- ♦ 2 trolls (brutes de niveau 9)
- ♦ 1 guenaude des marais (franc-tireur de niveau 10)

Jeune dragon noir**Chasseur solo niveau 4**

Créature magique naturelle (aquatique, dragon) de taille G 875 px

Initiative +11

Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 224 ; péril 112 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 22 ; Vigueur 18, Réflexes 20, Volonté 17

Résistances acide 15

Jets de sauvegarde +5

VD 7, vol 7 (maladroit), vol partiel 10, nage 7

Points d'action 2

⬇ Morsure (simple ; à volonté) ♦ acide

Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +8 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

⬇ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⬇ Fouette-queue (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le dragon ; à volonté)

Le dragon utilise sa queue pour attaquer l'ennemi qui l'a raté ; allonge 2 ; +8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.



↩ Souffle (simple ; recharge [☒][☒]) ♦ **acide**

Décharge de proximité 5 ; +7 contre Réflexes ; 1d12 + 3 dégâts d'acide, puis la cible subit 5 dégâts d'acide continus et un malus de -4 à la CA (sauvegarde annule les deux).

↩ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **acide**

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↩ Chape d'obscurité (simple ; maintien [mineure] ; recharge [☒][☒][☒]) ♦ **périmètre**

Explosion de proximité 2 ; ce pouvoir crée un périmètre d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon). Toute créature entièrement située dans l'aire est aveuglée (à l'exception du dragon).

↩ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ **terreur**

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +5 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discrétion +17, Nature +9

For 16 (+5) Dex 20 (+7) Sag 15 (+4)

Con 16 (+5) Int 12 (+3) Cha 10 (+2)

Dragon noir adulte Chasseur solo niveau 11

Créature magique naturelle (aquatique, dragon) de taille G 3 000 px

Initiative +15 Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Pv 560 ; péril 280 ; cf. aussi souffle du péril

CA 28 ; Vigueur 24, Réflexes 26, Volonté 23

Résistances acide 20

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 8 (stationnaire), vol partiel 10, nage 8

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ **acide**

Allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⊕ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⊕ Fouette-queue (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le dragon ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi qui l'a raté ; allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.

↩ Souffle (simple ; recharge [☒][☒]) ♦ **acide**

Décharge de proximité 5 ; +13 contre Réflexes ; 2d8 + 3 dégâts d'acide, puis la cible subit 5 dégâts d'acide continus et un malus de -4 à la CA (sauvegarde annule les deux).

↩ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **acide**

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↩ Chape d'obscurité (simple ; maintien [mineure] ; recharge [☒][☒][☒]) ♦ **périmètre**

Explosion de proximité 2 ; ce pouvoir crée un périmètre d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon). Toute créature entièrement située dans l'aire est aveuglée (à l'exception du dragon).

↩ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ **terreur**

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +13 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discrétion +21, Nature +13

For 18 (+9) Dex 22 (+11) Sag 16 (+8)

Con 16 (+8) Int 14 (+7) Cha 12 (+6)

Vieux dragon noir

Chasseur solo niveau 18

Créature magique naturelle (aquatique, dragon) de taille TG 10 000 px

Initiative +21 Sens Perception +17 ; vision dans le noir

Pv 860 ; péril 430 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 35 ; Vigueur 31, Réflexes 33, Volonté 28

Résistances acide 25

Jets de sauvegarde +5

VD 9, vol 9 (stationnaire), vol partiel 12, nage 9

Points d'action 2

⚡ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ **acide**

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

⚡ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

⚡ **Double attaque** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⚡ **Fouette-queue** (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le dragon ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi qui l'a raté ; allonge 3 ; +24 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.

⚡ **Souffle** (simple ; recharge ⚡⚡⚡) ♦ **acide**

Décharge de proximité 5 ; +22 contre Réflexes ; 3d8 + 5 dégâts d'acide, puis la cible subit 10 dégâts d'acide continus et un malus de -4 à la CA (sauvegarde annule les deux).

⚡ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **acide**

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⚡ **Chape d'obscurité** (simple ; maintien [mineure] ; recharge ⚡⚡⚡) ♦ **périmètre**

Explosion de proximité 2 ; ce pouvoir crée un périmètre d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon). Toute créature entièrement située dans l'aire est aveuglée (à l'exception du dragon).

⚡ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ **terreur**

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +22 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

⚡ **Aspersion de vitriol** (simple ; rencontre) ♦ **acide**

Décharge de proximité 5 ; +22 contre Réflexes ; 1d10 + 5 dégâts d'acide, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Échec* : demi-dégâts, et la cible n'est pas aveuglée.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discrétion +27, Nature +17

For 22 (+15) Dex 26 (+17) Sag 16 (+12)

Con 20 (+14) Int 16 (+12) Cha 14 (+11)

Dragon noir vénérable

Chasseur solo niveau 26

Créature magique naturelle (aquatique, dragon) de taille Gg 45 000 px

Initiative +27 Sens Perception +22 ; vision dans le noir

Pv 1 190 ; péril 595 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 43 ; Vigueur 39, Réflexes 41, Volonté 35

Résistances acide 30

Jets de sauvegarde +5

VD 10, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15, nage 10

Points d'action 2

⚡ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ **acide**

Allonge 4 ; +32 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts, et 15 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

⚡ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +32 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts.

⚡ **Double attaque** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⚡ **Fouette-queue** (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le dragon ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi qui l'a raté ; allonge 4 ; +32 contre CA ; 1d12 + 10 dégâts, et la cible est poussée de 3 cases.

⚡ **Ténèbres acides** (simple ; maintien [mineure] ; recharge ⚡⚡⚡)

♦ **acide, périmètre**

Explosion de proximité 2 ; ce pouvoir crée un périmètre d'obscurité acide qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Le périmètre bloque la ligne de mire de toutes les créatures (à l'exception du dragon). Toute créature entièrement située dans l'aire est aveuglée (à l'exception du dragon), et toute créature qui entre ou débute son tour de jeu dans le périmètre subit 15 dégâts d'acide.

⚡ **Souffle** (simple ; recharge ⚡⚡⚡) ♦ **acide**

Décharge de proximité 5 ; +28 contre Réflexes ; 4d8 + 6 dégâts d'acide, puis la cible subit 15 dégâts d'acide continus et un malus de -4 à la CA (sauvegarde annule les deux).

⚡ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ **acide**

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⚡ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ **terreur**

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +28 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

⚡ **Aspersion de vitriol** (simple ; rencontre) ♦ **acide**

Décharge de proximité 5 ; +28 contre Réflexes ; 2d10 + 6 dégâts d'acide, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Échec* : demi-dégâts, et la cible n'est pas aveuglée.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Discrétion +33, Nature +22

For 26 (+21) Dex 30 (+23) Sag 18 (+17)

Con 22 (+19) Int 18 (+17) Cha 16 (+16)

DRAGON ROUGE

LES DRAGONS ROUGES CRACHENT DU FEU et élisent domicile dans les montagnes et volcans. Ce sont les plus redoutables des dragons chromatiques, si bien que les plus puissants d'entre eux jouent à jeu égal avec les princes démons et les demi-dieux.

TACTIQUE DU DRAGON ROUGE

Le dragon rouge survole ses ennemis et crache un souffle embrasé au début du combat, puis il dépense un point d'action pour porter une *double attaque*. Au round suivant, il dépense un autre point d'action pour utiliser *présence terrifiante* avant de recourir à une nouvelle *double attaque*. Les dragons vieux et vénérables utilisent *adversaire immolé* contre les cibles à distance irritantes.

CONNAISSANCE DES DRAGONS ROUGES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : le souffle du dragon rouge prend la forme d'une décharge de feu élémentaire qui brûle les chairs et chauffe le métal à blanc. Le souffle d'un dragon vénérable est même capable de passer outre la résistance au feu magique de ses adversaires, ce qui explique sans doute que même les éfruits craignent ce monstre.

DD 20 : bien que les dragons rouges préfèrent s'installer sous terre, ils disposent souvent de perchoirs d'où ils surveillent leur territoire en quête d'intrus.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragons rouges nouent souvent des alliances avec les githyankis. Parfois, azers, géants du feu et élémentaires servent également ces monstres.

Rencontre de niveau 18 (10 000 px)

- ♦ 1 dragon rouge adulte (soldat solo de niveau 15)
- ♦ 1 gish githyanki (contrôleur d'élite de niveau 15)
- ♦ 2 tortionnaires githyankis (artilleurs de niveau 13)

Rencontre de niveau 24 (30 350 px)

- ♦ 1 vieux dragon rouge (soldat solo de niveau 22)
- ♦ 2 archons de feu cendreaux (artilleurs de niveau 20)
- ♦ 2 géants du feu (soldats de niveau 18)



Jeune dragon rouge

Soldat solo niveau 7

Créature magique naturelle (dragon) de taille G 1 500 px

Initiative +8 Sens Perception +10 ; vision dans le noir

Pv 332 ; péril 166 ; cf. aussi souffle du péril

CA 25 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 21

Résistances feu 15

Jets de sauvegarde +5

VD 6, vol 8 (stationnaire), vol partiel 12

Points d'action 2

⚔ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d6 + 6 plus 2d6 dégâts de feu.

⚔ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

† Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

† Coup de queue (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à prendre le dragon en tenaille ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi à l'aide de sa queue : allonge 2 ; +12 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.

↩ Souffle (simple ; recharge ☼ ☼) ♦ feu

Décharge de proximité 5 ; +12 contre Réflexes ; 1d12 + 4 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts.

↩ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ feu

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↩ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +12 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Bluff +9, Intimidation +14, Intuition +10

For 22 (+9) Dex 17 (+6) Sag 14 (+5)

Con 19 (+7) Int 11 (+3) Cha 12 (+4)

Dragon rouge adulte

Soldat solo niveau 15

Créature magique naturelle (dragon) de taille G 6 000 px

Initiative +13 Sens Perception +15 ; vision dans le noir

Pv 750 ; péril 375 ; cf. aussi souffle du péril

CA 33 ; Vigueur 33, Réflexes 30, Volonté 29

Résistances feu 20

Jets de sauvegarde +5

VD 6, vol 8 (stationnaire), vol partiel 12

Points d'action 2

⚔ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 plus 3d6 dégâts de feu.

⚔ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

† Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

† Coup de queue (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à prendre le dragon en tenaille ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi à l'aide de sa queue : allonge 2 ; +20 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.

↩ Souffle (simple ; recharge ☼ ☼) ♦ feu

Décharge de proximité 5 ; +20 contre Réflexes ; 2d12 + 6 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts.

↩ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ feu

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↩ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +20 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Effet secondaire : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Bluff +14, Intimidation +19, Intuition +15

For 25 (+14) Dex 19 (+11) Sag 16 (+10)

Con 22 (+13) Int 13 (+8) Cha 14 (+9)

Vieux dragon rouge**Soldat solo niveau 22**

Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 20 750 px

Initiative +19 Sens Perception +19 ; vision dans le noir

Pv 1 050 ; péril 525 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 40 ; Vigueur 40, Réflexes 37, Volonté 34

Résistances feu 25

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 3 ; +29 contre CA ; 2d10 + 9 plus 4d6 dégâts de feu.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +29 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts.

⊕ **Double attaque** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⊕ **Coup de queue** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à prendre le dragon en tenaille ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi à l'aide de sa queue : allonge 3 ; +27 contre Réflexes ; 3d10 + 9 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.

➤ **Adversaire immolé** (simple ; recharge [☞] [☞]) ♦ feu

Distance 20 ; +27 contre Réflexes ; 3d10 + 8 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⚡ **Souffle** (simple ; recharge [☞] [☞]) ♦ feu

Décharge de proximité 5 ; +27 contre Réflexes ; 3d12 + 8 dégâts de feu. Échec : demi-dégâts.

⚡ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ feu

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⚡ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +25 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

Effet secondaire : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Bluff +18, Intimidation +23, Intuition +19

For 28 (+20)

Dex 22 (+17)

Sag 17 (+14)

Con 26 (+19)

Int 15 (+13)

Cha 15 (+13)

Dragon rouge vénérable**Soldat solo niveau 30**

Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 95 000 px

Initiative +24 Sens Perception +26 ; vision dans le noir

Brasier (feu) aura 5 ; les créatures qui entrent dans l'aura ou y débutent leur tour de jeu subissent 20 dégâts de feu.

Les créatures qui s'y trouvent disposent cependant d'un camouflage contre les attaques à distance.

Pv 1 390 ; péril 695 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 48 ; Vigueur 48, Réflexes 43, Volonté 42

Résistances feu 40

Jets de sauvegarde +5

VD 12, vol 12 (stationnaire), vol partiel 15

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 4 ; +37 contre CA ; 2d12 + 12 plus 6d6 dégâts de feu.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +37 contre CA ; 2d12 + 12 dégâts.

⊕ **Double attaque** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⊕ **Coup de queue** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à prendre le dragon en tenaille ; à volonté)

Le dragon attaque l'ennemi à l'aide de sa queue : allonge 4 ; +35 contre Réflexes ; 4d10 + 12 dégâts, et la cible est poussée de 3 cases.

➤ **Adversaire immolé** (simple ; recharge [☞] [☞]) ♦ feu

Distance 20 ; +35 contre Réflexes ; 4d10 + 10 dégâts de feu, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⚡ **Souffle** (simple ; recharge [☞] [☞]) ♦ feu

Décharge de proximité 5 ; +35 contre Réflexes ; 4d12 + 10 dégâts de feu, et le dragon effectue une attaque secondaire contre la même cible.

Attaque secondaire : +33 contre Vigueur ; la résistance au feu de la

cible est annulée jusqu'à la fin de la rencontre.

Échec : demi-dégâts, et pas d'attaque secondaire.

⚡ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ feu

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⚡ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +35 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

Effet secondaire : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Bluff +24, Intimidation +29, Intuition +26

For 34 (+27)

Dex 25 (+22)

Sag 22 (+21)

Con 30 (+25)

Int 18 (+19)

Cha 19 (+19)

DRAGON VERT

MAÎTRES DE LA NÉGOCIATION ET DE LA SUPERCHERIE, les dragons verts vivent principalement dans les forêts et autres lieux entretenant un lien étroit avec la Féerie. Ils crachent des nuages de gaz empoisonné.

TACTIQUE DU DRAGON VERT

Le dragon vert utilise l'*attaque en vol* et son *souffle* pour entamer ses ennemis avant de se poser et de les affronter au corps à corps. Une fois par round, il utilise *regard attirant* pour déplacer une cible dans l'aire de son souffle ou l'amener à portée de ses attaques de corps à corps.

Un dragon vert adulte, ancien ou vénérable use de sa *queue cinglante* contre les adversaires qui tentent de l'engager au corps à corps. Le dragon vénérable use quant à lui de *venin mental* aussi souvent que possible en s'en prenant en priorité aux protecteurs ennemis.

CONNAISSANCE DES DRAGONS VERTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les dragons verts vivent principalement dans les forêts et sont souvent attirés par les endroits liés à la Féerie.

DD 20 : les dragons verts sont des créatures manipulatrices versées dans l'art de la tromperie. Ils aiment marchander avec leurs interlocuteurs tout en tournant la situation à leur avantage. Ils crachent un nuage de gaz empoisonné et fauchent leurs ennemis à l'aide de leur queue.

Jeune dragon vert**Franc-tireur solo niveau 5**

Créature magique naturelle (dragon) de taille G 1 000 px

Initiative +7 Sens Perception +10 ; vision dans le noir

Pv 260 ; péril 130 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 21 ; Vigueur 17, Réflexes 19, Volonté 17

Résistances poison 15

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15 ; cf. aussi *attaque en vol*

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ poison

Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

⊕ **Double attaque** (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⊕ **Attaque en vol** (simple ; recharge [☞] [☞])

Le dragon se déplace jusqu'à 10 cases en volant et effectue une attaque de morsure à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

⊕ **Balayage caudal** (réaction immédiate, si un ennemi adjacent ne se déplace pas à son tour de jeu ; à volonté)

+8 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

➤ **Regard attirant** (mineure, 1/round ; à volonté) ♦ charme, regard

Distance 10 ; +8 contre Volonté ; la cible glisse de 2 cases.



↩ Souffle (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ poison

Décharge de proximité 5 ; +8 contre Vigueur ; 1d10 + 3 dégâts de poison, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

↩ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ poison

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↩ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +8 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

Effet secondaire : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Bluff +15, Diplomatie +10, Intimidation +10, Intuition +15

For 15 (+4) Dex 20 (+7) Sag 16 (+5)

Con 17 (+5) Int 15 (+4) Cha 17 (+5)

Dragon vert adulte **Contrôleur solo niveau 12**

Créature magique naturelle (dragon) de taille G 3 500 px

Initiative +12 Sens Perception +14 ; vision dans le noir

Queue cinglante aura 1 ; toutes les créatures (autres que le dragon) considèrent l'aire de l'aura comme un terrain difficile. Le monstre perd cette aura lorsqu'il est dans les airs.

Pv 620 ; péril 310 ; cf. aussi souffle du péril

CA 28 ; Vigueur 25, Réflexes 26, Volonté 25

Résistances poison 20

Jets de sauvegarde +5

VD 8, vol 12 (stationnaire), vol partiel 15 ; cf. aussi attaque en vol

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

⊕ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⊕ Attaque en vol (simple ; recharge ☞ ☞)

Le dragon se déplace jusqu'à 12 cases en volant et effectue une attaque de morsure à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

⊕ Balayage caudal (réaction immédiate, si un ennemi adjacent ne se déplace pas à son tour de jeu ; à volonté)

+15 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⊕ Regard attirant (mineure, 1/round ; à volonté) ♦ charme, regard

Distance 10 ; +15 contre Volonté ; la cible glisse de 2 cases.

↩ Souffle (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ poison

Décharge de proximité 5 ; +15 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts de poison, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

↩ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ poison

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

↩ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +15 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

Effet secondaire : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Bluff +21, Diplomatie +16, Intimidation +16, Intuition +19

For 16 (+9) Dex 22 (+12) Sag 17 (+9)

Con 20 (+11) Int 16 (+9) Cha 20 (+11)

Vieux dragon vert**Contrôleur solo niveau 19**

Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 12 000 px

Initiative +17 Sens Perception +17 ; vision dans le noir

Queue cinglante aura 1 ; toutes les créatures (autres que le dragon) considèrent l'aire de l'aura comme un terrain difficile. Le monstre perd cette aura lorsqu'il est dans les airs.

Pv 910 ; péril 455 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 35 ; Vigueur 31, Réflexes 33, Volonté 31

Résistances poison 25

Jets de sauvegarde +5

VD 10, vol 14 (stationnaire), vol partiel 18 ; cf. aussi *attaque en vol*

Points d'action 2

⬇ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts.

⬇ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⬇ Attaque en vol (simple ; recharge ⚡ ⚡)

Le dragon se déplace jusqu'à 14 cases en volant et effectue une attaque de morsure à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

⬇ Balayage caudal (réaction immédiate, si un ennemi adjacent ne se déplace pas à son tour de jeu ; à volonté)

+24 contre Réflexes ; 2d10 + 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⚡ Regard attirant (mineure, 1/round ; à volonté) ♦ charme, regard

Distance 10 ; +22 contre Volonté ; la cible glisse de 3 cases.

⚡ Souffle (simple ; recharge ⚡ ⚡) ♦ poison

Décharge de proximité 5 ; +22 contre Vigueur ; 2d10 + 6 dégâts de poison, puis la cible subit 10 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

⚡ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ poison

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⚡ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +22 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon.

Effet secondaire : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Bluff +25, Diplomatie +20, Intimidation +20, Intuition +22

For 18 (+13) Dex 26 (+17) Sag 17 (+12)

Con 22 (+15) Int 17 (+12) Cha 22 (+15)

Dragon vert vénérable**Contrôleur solo niveau 27**

Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 55 000 px

Initiative +23 Sens Perception +22 ; vision dans le noir

Queue cinglante aura 2 ; toutes les créatures (autres que le dragon) considèrent l'aire de l'aura comme un terrain difficile. Le monstre perd cette aura lorsqu'il est dans les airs.

Pv 1 250 ; péril 625 ; cf. aussi *souffle du péril*

CA 43 ; Vigueur 39, Réflexes 41, Volonté 39

Résistances poison 30

Jets de sauvegarde +5

VD 10, vol 14 (stationnaire), vol partiel 18 ; cf. aussi *attaque en vol*

Points d'action 2

⬇ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison

Allonge 4 ; +32 contre CA ; 1d12 + 10 dégâts, et 15 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +32 contre CA ; 1d10 + 10 dégâts.

⬇ Double attaque (simple ; à volonté)

Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⬇ Attaque en vol (simple ; recharge ⚡ ⚡)

Le dragon se déplace jusqu'à 14 cases en volant et effectue une attaque de morsure à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

⬇ Balayage caudal (réaction immédiate, si un ennemi adjacent ne se déplace pas à son tour de jeu ; à volonté)

+32 contre Réflexes ; 2d12 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⚡ Regard attirant (mineure, 1/round ; à volonté) ♦ charme, regard

Distance 10 ; +30 contre Volonté ; la cible glisse de 4 cases.

⚡ Venin mental (simple ; recharge ⚡ ⚡) ♦ charme, psychique

Distance 20 ; affecte seulement une cible subissant des dégâts de poison continus ; +30 contre Volonté ; la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque, tests de caractéristique et tests de compétence (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est également hébétée (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté* : la cible ne peut agir dans le but de blesser le dragon et ne lance plus de jets de sauvegarde contre les effets de ce pouvoir ; dès lors, seuls la mort du dragon ou le rituel Rémission peuvent y mettre un terme.

⚡ Souffle (simple ; recharge ⚡ ⚡) ♦ poison

Décharge de proximité 5 ; +30 contre Vigueur ; 3d10 + 8 dégâts de poison, puis la cible subit 15 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

⚡ Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ poison

Le souffle du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

⚡ Présence terrifiante (simple ; rencontre) ♦ terreur

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +30 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Bluff +31, Diplomatie +26, Intimidation +26, Intuition +27

For 24 (+20)

Dex 30 (+23)

Sag 18 (+17)

Con 26 (+21)

Int 18 (+17)

Cha 26 (+21)

RENCONTRES DE GROUPE

Les dragons verts s'associent parfois avec des fées et autres créatures des bois, et il leur arrive même de voyager en couple ou en harde.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)

♦ 1 jeune dragon vert (franc-tireur solo de niveau 5)

♦ 2 cauteleux kobolds (chasseurs de niveau 4)

♦ 1 dracoprêtre kobold (artilleur de niveau 3)

Rencontre de niveau 13 (4 900 px)

♦ 1 dragon vert adulte (contrôleur solo de niveau 12)

♦ 2 hommes d'armes banshræ (soldats de niveau 12)

LES DRAKES SONT DES REPTILES CARNIVORES à la gueule garnie de crocs, aux pattes griffues et à la queue serpentine. Certains se déplacent sur leurs pattes arrière, d'autres vont sur leurs quatre membres. Quelques espèces de drakes ont des ailes et certains sont capables de se servir de leurs mains pour manipuler des objets.

Les drakes sauvages fondent sur leurs proies à vue, mais ceux qui sont apprivoisés n'attaquent que si on les provoque ou si leur maître le leur ordonne. Les drakes dressés font office de bêtes de garde, de compagnons de chasse, d'unités militaires, de montures, de messagers ou de bêtes de somme.

Les drakes ne parlent pas, mais ils communiquent par le biais de sifflements, de petits cris, de grondements et de rugissements.

DRAKE DES CLOCHERS

LES DRAKES DES CLOCHERS NICHENT SUR DE GRANDS BÂTIMENTS, où ils se réunissent en nombre et menacent les habitants des grandes villes. Ils raffolent des objets de valeur qu'ils dérobent à leurs propriétaires et ne s'attaquent à des proies de bonne taille que lorsqu'ils sont affamés ou que l'on vient les déranger dans leur nid.

Drake des clochers	Franc-tireur niveau 1
Bête naturelle (reptile) de taille P	100 px
Initiative +6	Sens Perception +3
Pv 29 ; péril 14	
CA 16 ; Vigueur 11, Réflexes 14, Volonté 13	
VD 4, vol 8 (stationnaire) ; cf. aussi <i>attaque en vol</i>	
⊕ Morsure (simple ; à volonté)	
+6 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
⊕ Chapardage (simple ; à volonté)	
+4 contre Réflexes ; 1 dégât, et le drake des clochers subtilise un petit objet à la cible, comme une fiole, un parchemin ou une pièce.	
⊕ Attaque en vol (simple ; à volonté)	
Le drake des clochers peut se déplacer jusqu'à 8 cases en volant et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de ce déplacement. Il ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.	
Alignement non aligné	Langues -
For 11 (+0)	Dex 18 (+4) Sag 16 (+3)
Con 13 (+1)	Int 3 (-4) Cha 11 (+0)

TACTIQUE DU DRAKE DES CLOCHERS

Le drake des clochers profite de son *attaque en vol* et de son pouvoir de *chapardage* pour voler des babioles sans provoquer d'attaques d'opportunité. Si le *chapardage* porte ses fruits, il repart vers son nid dans les hauteurs. En revanche, s'il est blessé, il riposte en mordant dans le cadre d'*attaque en vol*.

CONNAISSANCE DES DRAKES DES CLOCHERS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : comme les corbeaux, les drakes des clochers sont des créatures sociales qui aiment amasser des objets brillants. Ils ont un instinct proche de celui des pigeons voyageurs pour retrouver un point d'origine, ce qui en fait d'excellents messagers ou porteurs de petits objets quand ils sont domestiqués.

DRAKE DE GARDE

LES DRAKES DE GARDE FONT D'EXCELLENTS ANIMAUX DE COMPAGNIE et protecteurs, puisqu'ils défendent leur maître jusqu'à la mort.

Drake de garde	Brute niveau 2
Bête naturelle (reptile) de taille P	125 px
Initiative +3	Sens Perception +7
Pv 48 ; péril 24	
CA 15 ; Vigueur 15, Réflexes 13, Volonté 12	
Immunités terreur (tant qu'il se situe dans un rayon de 2 cases d'un allié)	
VD 6	
⊕ Morsure (simple ; à volonté)	
+6 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, ou 1d10 + 9 dégâts quand il se situe dans un rayon de 2 cases d'un allié.	
Alignement non aligné	Langues -
For 16 (+4)	Dex 15 (+3) Sag 12 (+2)
Con 18 (+5)	Int 3 (-3) Cha 12 (+2)

TACTIQUE DU DRAKE DE GARDE

Le drake de garde reste à proximité de ses alliés, afin d'infliger davantage de dégâts avec son attaque de morsure. Il ne fuit pas et protège le corps de ses alliés tombés au combat.

(De gauche à droite, en commençant par le haut) drake des clochers, drake de garde et drakes crocheteux



CONNAISSANCE DES DRAKES DE GARDE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les drakes de garde sont des créatures domestiques assez courantes, aux sens aiguisés. À l'état sauvage, ce sont des prédateurs qui attaquent en groupe à la manière des loups. Leurs meutes comptent parfois des drakes cracheurs.

NUÉE DE DRAKES CROCHETEURS

MARAUDEURS SAUVAGES DE LA TAILLE DE CHATS, les drakes crocheteux fondent en nombre sur leurs victimes, les mettent à terre et les dévorent jusqu'aux os en quelques secondes.

Nuée de drakes crocheteux		Soldat niveau 2
Bête naturelle (nuée, reptile) de taille M		125 px
Initiative +7	Sens Perception +7	
Attaque de nuée aura 1 ; la nuée de drakes crocheteux effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre chaque ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.		
Pv 38 ; péril 19		
CA 18 ; Vigueur 15, Réflexes 17, Volonté 14		
Immunités terreur ; Résistances demi-dégâts pour les attaques de corps à corps et à distance ; Vulnérabilités 5 contre les attaques de proximité et de zone.		
VD 7		
⊕ Morsure grouillante (simple ; à volonté)		
+8 contre CA ; 1d10 +4 dégâts, ou 2d10 + 4 dégâts contre une cible à terre.		
⊕ Accablement (mineure ; à volonté)		
+7 contre Vigueur ; la cible se retrouve à terre.		
Alignement non aligné		Langues -
For 15 (+3)	Dex 18 (+5)	Sag 12 (+2)
Con 14 (+3)	Int 2 (-3)	Cha 10 (+1)

TACTIQUE DU DRAKE CROCHETEUR

Motivés par la faim, les drakes crocheteux se ruent sans réfléchir sur leur proie, la mettent à terre (grâce à *accablement*) et s'en repaissent grâce à leur pouvoir de *morsure grouillante*.

CONNAISSANCE DES DRAKES CROCHETEURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : certains humanoïdes ont des drakes crocheteux comme animaux de compagnie ou comme pièges vivants, parfois les deux.

PSEUDODRAGON

LE PSEUDODRAGON EST UN DRAKE CAPRICIEUX, armé d'un dard venimeux. Il peut se montrer arrogant, exigeant et souvent peu serviable. Mais il peut s'avérer affectueux et joueur quand on le traite bien. Il est prêt à rendre service, à condition qu'on le nourrisse bien et qu'on lui porte beaucoup d'attention. Bien qu'il soit incapable de parler, il produit des sons propres aux animaux, comme un ronronnement (quand il est satisfait), un sifflement (quand il a une mauvaise surprise), un gazouillis (quand il a une envie) ou un grognement (quand il est en colère).

TACTIQUE DU PSEUDODRAGON

Le pseudodragon préfère recourir à son *dard*, profitant de son *attaque en vol* pour fondre sur l'ennemi, le frapper, et repartir dans les airs avant qu'on puisse l'intercepter. Quand il est confronté à un ennemi coriace, il se décale et se sert d'*invisibilité*.

CONNAISSANCE DES PSEUDODRAGONS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les pseudodragons font partie des drakes les plus joueurs et intelligents, ce qui en fait des animaux de compagnie très recherchés. À l'état sauvage, ce sont de féroces prédateurs, mais ils ne s'attaquent généralement pas aux humanoïdes, sauf s'ils sont eux-mêmes agressés.

DRAKE CRACHEUR

CE REPTILE RUSÉ CRACHE DE L'ACIDE, D'OÙ SON NOM. À l'état sauvage, les drakes cracheurs attaquent sans la moindre provocation, mais il est possible de les apprivoiser et même de les dresser. Instinctivement, ils concentrent toutes leurs attaques sur une même cible, avec la ferme intention de la terrasser au plus vite.

Drake cracheur		Artilleur niveau 3
Bête naturelle (reptile) de taille M		150 px
Initiative +5	Sens Perception +3	
Pv 38 ; péril 19		
CA 17 ; Vigueur 14, Réflexes 16, Volonté 14		
Résistances acide 10		
VD 7		
⊕ Morsure (simple ; à volonté)		
+6 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.		
☞ Bave caustique (simple ; à volonté) ♦ acide		
Distance 10 ; +8 contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts d'acide.		
Alignement non aligné		Langues -
For 14 (+3)	Dex 18 (+5)	Sag 14 (+3)
Con 14 (+3)	Int 3 (-3)	Cha 12 (+2)

TACTIQUE DU DRAKE CRACHEUR

Le drake cracheur produit des jets de *bave caustique* pour attaquer les ennemis à distance. Malgré son intelligence modeste, il peut s'avérer meurtrier contre une cible isolée quand il attaque en nombre.

(De gauche à droite) drake enragé, drake cracheur et pseudodragon



CONNAISSANCE DES DRAKES CRACHEURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les drakes cracheurs font des animaux de compagnie difficiles et très salissants, mais les humanoïdes les dressent malgré tout pour servir de gardiens. À l'état sauvage, ils se joignent parfois à d'autres drakes, comme les drakes de garde. Les drakes cracheurs peuvent également se retrouver au sein d'une troupe qui se forme sous la domination d'un drake enragé qui n'a pas trouvé de congénères avec qui s'allier.

DRAKE ENRAGÉ

LES DRAKES ENRAGÉS S'ATTAQUENT SAUVAGEMENT à toutes les créatures qu'ils rencontrent et se montrent encore plus féroces quand ils sont en péril. Les adultes ne sont pas domesticables, mais ceux qui sortent de l'œuf peuvent être dressés pour servir d'animaux de compagnie ou de garde, ou encore de montures.

Drake enragé

Bête naturelle (reptile, monture) de taille G

Brute niveau 5

200 px

Initiative +3 Sens Perception +3

Pv 77 ; péril 38 ; cf. aussi péril rageur

CA 17 ; Vigueur 17, Réflexes 15, Volonté 15

Immunités terreur (quand le drake est en péril uniquement)

VD 8

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

+9 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts ; cf. aussi péril rageur.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts ; cf. aussi péril rageur.

⊕ **Charge enragée** (simple ; à volonté)

Quand le drake enragé charge, il effectue deux attaques de griffes contre la même cible.

Péril rageur (quand le drake est en péril uniquement)

Le drake enragé bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 5 dégâts supplémentaires par attaque.

Monture enragée (quand le drake est en péril uniquement et quand il est monté par un allié de niveau 5 ou plus ; à volonté) ♦ **monture**

Le drake enragé confère aux attaques de corps à corps de son cavalier un bonus de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts.

Alignement non aligné Langues -

For 19 (+6) Dex 13 (+3) Sag 13 (+3)

Con 17 (+5) Int 3 (-2) Cha 12 (+3)

TACTIQUE DU DRAKE ENRAGÉ

Le drake enragé se bat jusqu'à la mort. Il effectue une *charge enragée* dès le début du combat, puis se sert de sa morsure dans les rounds qui suivent, en profitant des bonus aux dégâts et aux jets d'attaque dont il bénéficie s'il est en péril.

CONNAISSANCE DES DRAKES ENRAGÉS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les drakes enragés « domestiqués » peuvent servir de montures et de bêtes de garde. À l'état sauvage, ils sont d'une efficacité meurtrière redoutable et protègent jalousement leur territoire de chasse.

DD 20 : les meutes de drakes enragés traitent les intrus telles des proies, comme des menaces qu'il faut éradiquer, voire les deux. Un drake enragé esseulé tentera souvent de s'intégrer au sein d'une troupe de drakes de garde ou de drakes cracheurs, dont il n'aura pas de mal à devenir l'élément dominant.

RENCONTRES DE GROUPE

Les drakes peuvent figurer au côté d'à peu près toutes les créatures humanoïdes, voire au sein même de leur foyer. On trouve également des troupes de drakes dans la nature, en concurrence avec d'autres prédateurs.

Rencontre de niveau 2 (625 px)

- ♦ 2 drakes de garde (brutes de niveau 2)
- ♦ 2 archers elfes (artilleurs de niveau 2)
- ♦ 1 éclaireur elfe (franc-tireur de niveau 2)

Rencontre de niveau 4 (875 px)

- ♦ 1 pseudodragon (chasseur de niveau 3)
- ♦ 1 mage humain (artilleur de niveau 4)
- ♦ 2 gardes humains (soldats de niveau 3)
- ♦ 2 bandits humains (francs-tireurs de niveau 2)

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)

- ♦ 1 drake enragé (brute de niveau 5)
- ♦ 1 mystique palustre vertécaille (contrôleur de niveau 6)
- ♦ 1 sarbacanier vertécaille (chasseur de niveau 5)
- ♦ 2 chasseurs vertécailles (francs-tireurs de niveau 4)

DRAKÉIDE

LES DRAKÉIDES SONT DES GUERRIERS FIERS ET HONORABLES liés aux dragons qui attachent une grande importance à leur tradition magique. S'ils n'ont plus de terre natale ni d'empire, ils s'intègrent parfaitement au sein d'autres cultures.

CONNAISSANCE DES DRAKÉIDES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : le drakéide est un guerrier honorable qui ne rompt jamais un serment. Il exprime son sens de l'honneur en perfectionnant ses talents et ne souffre aucune insulte. De nombreux drakéides se tournent vers une carrière de mercenaire pour mettre leur savoir-faire à l'épreuve. Enfin, d'autres combattent pour une cause en laquelle ils croient dur comme fer.

DD 20 : privés de leur empire, les drakéides ont décidé de vivre au côté des humains, des nains et des représentants d'autres races. Liens de clan et traditions constituent les socles de leur culture, qu'il s'agisse de simples mariages ou d'alliances séculaires. Un ennemi au fait des voies d'un clan drakéide aura certainement un avantage contre celui-ci.

Soldat drakéide	Soldat niveau 5
Humanoïde naturel de taille M	200 px
Initiative +6	Sens Perception +3
Pv 63 ; péril 31 ; cf. aussi <i>fureur drakéide</i>	
CA 20 ; Vigueur 18, Réflexes 16, Volonté 15	
VD 5	
⊕ Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme	
+10 contre CA (+11 quand le drakéide est en péril) ; 1d8 + 3 dégâts.	
⚡ Souffle de dragon (mineure ; rencontre) ♦ froid	
Décharge de proximité 3 ; +6 contre Réflexes (+7 quand le drakéide est en péril) ; 1d6 + 2 dégâts de froid.	
Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)	
Le drakéide bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque.	
Esprit impétueux (réaction immédiate, quand un ennemi quitte une case adjacente ; à volonté) ♦ arme	
Le soldat drakéide effectue une attaque de base de corps à corps contre un ennemi, même si ce dernier se décale.	
Reprise martiale (libre, quand le soldat drakéide rate une attaque de corps à corps ; se recharge lorsqu'il utilise <i>esprit impétueux</i>) ♦ arme	
Le soldat drakéide effectue une autre attaque de corps à corps contre la même cible.	
Alignement au choix	Langues commun, draconique
Compétences Endurance +9, Histoire +4, Intimidation +8	
For 16 (+5)	Dex 15 (+4) Sag 12 (+3)
Con 15 (+4)	Int 11 (+2) Cha 9 (+1)
Équipement armure d'écailles, bouclier léger, épée longue	

TACTIQUE DU SOLDAT DRAKÉIDE

À l'instar de la plupart des drakéides, ce soldat est un bon guerrier qui se lance au combat sans la moindre hésitation. Il préfère être au milieu de la mêlée où il peut faire bon usage d'*esprit impétueux*. Il utilise *reprise martiale* pour porter une attaque supplémentaire lorsque ce pouvoir est disponible. Enfin, la créature recourt à son *souffle de dragon* lorsque plusieurs ennemis sont à portée.

Gladiateur drakéide	Soldat niveau 10
Humanoïde naturel de taille M	500 px
Initiative +9	Sens Perception +6
Pv 106 ; péril 53 ; cf. aussi <i>fureur drakéide</i>	
CA 24 ; Vigueur 23, Réflexes 20, Volonté 21	
VD 5	
⊕ Épée bâtarde (simple ; à volonté) ♦ arme	
+15 contre CA (+16 quand le drakéide est en péril) ; 1d10 + 5 dégâts.	
⚡ Coup final (simple ; à volonté) ♦ arme	
La cible doit être en péril ; +15 contre CA (+16 quand le drakéide est en péril) ; 2d10 + 5 dégâts, et les alliés du gladiateur drakéide bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.	
⚡ Souffle de dragon (mineure ; rencontre) ♦ feu	
Décharge de proximité 3 ; +12 contre Réflexes (+13 quand le drakéide est en péril) ; 1d6 + 4 dégâts de feu.	
Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)	
Le drakéide bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque.	
Botte du gladiateur	
Quand le gladiateur drakéide touche un ennemi au moyen d'une attaque d'opportunité, la cible se retrouve à terre.	
Guerrier solitaire	
Le gladiateur drakéide bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque de corps à corps quand il n'est adjacent qu'à un seul ennemi.	
Alignement au choix	Langues commun, draconique
Compétences Athlétisme +15, Histoire +7, Intimidation +15	
For 21 (+10)	Dex 15 (+7) Sag 12 (+6)
Con 18 (+9)	Int 10 (+5) Cha 16 (+8)
Équipement armure d'écailles, épée bâtarde	

TACTIQUE DE GLADIATEUR DRAKÉIDE

Le gladiateur drakéide est un combattant direct qui lutte jusqu'à la mort. Dès qu'un adversaire est en péril, il utilise *coup final*. Quand il a affaire à plusieurs ennemis, il s'en prend en priorité à celui qui semble le plus mal en point.

Pillard drakéide	Franc-tireur niveau 13
Humanoïde naturel de taille M	800 px
Initiative +13	Sens Perception +13
Pv 129 ; péril 64 ; cf. aussi <i>fureur drakéide</i>	
CA 27 ; Vigueur 23, Réflexes 24, Volonté 21	
VD 7	
⊕ Katar (simple ; à volonté) ♦ arme	
+19 contre CA (+20 quand le drakéide est en péril) ; 1d6 + 4 dégâts (critique 2d6 +10).	
⚡ Katars jumeaux (simple ; à volonté) ♦ arme	
Si le pillard drakéide n'entreprend pas d'action de mouvement à son tour de jeu, il se décale de 1 case et effectue deux attaques de katar, ou vice versa.	
⚡ Souffle de dragon (mineure ; rencontre) ♦ acide	
Décharge de proximité 3 ; +14 contre Réflexes (+15 quand le drakéide est en péril) ; 1d6 + 3 dégâts d'acide.	
Avantage de combat	
Le pillard drakéide inflige 1d6 dégâts supplémentaires aux attaques de corps à corps et à distance contre toute cible face à laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)	
Le drakéide bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque.	
Enjambée tactique (mouvement ; se recharge après que le pillard drakéide a attaqué deux ennemis distincts avec <i>katars jumeaux</i>)	
Le pillard drakéide se décale de 3 cases.	
Alignement au choix	Langues commun, draconique
Compétences Discrétion +16, Histoire +8, Intimidation +9	
For 18 (+10)	Dex 21 (+11) Sag 14 (+8)
Con 17 (+9)	Int 10 (+6) Cha 12 (+7)
Équipement armure de cuir, 2 katars	

TACTIQUE DU PILLARD DRAKÉIDE

Le pillard drakéide cherche à jouir d'un avantage de combat, utilisant *enjambée tactique* pour prendre un adversaire en tenaille ou éviter lui-même d'être pris en tenaille. Aussi souvent que possible, il tente d'attaquer deux adversaires distincts à l'aide de *katars jumeaux* afin de pouvoir recharger son *enjambée tactique*.

Champion drakéide Soldat niveau 26
Humanoïde naturel de taille M 9 000 px

Initiative +20 Sens Perception +16
Pv 239 ; péril 119 ; cf. aussi *fureur drakéide* et *lame enragée*
CA 42 ; Vigueur 42, Réflexes 40, Volonté 41
Résistances acide 30, électricité 30, feu 30, froid 30, poison 30
VD 5, vol 8 (maladroit)

⊕ **Épée bâtarde** (simple ; à volonté) ⊕ **arme**
+31 contre CA (+32 quand le drakéide est en péril) ; 2d10 + 9 dégâts, et le champion drakéide effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +29 contre Vigueur (+30 quand le drakéide est en péril) ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du drakéide et se retrouve à terre.

⚡ **Lame enragée** (libre, quand le drakéide est en péril pour la première fois ; rencontre) ⊕ **arme**
Épée bâtarde nécessaire ; explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +32 contre CA (inclut le bonus de *fureur drakéide*) ; 2d10 + 9 dégâts.

⚡ **Souffle de dragon** (mineure ; rencontre) ⊕ **électricité**
Décharge de proximité 3 ; +27 contre Réflexes (+28 quand le drakéide est en péril) ; 2d6 + 6 dégâts d'électricité.

Fureur drakéide (quand le drakéide est en péril uniquement)
Le drakéide bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets d'attaque.

Sans pitié
Le champion drakéide inflige 2d10 dégâts supplémentaires aux attaques de corps à corps contre une cible à terre.

Sursaut d'énergie (libre ; recharge ⚡⚡⚡⚡⚡)

Le champion drakéide réussit automatiquement un jet de sauvegarde contre un effet de son choix.

Alignement au choix **Langues** commun, draconique

Compétences Athlétisme +23, Histoire +22, Intimidation +26

For 29 (+22) **Dex** 20 (+18) **Sag** 17 (+16)

Con 23 (+19) **Int** 15 (+15) **Cha** 22 (+19)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée bâtarde

TACTIQUE DU CHAMPION DRAKÉIDE

Ce drakéide a des ailes et est en mesure de voler, mais il préfère se battre au corps à corps. Il se sert de son épée bâtarde pour jeter ses ennemis à terre, puis enchaîne avec *sans pitié* au tour de jeu suivant. Quand il est en péril pour la première fois, il attaque tous les ennemis adjacents à l'aide de *lame enragée*.

RENCONTRES DE GROUPE

Nombre de drakéides mènent une carrière de mercenaire, de soldat ou d'aventurier.

Rencontre de niveau 6 (1 275 px)

- ⬢ 2 soldats drakéides (soldats de niveau 5)
- ⬢ 1 glaive noir tieffelin (chasseur de niveau 7)
- ⬢ 1 drake enragé (brute de niveau 5)
- ⬢ 5 laquais humains (sbires de niveau 7)

Rencontre de niveau 13 (4 300 px)

- ⬢ 3 pillards drakéides (francs-tireurs de niveau 13)
- ⬢ 1 rejeon rouge crachefeu (artilleur de niveau 12)
- ⬢ 1 mastodonte ogre (brute d'élite de niveau 11)

(En haut, puis de gauche à droite) champion drakéide, pillard drakéide et soldat drakéide



CRÉATURES SANGUINAIRES QUI VIVENT DANS LES PROFONDEURS du monde, les driders sont des serviteurs de Lolth affublés d'une apparence grotesque à l'image de leur déesse.

CONNAISSANCE DES DRIDERS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : dans la société drow, les plus forts et les plus courageux peuvent se frotter à l'Épreuve de Lolth. Ceux qui la réussissent deviennent driders, membres d'une caste de privilégiés. Pour les autres, c'est généralement la mort.

Crochet drider		Brute niveau 14
Humanoïde féérique (araignée) de taille G		1 000 px
Initiative +12	Sens Perception +15 ; vision dans le noir	
Pv 172 ; péril 86		
CA 26 ; Vigueur 27, Réflexes 25, Volonté 23		
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée)		
⚔ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme	+19 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts.	
† Morsure rapide (simple ; à volonté) ♦ poison	Avantage de combat nécessaire ; +16 contre Vigueur ; 1d4 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).	
➤ Noirfeu (mineure ; rencontre)	Distance 10 ; +16 contre Réflexes ; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du drider, la cible confère un avantage de combat à tous les assaillants et ne peut bénéficier de l'invisibilité ou d'un camouflage.	
➤ Toile d'araignée (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡)	Distance 5 ; +15 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (jusqu'à évasion). Pour se dégager de la toile, il faut réussir un test d'Acrobaties DD 25 ou un test d'Athlétisme DD 27.	
Alignement mauvais	Langues elfique	
Compétences Discrétion +17, Exploration +15		
For 24 (+14)	Dex 21 (+12)	Sag 16 (+10)
Con 22 (+13)	Int 13 (+8)	Cha 9 (+6)
Équipement armure de cuir, épée à deux mains		

TACTIQUE DU CROCHET DRIDER

Le crochet tente de piéger sa proie dans sa *toile d'araignée* et se précipite pour administrer une *morsure rapide* si son adversaire est maîtrisé. Autrement, il a recours à son épée à deux mains.

Tisseur d'ombre drider		Franc-tireur niveau 14
Humanoïde féérique (araignée) de taille G		1 000 px
Initiative +12	Sens Perception +14 ; vision dans le noir	
Pv 134 ; péril 67		
CA 28 ; Vigueur 25, Réflexes 26, Volonté 26 ; cf. aussi ombres mouvantes		
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée)		
⚔ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique	+19 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts plus 2d6 dégâts nécrotiques ; cf. aussi agilité de mêlée.	
➤ Ombres de lacération (simple ; à volonté) ♦ nécrotique	Distance 5 ; +17 contre Réflexes ; 3d8 + 3 dégâts nécrotiques.	
➤ Toile d'araignée (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡)	Distance 5 ; +17 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (jusqu'à évasion). Pour se dégager de la toile, il faut réussir un test d'Acrobaties DD 26 ou un test d'Athlétisme DD 25.	
⚡ Chape d'obscurité (mineure ; rencontre)	Explosion de proximité 1 ; ce pouvoir crée un nuage d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du drider. Ce nuage bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception du tisseur d'ombre. Toute créature (à l'exception du tisseur d'ombre) située dans le nuage est aveuglée jusqu'à ce qu'elle en sorte.	
Avantage de combat	Les attaques de corps à corps et à distance du tisseur d'ombre drider infligent 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires aux cibles contre lesquelles il jouit d'un avantage de combat.	
Agilité de mêlée (libre, quand le drider touche avec une attaque de corps à corps ; à volonté)	Le drider se décale de 1 case.	
Ombres mouvantes	Si le tisseur d'ombre drider réalise un déplacement d'au moins 3 cases à son tour de jeu et l'achève à 3 cases au moins de sa position précédente, il dispose d'un camouflage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.	
Alignement mauvais	Langues elfique	
Compétences Discrétion +15, Exploration +14		
For 13 (+8)	Dex 17 (+10)	Sag 14 (+9)
Con 14 (+9)	Int 12 (+8)	Cha 17 (+10)
Équipement armure de cuir, épée courte		

TACTIQUE DU TISSEUR D'OMBRE DRIDER

Après avoir maîtrisé une créature à l'aide de sa *toile d'araignée*, le tisseur d'ombre utilise *ombres de lacération* contre cet adversaire jusqu'à ce que la victime meure ou parvienne à fuir, ou encore jusqu'à ce que l'attention du monstre soit attirée vers un autre ennemi. S'il peut se déplacer sans provoquer d'attaques d'opportunité, il profite d'*ombres mouvantes*.

RENCONTRES DE GROUPE

Les driders sont monnaie courante parmi les drows, mais malgré leur statut, ils restent subordonnés aux prêtresses de Lolth. Les opérations drows importantes incluent parfois une poignée de driders et autres créatures arachnéennes.

Rencontre de niveau 12 (3 600 px)

- ♦ 1 crochet drider (brute de niveau 14)
- ♦ 1 arachnomancien drow (artilleur de niveau 13)
- ♦ 3 hommes d'armes drows (chasseur de niveau 11)

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)

- ♦ 2 crochets driders (brutes de niveau 14)
- ♦ 1 tisseur d'ombre drider (franc-tireur de niveau 14)
- ♦ 1 terreur arachnéenne (contrôleur d'élite de niveau 14)



ARROGANTS ET PERVERS, LES DROWS CONSPIRENT pour soumettre tous ceux qui ne vénèrent pas leur Reine Araignée, la déesse Lolth.

À l'instar de leurs cousins, les elfes, les drows étaient jadis des créatures de Féerie. Toutefois, ils ont emprunté une sombre voie et résident aujourd'hui dans l'Outreterre du monde physique. Ils s'y regroupent en communautés d'une splendeur macabre illuminées par une flore luminescente et la magie, le tout sur fond d'araignées.

CONNAISSANCE DES DROWS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les drows pillent la surface et les autres sociétés d'Outreterre en quête de butins et d'esclaves. Ils conquièrent les faibles et nouent des alliances précaires avec les créatures assez puissantes pour leur tenir tête.

DD 25 : les drows vivent au sein d'une théocratie matriarcale dont les règles et coutumes sont strictement appliquées par les prêtresses de Lolth. Les hommes n'ont pas leur place dans le clergé et sont bien souvent considérés comme des citoyens de seconde classe, mais ils exercent le pouvoir en fonction de leur statut et des opportunités qui s'offrent à eux.

RENCONTRES DE GROUPE

Les patrouilles drows incluent souvent une poignée d'araignées dressées. Les missions d'exploration, de pillage et armées disposent de nombreux esclaves non drows, qu'il s'agisse de soldats ou de simples serviteurs. Les drows nouent aussi des alliances avec les diables et les démons.

Rencontre de niveau 13 (4 850 px)

- ♦ 1 arachnomancien drow (artilleur de niveau 13)
- ♦ 2 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)
- ♦ 1 mezzodémon (soldat de niveau 11)
- ♦ 5 sbires torves (sbires de niveau 14)
- ♦ 2 araignées-sabres (brutes de niveau 10)

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)

- ♦ 1 prêtresse drow (contrôleur de niveau 15)
- ♦ 1 maître d'armes drow (franc-tireur d'élite de niveau 13)
- ♦ 1 ombre des roches (soldat d'élite de niveau 12)
- ♦ 3 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)

Hommes d'armes drow

Humanoïde féérique de taille M

Chasseur niveau 11

600 px

Initiative +13 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 83 ; **péril** 41

CA 24 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 22, **Volonté** 19

VD 6

⚔ Rapière (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+14 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et l'homme d'armes drow effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +13 contre Vigueur ; cf. *poison drow* pour l'effet.

✦ Arbalète de poing (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

Distance 10/20 ; +14 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et l'homme d'armes drow effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +13 contre Vigueur ; cf. *poison drow* pour l'effet.

✦ Noirfeu (mineure ; rencontre)

Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du drow, la cible confère un avantage de combat à tous les assaillants et ne peut bénéficier de l'invisibilité ou d'un camouflage.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du drow infligent 2d6 dégâts supplémentaires aux cibles contre lesquelles il jouit d'un avantage de combat.

Poison drow ♦ poison

Une créature touchée par une arme enduite de poison drow subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est également affaiblie (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté* : la cible est inconsciente jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Discrétion +15, Exploration +11, Intimidation +8

For 14 (+7)

Dex 19 (+9)

Sag 13 (+6)

Con 11 (+5)

Int 13 (+6)

Cha 12 (+6)

Équipement cotte de mailles, rapière*, arbalète de poing, 20 carreaux*

* Ces armes sont enduites de poison drow.

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES DROW

L'homme d'armes drow lance *noirfeu* sur un ennemi, puis attaque la même cible avec son arbalète de poing. Il continue de faire pleuvoir une pluie de carreaux d'arbalète sur ses ennemis ou se déplace en position de prise en tenaille et frappe avec sa rapière.

Arachnomancien drow

Artilleur (meneur) niveau 13

Humanoïde féérique de taille M

800 px

Initiative +8

Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Pv 94 ; **péril** 47

CA 26 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 24, **Volonté** 24

VD 7

⚔ Sceptre araignée (simple ; à volonté) ♦ arme

+16 contre CA ; 1d6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule) ; cf. aussi *jugement de Lolth*.

✦ Rayon venimeux (simple ; à volonté) ♦ poison

Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 3 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi *jugement de Lolth*.

✦ Poigne de Lolth (simple ; rencontre) ♦ nécrotique, périmètre

Explosion de zone 4 à 10 cases ou moins ; des toiles envahies d'araignées spectrales recouvrent le périmètre (drows et araignées sont immunisés) ; +16 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). Le périmètre est un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 10 dégâts nécrotiques.

✦ Malédiction de l'araignée (simple ; rencontre) ♦ nécrotique

Des nuées d'araignées spectrales recouvrent et mordent la cible : distance 20 ; +16 contre Volonté ; 1d6 + 7 dégâts nécrotiques, puis la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux) ; cf. aussi *jugement de Lolth*.

✦ Décharge venimeuse (simple ; rencontre) ♦ poison

Décharge de proximité 5 ; +14 contre Vigueur ; 2d6 + 10 dégâts de poison. *Échec* : demi-dégâts.

✦ Chape d'obscurité (mineure ; rencontre)

Explosion de proximité 1 ; ce pouvoir crée un nuage d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du drow. Ce nuage bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception de l'arachnomancien. Toute créature (à l'exception de l'arachnomancien) située dans le nuage est aveuglée jusqu'à ce qu'elle en sorte.

Jugement de Lolth (libre, quand l'arachnomancien touche une cible avec une attaque de corps à corps ou à distance ; à volonté)

Tous les alliés accompagnés du mot-clé araignée situés dans un rayon de 20 cases de l'arachnomancien bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du drow.

Alignement mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +14, Discrétion +10, Exploration +13, Intimidation +8

For 10 (+6)

Dex 15 (+8)

Sag 14 (+8)

Con 10 (+6)

Int 16 (+9)

Cha 11 (+6)

Équipement robe, sceptre araignée

TACTIQUE DE L'ARACHNOMANCIEN DROW

L'arachnomancien reste derrière ses alliés et vise ses ennemis au moyen d'attaques à distance. Il jette une *malédiction de l'araignée* sur un protecteur ennemi, lance des *rayons venimeux* sur les contrôleurs adverses et tente de prendre les cogneurs dans sa *poigne de Lolth*. Il utilise *chape d'obscurité* pour se protéger des assaillants au corps à corps.

Maître d'armes drow Franc-tireur d'élite niveau 13

Humanoïde féérique de taille M

1 600 px

Initiative +13

Sens Perception +12 ; vision dans le noir

Pv 248 ; péril 124

CA 30 ; Vigueur 25, Réflexes 28, Volonté 24

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

⬇ Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme

+19 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

⬇ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme

+19 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

⬇ Maîtrise des lames (simple ; à volonté) ♦ arme

Le maître d'armes drow effectue une attaque d'épée longue et une attaque d'épée courte.

⬇ Estocade douloureuse (simple ; recharge ⚡ ⚡) ♦ arme

Épée longue nécessaire ; +19 contre CA ; 3d8 + 5 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

⬇ Riposte tourbillonnante (libre, quand le déplacement du maître d'armes lui vaut une attaque d'opportunité ; à volonté) ♦ arme

Le maître d'armes drow effectue une attaque d'épée longue contre l'assaillant ayant déclenché ce pouvoir.

⬇ Chape d'obscurité (mineure ; rencontre)

Explosion de proximité 1 ; ce pouvoir crée un nuage d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du drow. Ce nuage bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception du maître d'armes. Toute créature (à l'exception du maître d'armes) située dans le nuage est aveuglée jusqu'à ce qu'elle en sorte.

⬇ Attaque tourbillonnante (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡) ♦ arme

Explosion de proximité 1 ; le maître d'armes drow effectue une attaque d'épée longue contre chaque ennemi adjacent. Il a droit à une attaque secondaire d'épée courte contre tout ennemi touché.

Alignement mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Acrobaties +16, Discrétion +18, Exploration +12, Intimidation +14

For 15 (+8)

Dex 21 (+11)

Sag 13 (+7)

Con 12 (+7)

Int 12 (+7)

Cha 12 (+7)

Équipement armure d'écailles, épée longue, épée courte

TACTIQUE DU MAÎTRE D'ARMES DROW

Ce drow fait face à son ennemi, utilisant *chape d'obscurité* pour déjouer ses attaques. Au corps à corps, il dépense un point d'action pour utiliser *estocade douloureuse*, puis *maîtrise des lames* contre la même cible. Il recourt à *attaque tourbillonnante* lorsque plusieurs adversaires lui sont adjacents et s'appuie sur *riposte tourbillonnante* pour punir un ennemi assez audacieux pour lui porter une attaque d'opportunité.

Prêtresse drow

Contrôleur (meneur) niveau 15

Humanoïde féérique de taille M

1 200 px

Initiative +9

Sens Perception +12 ; vision dans le noir

Autorité de Lolth aura mire ; les alliés drows ou accompagnés du mot-clé araignée pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts.

Pv 139 ; péril 69 ; cf. aussi lien arachnéen

CA 28 ; Vigueur 24, Réflexes 26, Volonté 28

VD 7

⬇ Masse d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme

+18 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts.

⬇ Morsure de l'araignée (simple ; quand la prêtresse est en péril uniquement ; à volonté)

+17 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

⬇ Toile de douleur (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Distance 5 ; +18 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est immobilisée et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

⬇ Noirfeu (mineure ; rencontre)

Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la prêtresse drow, la cible confère un avantage de combat à tous les assaillants et ne peut bénéficier de l'invisibilité ou d'un camouflage.

⬇ Courroux de Lolth (simple ; recharge ⚡ ⚡) ♦ nécrotique

Explosion de zone 5 centrée sur un allié drow en péril et consentant ; l'allié explose, libérant un nuage d'araignées spectrales qui mordent tous les ennemis situés à portée ; +20 contre Réflexes ; 4d8 + 5 dégâts nécrotiques. Le drow visé par ce pouvoir est tué.

Lien arachnéen (mineure ; à volonté) ♦ guérison

La prêtresse drow peut transférer jusqu'à 22 dégâts qu'elle a subis à une araignée ou un drow situé dans un rayon de 5 cases. Elle ne peut cependant pas transférer plus de dégâts que la cible a de points de vie.

Alignement mauvais

Langues abyssal, commun, elfique

Compétences Bluff +17, Discrétion +10, Intimidation +19, Intuition +17, Religion +15

For 12 (+8)

Dex 15 (+9)

Sag 21 (+12)

Con 11 (+7)

Int 16 (+10)

Cha 20 (+12)

Équipement cotte de mailles, masse d'armes

TACTIQUE DE LA PRÊTRESSE DROW

La prêtresse drow fait bénéficier ses alliés drows et arachnéens de son aura d'autorité de Lolth tout en restant dans un rayon de 5 cases de ceux-ci. Elle utilise *toile de douleur* contre les adversaires à distance et se sert de sa masse d'armes au corps à corps, recourant à *lien arachnéen* à chaque round où elle subit des dégâts pour les transférer à un allié proche. Si l'un de ses alliés drows est en péril, elle utilise *courroux de Lolth*.



LES DRYADES SONT DES CRÉATURES SAUVAGES ET MYSTÉRIEUSES que l'on trouve dans les forêts reculées. Farouches protectrices des arbres, elles ne souffrent aucune insolence de la part des intrus.

Dryade		Franc-tireur niveau 9
Humanoïde féérique (plante) de taille M		400 px
Initiative +9	Sens Perception +12	
Pv 92 ; péril 46		
CA 23 ; Vigueur 22, Réflexes 21, Volonté 21		
VD 8 (déplacement forestier)		
⬇ Griffes (simple ; à volonté)		
+14 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, ou 1d8 + 9 dégâts si la cible est le seul ennemi adjacent à la dryade.		
Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ illusion		
La dryade peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M, généralement un bel elfe ou éladrin. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de la dryade) permet de discerner l'illusion.		
Voyage par les arbres (mouvement ; à volonté) ♦ téléportation		
La dryade peut se téléporter jusqu'à 8 cases si son point de départ et son point d'arrivée sont adjacents à un arbre, un sylvanien, ou encore une plante de taille G ou supérieure.		
Alignement non aligné		Langues elfique
Compétences Bluff +10, Discrétion +12, Intuition +12		
For 19 (+8)	Dex 17 (+7)	Sag 17 (+7)
Con 12 (+5)	Int 10 (+4)	Cha 13 (+5)

TACTIQUE DE LA DRYADE

Les dryades protègent leur clairière, et la flore de manière plus générale. Elles utilisent *apparences trompeuses* pour attirer les intrus dans des pièges. Au combat, elles profitent de leur VD et de *voyage par les arbres* pour prendre leurs adversaires en tenaille.



Dryade buissonnière		Contrôleur d'élite niveau 13
Humanoïde féérique (plante) de taille M		1 600 px

Initiative +8	Sens Perception +13	
Don des épines aura 6 ; les alliés accompagnés du mot-clé plante pris dans l'aura infligent 5 dégâts supplémentaires quand ils attaquent au corps à corps.		
Malédiction des épines aura 3 ; les ennemis dénués de déplacement forestier subissent 2 dégâts dès qu'ils se déplacent (ou encore qu'on les pousse, tire ou fait glisser) dans une case de l'aura. En revanche, ils n'en subissent pas quand c'est la dryade qui se rapproche d'eux.		
Pv 262 ; péril 131		
CA 29 ; Vigueur 27, Réflexes 25, Volonté 27		
Jets de sauvegarde +2		
VD 8 (déplacement forestier)		
Points d'action 1		
⊕ Griffes (simple ; à volonté) +18 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.		
✂ Cage de ronces (simple ; à volonté) Distance 10 ; la cible est prise dans un roncier ; +16 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux). Une créature prise dans une cage de ronces dispose d'un abri. Le roncier peut être détruit (25 pv ; résistance 10 à tous les dégâts).		
Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ illusion La dryade buissonnière peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M, généralement un bel elfe ou éladrin. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de la dryade) permet de discerner l'illusion.		
Corps épineux Toute créature qui étreint la dryade buissonnière subit 5 dégâts au début de son tour de jeu.		
Voyage par les arbres (mouvement ; à volonté) ♦ téléportation La dryade buissonnière peut se téléporter jusqu'à 8 cases si son point de départ et son point d'arrivée sont adjacents à un arbre, un sylvanien, ou encore une plante de taille G ou supérieure.		
Alignement non aligné		Langues elfique
Compétences Bluff +15, Discrétion +13, Intuition +13		
For 16 (+9)	Dex 14 (+8)	Sag 14 (+8)
Con 19 (+10)	Int 11 (+6)	Cha 19 (+10)

TACTIQUE DE LA DRYADE BUISSONNIÈRE

La dryade buissonnière est une créature capricieuse qui utilise *apparences trompeuses* pour entraîner les intrus dans des pièges mortels. Elle compte aussi sur ses auras pour blesser ses adversaires et aider ses alliés, sans compter qu'elle dispose de *cage de ronces* pour maîtriser ses ennemis.

CONNAISSANCE DES DRYADES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les dryades sont des habitantes farouches des forêts qui utilisent leurs pouvoirs pour effrayer les intrus ou les attirer dans des pièges. Elles ont le pouvoir de se téléporter sur de courtes distances au sein de leur forêt.

RENCONTRES DE GROUPE

Les dryades apparaissent habituellement en compagnie d'autres créatures végétales et d'animaux de la forêt.

Rencontre de niveau 9 (1 950 px)

- ♦ 1 dryade (franc-tireur de niveau 9)
- ♦ 1 incantateur du crépuscule éladrin (contrôleur de niveau 8)
- ♦ 4 chevaliers féériques éladrins (soldats de niveau 7)

ÉCHAUFFOURONCE

LES ÉCHAUFFOURONCES SONT DES PLANTES DÉVASTATRICES qui sont volontairement cultivées pour leurs capacités militaires. Elles sont capables d'anéantir des formations serrées de soldats, de prendre d'assaut des positions retranchées ou encore d'abattre des fortifications.

Échauffouronce guerrépine

Contrôleur niveau 14

Animé naturel (plante) de taille G

1 000 px

Initiative +8

Sens Perception +9

Épines avides aura 2 ; les ennemis considèrent la zone de l'aura comme un terrain difficile ; au début du tour de jeu de l'échauffouronce guerrépine, les ennemis pris dans l'aura subissent 5 dégâts.

Pv 141; péril 70

CA 28 ; Vigueur 28, Réflexes 23, Volonté 24

VD 6

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible est tirée de 1 case.

⚡ Projection d'épines (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 2 ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 1 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'échauffouronce guerrépine.

Allonge menaçante

L'échauffouronce guerrépine peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignement non aligné

Langues -

For 23 (+13)

Dex 13 (+8)

Sag 15 (+9)

Con 21 (+12)

Int 3 (+3)

Cha 12 (+8)

TACTIQUE DE

L'ÉCHAUFFOURONCE GUERRÉPINE

L'échauffouronce guerrépine se rapproche de ses adversaires et utilise *projection d'épines*. Elle s'efforce de bloquer ses adversaires au corps à corps et utilise son aura d'*épines avides* pour gêner les adversaires qui tentent de la prendre en tenaille ou qui veulent simplement s'échapper.

CONNAISSANCE DES ÉCHAUFFOURONCES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : de puissantes entités utilisent les échauffouronces comme engins de siège vivants. Mais il arrive qu'elles échappent au contrôle de leurs officiers et errent sans but, tels des instruments de destruction en liberté.

DD 25 : les échauffouronces ne se nourrissent pas à la façon d'animaux. Elles subsistent à la manière des plantes et font donc d'excellents gardiens éternels.

RENCONTRES DE GROUPE

Les échauffouronces protègent fréquemment les bastions féériques. Les créatures élémentaires les emploient également, si bien qu'on en trouve aussi au sein d'enclaves de géants des collines.

Rencontre de niveau 14 (5 400 px)

♦ 1 échauffouronce guerrépine (contrôleur de niveau 14)

♦ 2 musards cyclopes (francs-tireurs de niveau 14)

♦ 3 géants des collines (brutes de niveau 13)

Échauffouronce trembleterre

Brute d'élite niveau 28

Animé naturel (plante) de taille TG

26 000 px

Initiative +19 Sens Perception +17 ; perception des vibrations 5

Ronces avides aura 3 ; au début du tour de jeu de l'échauffouronce trembleterre, les ennemis pris dans l'aura sont tirés de 1 case.

Pv 634; péril 317

CA 42 ; Vigueur 44, Réflexes 38, Volonté 36

Jets de sauvegarde +2

VD 8, fouissage 6

Points d'action 1

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +32 contre CA ; 2d12 + 11 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'échauffouronce trembleterre.

⚡ Piétinement (simple, à volonté)

L'échauffouronce trembleterre peut se déplacer jusqu'à sa VD et entrer dans l'espace d'ennemi. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité et doit s'achever dans un espace inoccupé. En pénétrant dans l'espace d'un ennemi, l'échauffouronce trembleterre effectue une attaque de piétinement ; +30 contre Réflexes ; 1d12 + 22 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Allonge menaçante

Une échauffouronce trembleterre peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).

Alignement non aligné

Langues -

For 32 (+25)

Dex 20 (+19)

Sag 17 (+17)

Con 27 (+22)

Int 3 (+10)

Cha 16 (+17)

TACTIQUE DE L'ÉCHAUFFOURONCE TREMBLETERRE

L'échauffouronce trembleterre aime s'enterrer, utiliser sa perception des vibrations pour détecter les ennemis qui passent et surgir brutalement du sol pour les surprendre. Elle commence le combat en piétinant ses ennemis et dépense son point d'action (si nécessaire) pour se déplacer autant que possible. Elle s'en remet ensuite à ses attaques de griffes, utilisant son aura de *ronces avides* pour attirer à elle ses ennemis et, grâce à son allonge menaçante, attaquer ceux qui battent en retraite.



LES ÉFRITS SONT D'HABILES INVOCATEURS DE FEU originaires du Chaos Élémentaire. On les qualifie parfois de génies du feu, mais ils ressemblent à des diables géants au corps de chair et de flammes.

Les éfrits sont connus pour leur haine de la servitude, leur arrogance et leur nature cruelle. Leur demeure première est la fabuleuse Cité d'Airain du Chaos Élémentaire, où ils vivent comme des rois. Mais ils sont souvent amenés à se rendre dans le monde pour s'acquitter de quelque faveur exigée par un mortel, même si le prix à payer par ce dernier est toujours très élevé.

Sabre de feu éfrit **Soldat niveau 22**
Humanoïde élémentaire (feu) de taille G 4 150 px

Initiative +18 **Sens Perception** +17
Pv 206 ; **péril** 153
CA 38 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 36, **Volonté** 34
Immunités feu
VD 6, vol 8 (stationnaire)

⬇ **Cimeterre** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts (critique 6d10 + 27), et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du sabre de feu éfrit.

↗ **Lancer de cimeterre** (simple ; recharge ☞ ☞ ☞) ♦ **arme**
Le sabre de feu éfrit lance son cimeterre sur deux cibles ; la première doit se situer dans un rayon de 10 cases de l'éfrit, et la seconde dans un rayon de 5 cases de la première ; +25 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts (critique 6d10 + 27), et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du sabre de feu éfrit. Le cimeterre revient dans la main de l'éfrit une fois les attaques effectuées.

↶ **Tourbillon d'acier ardent** (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ **arme, feu**
Cimeterre nécessaire ; explosion de proximité 2 ; +25 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts (critique 6d10 + 27), puis la cible est poussée de 1 case et subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** originel
Compétences Bluff +20, Intimidation +20, Intuition +17
For 24 (+17) **Dex** 22 (+16) **Sag** 15 (+12)
Con 22 (+16) **Int** 18 (+14) **Cha** 18 (+15)

Équipement cimeterre

TACTIQUE DU SABRE DE FEU ÉFRIT

Le sabre de feu éfrit recourt au *lancer de cimeterre* chaque fois qu'il en a l'occasion, réservant son *tourbillon d'acier ardent* pour les moments où il a au moins trois ennemis à portée d'allonge.

Initiative +19 **Sens Perception** +15
Âme ardente (feu) aura 1 ; toute créature prise dans l'aura qui subit des dégâts de feu continus subit 5 dégâts de feu continus supplémentaires.

Pv 169 ; **péril** 84 ; cf. aussi *malédiction de l'éfrit*
CA 36 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 34, **Volonté** 32 ; cf. aussi *bouclier ardent*
Immunités feu

VD 6, vol 8 (stationnaire)

⬇ **Cimeterre** (simple ; à volonté) ♦ **arme, feu**
Allonge 2 ; +25 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts (critique 6d10 + 27), et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

↗ **Trait de feu** (simple ; à volonté) ♦ **arme, feu**
Distance 10 ; +28 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

↗ **Malédiction de l'éfrit** (simple ; rencontre ; se recharge quand l'éfrit est en péril pour la première fois) ♦ **feu**
Distance 10 ; +28 contre CA ; 1d6 + 8 dégâts de feu, puis 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule) et la résistance au feu de la cible est annulée jusqu'à la fin de la rencontre (pas de sauvegarde).

↗ **Attisement des flammes** (simple ; à volonté) ♦ **feu**
Distance 20 ; n'affecte qu'une cible qui subit des dégâts de feu continus ; réussite automatique ; la cible subit 3d6 dégâts de feu et l'éfrit effectue une attaque secondaire contre toutes les créatures adjacentes à la cible. *Attaque secondaire* : explosion de zone 2 centrée sur la cible ; +17 contre Réflexes ; 2d6 dégâts de feu. *Échec* : demi-dégâts.

Bouclier ardent (interruption immédiate, quand l'éfrit subit les dégâts d'une attaque à distance ; à volonté) ♦ **feu**
Un bouclier de flammes se matérialise et réduit les dégâts de l'attaque de moitié.

Alignement mauvais **Langues** originel
Compétences Bluff +22, Intimidation +22, Intuition +20
For 24 (+18) **Dex** 27 (+19) **Sag** 18 (+15)
Con 25 (+18) **Int** 16 (+14) **Cha** 22 (+17)

Équipement cimeterre

TACTIQUE DU SEIGNEUR DES CENDRES ÉFRIT

Le seigneur des cendres vole pour se placer hors de portée de ses ennemis, tout en les bombardant de *traits de feu*. Il tente une *malédiction de l'éfrit* et, s'il réussit et que la cible continue à subir des dégâts de feu continus, il recourt à *attisement des flammes* contre le même adversaire au cours du round suivant. Le seigneur des cendres utilise de nouveau *malédiction de l'éfrit* s'il est en péril, mais sans cela, il lance des *traits de feu*.

Coureur des flammes éfrit**Franc-tireur niveau 23**

Humanoïde élémentaire (feu) de taille G

5 100 px

Initiative +20 Sens Perception +15

Âme ardente (feu) aura 1 ; toute créature prise dans l'aura qui subit des dégâts de feu continus subit 5 dégâts de feu continus supplémentaires.

Pv 217 ; péril 108

CA 37 ; Vigueur 36, Réflexes 35, Volonté 34

Immunités feu

VD 6, vol 8 (stationnaire) ; cf. aussi *téléportation embrasée*⬇ **Cimeterre** (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

Allonge 2 ; +28 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts (critique 6d10 + 28), et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

✂ **Poigne ardente** (simple ; à volonté) ♦ feu

Distance 20 ; une main embrasée apparaît et étirent la cible ; +25 contre Réflexes ; 1d6 + 8 dégâts de feu, puis la cible subit 10 dégâts de feu continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

⬇ **Téléportation embrasée** (mouvement ; à volonté) ♦ **téléportation**

Le coureur des flammes peut se téléporter de 20 cases pour réparaître dans une bouffée de fumée ; sa destination doit être adjacente à une créature de feu ou à des flammes.

Alignement mauvais

Langues originel

Compétences Bluff +22, Intimidation +22, Intuition +20

For 27 (+19)

Dex 24 (+18)

Sag 18 (+15)

Con 25 (+18)

Int 16 (+14)

Cha 22 (+17)

Équipement cimeterre

TACTIQUE DU COUREUR DES FLAMMES ÉFRIT

Le coureur des flammes recourt à *téléportation embrasée* pour se déplacer sur le champ de bataille et à *poigne ardente* pour immobiliser et brûler ses adversaires. Il attaque les cibles immobilisées avec son cimeterre en profitant de son allonge.

Chantre des bûchers éfrit**Contrôleur niveau 25**

Humanoïde élémentaire (feu) de taille G

7 000 px

Initiative +20 Sens Perception +16

Âme enflammée (feu) aura 1 ; une créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts de feu ; toute créature prise dans l'aura qui subit des dégâts de feu continus subit 5 dégâts de feu continus supplémentaires.

Pv 233 ; péril 116

CA 40 ; Vigueur 37, Réflexes 36, Volonté 36

Immunités feu

VD 6, vol 8 (stationnaire)

⬇ **Cimeterre** (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

Allonge 2 ; +30 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts (critique 6d10 + 29), et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

✂ **Trait de feu** (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

Distance 10 ; +31 contre CA ; 3d6 + 8 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

✂ **Chaîne incandescente** (simple ; recharge ☞☞☞) ♦ feu

Distance 10 ; +28 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts de feu, puis la cible subit 20 dégâts de feu continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux). Au prix d'une action de mouvement, le chantre des bûchers peut faire glisser de 1 case une cible prise dans sa *chaîne incandescente*.

✂ **Lincoln enflammé** (simple ; recharge ☞☞☞) ♦ feu

Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; le chantre des bûchers envahit la zone de flammes rugissantes de 6 mètres de haut. Toute créature qui entre dans la zone ou y débute son tour de jeu (ou encore qui y est adjacente au début de son tour de jeu), subit 10 dégâts de feu continus. Le lincoln enflammé bloque la ligne de mire.

Alignement mauvais

Langues originel

Compétences Arcanes +22, Bluff +25, Diplomatie +25, Intimidation +25, Intuition +21

For 29 (+21)

Dex 26 (+20)

Sag 18 (+16)

Con 25 (+19)

Int 20 (+17)

Cha 26 (+20)

Équipement cimeterre, sceptre

TACTIQUE DU CHANTRE DES BÛCHERS ÉFRIT

Le chantre des bûchers reste hors de portée des attaques de corps à corps et se sert autant que possible de *chaîne incandescente* pour maîtriser ses ennemis et permettre à ses alliés de les rosser impunément. Dans un round où il ne peut invoquer sa chaîne, il lance des *traits de feu*. Il recourt au *lincoln enflammé* pour scinder le champ de bataille et contrôler le flot de ses ennemis.

Karadjin éfrit**Soldat (meneur) niveau 28**

Humanoïde élémentaire (feu) de taille G

13 000 px

Initiative +23 Sens Perception +23

Pv 260 ; péril 130

CA 44 ; Vigueur 45, Réflexes 42, Volonté 42

Immunités feu

VD 6, vol 8 (stationnaire)

⬇ **Cimeterre des flammes implacables** (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

Allonge 2 ; +35 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts (critique 6d10 + 29) plus 1d10 dégâts de feu, puis la cible subit 15 dégâts de feu continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Effet secondaire : 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Les jets de sauvegarde effectués contre ce pouvoir s'accompagnent d'un malus de -2.

⬇ **Représailles ardentes** (réaction immédiate, quand un ennemi situé à portée d'allonge attaque l'un des alliés du karadjin éfrit ; à volonté) ♦ arme, feu

Le karadjin effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi en question.

Autorité élémentaire (mineure ; à volonté)

Une créature élémentaire alliée située dans un rayon de 10 cases du karadjin (et qu'il a dans sa ligne de mire) se décale.

Alignement mauvais

Langues originel

Compétences Arcanes +25, Bluff +26, Intimidation +26, Intuition +23

For 28 (+23)

Dex 25 (+21)

Sag 18 (+18)

Con 30 (+24)

Int 22 (+20)

Cha 25 (+21)

Équipement cimeterre

TACTIQUE DU KARADJIN ÉFRIT

Le puissant karadjin éfrit s'avance dans la mêlée et fait parler son *autorité élémentaire* deux fois par round tout en frappant de son cimeterre avec une joie digne d'un fou furieux. Quand un ennemi situé à portée d'allonge tente d'attaquer l'un de ses alliés, il use de *représailles ardentes*.

CONNAISSANCE DES ÉFRITS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les éfrits se présentent comme les princes de feu du Chaos Élémentaire, comme les plus puissantes entités de l'ordre dans ce plan de tumulte. Bien qu'ils soient peu nombreux, ils sont à la tête d'armées importantes et de domaines entretenus par leurs esclaves élémentaires. La Cité d'Airain reste leur plus grande œuvre ; une ville fortifiée qui se dresse au milieu du chaos bouillonnant, éternelle et immuable.

DD 25 : les « roturiers éfrits » n'existent pas. Chaque éfrit fait partie d'une maison de la noblesse. Ces familles complotent et intriguent les unes contre les autres (à la manière des maisons drows d'Outreterre) et il arrive qu'elles réunissent de gigantesques armées pour s'affronter. Une maison éfrit ne compte souvent qu'une poignée d'individus, mais grâce à son influence et à ses manœuvres d'intimidation, elle règne sur d'immenses osts composés d'autres élémentaires. Son contrôle ne se limite aucunement aux créatures du feu, si bien que les éfrits les plus malins ont pour serviteurs des monstres constitués



(De gauche à droite) chantre des bûchers, sabre de feu et seigneur des cendres

de divers éléments. Plus rarement, ils réduisent des démons en servitude, mais ils leur font alors peu confiance et les gardent à l'œil en permanence.

DD 30 : malgré les légendes qui prétendent le contraire, les éfrits n'ont pas la capacité d'exaucer des souhaits. Néanmoins, en tant que princes du Chaos Élémentaire, ils jouissent d'un grand pouvoir, d'une influence considérable et de contacts étendus, et il leur arrive de conclure des accords avec des mortels inférieurs. Ainsi, un éfrit libéré pourrait exaucer un « souhait » à son bienfaiteur, en restant dans le domaine du raisonnable.

Créatures de la noblesse extrêmement orgueilleuses, les éfrits craignent la servitude autant qu'ils l'abhorrent. Il arrive que deux maisons entrent en conflit et que celle qui en ressort vaincue doit céder l'un de ses jeunes membres, qui se retrouve assujéti au vainqueur pour une période donnée. La punition et l'humiliation qui en découlent sont bien pires que n'importe quel tribut en biens ou en esclaves. Quand un éfrit est magiquement lié au service d'un mortel, c'est pour lui le pire des déshonneurs et la rancune qu'il nourrit à l'égard de son maître est à la hauteur des flammes de son corps.

DD 35 : il arrive qu'une maison éfrit organise une sorte de chasse à courre qui voit quelques nobles quitter le Chaos Élémentaire pour s'aventurer dans le monde, en Féerie, en Gisombre, voire dans la Mer Astrale, pour y traquer des créatures particulièrement dangereuses, telles que des dragons. C'est alors un pur divertissement, qui permet aussi de ramener un trophée fabuleux au manoir familial.

RENCONTRES DE GROUPE

Les éfrits s'allient généralement avec d'autres éfrits et des créatures élémentaires proches de leur niveau.

Rencontre de niveau 22 (23 600 px)

- ♦ 2 sabres de feu éfrits (soldats de niveau 22)
- ♦ 1 coureur des flammes éfrit (franc-tireur de niveau 23)
- ♦ 1 démon glabrezu (brute d'élite de niveau 23)

Rencontre de niveau 23 (26 800 px)

- ♦ 1 seigneur des cendres éfrit (artilleur de niveau 23)
- ♦ 3 fiélons sanguins (soldats de niveau 23)
- ♦ 1 titan du feu (soldat d'élite de niveau 21)

Rencontre de niveau 25 (37 950 px)

- ♦ 1 chantre des bûchers éfrit (contrôleur de niveau 25)
- ♦ 1 grand crâne flamboyant (artilleur de niveau 24)
- ♦ 1 démon marilith (franc-tireur d'élite de niveau 24)
- ♦ 2 titans du feu (soldats d'élite de niveau 21)

Rencontre de niveau 27 (60 300 px)

- ♦ 1 karadjin éfrit (soldat de niveau 28)
- ♦ 1 chantre des bûchers éfrit (contrôleur de niveau 25)
- ♦ 1 démon glabrezu (brute d'élite de niveau 23)
- ♦ 2 champions drakéides (soldats de niveau 26)
- ♦ 2 grands crânes flamboyants (artilleurs de niveau 24)

ÉLADRIN

LES ÉLADRINS SONT DES MAGES ET COMBATTANTS GRACIEUX, qui se sentent comme chez eux dans le crépuscule surnaturel de Féerie et les sombres forêts du monde. Bien que la plupart résident en Féerie, certains entretiennent des liens avec le monde physique et il n'est pas rare d'en croiser parmi les humains, les elfes, les nains, les drakéides et les halfelins.

Chevalier féérique éladrin Soldat (meneur) niveau 7

Humanoïde féérique de taille M 300 px

Initiative +11 Sens Perception +4 ; vision nocturne

Tactique de Féerie aura 10 ; les créatures féériques prises dans l'aura réussissent un coup critique sur un jet de 19 ou 20 (mais un jet de 19 n'est pas une réussite automatique).

Pv 77 ; péril 38

CA 23 ; Vigueur 17, Réflexes 19, Volonté 17

Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme

VD 5 ; cf. aussi *éclipse féérique*

⚔ *Épée longue* (simple ; à volonté) ♦ arme
+12 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

⚔ *Enlèvement sauvage* (simple ou attaque d'opportunité ; recharge [2][3]) ♦ arme

Épée longue nécessaire ; +12 contre CA ; 3d8 + 4 dégâts, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier féérique. Ce dernier ne peut attaquer avec son épée longue tant que la cible est maîtrisée.

➤ *Provocation féérique* (simple ; rencontre)

Distance 10 ; la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le chevalier féérique meure. Elle subit 4 dégâts par round durant lequel elle n'attaque pas le chevalier féérique.

⚡ *Éclipse féérique* (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation

Le chevalier féérique peut se téléporter de 5 cases.

Compassion sauvage (réaction immédiate, quand un allié situé dans un rayon de 5 cases du chevalier féérique subit des dégâts ; à volonté)

La moitié des dégâts de l'attaque est annulée, tandis que le chevalier féérique subit l'autre moitié.

Alignement au choix Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +7, Athlétisme +12, Histoire +7, Nature +9

For 18 (+7) Dex 22 (+9) Sag 13 (+4)

Con 13 (+4) Int 14 (+5) Cha 16 (+6)

Équipement cote de mailles, bouclier léger, épée longue

TACTIQUE DU CHEVALIER FÉÉRIQUE ÉLADRIN

Le chevalier féérique éladrin commence par *provocation féérique*. Après cela, il recourt à *enlèvement sauvage* chaque fois que le pouvoir est utilisable, sans quoi il effectue des attaques de base de corps à corps. Le chevalier féérique s'efforce de rester dans un rayon de 5 cases de ses alliés pour pouvoir éventuellement faire appel à *compassion sauvage*.

Incantateur du crépuscule éladrin Contrôleur niveau 8

Humanoïde féérique de taille M 350 px

Initiative +7 Sens Perception +5 ; vision nocturne

Pv 82 ; péril 41

CA 22 ; Vigueur 19, Réflexes 21, Volonté 21

Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme

VD 6 ; cf. aussi *éclipse féérique*

⚔ *Lance* (simple ; à volonté) ♦ arme

+10 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'incantateur du crépuscule.

➤ *Trait médusant* (simple ; à volonté)

Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'incantateur du crépuscule.

➤ *Trait de téléportation* (simple ; à volonté) ♦ téléportation

Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est téléportée jusqu'à 3 cases. La cible ne peut cependant pas être téléportée dans un espace qui n'est pas sûr.

⚡ *Décharge éblouissante* (simple ; recharge [2][3]) ♦ radiant

Décharge de proximité 3 ; +9 contre Volonté ; 2d6 + 3 dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'incantateur du crépuscule.

⚡ *Éclipse féérique* (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation

L'incantateur du crépuscule peut se téléporter de 5 cases.

Alignement au choix Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +16, Histoire +16, Nature +10

For 12 (+5) Dex 16 (+7) Sag 12 (+5)

Con 10 (+4) Int 20 (+9) Cha 16 (+7)

Équipement toge, lance

TACTIQUE DE L'INCANTATEUR DU CRÉPUSCULE ÉLADRIN

L'incantateur du crépuscule fait pleuvoir des *traits médusants* et des *traits de téléportation* sur ses ennemis, pour les figer sur place ou les déplacer de manière à ce que ses alliés puissent profiter d'un avantage tactique. Quand les ennemis s'approchent trop, l'incantateur recourt à sa *décharge éblouissante* pour les aveugler.

Bralani des vents d'automne Contrôleur niveau 19

Humanoïde féérique de taille M, éladrin 2 400 px

Initiative +17 Sens Perception +13 ; vision nocturne

Cape de la bourrasque automnale aura 5 ; les créatures qui ne sont pas éladrines (y compris les créatures volantes) considèrent la zone de l'aura comme un terrain difficile.

Pv 180 ; péril 90

CA 33 ; Vigueur 28, Réflexes 31, Volonté 32

Résistances radiant 20 ; Vulnérabilités nécrotique (ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme

VD 6, vol 9 (stationnaire) ; cf. aussi *éclipse féérique*

⚔ *Épée longue* (simple ; à volonté) ♦ arme

+23 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts.

➤ *Frisson d'automne* (simple ; rencontre)

Distance 5 ; +22 contre Volonté ; la cible est affaiblie jusqu'à la fin de la rencontre.

⚡ *Décharge tourbillonnante* (simple ; à volonté)

Décharge de proximité 5 ; +22 contre Vigueur ; 2d8 + 9 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases (elle est poussée de 3 cases et se retrouve à terre en cas de coup critique). Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas poussée.

⚡ *Éclipse féérique* (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation

Le bralani des vents d'automne peut se téléporter de 5 cases.

Alignement au choix Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +14, Histoire +14, Intimidation +22, Nature +18

For 15 (+11) Dex 26 (+17) Sag 19 (+13)

Con 20 (+14) Int 16 (+12) Cha 27 (+17)

Équipement armure de cuir, épée longue

TACTIQUE DU BRALANI DES VENTS D'AUTOMNE

Le bralani utilise *frisson d'automne* contre ce qu'il estime être la plus grande menace et *décharge tourbillonnante* pour blesser et repousser ses adversaires. Si la présence d'alliés l'empêche d'utiliser efficacement ce dernier pouvoir, il se rue au corps à corps et effectue des attaques d'épée longue.

Ghaele de l'hiver**Artilleur niveau 21**

Humanoïde féérique de taille M, éladrin

3 200 px

Initiative +19**Sens Perception** +16 ; vision nocturne**Pv** 134 ; **péril** 67**CA** 33 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 33, **Volonté** 33**Résistances** froid 25, radiant 25 ; **Vulnérabilités** nécrotique (ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)**Jets de sauvegarde** +5 contre les effets de charme**VD** 6, vol 8 (stationnaire) ; cf. aussi *éclipse féérique*⊕ **Contact hivernal** (simple ; à volonté) ♦ **froid**

+25 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts de froid.

➤ **Rayon de glace** (simple ; à volonté) ♦ **froid**

Distance 12 ; +25 contre Réflexes ; 2d8 + 9 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

⚡ **Mépris saisissant** (simple ; à volonté) ♦ **froid, guérison**

Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; réussite automatique ; la cible subit 10 dégâts de froid et est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du ghaele. Le ghaele de l'hiver récupère 2 points de vie par ennemi ayant subi des dégâts de ce pouvoir.

⚡ **Ire impérieuse** (mineure ; se recharge quand le ghaele de l'hiver récupère au moins 4 points de vie grâce à *mépris saisissant*)

Explosion de proximité 3 ; +23 contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin de la rencontre.

☾ **Éclipse féérique** (mouvement ; rencontre) ♦ **téléportation**

Le ghaele de l'hiver peut se téléporter de 5 cases.

Alignement au choix**Langues** commun, elfe**Compétences** Arcanes +15, Diplomatie +24, Histoire +15,

Intimidation +24, Intuition +21, Nature +21

For 17 (+13)**Dex** 28 (+19)**Sag** 22 (+16)**Con** 22 (+16)**Int** 17 (+13)**Cha** 29 (+19)**Équipement** toge**TACTIQUE DU GHAELE DE L'HIVER**

Le ghaele de l'hiver profite de sa capacité de vol et de son *éclipse féérique* pour trouver la position idéale afin d'effectuer ses attaques à distance en toute sécurité. S'il se retrouve avec plusieurs adversaires dans un rayon de 3 cases, il recourt à *mépris saisissant* et à *ire impérieuse* dans le même round, puis enchaîne avec *contact hivernal* ou *rayon de glace*. Le ghaele profite des ennemis ralentis pour battre en retraite et les accabler de *rayons de glace* à distance.

CONNAISSANCE DES ÉLADRINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : créatures de magie intimement liées à la nature, les éladrins sont issus des cités étincelantes de Féerie. Ces communautés sont suffisamment proches du monde physique pour qu'on observe parfois un certain « chevauchement », notamment dans les plus belles vallées et les clairières qu'on trouve au cœur des forêts. Ces apparitions sont brèves et les cités s'évanouissent vite pour retrouver la Féerie.

Parfois, les éladrins sont également appelés hauts elfes, elfes du soleil, elfes de lune ou elfes des étoiles. Ils vénèrent Corellon, qui est leur divinité tutélaire, même s'ils rendent librement hommage à d'autres dieux.

RENCONTRES DE GROUPE

Les éladrins apparaissent généralement en compagnie des leurs et d'autres créatures féériques.

Rencontre de niveau 21 (16 000 px)

♦ 1 ghaele de l'hiver (artilleur de niveau 21)

♦ 4 molosses débusqueurs (francs-tireurs de niveau 21)



(De gauche à droite) ghaele de l'hiver, chevalier féérique éladrin et bralani des vents d'automne

AU-DELÀ DE CE MONDE, S'ÉTEND UN MAELSTRÖM bouillonnant que l'on appelle Chaos Élémentaire, où l'air, l'eau, le feu, la terre et les énergies s'entrechoquent dans un cycle perpétuel de création et de destruction. On trouve toutes sortes de créatures dans ce royaume originel, mais nulle n'incarne aussi bien la nature de ce plan que les élémentaires.

CONNAISSANCE DES ÉLÉMENTAIRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les élémentaires font partie des résidents les plus nombreux du Chaos Élémentaire. Ils se présentent sous de nombreuses formes et tailles. Certains élémentaires incarnent un seul élément, alors que d'autres sont un mélange de plusieurs énergies ou éléments.

DD 25 : les créatures élémentaires ne se regroupent pas forcément par type d'élément. Les habitants les plus puissants du Chaos Élémentaire, notamment les originels, les titans et les éfruits, ont l'habitude de constituer des osts de créatures élémentaires (parfois hétéroclites) qui partent en guerre dès qu'on leur en donne l'ordre. En revanche, lorsqu'on reste à l'échelle de la bande, les élémentaires ont plus de chances de se retrouver entre représentants d'un même élément.

PYROFLAGELLATEUR

L'AIR ET LE FEU SE MARIENT POUR CRÉER UNE CRÉATURE furieuse qui tourbillonne à travers les contrées maudites du Chaos Élémentaire pour détruire tout ce qui passe.

Pyroflagellateur		Franc-tireur niveau 11
Créature magique élémentaire (air, feu) de taille G		600 px
Initiative +12	Sens Perception +5	
Pv 108 ; péril 54		
CA 25 ; Vigueur 21, Réflexes 25, Volonté 20		
Immunités maladie, poison ; Résistances feu 25		
VD vol 8 (stationnaire)		
⚡ Flagellation ardente (simple ; à volonté) ♦ feu		
Allonge 2 ; +14 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts de feu.		
⚡ Cyclone embrasé (simple ; recharge ☼ ☼) ♦ feu		
Explosion de proximité 2 ; +14 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts de feu, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.		
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est ni poussée ni jetée à terre.		
Ruée de la tornade (simple ; recharge ☼ ☼) ♦ feu		
Le pyroflagellateur peut se déplacer jusqu'au double de sa VD.		
Il peut traverser les espaces occupés par d'autres créatures sans provoquer d'attaques d'opportunité, mais doit terminer son déplacement dans un espace inoccupé. Toute créature dont l'espace est traversé par le pyroflagellateur subit 10 dégâts de feu.		
Forme malléable		
Le pyroflagellateur peut se faufiler comme s'il était de taille M.		
Alignement non aligné		Langues originel
For 11 (+5)	Dex 21 (+10)	Sag 11 (+5)
Con 12 (+6)	Int 7 (+3)	Cha 8 (+4)

TACTIQUE DU PYROFLAGELLATEUR

Le pyroflagellateur recourt à *ruée de la tornade* pour brûler autant d'ennemis que possible. S'il le peut, il termine son déplacement dans un rayon de 2 cases de plusieurs ennemis, pour pouvoir employer *cyclone embrasé* au round suivant. En attendant que ces pouvoirs se rechargent, il effectue des attaques de *flagellation ardente*.

MASTARD DE MAGMA

FUSION DE SOUFRE ET DE FLAMMES, le mastard de magma se met volontiers au service de créatures plus rusées que lui, dès lors que son appétit de destruction peut être satisfait.

Mastard de magma		Soldat niveau 18
Créature magique élémentaire (feu, terre) de taille G		2 000 px
Initiative +17	Sens Perception +12	
Vagues de flammes (feu) aura 1 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts de feu.		
Pv 170 ; péril 85		
CA 34 ; Vigueur 34, Réflexes 32, Volonté 29		
Immunités maladie, pétrification, poison ; Résistances feu 25		
VD 8		
⚡ Poing enflammé (simple ; à volonté) ♦ feu		
Allonge 2 ; +21 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts de feu.		
⚡ Bloc de soufre (simple ; à volonté) ♦ feu		
Le mastard de magma lance un morceau de soufre enflammé sur la cible. Distance 10/20 ; +23 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts plus 5 dégâts de feu.		
Alignement non aligné		Langues originel
For 27 (+17)	Dex 22 (+15)	Sag 16 (+12)
Con 18 (+13)	Int 8 (+8)	Cha 7 (+7)

TACTIQUE DU MASTARD DE MAGMA

Le mastard de magma frappe ses ennemis de ses poings enflammés tout en brûlant ceux qui s'approchent trop. Il ne lance ses blocs de soufre (qu'il extrait directement de son corps) que lorsque ses adversaires sont distants.

RAFALE ROCAILLEUSE

COMBINAISON FURIEUSE DE TERRE ET D'AIR, la rafale rocailleuse peut prendre l'aspect d'un simple tas de pierre, jusqu'à ce qu'elle s'anime, prenne forme et attaque.

Rafale rocailleuse		Contrôleur niveau 23
Créature magique élémentaire (air, terre) de taille G		5 100 px
Initiative +21	Sens Perception +14	
Pv 219 ; péril 109		
CA 37 ; Vigueur 34, Réflexes 36, Volonté 29		
Immunités maladie, pétrification, poison		
VD vol 8 (stationnaire)		
⊕ Coup (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +26 contre Vigueur ; 2d8 + 10 dégâts.		
⚡ Diable des vents (simple ; maintien [mineure] ; à volonté)		
La rafale rocailleuse produit un vent tourbillonnant autour de la cible. Distance 5 ; +26 contre Vigueur ; 4d8 dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la rafale rocailleuse. La créature peut maintenir cet effet au prix d'une action mineure, ce qui inflige 2d8 dégâts à la cible (pas de jet d'attaque nécessaire) et la tient immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la rafale rocailleuse.		
⚡ Tourbillon (simple ; à volonté)		
Explosion de proximité 1 ; +24 contre Vigueur ; 1d8 + 10 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.		
⚡ Rossée de pierres (simple ; recharge ☼ ☼)		
Décharge de proximité 3 ; +24 contre Vigueur ; 4d8 + 8 dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la rafale rocailleuse.		
Alignement non aligné		Langues originel
Compétences Discrétion +26		
For 24 (+18)	Dex 30 (+21)	Sag 17 (+14)
Con 27 (+19)	Int 6 (+9)	Cha 16 (+14)

TACTIQUE DE LA RAFALE ROCAILLEUSE

La rafale rocailleuse se déguise afin de passer pour un tas de pierres, dans l'espoir de prendre ses ennemis par surprise. Quand elle s'anime, elle rassemble toutes les pierres dans sa forme

(De gauche à droite) rafale rocailleuse, cyclone foudroyant, pyroflagellateur et mastard de magma



tourbillonnante, garde une certaine distance entre sa proie et elle, et recourt à *diable des vents* jusqu'à ce qu'elle immobilise un adversaire. À partir de là, elle maintient l'effet au prix d'une action mineure à chaque round. Elle emploie *rossée de pierres* pour étourdir la créature immobilisée et d'autres ennemis de la même zone. La rafale se rapproche ensuite et effectue des attaques de coup contre sa proie immobilisée ou se sert de *tourbillon* pour repousser d'autres ennemis.

CYCLONE FOUDROYANT

QUAND L'AIR ET L'EAU ENTRENT EN COLLISION dans le Chaos Élémentaire, la fusion donne parfois naissance à une créature violente que l'on appelle cyclone foudroyant.

Cyclone foudroyant Artilleur d'élite niveau 26
Créature magique élémentaire (air, eau) de taille TG 18 000 px

Initiative +24 Sens Perception +16

Pv 382 ; péril 191

CA 42 ; Vigueur 40, Réflexes 42, Volonté 35

Immunités maladie, poison ; Résistances électricité 30, tonnerre 30

Jets de sauvegarde +2

VD vol 10 (stationnaire)

Points d'action 1

- ⚡ **Arc électrique** (simple ; à volonté) ♦ électricité
Allonge 3 ; +29 contre Réflexes ; 2d8 + 11 dégâts d'électricité.
- ⚡ **Éclair** (simple ; à volonté) ♦ électricité
Distance 10 ; +29 contre Réflexes ; 2d8 + 11 dégâts d'électricité.
- ⚡ **Coup de tonnerre** (simple ; à volonté) ♦ tonnerre
Explosion de proximité 2 ; +28 contre Vigueur ; 2d10 + 9 dégâts de tonnerre.
- ⚡ **Brume électrique** (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ électricité
Explosion de proximité 3 ; réussite automatique ; 1d10 + 9 dégâts d'électricité, et le cyclone foudroyant devient immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
- ⚡ **Tempête de foudre** (simple ; débute non chargé ; se recharge quand le cyclone foudroyant utilise *brume électrique*) ♦ électricité, tonnerre
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +29 contre Réflexes ; 6d8 + 9 dégâts d'électricité et de tonnerre. Échec : demi-dégâts.

Alignement non aligné Langues originel
For 25 (+20) Dex 32 (+24) Sag 17 (+16)
Con 29 (+22) Int 8 (+12) Cha 15 (+15)

TACTIQUE DU CYCLONE FOUDROYANT

Le cyclone foudroyant effectue des attaques d'éclair jusqu'à ce que ses ennemis soient à portée de sa *brume électrique*. Au cours du même round, il utilise alors *brume électrique*, puis il dépense un point d'action pour libérer sa *tempête de foudre*. Ensuite, il alterne entre *arc électrique* et *coup de tonnerre*, ce dernier cédant la place à *brume électrique* dès que le pouvoir est rechargé.

RENCONTRES DE GROUPE

On trouve des élémentaires dans l'ensemble du Chaos Élémentaire, souvent au service de créatures plus intelligentes, comme les titans et les éfrits. Les mortels pratiquent également des rituels qui convoquent des élémentaires dans le monde physique.

Rencontre de niveau 11 (3 500 px)

- ♦ 1 pyroflagellateur (franc-tireur de niveau 11)
- ♦ 1 célébrant langue-de-serpent (contrôleur de niveau 11)
- ♦ 4 fanatiques langue-de-serpent (sbires de niveau 12)
- ♦ 2 assassins langue-de-serpent (chasseurs de niveau 9)
- ♦ 2 serpents de feu (artilleurs de niveau 9)

Rencontre de niveau 18 (10 000 px)

- ♦ 1 mastard de magma (soldat de niveau 18)
- ♦ 2 géants du feu (soldats de niveau 18)
- ♦ 1 cerveau flagelleur mental (contrôleur d'élite de niveau 18)

ÉLANCÉS ET AGILES, LES ELFES RÉVÈRENT LA NATURE et sillonnent ses étendues sauvages, traquant les créatures qui menacent son intégrité. Bien que leur origine remonte à la Féerie, la plupart des elfes considèrent le monde physique comme leur véritable demeure.

Archer elfe

Artilleur niveau 2

Humanoïde féérique de taille M

125 px

Initiative +5

Sens Perception +11 ; vision nocturne

Vigilance de groupe aura 5 ; les alliés non elfes pris dans l'aura bénéficient d'un bonus racial de +1 aux tests de Perception.

Pv 32 ; péril 16

CA 15 ; Vigueur 11, Réflexes 13, Volonté 12

VD 7 ; cf. aussi pas assuré

⬆ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme
+5 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

↗ Arc long (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 20/40 ; +7 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts ; cf. aussi mobilité de l'archer.

Mobilité de l'archer

Si l'archer elfe se déplace d'au moins 4 cases depuis sa position de départ, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque à distance jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Précision elfique (libre ; rencontre)

L'elfe peut relancer un jet d'attaque. Il doit accepter le résultat du second jet, même s'il est inférieur.

Pas si près (réaction immédiate, quand un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre l'archer elfe ; rencontre)

L'archer elfe se décale de 1 case et effectue une attaque à distance contre l'ennemi.

Pas assuré

L'elfe ignore le terrain difficile lorsqu'il se décale.

Alignement au choix

Langues commun, elfique

Compétences Discrétion +10, Nature +11

For 13 (+2)

Dex 18 (+5)

Sag 16 (+4)

Con 14 (+3)

Int 12 (+2)

Cha 11 (+1)

Équipement armure de cuir, épée courte, arc long, carquois de 30 flèches

TACTIQUE DE L'ARCHER ELFE

L'archer elfe attaque avec son arc long et recourt à mobilité de l'archer entre deux flèches. Quand un ennemi l'attaque au corps à corps, il profite de pas si près, avant de s'éloigner à son tour de jeu suivant.

Éclaireur elfe

Franc-tireur niveau 2

Humanoïde féérique de taille M

125 px

Initiative +7

Sens Perception +10 ; vision nocturne

Vigilance de groupe aura 5 ; les alliés non elfes pris dans l'aura bénéficient d'un bonus racial de +1 aux tests de Perception.

Pv 39 ; péril 19

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 13

VD 6 ; cf. aussi pas assuré

⬆ Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme
+7 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

⬆ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme
+7 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⬇ Coup double (simple ; rencontre) ♦ arme

L'éclaireur elfe effectue une attaque d'épée longue et une attaque d'épée courte contre la même cible. Si les deux attaques touchent, l'éclaireur inflige 4 dégâts supplémentaires.

Précision elfique (libre ; rencontre)

L'elfe peut relancer un jet d'attaque. Il doit accepter le résultat du second jet, même s'il est inférieur.

Avantage de combat

Les attaques de l'éclaireur elfe infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Pas assuré

L'elfe ignore le terrain difficile lorsqu'il se décale.

Alignement au choix

Langues commun, elfique

Compétences Discrétion +9, Nature +10

For 12 (+2)

Dex 18 (+5)

Sag 14 (+3)

Con 15 (+3)

Int 10 (+1)

Cha 12 (+2)

Équipement cotte de mailles, épée longue, épée courte

TACTIQUE DE L'ÉCLAIREUR ELFE

L'éclaireur elfe préfère affronter ses adversaires en terrain difficile, où il peut se décaler, contrairement à l'ennemi. Il tente de prendre ses cibles en tenaille pour jouir d'un avantage de combat.

RENCONTRES DE GROUPE

Les elfes apparaissent généralement en compagnie de congénères et de créatures sauvages.

Rencontre de niveau 2 (625 px)

♦ 2 archers elfes (artilleurs de niveau 2)

♦ 1 éclaireur elfe (franc-tireur de niveau 2)

♦ 2 loups gris (francs-tireurs de niveau 2)



CETTE CRÉATURE SOUTERRAINE ATTRAPE SES VICTIMES à l'aide de ses tentacules et les attire à portée de sa gueule monstrueuse.

Un enlaceur se nourrit de presque tout ce qui passe à sa portée. Son corps pierreux le rend difficile à distinguer dans les cavernes naturelles. Il peut se déplacer, quoi que très lentement, pour chercher un meilleur terrain de chasse. Quand il trouve un passage ou une grotte qui lui convient, il se mêle aux stalagmites et stalactites environnantes, puis attend l'arrivée d'une proie charnue.

Enlaceur **Contrôleur d'élite niveau 14**
Créature magique élémentaire (terre) de taille G 2 000 px

Initiative +8 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir

Pv 284 ; **péril** 142

CA 30 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 24, **Volonté** 26

Immunités pétrification

Jets de sauvegarde +2

VD 2, escalade 2 (pattes d'araignée)

Points d'action 1

⬇ **Tentacule** (simple ; à volonté) ♦ **poison**

Allonge 10 ; +17 contre Réflexes ; 2d10 + 4 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion ou jusqu'à ce que le tentacule soit touché ; cf. *étreinte de tentacule*). Tant que la cible est étreinte, elle est aussi affaiblie.

⬇ **Double attaque** (simple ; à volonté) ♦ **poison**

L'enlaceur effectue deux attaques de tentacule.

⬇ **Grappin** (mineure 2/round ; à volonté)

L'enlaceur effectue une attaque contre une créature qu'il a étreinte ; +17 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est tirée de 5 cases. L'enlaceur ne peut utiliser ce pouvoir que contre une cible étreinte, une fois par tour de jeu.

⬇ **Morsure** (simple ; à volonté)

+19 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts.

Corps pierreux

Un enlaceur qui ne se déplace pas, rétracte ses tentacules et garde son œil et sa bouche fermés ressemble à une formation rocheuse biscornue, une stalagmite ou une stalactite. Sous cette forme, il ne peut être reconnu qu'en réussissant un test de Perception DD 30.

Étreinte de tentacule

L'enlaceur peut attaquer et étreindre avec deux tentacules au maximum en même temps. Lorsqu'il étreint un ennemi, il peut agir normalement, mais il ne peut pas utiliser ce tentacule pour une autre attaque. Ses ennemis peuvent attaquer le tentacule pour lui faire lâcher une créature étreinte ; les défenses du tentacule sont les mêmes que celles de l'enlaceur. Une attaque qui touche le tentacule ne blesse pas l'enlaceur, mais l'oblige à lâcher sa proie et à se rétracter.

Alignement mauvais **Langues** originel

Compétences Discrétion +13

For 19 (+11)

Dex 12 (+8)

Sag 16 (+10)

Con 22 (+13)

Int 11 (+7)

Cha 9 (+6)

TACTIQUE DE L'ENLACEUR

Un enlaceur a de bonnes chances de surprendre ses ennemis grâce à *corps pierreux*. Quand il passe à l'offensive, il utilise *double attaque* pour donner deux coups de tentacule qui secrètent un venin sapant les forces de sa victime. Il s'en prend parfois à une seule cible, mais essaye généralement d'attraper deux repas en même temps. L'enlaceur emploie alors *grappin* pour amener une proie saisie à portée de sa gueule. Comme *grappin* est une action mineure, l'enlaceur peut utiliser ce pouvoir deux fois dans un round où il s'est déjà servi de *double attaque*, mais une seule fois contre chaque cible étreinte.



CONNAISSANCE DES ENLACEURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les enlaceurs sont un fléau des vastes cavernes et tunnels d'Outreterre. Ils sont assez malins pour conclure des accords avec d'autres créatures souterraines intelligentes, gardant des tunnels et des grottes en échange de nourriture ou de trésors.

DD 25 : les enlaceurs gobent les trésors, les stockant dans un estomac annexe. Quand un enlaceur meurt, cet estomac peut être ouvert pour révéler ce qu'il a rassemblé au fil des ans.

RENCONTRES DE GROUPE

Les enlaceurs passent parfois des accords avec d'autres habitants d'Outreterre, comme les drows, les troglodytes ou les flagelleurs mentaux. Ils gardent des salles ou des couloirs tant que leurs alliés acceptent de leur fournir des repas réguliers, de préférence vivants. D'autres prédateurs d'Outreterre, comme les balhannoths, les grells et les ombres des roches, s'installent parfois à proximité du repaire d'un enlaceur et s'en prennent aux groupes ayant la malchance de combattre le monstre.

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)

- ♦ 1 enlaceur (contrôleur d'élite de niveau 14)
- ♦ 1 infiltrateur flagelleur mental (chasseur de niveau 14)
- ♦ 2 trolls de guerre (brutes de niveau 14)

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)

- ♦ 1 enlaceur (contrôleur d'élite de niveau 14)
- ♦ 1 arachnomancien drow (artilleur de niveau 12)
- ♦ 4 hommes d'armes drows (francs-tireurs de niveau 11)

ESQUILLEUX

LES ESQUILLEUX SONT DES MORTS-VIVANTS CONSTRUITS magiquement dans le but de chasser et de tuer les êtres vivants. Liches, nécroprêtres d'Orcus, nécromanciens shadar-kai et autres créatures sinistres les utilisent comme gardes et séides. Leurs griffes semblables à des broches s'allongent parfois, se déployant instantanément sur une longueur de 3 mètres avant de se rétracter lentement.

Esquilleux		Soldat niveau 14
Animé ombreux (mort-vivant) de taille G		1 000 px
Initiative +15	Sens Perception +13 ; vision dans le noir	
Pv 136 ; péril 68 ; cf. aussi <i>impulsion nécrotique</i>		
CA 30 ; Vigueur 24, Réflexes 27, Volonté 25		
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 20 ;		
Vulnérabilités radiant 5		
VD 8		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 3 ; +20 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts.		
⚡ <i>Impulsion nécrotique</i> (libre, quand l'esquilleux est en péril pour la première fois ; rencontre) ♦ guérison, nécrotique		
Explosion de proximité 10 ; les alliés morts-vivants pris dans l'explosion regagnent 10 points de vie, alors que les ennemis qui eux aussi y sont pris subissent 10 dégâts nécrotiques.		
Opportuniste infatigable		
Si l'esquilleux touche au moyen d'une attaque d'opportunité, il peut effectuer une autre attaque d'opportunité contre la même cible durant le tour de jeu en cours.		
Allonge menaçante		
L'esquilleux peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).		
Alignement mauvais	Langues commun	
Compétences Discrétion +18, Intimidation +16		
For 17 (+10)	Dex 23 (+13)	Sag 12 (+8)
Con 16 (+10)	Int 10 (+7)	Cha 18 (+11)

TACTIQUE DE L'ESQUILLEUX

Un esquilleux empale ses adversaires sur ses griffes, décourageant toute tentative de fuite grâce à son allonge menaçante.

CONNAISSANCE DES ESQUILLEUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Religion DD 20 : les esquilleux sont des créatures artificielles mort-vivantes intelligentes qui aiment chasser et tuer des créatures vivantes.

Arcanes DD 25 : la création d'un esquilleux passe par l'exécution d'un sombre rituel qui enferme une puissante âme maléfique dans un agglomérat de chairs et d'os morts-vivants spécialement préparé dans ce but. Le rituel est un secret jalousement gardé, connu seulement de quelques liches et nécromanciens. Les cabales qui souhaitent acquérir le secret de création des esquilleux doivent user de diplomatie, de vol ou de guerre clandestine pour mettre la main sur le rituel.

Religion DD 30 : si les rumeurs prétendent que les premiers esquilleux furent créés par une puissante liche au service de Vecna, c'est en fait un cercle de guenaudes dirigé par la puissante tormante Grigwartha qui créa le premier esquilleux, il y a plus d'un siècle de cela. Les guenaudes inventèrent un rituel qui combinait la chair et les os d'ogres à l'âme emprisonnée d'un oni. Les matériaux employés peuvent varier, mais le rituel reste le même parmi ceux qui le connaissent.

Arcanes DD 35 : Grigwartha échange son rituel de création d'esquilleux contre des faveurs. Elle dispose ainsi d'un réseau étendu d'individus et de créatures qui ont une dette envers elle.

RENCONTRES DE GROUPE

Les esquilleux sont susceptibles d'apparaître dans n'importe quel environnement, toujours au service du mal. Ils servent de gardiens, de soldats et même d'assassins.

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)

- ♦ 2 esquilleux (soldats de niveau 14)
- ♦ 1 liche (contrôleur d'élite de niveau 14)
- ♦ 1 garde protecteur (soldat de niveau 14)



ÉTRANGLEUR

LES ÉTRANGLEURS ÉTOUFFENT LES PASSANTS IMPRUDENTS AVEC LEURS longs bras tentaculaires, puis ils pillent leurs cadavres en quête de nourriture et d'objets précieux.

Étrangleur des cavernes

Chasseur niveau 4

Humanoïde de taille P

175 px

Initiative +9

Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Pv 42 ; péril 21

CA 17 (cf. aussi *peau de caméléon*) ; Vigueur 15, Réflexes 15, Volonté 13
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)

⊕ **Griffes tentaculaires** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +9 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Une victime tentant de se dégager de l'étreinte subit un malus de -4 au test.

⊕ **Étranglement** (simple ; à volonté)

Cible étreinte uniquement ; +9 contre Vigueur ; 1d8 + 3 dégâts.

Bouclier vivant (interruption immédiate, quand le monstre est visé par une attaque de corps à corps ou à distance contre les Réflexes ou la CA ; se recharge quand l'étrangleur réussit une attaque de *griffes tentaculaires* ou d'*étranglement*).

L'étrangleur des cavernes fait de la victime qu'il a étreinte la cible. Il ne peut cependant pas utiliser ce pouvoir pour rediriger les attaques effectuées par une créature qu'il étreint.

Peau de caméléon (mineure ; à volonté)

L'étrangleur des cavernes dispose d'un camouflage jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Il ne peut pas utiliser ce pouvoir quand il étreint une créature ou est lui-même étreint.

Alignement non aligné Langues commun

Compétences

Discrétion +10

For 17 (+5)

Dex 17 (+5)

Sag 13 (+3)

Con 12 (+3)

Int 6 (+0)

Cha 6 (+0)



TACTIQUE DE L'ÉTRANGLEUR DES CAVERNES

Ce type d'étrangleur attaque par surprise et exploite au mieux son allonge. Il s'accroche à sa victime aussi longtemps que possible, se servant de son pouvoir de *bouclier vivant* pour se protéger tandis qu'il l'étrousse.

Étrangleur sylvestre

Chasseur niveau 12

Humanoïde féérique de taille M

700 px

Initiative +14

Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 91 ; péril 45

CA 24 (cf. aussi *peau de caméléon*) ; Vigueur 22, Réflexes 22, Volonté 19

VD 8 (déplacement forestier), escalade 8 (pattes d'araignée)

⊕ **Griffes tentaculaires** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +17 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Une victime tentant de se dégager de l'étreinte subit un malus de -4 au test. L'étrangleur sylvestre peut étreindre jusqu'à deux créatures à la fois.

⊕ **Étranglement** (simple ; à volonté)

Jusqu'à deux cibles étreintes ; +17 contre Vigueur ; 2d8 + 4 dégâts. L'étrangleur sylvestre effectue une attaque distincte contre chaque cible étreinte.

* **Piège végétal** (simple ; recharge [1])

Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; les plantes grimpantes des environs s'animent et entravent les ennemis de l'étrangleur sylvestre ; +15 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Bouclier vivant (interruption immédiate, quand le monstre est visé par une attaque de corps à corps ou à distance contre les Réflexes ou la CA ; se recharge quand l'étrangleur sylvestre réussit une attaque de *griffes tentaculaires* ou d'*étranglement*). L'étrangleur sylvestre fait de la victime qu'il a étreinte la cible. Il ne peut cependant pas utiliser ce pouvoir pour rediriger les attaques effectuées par une créature qu'il étreint.

Peau de caméléon (mineure ; à volonté)

L'étrangleur sylvestre dispose d'un camouflage jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Il ne peut pas utiliser ce pouvoir quand il étreint une créature ou est lui-même étreint.

Alignement non aligné

Langues elfique

Compétences

Discrétion +15

For 19 (+10)

Dex 18 (+10)

Sag 13 (+7)

Con 13 (+7)

Int 6 (+4)

Cha 6 (+4)

TACTIQUE DE L'ÉTRANGLEUR SYLVESTRE

La créature se cache parmi les arbres et les plantes à l'aide de *peau de caméléon*, attaquant sa proie quand elle passe à portée. Quand il est confronté à plusieurs ennemis, l'étrangleur sylvestre se sert de *piège végétal* pour en maîtriser autant que possible tandis qu'il étouffe une ou deux cibles.

CONNAISSANCE DES ÉTRANGLEURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou de Nature.

DD 15 : les bras et les jambes de l'étrangleur disposent de multiples articulations cartilagineuses, ce qui lui permet de les plier et de les enrouler comme des tentacules. Par conséquent, les mouvements d'un étrangleur sont souples et fluides.

RENCONTRES DE GROUPE

Les étrangleurs ne traînent pas avec d'autres chasseurs, mais ils partagent leur territoire avec des créatures jouant d'autres rôles. Les gobelins, les gnolls et d'autres humanoïdes mauvais se servent d'eux comme sentinelles et assassins, en échange de nourriture ou de trésors.

Rencontre de niveau 4 (950 px)

♦ 2 étrangleurs des cavernes (chasseurs de niveau 4)

♦ 3 soldats hobgobelins (soldats de niveau 3)

♦ 1 sorcier de bataille hobgobelin (contrôleur de niveau 3)

PRÉDATEURS PRIMITIFS ET INSTINCTIFS, les ettercaps piègent leurs proies dans des toiles et n'ont aucun scrupule à tuer et à dévorer des créatures intelligentes.

CONNAISSANCE DES ETTERCAPS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : leur lien spirituel avec les arachnides permet aux ettercaps de vivre parmi les araignées et les scorpions, et de communiquer avec eux. À leurs yeux, ces créatures sont des animaux de compagnie, en quelque sorte comme les chiens et les drakes pour les chasseurs humains.

RENCONTRES DE GROUPE

Les ettercaps apparaissent souvent en compagnie d'araignées, mais on les trouve parfois au service d'autres humanoïdes.

Rencontre de niveau 4 (900 px)

- ♦ 1 tisseur ettercap (contrôleur de niveau 5)
- ♦ 2 gardiens crochus ettercaps (francs-tireurs de niveau 4)
- ♦ 2 araignées saute-mort (francs-tireurs de niveau 4)

Gardien crochu ettercap

Soldat niveau 4

Humanoïde naturel (araignée) de taille M

175 px

Initiative +6 Sens Perception +3

Pv 56 ; péril 28

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 15

Résistances poison 10

VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *arpenteur de toiles*

⚔ **Grande hache** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+9 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts (critique 1d12 + 17).

† **Morsure arachnéenne** (simple ; à volonté) ♦ **poison**

Avantage de combat nécessaire ; +9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Si l'attaque touche, l'ettercap effectue une attaque secondaire contre la même cible. **Attaque secondaire** : +7 contre Vigueur ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ettercap, et subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

† **Enchevêtrement de toiles** (simple ; à volonté)

+7 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Nettoyeur de toiles

Le gardien crochu ettercap bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 2 dégâts supplémentaires contre les créatures maîtrisées ou immobilisées.

Arpenteur de toiles

L'ettercap ignore les effets de déplacement liés aux toiles d'araignée et le terrain difficile associé aux nuées d'araignées.

Alignement non aligné Langues -

Compétences Discrétion +9

For 16 (+5) Dex 14 (+4) Sag 13 (+3)

Con 16 (+5) Int 5 (-1) Cha 11 (+2)

Équipement armure de cuir, grande hache

Tisseur ettercap

Contrôleur niveau 5

Humanoïde naturel (araignée) de taille M

200 px

Initiative +4

Sens Perception +9

Pv 64 ; péril 32

CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 16

Résistances poison 10

VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *arpenteur de toiles*

⚔ **Pique** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.

† **Morsure arachnéenne** (simple ; à volonté) ♦ **poison**

Avantage de combat nécessaire ; +10 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Si l'attaque touche, l'ettercap effectue une attaque secondaire contre la même cible. **Attaque secondaire** : +8 contre Vigueur ; 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

✂ **Filet collant** (mineure 1/round ; à volonté)

Distance 5 ; +9 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

✂ **Piège de toiles** (simple ; recharge [1]) ♦ **périmètre**

Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +9 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Le périmètre est envahi de toiles d'araignée et est considéré comme un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.

Arpenteur de toiles

L'ettercap ignore les effets de déplacement liés aux toiles d'araignée et le terrain difficile associé aux nuées d'araignées.

Alignement non aligné Langues -

Compétences Discrétion +9

For 16 (+5)

Dex 14 (+4)

Sag 15 (+4)

Con 16 (+5)

Int 5 (-1)

Cha 13 (+3)

Équipement armure de cuir, pique

TACTIQUE DU TISSEUR ETTERCAP

Le tisseur ettercap compte sur sa furtivité pour filer sa proie, en attendant le meilleur moment pour frapper. Il profite de *piège de toiles* pour immobiliser ses adversaires et entraver leurs mouvements. Puis il emploie *filet collant* pour maîtriser la cible la plus proche avant de l'attaquer sans s'exposer, grâce à sa pique.



TACTIQUE DU GARDIEN CROCHU ETTERCAP

Cette créature utilise son *enchevêtrement de toiles* pour immobiliser l'adversaire, le prend en tenaille avec ses alliés pour jouir d'un avantage de combat et l'attaque avec *morsure arachnéenne*.

Si l'ettercap n'est pas en mesure de jouir d'un avantage de combat, il alterne entre *enchevêtrement de toiles* et ses attaques de grande hache, dans l'espoir de profiter de son pouvoir de *nettoyeur de toiles*.

LES ETTINS SONT DES GÉANTS VORACES BICÉPHALES. Ils rôdent dans les contrées frontalières, les montagnes boisées et les cavernes obscures.

Maraudeur ettin Soldat d'élite niveau 10

Humanoïde naturel (géant) de taille G 1 000 px

Initiative +8 ; cf. aussi *doubles actions* Sens Perception +12

Pv 222 ; péril 111

CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 18, Volonté 19

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

⬇ **Gourdin** (simple ; à volonté) ⬆ **arme**

Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.

⬇ **Baffe** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace pour prendre l'ettin en tenaille ; à volonté)

L'ettin vise une créature qui le prend en tenaille ; +13 contre Vigueur ; la cible est poussée de 3 cases.

Doubles actions

Un ettin joue deux fois l'initiative et a donc droit à deux tours de jeu par round, avec toutes les actions que cela implique (simple, de mouvement, mineure). Chaque groupe d'actions correspond à une tête différente. La capacité de l'ettin à entreprendre des actions immédiates est réactualisée à chacun de ses tours de jeu.

Cervelle de recharge

À la fin de son tour de jeu, l'ettin se sauvegarde automatiquement contre l'hébètement et l'étourdissement, mais également contre les effets de charme qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Alignement chaotique mauvais

Langues géant

For 28 (+14)

Dex 12 (+6)

Sag 15 (+7)

Con 23 (+11)

Int 8 (+4)

Cha 9 (+4)

Équipement armure de peau, 2 gourdins



TACTIQUE DU MARAUDEUR ETTIN

Le maraudeur ettin va tout de suite au corps à corps et dépense si nécessaire un point d'action pour atteindre un adversaire dont l'armure n'est pas trop lourde. Il balance des *baffes* aux ennemis qui cherchent à le prendre en tenaille.

Chaman ettin Contrôleur d'élite niveau 12

Humanoïde naturel (géant) de taille G 1 400 px

Initiative +6 ; cf. aussi *doubles actions* Sens Perception +17

Pv 252 ; péril 126

CA 28 ; Vigueur 27, Réflexes 21, Volonté 26

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

⬇ **Gourdin** (simple ; à volonté) ⬆ **arme**

Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.

⬇ **Malédiction des os brisés** (simple ; à volonté)

Distance 10 ; +15 contre Volonté ; la prochaine fois que le chaman touche la cible au moyen d'une attaque de corps à corps, il réussit un coup critique et inflige 1d12 dégâts supplémentaires. La malédiction dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chaman.

⬇ **Appel des esprits** (simple ; recharge ☒ ☒ ☒) ⬆ **nécotique**

Le chaman ettin entame un hurlement incantatoire invoquant les esprits démoniaques qui se manifestent sous des formes spectrales et tournoyantes : explosion de proximité 5 ; +15 contre Vigueur ; 2d6 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible glisse de 3 cases.

Doubles actions

Un ettin joue deux fois l'initiative et a donc droit à deux tours de jeu par round, avec toutes les actions que cela implique (simple, de mouvement, mineure). Chaque groupe d'actions correspond à une tête différente. La capacité de l'ettin à entreprendre des actions immédiates est réactualisée à chacun de ses tours de jeu.

Cervelle de recharge

À la fin de son tour de jeu, l'ettin se sauvegarde automatiquement contre l'hébètement et l'étourdissement, mais également contre les effets de charme qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Alignement chaotique mauvais

Langues géant

Compétences Religion +12

For 25 (+13)

Dex 10 (+6)

Sag 23 (+12)

Con 22 (+12)

Int 13 (+7)

Cha 15 (+8)

Équipement armure de peau, 2 gourdins

TACTIQUE DU CHAMAN ETTIN

Round après round, le chaman met à profit son premier tour de jeu pour invoquer la *malédiction des os brisés* et le deuxième pour frapper la cible maudite d'un coup de gourdin. Le monstre recourt à *appel des esprits* contre les adversaires qui cherchent à le cerner et à le prendre en tenaille.

CONNAISSANCE DES ETTINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les ettins rôdent en petites bandes à travers les contrées isolées et les vallées montagneuses, se nourrissant de créatures de toutes sortes, y compris des êtres intelligents et des ettins de bandes rivales.

RENCONTRES DE GROUPE

Les ettins apparaissent généralement en compagnie de leurs congénères et d'autres créatures sauvages. Il arrive aussi qu'on les croise accompagnés de démons.

Rencontre de niveau 10 (2 550 px)

⬆ 1 maraudeur ettin (soldat d'élite de niveau 10)

⬆ 1 basilic œil-de-venin (artilleur de niveau 10)

⬆ 3 démons barguras (brutes de niveau 8)

FANTÔME

LES FANTÔMES HANTENT LES LIEUX ABANDONNÉS, condamnés à cet état jusqu'à ce qu'enfin ils puissent reposer en paix. Il y a parfois une raison qui explique leur sort, mais il arrive aussi qu'une âme défie la mort par un acte de pure volonté.

Un fantôme est l'esprit d'une créature morte, généralement un humanoïde de taille M tué de manière brutale. Il ressemble à ce qu'il était de son vivant, mais son apparence peut être modifiée par la nature de son décès. Certains fantômes ont un air angélique, d'autres ont une apparence corrompue ou défigurée. D'autres encore peuvent changer d'apparence en fonction de leur humeur du moment.

Homme d'armes fantomatique Soldat niveau 4

Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 175 px

Initiative +8 Sens Perception +13 ; vision dans le noir

Pv 40 ; péril 20

CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 15, Volonté 16

Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel

VD 6, vol 6 (stationnaire) ; déphasage

⚔ Épée spectrale (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+9 contre Réflexes ; 1d8 + 2 dégâts nécrotiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'homme d'armes fantomatique.

Tactique du fantôme

L'homme d'armes fantomatique jouit d'un avantage de combat contre toute cible adjacente à un autre homme d'armes fantomatique.

Alignement au choix

Langues commun

For 14 (+4)

Dex 12 (+3)

Sag 11 (+2)

Con 12 (+3)

Int 10 (+2)

Cha 14 (+4)

TACTIQUE DE

L'HOMME D'ARMES FANTOMATIQUE

Un homme d'armes fantomatique patrouille l'endroit où il est mort et attaque tout ce qu'il perçoit comme un ennemi.

Hante-piège Chasseur niveau 8

Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M 350 px

Initiative +12 Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 52 ; péril 26

CA 20 ; Vigueur 16, Réflexes 18, Volonté 17

Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel

VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage

⚔ Contact sépulcral (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+12 contre Vigueur ; 2d6 dégâts nécrotiques.

† Possession fantomatique (simple ; recharge ⚡) ♦ charme

La cible doit être un humanoïde vivant ; +12 contre Volonté ; le hante-piège entre dans l'espace de la cible. Il est alors retiré du jeu et la cible est dominée (sauvegarde annule). Le hante-piège ne peut utiliser ce pouvoir que contre une seule cible à la fois.

Lorsque la cible n'est plus dominée, ou que le monstre choisit de mettre fin à la *possession fantomatique* (action libre), il réapparaît dans une case de son choix adjacente à la cible.

Piégé

Un hante-piège ne peut s'écarter volontairement de plus de 20 cases du lieu de sa mort. S'il est contraint de s'en éloigner davantage, il est affaibli et incapable d'utiliser son pouvoir de *possession fantomatique* jusqu'à ce qu'il revienne dans un rayon de 20 cases du lieu de son décès.

Alignement au choix

Langues commun

For 10 (+4)

Dex 18 (+8)

Sag 11 (+4)

Con 14 (+6)

Int 11 (+4)

Cha 16 (+7)



TACTIQUE DU HANTE-PIÈGE

Un hante-piège croit que la seule façon de se libérer de son tourment éternel est de conduire d'autres créatures dans le piège qui l'a tué. Il utilise son pouvoir de *possession fantomatique* dans ce but.

Fantôme gémissant (banshee)		Contrôleur niveau 12
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M		700 px
Initiative +8	Sens Perception +13 ; vision dans le noir	
Pv 91 ; péril 45		
CA 23 ; Vigueur 23, Réflexes 23, Volonté 24		
Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel		
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage		
⊕ Contact de l'esprit (simple ; à volonté) ♦ nécrotique +15 contre Réflexes ; 1d10 + 2 dégâts nécrotiques.		
➤ Visage de la mort (simple ; à volonté) ♦ psychique, terreur Distance 5 ; +15 contre Volonté ; 2d6 + 3 dégâts psychiques, et la cible subit un malus de -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).		
⚡ Hurllement terrifiant (simple ; recharge ⏏ ⏏) ♦ psychique, terreur Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +15 contre Volonté ; 2d8 + 3 dégâts psychiques, puis la cible est poussée de 5 cases et immobilisée (sauvegarde annule).		
Alignement non aligné		Langues commun
Compétences Discrétion +13		
For 14 (+8)	Dex 15 (+8)	Sag 14 (+8)
Con 13 (+7)	Int 10 (+6)	Cha 17 (+9)

TACTIQUE DU FANTÔME GÉMISSANT

Un fantôme gémissant utilise sa capacité de déphasage pour surprendre ses ennemis en surgissant du sol ou d'un mur. Il utilise *hurllement terrifiant* contre tous ses ennemis excepté celui qu'il est déterminé à tuer. Contre la proie qu'il a choisie, le fantôme utilise *visage de la mort* et *contact de l'esprit*. Lorsqu'il est aux prises avec plusieurs adversaires, le fantôme se replie hors de leur portée le temps de recharger *hurllement terrifiant*.

Fantôme tourmenteur		Contrôleur niveau 21
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M		3 200 px
Initiative +19	Sens Perception +17 ; vision dans le noir	
Pv 152 ; péril 76		
CA 32 ; Vigueur 30, Réflexes 34, Volonté 32		
Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel		
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage		
⬇ Contact de l'esprit (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
+24 contre Réflexes ; 2d8 + 9 dégâts nécrotiques.		
⬇ Possession fantomatique (simple ; recharge ⏏ ⏏) ♦ charme		
La cible doit être un humanoïde vivant ; +24 contre Volonté ; le fantôme tourmenteur entre dans l'espace de la cible. Il est alors retiré du jeu et la cible est dominée (sauvegarde annule). Le fantôme tourmenteur ne peut utiliser ce pouvoir que contre une seule cible à la fois. Lorsque la cible n'est plus dominée, ou que le monstre choisit de mettre fin à la <i>possession fantomatique</i> (action libre), il réapparaît dans une case de son choix adjacente à la cible.		
⬅ Explosion d'effroi (simple ; recharge ⏏ ⏏) ♦ nécrotique, terreur		
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +24 contre Volonté ; 1d8 + 9 dégâts nécrotiques, puis la cible est poussée de 5 cases, hébétée et immobilisée (sauvegarde annule les deux).		
⚡ Terrain fantomatique (simple ; à volonté) ♦ périmètre		
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; le périmètre est brusquement empli de lueurs fantomatiques, de traînées de brume nécrotique et des murmures indistincts des défunts. Il se transforme en terrain difficile légèrement voilé. Toute créature qui y entre ou s'y trouve à la fin de son tour de jeu est immobilisée (sauvegarde annule). Le périmètre persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant un maximum de 5 minutes.		
Décalage spectral (réaction immédiate, quand le fantôme est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)		
Le fantôme tourmenteur se décale de 3 cases.		
Alignement mauvais		Langues commun
Compétences Discrétion +24		
For 11 (+10)	Dex 28 (+19)	Sag 14 (+12)
Con 20 (+15)	Int 12 (+11)	Cha 25 (+17)

TACTIQUE DU FANTÔME TOURMENTEUR

Un fantôme tourmenteur utilise sa capacité de déphasage pour surprendre ses ennemis en surgissant du sol ou d'un mur. Il utilise aussitôt *possession fantomatique* et force une créature dominée à attaquer ses alliés. Lorsque la possession prend fin, le fantôme utilise *terrain fantomatique* pour bloquer les issues et peut même s'entourer de ce terrain pour décourager les attaques pendant qu'il recharge son pouvoir *possession fantomatique*. Lorsque ses ennemis le serrent de trop près, il utilise *explosion d'effroi* pour les repousser.

CONNAISSANCE DES FANTÔMES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : un fantôme se rappelle au moins une partie de sa vie passée, mais sa personnalité peut avoir été modifiée par sa mort et par son passage à l'état de revenant.

DD 25 : certains fantômes sont irrémédiablement attachés à ce monde et se reforment pleinement quelques jours après avoir été « détruits ». Un fantôme pareil sera certainement enclin à parler à ceux qui seraient prêts à l'aider, car seul l'accomplissement d'une tâche lui permettra de trouver le repos. Cela peut être n'importe quoi, comme retrouver un objet perdu, offrir une sépulture à sa dépouille, ou trouver le coupable de son assassinat.

RENCONTRES DE GROUPE

Un fantôme peut avoir des motivations aussi complexes et variées que n'importe quel humanoïde vivant. Il peut travailler pour ou avec n'importe quelle créature capable de l'aider à parvenir à ses fins.

Rencontre de niveau 4 (875 px)

- ♦ 4 hommes d'armes fantomatiques (soldats de niveau 4)
- ♦ 1 spectre (chasseur de niveau 4)

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

- ♦ 2 hante-pièges (chasseurs de niveau 8)
- ♦ 2 crânes flamboyants (artilleurs de niveau 8)
- ♦ 1 piège à jet de flammes (piège mitrailleur de niveau 8 ; cf. page 90 du *Guide du Maître*)

Rencontre de niveau 10 (3 500 px)

- ♦ 1 fantôme gémissant (contrôleur de niveau 12)
- ♦ 4 commandants nécrophages (soldats de niveau 12)

Rencontre de niveau 22 (21 200 px)

- ♦ 2 fantômes tourmenteurs (contrôleurs de niveau 21)
- ♦ 1 mage larveux (artilleur d'élite de niveau 21)
- ♦ 3 vagabonds pourrissants (soldats de niveau 20)

FAUCHEUR AILÉ

LES FAUCHEURS AILÉS SONT LES COLLECTIONNEURS suprêmes, rassemblant des objets rares et les exposant dans des galeries à l'intérieur de leurs cavernes. C'est la collection du monstre qui le définit en tant qu'individu. Un faucheur ailé type jette son dévolu sur une collection particulière, tandis que les faucheurs ailés nobles en ont plusieurs. Parmi les objets à collectionner, on trouve les crânes, les armes, les bijoux, les objets magiques, les livres, les œufs de monstre et les cœurs de leurs victimes.

Faucheur ailé

Humanoïde aberrant de taille M

Soldat niveau 25

7 000 px

Initiative +21 Sens Perception +18, vision nocturne

Pv 234 ; péril 117

CA 42 ; Vigueur 40, Réflexes 38, Volonté 32

VD 6, vol 10 (stationnaire)

⊕ **Lame brachiale** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +30 contre CA (+32 contre une cible en péril) ; 2d6 + 9 dégâts (critique 2d6 + 21), et la cible est marquée jusqu'à la fin du prochain tour de jeu du faucheur ailé ; cf. aussi *opportuniste brutal*.

⊕ **Frappe soudaine** (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent se décale ; à volonté)

Le faucheur ailé effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi. Celle-ci inflige 2d6 dégâts supplémentaires si elle touche.

Opportuniste brutal

L'attaque d'opportunité du faucheur ailé inflige 2d6 dégâts supplémentaires.

Alignement mauvais

Langues profond

Compétences Discrétion +24, Endurance +25

For 28 (+21) Dex 24 (+19) Sag 13 (+13)

Con 26 (+20) Int 10 (+12) Cha 10 (+12)



TACTIQUE DU FAUCHEUR AILÉ

Un faucheur ailé pique dans la mêlée et taille ses adversaires en pièces à l'aide de sa lame brachiale, utilisant son pouvoir de frappe soudaine contre ceux qui tentent de s'enfuir en se décalant. Le sang des ennemis le rend fou et il attaque les adversaires en péril avec une précision accrue.

Faucheur ailé noble

Franc-tireur (meneur) niveau 26

Humanoïde aberrant de taille G

9 000 px

Initiative +24

Sens Perception +20, vision nocturne

Pv 238 ; péril 119

CA 40 ; Vigueur 36, Réflexes 38, Volonté 32

VD 6, vol 10 (stationnaire), cf. aussi *attaque en vol*

⊕ **Lame brachiale** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +31 contre CA ; 2d6 + 10 dégâts (critique 2d6 + 22) plus 2d6 dégâts supplémentaires si le faucheur ailé noble prend la cible en tenaille.

⊕ **Attaque en vol** (simple ; à volonté)

Le faucheur ailé noble peut se déplacer jusqu'à 10 cases en volant et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de ce déplacement. Il ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.

⊕ **Marque de la mort** (simple ; rencontre)

Distance 10 ; les alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et infligent +10 dégâts contre la cible.

Alignement mauvais

Langues profond

Compétences Arcanes +22, Discrétion +27, Endurance +24, Intimidation +21

For 30 (+23)

Dex 28 (+22)

Sag 15 (+15)

Con 22 (+19)

Int 18 (+17)

Cha 16 (+16)

TACTIQUE DU FAUCHEUR AILÉ NOBLE

Le faucheur ailé noble inflige sa *marque de la mort* à l'adversaire qu'il considère comme le plus dangereux, puis ordonne à ses subordonnés d'attaquer cette cible tandis qu'il abat les proies les plus faibles à l'aide de sa lame brachiale et de son *attaque en vol*.

CONNAISSANCE DES FAUCHEURS AILÉS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 25 : les faucheurs ailés sont des créatures ressemblant à des insectes qui habitent en Outreterre. L'un de leurs bras se termine par une lame en forme de cimeterre, d'où leur nom.

DD 30 : les faucheurs ailés vivent dans des nids en forme de flèche construits à partir de matériaux récupérés dans les environs. De loin, ces tours ressemblent à des stalactites ou des stalagmites de papier blanc-gris, mais en réalité, elles sont aussi robustes que de la pierre.

RENCONTRES DE GROUPE

Les faucheurs ailés s'allient parfois avec d'autres habitants d'Outreterre comme les flagelleurs mentaux, les tyrannœils et les orbes babéliens.

Rencontre de niveau 25 (37 000 px)

♦ 4 faucheurs ailés (soldats de niveau 25)

♦ 1 faucheur ailé noble (franc-tireur de niveau 26)

Rencontre de niveau 29 (76 000 px)

♦ 3 faucheurs ailés (soldats de niveau 25)

♦ 1 orbe babélien (contrôleur solo de niveau 27)

ISSUS D'UNIONS ENTRE DES HUMAINS ET DES LYCANTHROPEs, les félals sont des humanoïdes qui présentent des caractéristiques animales. Certains sont des brigands brutaux et des bagarreurs incorrigibles, mais d'autres sont des héros.

CONNAISSANCE DES FÉRALs

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les félals sont parfois surnommés les « lycanthropoïdes » parce qu'ils descendent de lycanthropes. Ils prônent l'indépendance, l'habileté physique et la liberté. Sur le plan spirituel, ils se tournent plutôt vers les dieux qui président à la nature, au cycle de la lune et aux forces primitives.

Chasseur longue-dent Soldat niveau 6

Humanoïde naturel de taille M, féral

250 px

Initiative +7 **Sens Perception** +9 ; vision nocturne

Pv 71 ; **péril** 35

CA 22 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 17, **Volonté** 16

VD 5

⚔ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+12 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chasseur longue-dent.

✂ **Coupe-jarret** (simple ; rencontre) ♦ **arme**

Le chasseur longue-dent effectue une attaque d'épée longue. Si celle-ci touche, il effectue une attaque secondaire contre la même cible. **Attaque secondaire** : +9 contre Réflexes ; la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Hallali (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent se décale ; à volonté)

Le chasseur longue-dent se décale vers cet ennemi.

Sauvagerie longue-dent (mineure, utilisable quand le féral est en péril uniquement ; rencontre) ♦ **guérison**

Pour le reste de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il sombre dans l'inconscience, le chasseur longue-dent bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de dégâts. De plus, tant qu'il est en péril, il dispose de régénération 2.

Alignement au choix **Langues** commun

Compétences Athlétisme +14, Endurance +11, Nature +9

For 20 (+8) **Dex** 14 (+5) **Sag** 13 (+4)

Con 15 (+5) **Int** 10 (+3) **Cha** 9 (+2)

Équipement cotte de mailles, bouclier léger, épée longue

TACTIQUE DU CHASSEUR LONGUE-DENT

Le chasseur longue-dent se concentre sur un seul ennemi à la fois. Lorsque cet ennemi se décale, il utilise *hallali* pour rester à son contact. Contre un adversaire extrêmement mobile, il a recours à *coupe-jarret*.

Traqueur griffe-effilée

Franc-tireur niveau 7

Humanoïde naturel de taille M, féral

300 px

Initiative +7

Sens Perception +9 ; vision nocturne

Pv 79 ; **péril** 39

CA 21 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 20, **Volonté** 18 ; cf. aussi *sauvagerie griffe-effilée*

VD 6 ; cf. aussi *sauvagerie griffe-effilée*

⚔ **Épée courte** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+13 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts ; cf. aussi *escarmouche*.

✂ **Riposte d'épée courte** (libre, quand un ennemi effectue une attaque d'opportunité contre le traqueur griffe-effilée ; à volonté) ♦ **arme**

Le traqueur griffe-effilée effectue une attaque d'épée courte contre cet ennemi.

Escarmouche +1d6

À son tour de jeu, si le traqueur griffe-effilée achève son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, ses attaques de corps à corps infligent 1d6 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Sauvagerie griffe-effilée (mineure, utilisable quand le féral est en péril uniquement ; rencontre)

Pour le reste de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il sombre dans l'inconscience, le traqueur griffe-effilée bénéficie d'un bonus de +2 en VD, ainsi que d'un bonus de +1 à la CA et en Réflexes.

Alignement au choix

Langues commun

Compétences Acrobaties +12, Connaissance de la rue +8, Discrétion +12

For 18 (+7)

Dex 14 (+5)

Sag 13 (+4)

Con 15 (+5)

Int 12 (+4)

Cha 11 (+3)

Équipement armure de cuir, épée courte

TACTIQUE DU TRAQUEUR GRIFFE-EFFILÉE

Le traqueur griffe-effilée préfère harceler ses ennemis en restant mobile et ne se préoccupe pas de déclencher des attaques d'opportunité en raison de sa *riposte d'épée courte*.

RENCONTRES DE GROUPE

Les félals civilisés vivent parmi les humains et les autres humanoïdes. Les félals sauvages rôdent dans la nature en compagnie de bêtes naturelles, de fées et de lycanthropes.

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

♦ 2 chasseurs longues-dents (soldats de niveau 6)

♦ 1 loup-garou (brute de niveau 8)

♦ 2 loups sanguinaires (franc-tireur de niveau 5)



FLAGELLEUR MENTAL

LES FLAGELLEURS MENTAUX SE SERVENT DE LEURS POUVOIRS psychiques exceptionnels pour briser l'esprit de leurs adversaires. Une fois que leurs ennemis sont désorientés, ils leur ouvrent le crâne et leur dévorent le cerveau. Mais les créatures qui croisent la route de ces monstres ne finissent pas toutes dans leur ventre ; certaines sont réduites en esclavage alors que d'autres sont transformées en serviteurs parfaitement obéissants.

Les flagelleurs mentaux, que l'on appelle également illithids, sont apparus dans le monde physique il y a bien longtemps, depuis le Royaume Lointain. On les rencontre généralement en Outreterre, puisqu'ils ne s'aventurent à la surface que dans le cadre de missions spéciales.

Infiltrateur flagelleur mental	Chasseur niveau 14
Humanoïde aberrant de taille M	1 000 px
Initiative +16	Sens Perception +14
Pv 107 ; péril 53	
CA 27 ; Vigueur 25, Réflexes 27, Volonté 28	
VD 7	
⊕ Tentacules (simple ; à volonté)	
+19 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évaison).	
⊕ Fouissage cérébral (simple ; à volonté)	
Cible étreinte ou étourdie uniquement ; +17 contre Vigueur ; 3d6 + 5 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si ce pouvoir fait tomber la cible à 0 point de vie (ou moins), le flagelleur mental lui dévore le cerveau, ce qui la tue aussitôt.	
⚡ Décharge mentale (simple ; recharge ☞ ☞) ⚡ psychique	
Décharge de proximité 5 ; les flagelleurs mentaux et leurs serviteurs sont immunisés ; +18 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.	
Trouble des sens	
L'infiltrateur flagelleur mental est invisible pour les créatures hébétées ou étourdies.	
Alignement mauvais	Langues profond, télépathie 10
Compétences Bluff +18, Diplomatie +18, Discrétion +17, Exploration +14	
For 13 (+8)	Dex 20 (+12) Sag 14 (+9)
Con 17 (+10)	Int 17 (+10) Cha 23 (+13)

TACTIQUE DE L'INFILTRATEUR FLAGELLEUR MENTAL

Ce flagelleur mental profite de sa discrétion naturelle pour s'approcher de l'ennemi sans se faire repérer, avant de lancer *décharge mentale*. Il choisit alors une créature parmi ses adversaires hébétés et s'en prend à elle avec ses tentacules en comptant sur son pouvoir de *trouble des sens* pour éviter les attaques. S'il parvient à étreindre sa victime, l'infiltrateur utilise son pouvoir de *fouissage cérébral* jusqu'à ce qu'elle meure ou parvienne à se libérer.

Cerveau flagelleur mental Contrôleur d'élite niveau 18

Humanoïde aberrant de taille M

4 000 px

Initiative +12 Sens Perception +18

Torpeur psychique (psychique) aura 10 ; tant que le cerveau flagelleur mental n'est pas en péril, les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 en Volonté.

Pv 324 ; péril 162

CA 33 ; Vigueur 33, Réflexes 33, Volonté 35 ; cf. aussi *serviteur interposé*

Jets de sauvegarde +2

VD 7

Points d'action 1

⊕ Tentacules (simple ; à volonté)

+21 contre CA ; 3d6 + 3 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évaison).

⊕ Fouissage cérébral (simple ; à volonté)

Cible étreinte ou étourdie uniquement ; +21 contre Vigueur ; 4d10 + 3 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Si ce pouvoir fait tomber la cible à 0 point de vie (ou moins), le flagelleur mental peut choisir de lui dévorer le cerveau ou d'en faire un serviteur :

Festin cérébral (guérison) : le flagelleur mental dévore le cerveau de la cible. Celle-ci meurt aussitôt et l'illithid récupère 25 points de vie.

Création de serviteur (charme) : la cible est dominée (pas de sauvegarde) et récupère assez de points de vie pour se retrouver à sa valeur de péril. En tant que serviteur, la cible est immunisée contre le pouvoir de *décharge mentale* des flagelleurs mentaux et bénéficie d'un bonus de +5 en Volonté tant qu'elle se situe dans un rayon de 10 cases du cerveau flagelleur mental qui la contrôle. Si l'illithid en question meurt, la cible n'est plus dominée et perd son statut de serviteur.

⚡ Décharge mentale (simple ; recharge ☞ ☞) ⚡ psychique

Décharge de proximité 5 ; les flagelleurs mentaux et leurs serviteurs sont immunisés ; +21 contre Volonté ; 3d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

⚡ Asservissement (simple ; recharge ☞ ☞) ⚡ charme

Distance 10 ; +21 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). Tant qu'elle est dominée, la cible est immunisée contre le pouvoir de *décharge mentale* des flagelleurs mentaux et bénéficie d'un bonus de +5 en Volonté à condition de rester dans un rayon de 10 cases du cerveau flagelleur mental qui la contrôle. L'illithid ne peut profiter que d'une seule créature ainsi asservie à la fois.

⚡ Agonie illusoire (simple ; recharge ☞ ☞) ⚡ illusion, psychique

Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; les ennemis pris dans l'explosion sont convaincus que la zone est remplie de tentacules barbelés et frétilants ; +27 contre Volonté ; 2d10 + 5 dégâts psychiques, puis la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Basculer du cerveau fossile (interruption immédiate, quand le flagelleur mental est attaqué ; recharge ☞ ☞) ⚡ téléportation

Le cerveau flagelleur mental se téléporte de 20 cases.

Serviteur interposé (interruption immédiate, quand le flagelleur mental est visé par une attaque de corps à corps ; à volonté)

Le cerveau détourne l'attaque vers un serviteur adjacent.

Alignement mauvais

Langues profond, télépathie 10

Compétences Arcanes +18, Bluff +21, Intimidation +21, Intuition +18

For 11 (+9)

Dex 16 (+12)

Sag 18 (+13)

Con 18 (+13)

Int 18 (+13)

Cha 24 (+16)

TACTIQUE DU CERVEAU FLAGELLEUR MENTAL

Tout au long du combat, le cerveau flagelleur mental reste adjacent à au moins un de ses serviteurs, dont il se sert de bouclier contre les attaques ennemies tout en visant l'adversaire de ses pouvoirs de *décharge mentale*, *agonie illusoire* et *asservissement*. Si l'occasion se présente, l'illithid se rue sur

un adversaire étourdi et l'attaque à l'aide de ses tentacules, en dépensant son point d'action pour utiliser *fouissage cérébral* dans le même round. Il ne dévore de cerveau en plein combat que s'il a besoin de se soigner. Sans cela, il crée un nouveau serviteur. Si plusieurs ennemis le cernent, le flagelleur mental fait appel à *bascule du cerveau fossile* pour se téléporter en lieu sûr.

CONNAISSANCE DES FLAGELLEURS MENTAUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 20 : les flagelleurs mentaux (ou illithids comme ils s'appellent eux-mêmes) soumettent autrui à leur volonté et usent de pouvoirs qui brisent l'esprit de leurs adversaires. Ils se nourrissent de la cervelle des créatures intelligentes. Ce sont des êtres froids et égoïstes, qui ne rechignent pas à sacrifier leurs compagnons et serviteurs pour se protéger.

DD 25 : les flagelleurs mentaux communiquent par télépathie, même s'ils comprennent également la langue des profondeurs. Leurs serviteurs sont d'une loyauté totale et indéfectible. Ils obéissent aux ordres télépathiques de l'illithid dans un semi-rêve, sinistre et désespéré, à la lettre mais aussi en respectant l'esprit.

DD 30 : les flagelleurs mentaux sont souvent des cerveaux solitaires qui manipulent des armées d'esclaves soumis, mais il leur arrive aussi de se réunir en cabales d'illithids animés par un même dessein. D'horribles cités et royaumes de flagelleurs mentaux, organisés autour d'immenses intelligences désincarnées connues sous le nom de cerveaux fossiles, sont terrés dans les entrailles de l'Outreterre.

DD 35 : les flagelleurs mentaux ne sont au départ que des parasites à l'aspect de têtards, dotés de tentacules, qui envahissent le crâne d'un humanoïde sans défense, lui dévorent le cerveau, puis s'emparent de son corps. En quelques jours, la carcasse transformée devient un illithid adulte et toute trace identitaire de la créature précédente disparaît.

RENCONTRES DE GROUPE

Les illithids apparaissent généralement en compagnie d'autres flagelleurs mentaux et de leurs serviteurs. Des spécimens solitaires résident également au sein de communautés drows ou d'autres races maléfiques.

Rencontre de niveau 14 (4 800 px)

- ◆ 1 infiltrateur flagelleur mental (chasseur de niveau 14)
- ◆ 1 crochet drider (brute de niveau 14)
- ◆ 1 maître d'armes drow (franc-tireur d'élite de niveau 13)
- ◆ 2 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)

Rencontre de niveau 18 (10 114 px)

- ◆ 1 cerveau flagelleur mental (contrôleur de niveau 18)
- ◆ 1 infiltrateur flagelleur mental (chasseur de niveau 14)
- ◆ 3 serviteurs torves (sbires de niveau 22)
- ◆ 2 trolls de guerre (soldats de niveau 14)



LES FOMORIANS SONT D'UNE RACE ANCIENNE et mauvaise, native de l'Outreterre de Féerie. Ils vivent dans des cavernes d'une beauté et d'une taille incroyables. Des cristaux luisants et des champignons bioluminescents illuminent ces endroits, où les fomorians règnent en monarques sur de sinistres cours féériques.

Un fomorian est un géant difforme et laid, affublé d'une bosse, à la peau d'un violet terne et aux membres tordus. La calvitie est courante même chez les femelles. L'un des deux yeux d'un fomorian est plus gros et plus effrayant : contrairement à l'autre, ce « mauvais œil » possède un iris d'apparence féline, et une coloration peu naturelle qui varie selon les individus.

Malgré leur apparence repoussante, les fomorians se servent d'outils et d'armes ornements. Leurs tenues vestimentaires se composent de kilts et de tabards assez larges, eux aussi de qualité supérieure.

CONNAISSANCE DES FOMORIANS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : dans les accumulations de roches sédimentaires qui courent sous la Féerie, les cyclopes taillent des structures de la taille de châteaux, où résident leurs maîtres fomorians. Ceux-ci sont des créatures paresseuses, et ce sont les cyclopes qui produisent l'essentiel de ce que les fomorians possèdent.

DD 25 : les fomorians jouissent d'un pouvoir incontesté au sein de leurs royaumes souterrains. Leur pouvoir s'étend parfois jusqu'en surface, où ils livrent une guerre aux cours éladrines.

DD 30 : apparus en Féerie comme un reflet pervers des puissants titans, les fomorians se considèrent comme les êtres les plus importants de l'univers. Il se murmure que les pouvoirs de leur mauvais œil sont liés d'une certaine manière à Gruumsh. Peut-être s'agit-il d'une « bénédiction » que leur a prodiguée le dieu borgne afin que les fomorians apportent la douleur aux enfants de Corellon, bien que les fomorians ne tiennent apparemment aucun dieu en estime.

Guerrier fomorian Soldat d'élite niveau 17
Humanoïde féérique (géant) de taille TG 3 200 px

Initiative +12 **Sens Perception** +13 ; vision lucide 6

Pv 332 ; **péril** 166

CA 34 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 30, **Volonté** 32

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⬇ **Masse d'armes** (simple ; à volonté) ⬆ **arme**

Allonge 3 ; +22 contre CA ; 1d12 + 10 dégâts ; cf. aussi *fendeur de crâne*.

➤ **Mauvais œil** (mineure ; à volonté)

Distance 5 ; +20 contre Volonté ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule). La cible n'est plus immobilisée si le fomorian utilise son mauvais œil sur une autre créature.

Fendeur de crâne

Les attaques de corps à corps du guerrier fomorian infligent 2d10 dégâts supplémentaires aux créatures immobilisées.

Alignement mauvais **Langues** elfique

Compétences Intimidation +17

For 30 (+18) **Dex** 15 (+10) **Sag** 10 (+8)

Con 22 (+14) **Int** 11 (+8) **Cha** 18 (+12)

Équipement armure de peau, masse d'armes

TACTIQUES DU GUERRIER FOMORIAN

Un guerrier fomorian se sert de son mauvais œil pour immobiliser un ennemi, puis le frappe à coups de masse d'armes. Il dépense son point d'action pour porter une seconde attaque de corps à corps à la même créature si celle-ci est toujours en vie. Lors des rounds suivants, il continue de viser un ennemi à la fois avec son mauvais œil avant de s'en approcher pour le terrasser.

Tourmenteur fomorian Contrôleur d'élite niveau 19

Humanoïde féérique (géant) de taille TG 4 800 px

Initiative +8 **Sens Perception** +16 ; vision lucide 6

Pv 362 ; **péril** 181

CA 35 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 29, **Volonté** 33

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⬇ **Fléau d'armes** (simple ; à volonté) ⬆ **arme**

Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts ; cf. aussi *observation de l'ennemi*.

➤ **Mauvais œil** (mineure ; à volonté)

Distance 5 ; +22 contre Volonté ; la cible subit 3d6 + 5 dégâts lorsqu'elle inflige des dégâts au tourmenteur fomorian. Si le tourmenteur utilise ce pouvoir contre une nouvelle cible, la cible précédente n'est plus affectée.

➤ **Douleur canalisée** (simple ; à volonté)

Distance 8 ; +22 contre Volonté ; 4d6 + 5 dégâts ; cf. aussi *observation de l'ennemi*.

⬅ **Visions pénibles** (mineure ; rencontre)

Explosion de proximité 4 ; +22 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule) ; cf. aussi *observation de l'ennemi*.

Observation de l'ennemi

Le tourmenteur fomorian bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre une créature affectée par son mauvais œil.

Alignement mauvais

Langues elfique

Compétences Intimidation +19

For 24 (+16)

Dex 9 (+8)

Sag 14 (+11)

Con 21 (+14)

Int 12 (+10)

Cha 21 (+14)

Équipement armure de peau, fléau d'armes

TACTIQUES

DU TOURMENTEUR FOMORIAN

Un tourmenteur fomorian se tient en marge des combats, se fiant à ses alliés pour le protéger. Il se sert de son mauvais œil contre l'adversaire qui lui semble susceptible de l'attaquer, et utilise ensuite *douleur canalisée* round après round, en dépensant un point d'action pour s'en servir deux fois lorsqu'un ennemi est en péril. Si ses adversaires font mine de s'approcher un peu trop, il utilise son pouvoir *visions pénibles*.

RENCONTRES DE GROUPE

En plus d'autres créatures féériques mauvaises et d'émissaires drows, une place forte fomoriane héberge des créatures naturelles capturées ou dressées comme esclaves.

Rencontre de niveau 19 (13 800 px)

⬆ 1 guerrier fomorian (soldat d'élite de niveau 17)

⬆ 1 tourmenteur fomorian (contrôleur d'élite de niveau 19)

⬆ 1 batailleur cyclope (franc-tireur de niveau 17)

⬆ 3 massacreurs cyclopes (soldats de niveau 16)



FORGELIER

LES FORGELIERS CONSTITUENT UNE RACE DE CRÉATURES ARTIFICIELLES magiques, conçues pour la guerre, mais douées de conscience.

Soldat forgelier

Soldat niveau 4

Humanoïde naturel (créature artificielle vivante) de taille M 175 px

Initiative +6 Sens Perception +3

Pv 56 ; péril 28 ; cf. aussi *opiniâtreté forgelière*

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 15, Volonté 14

Jets de sauvegarde +2 contre les dégâts continus
VD 5

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ arme
+9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du soldat forgelier ; cf. aussi *assaut concerté*.

Assaut concerté

Le soldat forgelier bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de corps à corps quand un allié est adjacent à la cible.

Opiniâtreté forgelière (mineure, seulement quand le forgelier est en péril ; rencontre)

Le soldat forgelier gagne 14 points de vie temporaires.

Alignement au choix Langues commun

Compétences Endurance +8, Intimidation +7

For 18 (+6) Dex 14 (+4) Sag 12 (+3)

Con 16 (+5) Int 10 (+2) Cha 10 (+2)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue



TACTIQUE DU SOLDAT FORGELIER

Les soldats forgeliers coordonnent leurs actions, profitant du pouvoir *assaut concerté* pour s'imposer sur l'ennemi.

Capitaine forgelier

Soldat (meneur) niveau 6

Humanoïde naturel (créature artificielle vivante) de taille M 250 px

Initiative +7 Sens Perception +4

Aura d'autorité aura 10 ; les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque.

Pv 72 ; péril 36 ; cf. aussi *opiniâtreté forgelière*

CA 22 ; Vigueur 20, Réflexes 17, Volonté 18

Jets de sauvegarde +2 contre les dégâts continus
VD 5

⊕ **Coutille** (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 2 ; +11 contre CA ; 2d4 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du capitaine forgelier ; cf. aussi *assaut concerté*.

Roulement tactique (simple ; recharge ☼ ☼ ☼) ♦ arme

Le capitaine forgelier effectue une attaque de base de corps à corps. En cas de réussite, la cible glisse de 1 case et le capitaine forgelier (ou un allié situé dans un rayon de 10 cases de lui) se décale de 1 case.

Assaut concerté

Le capitaine forgelier bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de corps à corps quand un allié est adjacent à la cible.

Opiniâtreté forgelière (mineure, seulement quand le forgelier est en péril ; rencontre)

Le capitaine forgelier gagne 18 points de vie temporaires.

Alignement au choix Langues commun

Compétences Endurance +11, Intimidation +11

For 20 (+8) Dex 14 (+5) Sag 12 (+4)

Con 16 (+6) Int 10 (+3) Cha 16 (+6)

Équipement harnois, coutille

TACTIQUE DU CAPITAIN FORGELIER

Le capitaine forgelier recourt à *roulement tactique* pour extraire ses adversaires de leur formation de combat, ce qui crée des brèches dans lesquelles peuvent s'engouffrer ses alliés. Il s'efforce de rester dans un rayon de 10 cases de ses alliés pour qu'ils bénéficient de son aura.

CONNAISSANCE DES FORGELIERS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou de Nature.

DD 15 : les forgeliers sont asexués et ne peuvent pas se reproduire. Ils sont créés au sein d'usines magiques connues sous le nom de forges de création, leur conscience leur étant conférée dans le cadre d'un rituel complexe.

RENCONTRES DE GROUPE

Les forgeliers sont construits pour la guerre et luttent au côté de ceux qui les ont conçus. En temps de paix, ils font office de gardes et de mercenaires, travaillant pour les créatures qui partagent leurs idéaux et leurs aspirations.

Rencontre de niveau 4 (875 px)

♦ 1 capitaine forgelier (soldat de niveau 6)

♦ 1 soldat forgelier (soldat de niveau 4)

♦ 3 gardes humains (soldats de niveau 3)

GALEB DUHR

LES GALEB DUHRS SONT DES CRÉATURES DE ROCHE vivante implacables, souvent au service de géants des collines ou de titans de la terre dont ils partagent le caractère revêché et inflexible.

Galeb duhr briserterre

Artilleur niveau 8

Humanoïde élémentaire (terre) de taille M 350 px

Initiative +4 Sens Perception +12 ; perception des vibrations 10
Pv 73 ; péril 36

CA 22 ; Vigueur 23, Réflexes 18, Volonté 20

Immunités pétrification, poison

VD 4 (déplacement tellurien), fouissage 6

⊕ Coup (simple ; à volonté)

+13 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

✱ Jet de pierres (simple ; à volonté)

Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +13 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts. Toutes les cases de la zone deviennent un terrain difficile. Le briserterre peut créer des pierres à lancer quand il n'y en a pas autour de lui.

↔ Onde de choc (simple ; recharge ☐ ☐ ☐ ☐)

Explosion de proximité 2 ; +12 contre Vigueur ; 1d6 + 6 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

Alignement non aligné

Langues géant, nain

Compétences Discrétion +9

For 23 (+10)

Dex 10 (+4)

Sag 16 (+7)

Con 19 (+8)

Int 12 (+5)

Cha 12 (+5)

TACTIQUE DU

GALEB DUHR BRISETERRE

Un galeb duhr briserterre se fait passer pour un bloc de pierre jusqu'à ce qu'il décide d'attaquer. Il commence le combat en utilisant *jet de pierres* contre des adversaires regroupés. Il vise l'avant du groupe afin de ralentir son mouvement par le terrain difficile qui résulte de son *jet de pierres*. Le briserterre continue à lancer des rochers jusqu'à ce que ses adversaires arrivent au corps à corps, puis il déclenche son *onde de choc*.

Galeb duhr rochelier

Contrôleur niveau 11

Humanoïde élémentaire (terre) de taille M 600 px

Initiative +5 Sens Perception +12 ; perception des vibrations 10

Pv 118 ; péril 59

CA 25 ; Vigueur 26, Réflexes 21, Volonté 22

Immunités pétrification, poison

VD 4 (déplacement tellurien), fouissage 6

⊕ Coup (simple ; à volonté)

+16 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

⊕ Attaque roulante (simple ; à volonté)

Le galeb duhr rochelier se déplace jusqu'à 4 cases puis attaque une cible adjacente ; +14 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

✂ Poigne tellurique (simple ; à volonté)

Une main de terre émerge du sol pour saisir une cible.

Distance 10 ; +14 contre Vigueur ; la cible est maîtrisée

(sauvegarde annule). La cible doit être en contact direct

avec le sol sans quoi l'attaque échoue automatiquement.

Le rochelier ne peut utiliser *poigne tellurique* que contre une seule créature à la fois.

✂ Sol rocailleux (mineure ; à volonté)

Distance 10 ; jusqu'à 4 cases situées à portée deviennent un

terrain difficile. Les cases n'ont pas à être contiguës, mais le

terrain affecté doit être fait de terre ou de pierre.

Alignement non aligné

Langues géant, nain

Compétences Discrétion +10

For 19 (+9)

Dex 10 (+5)

Sag 15 (+7)

Con 22 (+11)

Int 13 (+6)

Cha 13 (+6)

TACTIQUE DU

GALEB DUHR ROCHELIER

Comme le briserterre, le rochelier se fait passer pour un bloc de pierre jusqu'à ce qu'il se décide à attaquer. Il utilise à chaque tour de jeu *sol rocailleux* afin de limiter la capacité de ses ennemis à se déplacer ou à s'enfuir. Il utilise dans le même temps sa *poigne tellurique* pour maîtriser un adversaire ou son *attaque roulante* pour mettre un adversaire à terre.

CONNAISSANCE DES GALEB DUHRS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : il y a longtemps, tous les nains étaient esclaves des géants et des titans. Lors de la révolution originelle, plusieurs races de nains ne réussirent pas à se libérer, dont les galeb duhrs. Mais à la différence des azers qui continuèrent à servir leurs maîtres cruels dans le Chaos Élémentaire, de nombreux galeb duhrs s'échappèrent tout de même en rejoignant le monde. Quant aux autres galeb duhrs, ils continuent à servir leurs suzerains les géants des collines et les titans de la terre, à la fois dans le Chaos Élémentaire et dans le monde physique.

RENCONTRES DE GROUPE

Les galeb duhrs se montrent souvent en compagnie d'autres membres de leur espèce, et parfois de gargouilles ou d'autres créatures élémentaires de terre.

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

♦ 1 galeb duhr rochelier (contrôleur de niveau 11)

♦ 4 gargouilles (chasseurs de niveau 9)

♦ 1 bulette (franc-tireur d'élite de niveau 9)



LES GARDES SONT DES CRÉATURES ARTIFICIELLES créées par des lanceurs de sorts pour les protéger avec une dévotion indéfectible.

Garde protecteur		Soldat niveau 14
Animé naturel (créature artificielle) de taille G		1 000 px
Initiative +9	Sens Perception +15 ; vision dans le noir	
Protection d'autrui aura 2 ; tant que son maître est pris dans l'aura, le garde protecteur lui confère un bonus de +2 à toutes les défenses et subit la moitié des dégâts qui lui sont infligés à sa place jusqu'à être détruit.		
Pv 138 ; péril 69		
CA 30 ; Vigueur 29, Réflexes 22, Volonté 27		
Immunités charme, maladie, poison, sommeil, terreur		
VD 4		
⊕ Coup (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.		
Alignement non aligné		Langues –
For 24 (+14)	Dex 10 (+7)	Sag 16 (+10)
Con 18 (+11)	Int 7 (+5)	Cha 9 (+6)

TACTIQUE DU GARDE PROTECTEUR

Un garde protecteur reste à 2 cases de son maître et attaque l'ennemi semblant présenter la plus grande menace.

Garde de bataille		Contrôleur niveau 17
Animé naturel (créature artificielle) de taille G		1 600 px
Initiative +8	Sens Perception +15 ; vision dans le noir	
Pv 163 ; péril 81		
CA 32 ; Vigueur 32, Réflexes 26, Volonté 29		
Immunités charme, maladie, poison, sommeil, terreur		
VD 8		
⊕ Coup (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).		
⊕ Arrêt de charge (interruption immédiate, quand un ennemi finit son déplacement de charge dans un rayon de 8 cases du garde de bataille ; à volonté)		
Le garde de bataille charge l'ennemi et effectue une attaque de coup. La cible se retrouve à terre en cas de réussite.		
Retraite assurée		
Un allié adjacent à un garde de bataille ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand il se déplace tant qu'il lui reste adjacent.		
Alignement non aligné	Langues –	
For 24 (+14)	Dex 11 (+8)	Sag 14 (+10)
Con 19 (+12)	Int 7 (+6)	Cha 11 (+8)

TACTIQUE DU GARDE DE BATAILLE

Quand il a l'ordre de le protéger, le garde de bataille utilise arrêt de charge et ses attaques de coup pour immobiliser les ennemis tout en couvrant la retraite de son maître.

CONNAISSANCE DES GARDES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : un garde est créé à l'aide d'un rituel, dont la composante principale est une amulette qui lui est liée.

DD 25 : un garde doit obéir aux ordres verbaux de son maître au mieux de ses capacités, bien qu'il ne soit pas très doué en dehors du combat et des tâches physiques les plus rudimentaires. On peut lui donner l'ordre d'exécuter une tâche à un moment précis ou quand certaines conditions sont remplies.

DD 30 : si le maître d'un garde meurt, il continue à suivre le dernier ordre reçu jusqu'à ce que l'amulette de contrôle tombe entre les mains d'un nouveau propriétaire qui lui donne de nouveaux ordres.

RENCONTRES DE GROUPE

Les gardes sont presque toujours accompagnés de leur créateur.

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)

- ♦ 1 garde protecteur (brute de niveau 14)
- ♦ 1 mage psychique githzerai (artilleur de niveau 14)
- ♦ 4 slaads gris (franc-tireur de niveau 13)



GARGOUILLE

LA GARGOUILLE RESSEMBLE À UNE STATUE DE PIERRE grotesque. C'est un prédateur volant brutal qui aime torturer les créatures plus faibles. Les gargouilles ont fait leur apparition dans le monde il y a fort longtemps, émergeant du Chaos Élémentaire à la recherche de proies. Elles nichent au sommet des bâtiments en pierre et sur les corniches des grottes.

CONNAISSANCE DES GARGOUILLES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les gargouilles préfèrent nicher en hauteur, sur les saillies rocheuses et sur les toits des grands édifices en pierre. Mais on peut aussi en rencontrer dans des grottes souterraines. Des rituels permettent de convoquer des gargouilles pour qu'elles servent de gardiennes d'un lieu ou d'une prison, ou pour les envoyer traquer une personne ou un objet.

RENCONTRES DE GROUPE

Les gargouilles chassent en meute, mais elles s'allient aussi avec d'autres créatures élémentaires de la terre ainsi qu'avec des convocateurs maléfiques et des adorateurs de démons.

Rencontre de niveau 9 (2 400 px)

- ♦ 3 gargouilles (chasseurs de niveau 9)
- ♦ 1 babélien (contrôleur de niveau 10)
- ♦ 2 galeb duhrs briseterre (artilleurs de niveau 8)

Gargouille	Chasseur niveau 9
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M	400 px
Initiative +11	Sens Perception +12 ; vision dans le noir
Pv 77 ; péril 38	
CA 25 ; Vigueur 21, Réflexes 19, Volonté 19	
Immunités pétrification	
VD 6, vol 8 ; cf. aussi attaque en vol	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
+14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.	
⚡ Attaque en vol (simple ; se recharge après avoir utilisé forme de pierre)	
La gargouille se déplace jusqu'à 8 cases en volant et effectue une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible. Si l'attaque touche, la cible se retrouve à terre.	
Forme de pierre (simple ; à volonté)	
La gargouille devient une statue de pierre et bénéficie d'une résistance 25 à tous les dégâts, d'une régénération 3 et de perception des vibrations 10. Elle perd tous ses autres sens et ne peut entreprendre aucune action hormis revenir à sa forme normale (au prix d'une action mineure).	
Alignement mauvais	Langues originel
Compétences Discrétion +12	
For 21 (+9)	Dex 17 (+7) Sag 17 (+7)
Con 17 (+7)	Int 5 (+1) Cha 17 (+7)

TACTIQUE DE LA GARGOUILLE

Les gargouilles restent souvent sous forme de statues jusqu'à ce qu'elles détectent des intrus grâce à leur perception des vibrations. Lorsqu'une proie se trouve dans un rayon de 10 cases, la gargouille reprend sa forme normale et effectue des attaques en vol contre les cibles à portée. Son impatience peut finir par la pousser à atterrir pour engager ses adversaires au corps à corps. Confrontée à des adversaires coriaces, la gargouille fuit et se trouve un endroit sûr où se percher pour passer en forme de pierre et se régénérer.

Gargouille nabassu

Chasseur niveau 18

Humanoïde élémentaire (terre) de taille M

2 000 px

Initiative +20

Sens Perception +17 ; vision dans le noir

Regard de sang brûlant (feu) aura 2 ; toute créature subissant des dégâts continus qui entre dans l'aura ou s'y trouve au début de son tour de jeu subit 5 dégâts de feu et est affaiblie (l'effet prend fin dès que la créature sort de l'aura). Cette aura n'est pas active quand la gargouille nabassu est sous forme de pierre.

Pv 136 ; péril 68

CA 32 ; Vigueur 30, Réflexes 30, Volonté 28

Immunités pétrification

VD 6, vol 8

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+23 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

⚡ Morsure féroce (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ guérison

+23 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, ou 2d10 + 7 dégâts contre une cible affaiblie ou en péril. De plus, la gargouille regagne un nombre de points de vie égal aux dégâts infligés.

Forme de pierre (simple ; à volonté)

La gargouille devient une statue de pierre et bénéficie d'une résistance 30 à tous les dégâts, d'une régénération 5 et de perception des vibrations 10. Elle perd tous ses autres sens et ne peut entreprendre aucune action hormis revenir à sa forme normale (au prix d'une action mineure).

Alignement mauvais

Langues originel

Compétences Discrétion +21

For 25 (+16)

Dex 24 (+16)

Sag 17 (+12)

Con 22 (+15)

Int 5 (+6)

Cha 20 (+14)

TACTIQUE DE LA GARGOUILLE NABASSU

Une gargouille nabassu se fait passer pour une statue jusqu'à ce que ses adversaires s'approchent d'elle. Elle reprend alors sa forme normale et effectue des attaques de griffes, espérant affecter les ennemis blessés avec son regard de sang brûlant. Elle utilise morsure féroce contre le premier ennemi qui succombe à son aura, et l'utilise à nouveau dès que le pouvoir s'est rechargé.



LES GÉANTS SONT DES HUMANOÏDES IMPOSANTS qui entretiennent des liens fondamentaux avec le monde, qu'il s'agisse du soubassement, d'incendies incontrôlables, de tempêtes déchaînées ou tout simplement de la mort. Les premiers géants étaient d'énormes titans du feu et du givre, des tempêtes et des pierres. Ils travaillèrent pour les seigneurs originels afin de façonner le monde alors naissant.

Depuis, ils se sont multipliés et ont évolué, sortant du Chaos Élémentaire pour élire domicile sur d'autres plans, dont la Gisombre et la Féerie, et même dans le royaume des ennemis déifiés de leurs maîtres, la Mer Australe. Toutefois, ils préférèrent le monde qu'ils ont contribué à créer, ce qui explique qu'on y trouve des géants de toutes les espèces. En fait, lorsque les originels se retirèrent du monde, l'un des premiers empires de cette ère

fut fondé par des géants dont les esclaves étaient les enfants de Moradin. Mais ces jours sont désormais bien loin.

Géants et titans s'installent généralement dans des environnements extrêmes, qu'il s'agisse de terres désolées, de montagnes, de calderas et de déserts torrides. Ces paysages sans concession leur rappellent sans doute le Chaos Élémentaire où leurs ancêtres poussèrent leurs premiers souffles.

D'un point de vue collectif, les géants ne répondent à aucun maître et ne coopèrent guère entre eux. Du reste, les clans se font souvent la guerre, même si nul ne sait pourquoi ils se battent. Toutefois, quand un originel incarcéré ou oublié refait surface dans le monde, les géants de la lignée qui lui était jadis loyale obéissent à ses ordres. Du moins, est-ce ainsi qu'ils ont pris position lors des éveils passés. Les souvenirs des géants remontent à une époque oubliée et leur société s'appuie sur une forte tradition orale. Enfin, la plupart des clans attendent le jour où ils pourront reprendre le monde au service d'une entité originelle que nul ne pourra arrêter.

GÉANT DE LA MORT

LE GÉANT DE LA MORT MOISSONNE LES ÂMES, piégeant ceux qu'il terrasse dans un linceul d'esprits gémissants d'où il tire sa puissance et sa nourriture.

Les géants de la mort (et leurs grands cousins, les titans de la mort) étaient des êtres élémentaires qui s'installèrent en Gisombre, où ils évoluèrent jusqu'à devenir les mangeurs d'âmes qu'ils sont aujourd'hui. Ils n'entretiennent plus franchement de lien avec le Chaos Élémentaire et s'associent rarement aux autres espèces de géants.

Géant de la mort

Brute niveau 22

Humanoïde ombreux (géant) de taille G

4 150 px

Initiative +16 Sens Perception +19 ; vision dans le noir

Vol d'âmes aura 5 ; une créature qui meurt dans l'aura confère un fragment d'âme au géant de la mort (cf. linceul d'âmes).

Pv 255 ; péril 127

CA 34 ; Vigueur 37, Réflexes 33, Volonté 31

Résistances nécrotique 15

VD 7

⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 2 ; +25 contre CA ; 4d6 + 9 dégâts (critique 6d6 + 21).

⚡ Flamme spirituelle (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 1 ; +23 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts nécrotiques. Le géant de la mort doit utiliser un fragment d'âme pour utiliser ce pouvoir.

Fragment d'âme (mineure ; à volonté) ♦ guérison

Le géant de la mort dépense un fragment d'âme et regagne 20 points de vie.

Linceul d'âmes

Le linceul d'âmes contient des fragments d'âme qui tourbillonnent autour du géant pour le protéger et le renforcer. Au début d'une rencontre, le linceul en renferme quatre. Dès qu'il est vide, le géant subit un malus de -2 aux jets d'attaque.

Alignement mauvais

Langues géant

Compétences Intimidation +18

For 28 (+20)

Dex 20 (+16)

Sag 16 (+14)

Con 25 (+18)

Int 12 (+12)

Cha 15 (+13)

Équipement cotte de mailles, grande hache

TACTIQUE DU GÉANT DE LA MORT

Le géant de la mort se rend au combat armé de sa grande hache et concentre ses attaques sur un seul adversaire. Il utilise flamme spirituelle quand il est entouré par plusieurs ennemis et fragment d'âme jusqu'à trois fois dans un même round quand il est en péril et a besoin de se soigner.

Ce monstre s'entoure souvent d'alliés faibles qu'il peut facilement tuer, avec sa grande hache ou sa flamme spirituelle, accumulant ainsi des fragments d'âme (grâce à son aura de vol d'âmes).

Titan de la mort

Brute d'élite niveau 25

Humanoïde ombreux (géant) de taille TG

14 000 px

Initiative +18

Sens Perception +20 ; vision dans le noir

Incinération d'âmes aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses ; une créature qui meurt dans l'aura confère un fragment d'âme au titan de la mort (cf. linceul d'âmes).

Pv 574 ; péril 287

CA 39 ; Vigueur 42, Réflexes 38, Volonté 35

Résistances nécrotique 30

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 3 ; +28 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts (critique 6d8 + 26).

⚡ Double attaque (simple ; à volonté) ♦ arme

Le titan de la mort effectue deux attaques de grande hache.

⤵ Dévoreur d'âmes (simple ; recharge [1]) ♦ nécrotique

Distance 5 ; +28 contre Vigueur ; la cible perd 1 récupération et le linceul d'âmes du titan de la mort gagne un fragment d'âme. Une cible privée de récupérations subit des dégâts égaux à la moitié de son total de points de vie.

⚡ Flamme spirituelle (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 1 ; +26 contre Réflexes ; 2d12 + 6 dégâts nécrotiques. Le titan de la mort doit utiliser un fragment d'âme pour utiliser ce pouvoir.

Fragment d'âme (mineure ; à volonté) ♦ guérison

Le titan de la mort dépense un fragment d'âme et regagne 20 points de vie.

Linceul d'âmes

Le linceul d'âmes contient des fragments d'âmes qui tourbillonnent autour du titan pour le protéger et le renforcer. Au début d'une rencontre, le linceul en renferme quatre.

Dès qu'il est vide, le titan subit un malus de -2 aux jets d'attaque.

Alignement mauvais

Langues géant

Compétences Intimidation +20

For 31 (+22)

Dex 23 (+18)

Sag 17 (+15)

Con 27 (+20)

Int 12 (+13)

Cha 16 (+15)

Équipement harnois, grande hache

TACTIQUE DU TITAN DE LA MORT

Le titan de la mort emploie la même tactique que le géant, si ce n'est qu'il utilise dévoreur d'âmes au début du combat et effectue des doubles attaques aussi souvent que possible.



CONNAISSANCE DES GÉANTS DE LA MORT

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les géants de la mort chassent des créatures vivantes dans leur Gisombre natale. Dans le monde physique, ils préfèrent s'installer sous les fosses communes, dans des mausolées et nécropoles désertés et autres lieux où le voile entre la Gisombre et le monde est particulièrement mince.

DD 30 : les géants de la mort volent et dévorent les âmes pour vivre. Ils n'ont pas besoin de le faire souvent, mais ils ont fait de la chasse aux vivants un véritable sport.

RENCONTRES DE GROUPE

Les géants de la mort s'allient avec de puissants morts-vivants, des cultes de la mort qui exécutent des sacrifices rituels et autres créatures de Gisombre.

Rencontre de niveau 24 (33 800 px)

- ◆ 1 titan de la mort (brute d'élite de niveau 25)
- ◆ 2 géants de la mort (brutes de niveau 22)
- ◆ 1 spectre du néant (chasseur de niveau 23)
- ◆ 1 hiérophante nécroprêtre (contrôleur d'élite de niveau 21)

GÉANT DE LA TERRE

CRÉATURES DE PIERRE ET DE ROCHE, les géants de la terre sont des monstres méprisables, agrestes et territoriaux qui asservissent bien souvent les plus faibles qu'eux.

Ils vivent dans des cavernes à flanc de montagne, mais aussi dans des vallées, terres rocailleuses, canyons et contreforts rocheux.

Géant des collines	Brute niveau 13
Humanoïde naturel (géant) de taille G	800 px
Initiative +5	Sens Perception +7
Pv 159 ; péril 79	
CA 25 ; Vigueur 27, Réflexes 21, Volonté 23	
VD 8	
⊕ Massue (simple ; à volonté) ◆ arme	
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts.	
⊕ Massue gourmande (simple ; rencontre) ◆ arme	
Le géant des collines effectue une attaque de massue contre deux cibles de taille M ou inférieure ; en cas de réussite, la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.	
✂ Jet de rocher (simple ; à volonté)	
Distance 8/16 ; +15 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.	
Alignement chaotique mauvais	Langues géant
Compétences Athlétisme +16	
For 21 (+11)	Dex 8 (+5)
Con 19 (+10)	Int 7 (+4)
	Sag 12 (+7)
	Cha 9 (+5)
Équipement armure de peau, massue	

TACTIQUE DU GÉANT DES COLLINES

Le géant des collines lance des rochers à ses adversaires jusqu'à ce qu'ils soient au corps à corps, auquel cas il brandit sa massue. Dès que deux cibles d'une catégorie de taille inférieure à la sienne



se rapprochent, il utilise *massue gourmande* pour les cueillir et les jeter à terre. On notera tout de même que ce monstre est assez malin pour prendre la fuite lorsqu'il est complètement dépassé par le cours des événements.

Titan de la terre		Brute d'élite niveau 16
Humanoïde élémentaire (géant, terre) de taille TG		2 800 px
Initiative +7	Sens Perception +9	
Pv 384 ; péril 192		
CA 31 ; Vigueur 33, Réflexes 27, Volonté 28		
Immunités pétrification		
Jets de sauvegarde +2		
VD 6		
Points d'action 1		
⚡ Coup (simple ; à volonté)		
Allonge 3 ; +20 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts.		
⚡ Double attaque (simple ; à volonté)		
Le titan de la terre effectue deux attaques de coup.		
🗑 Jet de rocher (simple ; à volonté)		
Distance 20 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
⚡ Secousse tellurique (normal ; rencontre)		
Explosion de proximité 2 ; +18 contre Vigueur ; 2d10 + 6 dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du titan de la terre. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas étourdie.		
Alignement chaotique mauvais		Langues géant, originel
Compétences Athlétisme +19		
For 23 (+14)	Dex 8 (+7)	Sag 12 (+9)
Con 22 (+14)	Int 11 (+8)	Cha 13 (+9)

TACTIQUE DU TITAN DE LA TERRE

Le titan de la terre lance des rochers jusqu'à ce que ses adversaires arrivent au corps à corps, puis il les frappe à coups de poing, dépendant son point d'action pour utiliser *secousse tellurique*. Contrairement aux géants des collines, il s'obstine lorsque les choses tournent au vinaigre.

CONNAISSANCE DES GÉANTS DE LA TERRE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les géants de la terre sont les plus lourdauds des géants. Ils vivent dans les bad-lands, les déserts et les canyons, mais les représentants les plus modestes de l'espèce (les géants des collines) se regroupent souvent dans les vallées d'altitude et près des cols.

DD 25 : nombre des nains asservis par les géants de la terre furent transformés en galeb duhrs. Certains servent aujourd'hui encore les géants de la terre, mais d'autres se sont échappés et voient les géants (et plus particulièrement les géants de la terre) comme leurs pires ennemis.

RENCONTRES DE GROUPE

Les géants de la terre s'associent à d'autres géants, mais également aux galeb duhrs et autres humanoïdes monstrueux.

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- ♦ 3 géants des collines (brutes de niveau 13)
- ♦ 1 bête éclipsante seigneuriale (franc-tireur d'élite de niveau 13)

Rencontre de niveau 17 (7 800 px)

- ♦ 1 titan de la terre (brute d'élite de niveau 16)
- ♦ 2 géants des collines (brutes de niveau 13)
- ♦ 2 trolls de guerre (soldats de niveau 14)
- ♦ 4 matraqueurs ogres (sbires de niveau 16)

GÉANT DES TEMPÊTES

DANS LE CHAOS ÉLÉMENTAIRE, LES GÉANTS des tempêtes sont les serviteurs préférés des originels, si bien qu'ils règnent sur les autres espèces de géants. Dans le monde physique, ils établissent leur cour au sein de spectaculaires redoutes sous-marines et de formidables châteaux dans les nuages.

Géant des tempêtes

Contrôleur niveau 24

Humanoïde élémentaire (aquatique, géant) de taille G 6 050 px

Initiative +18 Sens Perception +21

Fureur orageuse (électricité, tonnerre) aura 2 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura ou y entre subit 10 dégâts d'électricité et de tonnerre ; les créatures autres que des géants des tempêtes et titans des tempêtes considèrent la zone de l'aura comme un terrain difficile et ne peuvent y voler.

Pv 228 ; péril 114

CA 38 ; Vigueur 39, Réflexes 36, Volonté 36

Résistances électricité 15, tonnerre 15

VD 8, vol 10 (stationnaire), nage 8

⚡ **Épée à deux mains crépitante** (simple ; à volonté) ♦ arme, électricité

Allonge 2 ; +29 contre CA ; 1d12 + 10 dégâts plus 1d8 dégâts d'électricité.

⚡ **Épée vorace** (simple ; recharge [1]) ♦ arme, électricité

Épée à deux mains nécessaire ; décharge de proximité 2 ; +29 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts plus 1d8 dégâts d'électricité.

⚡ **Jet de foudre** (simple ; à volonté) ♦ électricité, tonnerre

Distance 10 ; +27 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts d'électricité et de tonnerre, puis la cible est poussée de 3 cases et hébétée (sauvegarde annule).

⚡ **Vents mugissants** (simple ; recharge [2]) ♦ tonnerre

Explosion de proximité 4 ; +27 contre Vigueur ; 1d12 + 6 dégâts de tonnerre, puis la cible est poussée de 4 cases et se retrouve à terre. *Échec* : demi-dégâts, et la cible est poussée de 1 case sans se retrouver à terre.

Alignement mauvais

Langues géant

Compétences Diplomatie +23, Intimidation +23

For 30 (+22)

Dex 22 (+18)

Sag 19 (+16)

Con 28 (+21)

Int 14 (+14)

Cha 22 (+18)

Équipement épée à deux mains

TACTIQUE DU GÉANT DES TEMPÊTES

Le géant des tempêtes préfère jeter des éclairs en se tenant à distance respectable de ses ennemis. Quand des adversaires se retrouvent dans un rayon de 4 cases, il utilise *vents mugissants* pour les repousser et se donner une chance de rester à l'écart. Si la capacité se recharge alors qu'il est au corps à corps, il s'en sert aussitôt. Autrement, il s'appuie sur son allonge, attaquant avec son épée à deux mains et usant d'*épée vorace* quand deux ennemis se tiennent à portée.



Titan des tempêtes		Contrôleur d'élite niveau 27
Humanoïde élémentaire (aquatique, géant) de taille TG		22 000 px
Initiative +19	Sens Perception +22	
Fureur orageuse (électricité, tonnerre) aura 4 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura ou y entre subit 10 dégâts d'électricité et de tonnerre ; les créatures autres que des géants des tempêtes et titans des tempêtes considèrent la zone de l'aura comme un terrain difficile et ne peuvent y voler.		
Pv 506 ; péril 253		
CA 43 ; Vigueur 43, Réflexes 38, Volonté 38		
Résistances électricité 30, tonnerre 30		
Jets de sauvegarde +2		
VD 8, vol 10 (stationnaire), nage 8		
Points d'action 1		
⚡ Épée à deux mains rugissante (simple ; à volonté) ♦ arme, électricité, tonnerre		
Allonge 3 ; +32 contre CA ; 2d6 + 11 dégâts plus 2d8 dégâts d'électricité et de tonnerre.		
⚡ Double attaque (simple ; à volonté) ♦ arme, électricité, tonnerre		
Le titan des tempêtes effectue deux attaques d'épée à deux mains rugissante.		
⚡ Jet de foudre (simple ; à volonté) ♦ électricité, tonnerre		
Distance 10 ; +30 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts d'électricité et de tonnerre, puis la cible est poussée de 3 cases et hébétée (sauvegarde annule).		
⚡ Vents mugissants (simple ; recharge ⚡⚡⚡) ♦ tonnerre		
Explosion de proximité 4 ; +30 contre Vigueur ; 2d12 + 6 dégâts de tonnerre, puis la cible est poussée de 4 cases et se retrouve à terre. Échec : demi-dégâts, et la cible est poussée de 1 case sans se retrouver à terre.		
Alignement mauvais		Langues géant, originel
Compétences Diplomatie +24, Intimidation +24		
For 33 (+24)	Dex 22 (+19)	Sag 19 (+17)
Con 29 (+22)	Int 14 (+15)	Cha 22 (+19)
Équipement épée à deux mains		

TACTIQUE DU TITAN DES TEMPÊTES

Le titan des tempêtes adopte une tactique similaire à celle du géant des tempêtes, si ce n'est qu'il recourt à sa *double attaque* au corps à corps dès qu'il en a l'occasion.

CONNAISSANCE DES GÉANTS DES TEMPÊTES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les géants des tempêtes bâtissent (ou ordonnent à des êtres inférieurs de construire) de grands châteaux au sommet des montagnes, sur des îles flottantes et parfois dans les océans du monde. Ils respirent aussi facilement à l'air libre que sous l'eau.

DD 30 : certains géants des tempêtes usent de rituels pour convoquer de grandes tempêtes que chevauchent leurs armées. Ces violentes perturbations, qui fort heureusement restent rares, sont qualifiées de Tempêtes Annonciatrices.

RENCONTRES DE GROUPE

Les géants des tempêtes apparaissent généralement accompagnés d'autres géants, mais il est possible de les croiser en compagnie de toute créature puissante impliquée dans des machinations de très grande envergure.

Rencontre de niveau 27 (58 000 px)

- ♦ 1 titan des tempêtes (contrôleur d'élite de niveau 27)
- ♦ 1 cyclone foudroyant (artilleur d'élite de niveau 26)
- ♦ 2 gorgones des tempêtes (francs-tireurs de niveau 26)

GÉANT DU FEU

SEIGNEURS DES FLAMMES AUTOPROCLAMÉS, les géants du feu sont des tyrans des plus belliqueux qui aiment tester leurs forces contre les adversaires les plus redoutables.

Habituellement, ces monstres vivent dans les régions montagneuses, au sein de cavernes remplies de lave et sous des volcans. Toutefois, on les trouve aussi dans les déserts et régions arides.

Géant du feu		Soldat niveau 18
Humanoïde élémentaire (géant) de taille G		2 000 px
Initiative +11	Sens Perception +14	
Pv 174 ; péril 87		
CA 34 ; Vigueur 34, Réflexes 28, Volonté 28		
Résistances feu 15		
VD 7		
⚔ Épée à deux mains brûlante (simple ; à volonté) ♦ arme, feu		
Allonge 2 ; +23 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts plus 2d8 dégâts de feu, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du géant du feu.		
⚔ Épée vorace (simple ; rencontre) ♦ arme, feu		
Épée à deux mains nécessaire ; décharge de proximité 2 ; +21 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts plus 2d8 dégâts de feu, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du géant du feu.		
➤ Javeline de fer (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 15/30 ; +21 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du géant du feu.		
Alignement mauvais	Langues géant	
Compétences Intimidation +14		
For 23 (+15)	Dex 11 (+9)	Sag 10 (+9)
Con 22 (+15)	Int 10 (+9)	Cha 11 (+9)
Équipement harnois, épée à deux mains, 4 javelines		

TACTIQUE DU GÉANT DU FEU

Le géant du feu tire le meilleur parti possible de son allonge, utilisant *épée vorace* quand il est confronté à plusieurs adversaires. Il combat féroce, ne décrochant que s'il estime le combat perdu.

Forgeronnier géant du feu		Artilleur niveau 18
Humanoïde élémentaire (géant) de taille G		2 000 px
Initiative +11	Sens Perception +17	
Pv 136 ; péril 68		
CA 32 ; Vigueur 33, Réflexes 29, Volonté 30		
Résistances feu 15		
VD 8		
④ Masse d'armes fumante (simple ; à volonté) ♦ arme, feu		
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts plus 1d10 dégâts de feu.		
➤ Pilier de feu (simple ; à volonté) ♦ feu		
Distance 20 ; +21 contre Réflexes ; 3d8 + 3 dégâts de feu.		
➤ Explosion de flammes (simple ; recharge ⚡⚡) ♦ feu		
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +21 contre Réflexes ; 2d8 + 3 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
Alignement mauvais		Langues géant
Compétences Intimidation +14		
For 23 (+15)	Dex 15 (+11)	Sag 16 (+12)
Con 22 (+15)	Int 10 (+9)	Cha 11 (+9)
Équipement armure en peau de dragon, masse d'armes		

TACTIQUE DU FORGERONNIER GÉANT DU FEU

Le forgeronnier géant du feu préfère se tenir à l'écart des combats, utilisant *pilier de feu* et *explosion de flammes* pour incinérer ses victimes.



(De gauche à droite) géant du feu, titan du feu et forgeronnier géant du feu

Titan du feu Soldat d'élite niveau 21

Humanoïde élémentaire (géant) de taille TG 6 400 px

Initiative +18 Sens Perception +21

Pv 398 ; péril 199

CA 39 ; Vigueur 36, Réflexes 33, Volonté 33

Résistances feu 30

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⚔ Épée à deux mains incendiaire (simple ; à volonté) ⚔ arme, feu
Allonge 3 ; +26 contre CA ; 2d6 + 9 dégâts plus 4d6 dégâts de feu, puis la cible est poussée de 2 cases et marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du titan du feu.

⚔ Double attaque (simple ; à volonté) ⚔ arme, feu

Le titan du feu effectue deux attaques d'épée à deux mains incendiaire.

🔥 Jet de lave (simple ; recharge [6][6]) ⚔ feu

Distance 20 ; source de lave nécessaire ; +24 contre Réflexes ; 4d6 + 6 dégâts de feu, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du titan du feu. Une créature volante touchée par cette attaque s'écrase (cf. page 48 du Guide du Maître).

🔥 Vague incandescente (simple ; à volonté) ⚔ feu

Explosion de proximité 5 ; +24 contre Réflexes ; 2d10 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Alignement mauvais Langues géant, originel

Compétences Intimidation +20

For 29 (+19) Dex 23 (+16) Sag 23 (+16)

Con 23 (+16) Int 10 (+10) Cha 21 (+15)

Équipement épée à deux mains

une double attaque contre une cible. S'il est en mesure d'utiliser d'attaques à distance, il projette de la lave, notamment sur les créatures volantes. À l'instar du géant du feu, le titan du feu fuit rarement l'affrontement et combat souvent jusqu'à la mort.

CONNAISSANCE DES GÉANTS DU FEU

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les géants du feu cherchent à fonder de nouveaux empires. Ils se souviennent de leurs royaumes d'antan et souhaitent retrouver leur gloire passée. Ils s'entourent d'esclaves, dont ils font la main-d'œuvre de leurs forges et forteresses. Ils disposent également de molosses sataniques en guise d'animaux de compagnie.

DD 25 : les géants du feu ont réussi à garder une partie de leurs esclaves nains d'antan. Au fil du temps, ces nains ont évolué et changé, adoptant une nature proche de leurs maîtres, pour devenir les azers.

RENCONTRES DE GROUPE

Les expéditions de géants du feu sont souvent accompagnées d'esclaves azers, de molosses sataniques et autres créatures du feu alliées. Ces monstres sont également à la tête d'espèces de géants plus faibles.

Rencontre de niveau 17 (9 200 px)

- ♦ 2 géants du feu (soldats de niveau 18)
- ♦ 1 forgeronnier géant du feu (artilleur de niveau 18)
- ♦ 1 seigneur des bêtes azer (soldat de niveau 17)
- ♦ 2 molosses sataniques pyrophores (brutes de niveau 17)

Rencontre de niveau 22 (20 800 px)

- ♦ 1 titan du feu (soldat d'élite de niveau 21)
- ♦ 2 géants du feu (soldats de niveau 18)
- ♦ 2 archons de feu cendreuse (artilleurs de niveau 20)
- ♦ 1 phénix (brute d'élite de niveau 19)

TACTIQUE DU TITAN DU FEU

Le puissant titan du feu se jette dans la mêlée, dépensant son point d'action pour utiliser vague incandescente avant d'effectuer

GITHYANKI

PEUPLE LIBÉRÉ DE L'ESCLAVAGE, LES GITHYANKIS sont de farouches guerriers psychiques qui parcourent la Mer Astrale et manient des épées en argent.

Les githyankis et les githzerai formaient autrefois une seule et même race, les gith, esclaves des flagelleurs mentaux, mais ils se divisèrent après avoir gagné leur liberté. Tandis que les githzerai fuyaient dans le Chaos Élémentaire et devenaient des ascètes introspectifs, les githyankis prirent la direction de la Mer Astrale et devinrent des créatures xénophobes et belliqueuses. Ils édifièrent des citadelles et rassemblèrent des armées, bien décidés à conquérir tout ce qui se trouvait sur leur chemin.

Homme d'armes githyanki		Soldat niveau 12
Humanoïde naturel de taille M		700 px
Initiative +13	Sens Perception +12	
Pv 118 ; péril 59		
CA 28 ; Vigueur 25, Réflexes 23, Volonté 22		
Jets de sauvegarde +2 contre les effets de charme		
VD 5 ; cf. aussi <i>bond télékinétique</i>		
⊕ Épée à deux mains en argent (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique		
+17 contre CA ; 1d10 + 5 plus 1d6 dégâts psychique, plus 3d6 dégâts psychiques supplémentaires si la cible est immobilisée.		
✂ Poigne télékinétique (simple ; maintien [mineure] ; rencontre)		
Distance 5 ; cible de taille M ou inférieure ; +15 contre Vigueur ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).		
✂ Bond télékinétique (mouvement ; rencontre)		
Distance 10 ; l'homme d'armes githyanki ou un allié situé à portée peut se déplacer jusqu'à 5 cases en volant.		
Alignement mauvais	Langues commun, profond	
Compétences Histoire +9, Intuition +12		
For 21 (+11)	Dex 17 (+9)	Sag 12 (+7)
Con 14 (+8)	Int 12 (+7)	Cha 13 (+7)
Équipement harnois, épée à deux mains en argent		

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES GITHYANKI

Bien que ce githyanki préfère le corps à corps, il commence généralement le combat en utilisant *poigne télékinétique* pour immobiliser un adversaire. Il attaque ensuite la cible immobilisée avec son épée à deux mains, infligeant des dégâts psychiques supplémentaires en cas de succès.

Tortionnaire githyanki

Artilleur niveau 13

Humanoïde naturel de taille M

800 px

Initiative +11

Sens Perception +12

Pv 98 ; péril 49

CA 27 ; Vigueur 24, Réflexes 25, Volonté 24

Jets de sauvegarde +2 contre les effets de charme

VD 6 ; cf. aussi *bond télékinétique*

⊕ *Épée longue en argent* (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique
+18 contre CA ; 1d8 + 2 plus 1d8 dégâts psychique.

✂ *Tranchoir mental* (simple ; à volonté) ♦ psychique

Distance 10 ; +16 contre Volonté ; 2d8 + 3 dégâts psychiques.

✂ *Bond télékinétique* (mouvement ; rencontre)

Distance 10 ; le tortionnaire githyanki ou un allié situé à portée peut se déplacer jusqu'à 5 cases en volant.

✂ *Barrage psychique* (simple ; recharge [1]) ♦ psychique

Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +16 contre Volonté ; 1d6 + 3 dégâts psychiques, puis 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule) et la cible ne peut plus utiliser de pouvoirs quotidiens ou de rencontre (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, profond

Compétences Histoire +11, Intuition +12

For 14 (+8)

Dex 16 (+9)

Sag 12 (+7)

Con 14 (+8)

Int 17 (+9)

Cha 11 (+6)

Équipement robe, manteau, épée longue en argent

TACTIQUE

DU TORTIONNAIRE GITHYANKI

Un tortionnaire débute le combat en déclenchant un *barrage psychique* contre plusieurs ennemis. Il reste à la périphérie du champ de bataille, harcelant ses adversaires avec son pouvoir de *tranchoir mental* jusqu'à qu'il ait rechargé *barrage psychique*, qu'il utilise alors à nouveau.

Gish githyanki

Franco-tireur d'élite niveau 15

Humanoïde naturel de taille M

2 400 px

Initiative +13

Sens Perception +14

Pv 226 ; péril 113

CA 31 ; Vigueur 28, Réflexes 29, Volonté 29

Jets de sauvegarde +2 (+4 contre les effets de charme)

VD 5 ; cf. aussi *saut astral*

Points d'action 1

⊕ *Épée longue en argent* (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique
+20 contre CA ; 1d8 + 3 plus 1d8 dégâts psychique.

⊕ *Double attaque* (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

Le gish githyanki effectue deux attaques d'épée longue en argent.

✂ *Flèche de force* (simple ; recharge [1]) ♦ force

Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; 3d6 + 4 dégâts de force.

✂ *Tempête stellaire* (simple ; rencontre) ♦ feu

Le gish githyanki effectue quatre attaques, avec un maximum de deux attaques sur une même cible : distance 5 ; +20 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts de feu.

Saut astral (mouvement ; à volonté) ♦ téléportation

Le gish githyanki se téléporte de 6 cases et acquiert les capacités immatériel et déphasage jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais

Langues commun, draconique, profond

Compétences Arcanes +16, Histoire +13, Intuition +14

For 16 (+10)

Dex 14 (+9)

Sag 14 (+9)

Con 17 (+10)

Int 19 (+11)

Cha 17 (+10)

Équipement cotte de mailles, épée longue en argent

TACTIQUE DU GISH GITHYANKI

Un gish githyanki utilise ses attaques à distance (*flèche de force* et *tempête stellaire*) pour affaiblir ses adversaires avant d'engager le corps à corps, durant lequel il utilise *saut astral* pour user de prise en tenaille quand cela est possible, puis il effectue une *double attaque* à chaque fois qu'il en a l'occasion. Si le combat tourne mal pour le gish et ses alliés, il utilise *saut astral* pour s'enfuir.

CONNAISSANCE DES GITHYANKIS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : il y a longtemps de cela, les gith échappèrent à leurs maîtres les flagelleurs mentaux, mais ce fut pour se séparer en deux races rivales, les githyankis et les githzerais, plongées dans un conflit d'annihilation. Avec le temps, les githyankis établirent une tyrannie presque aussi sanguinaire que celle des illithids dont ils étaient autrefois les esclaves. Les githyankis attaquent les flagelleurs mentaux à vue et font preuve de la même brutalité envers leurs frères githzerais.

DD 25 : les villes et les citadelles githyankis de la Mer Astrale sont édifiées sur les dépouilles d'entités anonymes et oubliées. Les githyankis parcourent la Mer Astrale sur des navires astraux, à la recherche de débris de dieux morts à ajouter à leurs forteresses et de royaumes déchus à dépouiller. Ils tournent occasionnellement leurs regards vers d'autres mondes, pour s'y adonner là aussi au pillage.

DD 30 : les githyankis n'ont pas de familles : ils appartiennent dès la naissance à des groupes militaires qualifiés de sections. Un githyanki attache une grande importance à sa section et ne connaît généralement pas le nom de ses parents, ni de ses frères et

sœurs. L'arme d'un githyanki est encore plus importante pour lui que sa section puisqu'il lui porte plus d'attention qu'à ses compagnons.

DD 35 : la plus grande cité githyanki s'appelle Tu'narath.

Elle est bâtie sur le corps d'un dieu mort qui dérive dans la Mer Astrale et est dirigée par Vlaakith, la reine liche des githyankis, qui règne depuis plus d'un millier d'années. Les githyankis considèrent la reine liche comme la mère adoptive de leur race. Pour eux, sa parole est vérité. Vlaakith a la réputation de tuer quiconque défie son autorité en dévorant son essence vitale. Les githyankis ont un pacte avec les dragons rouges, qui acceptent parfois de les laisser les monter.

RENCONTRES DE GROUPE

Les githyankis s'associent rarement à d'autres races, mais ils ont conclu un pacte avec les dragons rouges et ont parfois des bêtes en guise d'animaux de compagnie.

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)

- ♦ 3 hommes d'armes githyankis (soldats de niveau 12)
- ♦ 2 rejets rouges crache-feux (artilleurs de niveau 12)

Rencontre de niveau 13 (4 400 px)

- ♦ 4 hommes d'armes githyankis (soldats de niveau 12)
- ♦ 2 tortionnaires githyankis (artilleurs de niveau 13)

Rencontre de niveau 15 (6 100 px)

- ♦ 3 hommes d'armes githyankis (soldats de niveau 12)
- ♦ 1 tortionnaire githyanki (artilleur de niveau 13)
- ♦ 1 gish githyanki (franc-tireur d'élite de niveau 15)
- ♦ 1 destrier noir (franc-tireur de niveau 13)

(De gauche à droite) tortionnaire githyanki, homme d'armes githyanki, gish githyanki



GITHZERAÏ

LES GITHZERAÏ SONT DES ÊTRES SECRETS, ascètes et austères. Ils se réunissent dans des communautés monastiques cachées dans le Chaos Élémentaire, ainsi que dans les endroits reculés du monde.

Les githzerai et les githyankis formaient jadis une seule et même race, les gith, réduite en esclavage par les flagelleurs mentaux. Les gith finirent par gagner leur liberté, mais un schisme les divisa et ils se tournèrent les uns contre les autres. Après une lutte sanglante, les githyankis se retirèrent dans la Mer Astrale, tandis que les githzerai se replièrent dans le Chaos Élémentaire.

Dans les profondeurs du Chaos Élémentaire, les githzerai étudièrent le chaos, se disciplinant l'esprit et le corps afin de mieux le contrer. Lorsqu'on les provoque, ce sont de formidables guerriers psychiques, qui nourrissent une haine profonde à l'égard des flagelleurs mentaux et des githyankis, leurs frères maléfiques.

Cénobite githzerai	Soldat niveau 11
Humanoïde naturel de taille M	600 px
Initiative +12	Sens Perception +13
Pv 108 ; péril 54	
CA 27 ; Vigueur 22, Réflexes 23, Volonté 23 ; cf. aussi <i>mental d'acier</i>	
VD 7 ; cf. aussi <i>sort inéluctable</i>	
⊕ Attaque à mains nues (simple ; à volonté)	
+17 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts.	
⊕ Frappe étourdissante (simple ; à volonté)	
+14 contre Vigueur ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du cénobite githzerai.	
Sort inéluctable (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent se décale pour s'éloigner du cénobite ; à volonté)	
Le cénobite se décale pour rester adjacent à l'ennemi. Cependant, le cénobite ne peut utiliser ce pouvoir si l'ennemi se décale en utilisant un mode de déplacement qu'il ne possède pas.	
Mental d'acier (interruption immédiate, quand le cénobite est censé être touché par une attaque ; rencontre)	
Le cénobite githzerai bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.	
Occasion propice (simple ; recharge [1])	
Distance 5 ; pas de jet d'attaque nécessaire ; la prochaine attaque de corps à corps effectuée contre la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 au jet d'attaque et, en cas de succès, elle réussit automatiquement un coup critique.	
Alignement non aligné	Langues commun, profond
Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +9, Intuition +13	
For 15 (+7)	Dex 17 (+8) Sag 16 (+8)
Con 12 (+6)	Int 10 (+5) Cha 11 (+5)

TACTIQUE DU CÉNOBITE GITHZERAÏ

Un cénobite githzerai utilise *occasion propice* pour s'assurer que son premier coup sera mémorable. Ensuite, il porte une *frappe étourdissante* à un adversaire. Durant les rounds qui suivent, il alterne les *attaques à mains nues* et les *frappes étourdissantes*, utilisant *sort inéluctable* pour rester au contact de son adversaire.

Zerth githzerai

Contrôleur d'élite niveau 13

Humanoïde naturel de taille M

1 600 px

Initiative +12

Sens Perception +15

Pv 248 ; péril 124

CA 29 ; Vigueur 26, Réflexes 28, Volonté 28 ; cf. aussi *mental d'acier*

Jets de sauvegarde +2

VD 7

Points d'action 1

⊕ **Attaque à mains nues** (simple ; à volonté)

+18 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

✂ **Étincelle intérieure** (simple ; à volonté) ♦ **électricité, téléportation**

Distance 5 ; +16 contre Réflexes ; 1d8 + 4 dégâts d'électricité, et la cible se téléporte de 5 cases, dans un espace inoccupé au choix du zerth.

✂ **Poings psychiques** (simple ; rencontre) ♦ **psychique**

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +17 contre Volonté ; 1d8 + 4 dégâts psychiques.

✂ **Chaos réorganisé** (simple ; recharge [1][1]) ♦ **téléportation**

Distance mire ; jusqu'à 4 cibles de taille M ou inférieure ; +17 contre Vigueur ; les cibles se téléportent pour échanger leurs places au bon vouloir du zerth.

Vent vengeur (interruption immédiate, quand le zerth est visé par une attaque à distance ; rencontre) ♦ **téléportation**

L'attaque vise une autre créature située dans un rayon de 5 cases du zerth, et ce dernier se téléporte jusqu'à 10 cases, dans une case adjacente à l'attaquant.

Mental d'acier (interruption immédiate, quand le zerth est censé être touché par une attaque ; rencontre)

Le zerth githzerai bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Occasion propice (simple ; recharge [1])

Distance 5 ; pas de jet d'attaque nécessaire ; la prochaine attaque de corps à corps effectuée contre la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 au jet d'attaque et, en cas de succès, réussit automatiquement un coup critique.

Alignement non aligné

Langues commun, profond

Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +10, Intuition +15

For 15 (+8)

Dex 19 (+10)

Sag 19 (+10)

Con 12 (+7)

Int 14 (+8)

Cha 13 (+7)

TACTIQUE DU ZERTH GITHZERAÏ

Un zerth githzerai dépense son point d'action pour utiliser *occasion propice*, puis attaque le même adversaire avec *étincelle intérieure*, le téléportant dans un espace où il peut être isolé et attaqué. Le zerth s'approche ensuite de ses ennemis, abat sur eux ses *poings psychiques* et utilise *vent vengeur* pour dévier une attaque à distance et se téléporter à proximité de l'attaquant. Entre ses *attaques à mains nues* et ses attaques d'*étincelle intérieure*, le zerth utilise son pouvoir *chaos réorganisé* pour modifier la situation en déplaçant alliés et ennemis à son avantage.

Mage psychique githzerai

Humanoïde naturel de taille M

Artilleur niveau 14

1 000 px

Initiative +13**Sens Perception** +16**Pv** 105 ; **pénil** 52**CA** 28 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 26, **Volonté** 26 ; cf. aussi *mental d'acier* VD 7⊕ **Attaque à mains nues** (simple ; à volonté)

+19 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

✧ **Coup mental** (simple ; à volonté) ✧ **psychique**Distance 20 ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule) ; cf. aussi *esprit précis*.✧ **Éclairs élémentaires** (simple ; quotidien) ✧ cf. descriptionDistance 10 ; le mage psychique effectue jusqu'à 3 attaques, chacune devant viser une cible différente ; +17 contre Réflexes ; 4d8 dégâts d'acide, d'électricité, de feu ou de froid (le mage psychique choisit le type de dégâts pour chaque attaque) ; cf. aussi *esprit précis*.✧ **Orbe de commotion** (simple ; rencontre)

Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +17 contre Vigueur ; 1d10 + 4 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Esprit précis

Les attaques à distance du mage psychique githzerai ignorent l'abri et le camouflage (mais pas un abri supérieur ou un camouflage total).

Mental d'acier (interruption immédiate, quand le mage psychique est censé être touché par une attaque ; rencontre)

Le mage psychique githzerai bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné**Langues** commun, profond**Compétences** Acrobaties +18, Arcanes +13, Athlétisme +10,

Intuition +16

For 13 (+8)**Dex** 19 (+11)**Sag** 19 (+11)**Con** 15 (+9)**Int** 13 (+8)**Cha** 10 (+7)**TACTIQUE DU****MAGE PSYCHIQUE GITHZERAÏ**Ce githzerai utilise ses attaques à distance et profite de son *esprit précis* pour ignorer abris et camouflages.**CONNAISSANCE DES GITHZERAÏS**

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

(De gauche à droite) mage psychique githzerai, cénobite githzerai et zerth githzerai.

DD 20 : esclaves d'un empire flagelleur mental éteint depuis longtemps, les githzerai ne formaient autrefois qu'un seul et même peuple avec les githyankis. Après leur libération du joug illithid, des divergences philosophiques conduisirent à leur division. Les githzerai choisirent une voie d'introspection et édifièrent des monastères dans lesquels ils apprirent à contrôler le pouvoir de l'esprit. Nombre de ces monastères sont situés sur le plan du Chaos Élémentaire, mais certaines sectes githzerai habitent des refuges cachés dans le monde physique.

DD 25 : la plupart des githzerai reçoivent un entraînement martial afin d'être capables de protéger leur monastère. Certains mêlent l'entraînement martial à des enseignements ésotériques et deviennent des githzerai aux multiples talents que l'on qualifie de zerths.

DD 30 : les guerriers githzerai forment des groupes pour traquer les ennemis de leur peuple, notamment les flagelleurs mentaux. Les githzerai sont également encouragés à poursuivre leurs buts personnels, dont certains sont bienveillants et d'autres moins. Ils sont tout aussi capables de faire le mal que les autres races intelligentes, mais les githzerai particulièrement mauvais vivent généralement en marge de leur société.

DD 35 : Zerthadlun, une communauté austère ceinte de remparts avec ses champs et ses marchés à ciel ouvert, est la plus grande et la plus célèbre des villes githzerai, une oasis de calme dans le tumulte du Chaos Élémentaire. Là, les githzerai contemplent l'ordre, la destinée, l'entropie et la destruction. Ils parfont leur esprit et leur corps en éprouvant les dangers du Chaos Élémentaire.

RENCONTRES DE GROUPE

Un githzerai peut travailler avec quasiment n'importe quelle créature, du moment que cette alliance sert ses intérêts.

Rencontre de niveau 12 (3 900 px)

- ✧ 3 cénobites githzerai (soldats de niveau 11)
- ✧ 1 gardien naga (artilleur d'élite de niveau 12)
- ✧ 1 élémentaire pyroflagelleur (franc-tireur de niveau 12)

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)

- ✧ 1 mage psychique githzerai (artilleur de niveau 14)
- ✧ 1 zerth githzerai (contrôleur d'élite de niveau 13)
- ✧ 4 cénobites githzerai (soldats de niveau 11)



LES GNOLLS SONT DES PILLARDS SAUVAGES et démonolâtres qui tuent, saccagent et détruisent sans remords. Au nom du seigneur démon Yeenoghu, ils attaquent par surprise les villages frontaliers, qu'ils massacrent sans la moindre pitié.

Maître de chasse gnoll

Artilleur niveau 5

Humanoïde naturel de taille M

200 px

Initiative +6 Sens Perception +11 ; vision nocturne

Pv 50 ; péril 25

CA 19 ; Vigueur 16, Réflexes 17, Volonté 14

VD 7

⊕ Hachette (simple ; à volonté) ♦ arme

+9 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, ou 1d6 + 5 quand le gnoll est en péril ; cf. aussi *attaque en meute*.

➤ Arc long (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 20/40 ; +10 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, ou 1d10 + 6 quand le gnoll est en péril ; cf. aussi *attaque en meute*.

Attaque en meute

Les attaques de corps à corps et à distance du maître de chasse gnoll infligent 5 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Alignement chaotique mauvais Langues abyssal, commun

Compétences Discrétion +11, Intimidation +7

For 16 (+5)

Dex 19 (+6)

Sag 14 (+4)

Con 14 (+4)

Int 8 (+1)

Cha 7 (+0)

Équipement armure de cuir, hachette, arc long, carquois de 30 flèches

TACTIQUE DU MAÎTRE DE CHASSE GNOLL

En général, un maître de chasse gnoll retarde son action lors de son tour de jeu initial, attendant que ses alliés s'avancent et attaquent. La créature reste à la limite de sa portée, attaquant avec son arc long et profitant de l'*attaque en meute* pour infliger des dégâts supplémentaires.

Griffeur gnoll

Franc-tireur niveau 6

Humanoïde naturel de taille M

250 px

Initiative +7 Sens Perception +6 ; vision nocturne

Pv 70 ; péril 35

CA 20 ; Vigueur 18, Réflexes 16, Volonté 15

VD 8 ; cf. aussi *attaque de corps à corps mobile*

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+11 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, ou 1d6 + 6 quand le gnoll est en péril ; cf. aussi *attaque en meute*.

⊕ Charge griffue (simple ; à volonté)

Le griffeur gnoll charge et effectue deux attaques de griffes contre une même cible au lieu d'une attaque de base de corps à corps.

⊕ Attaque de corps à corps mobile (simple ; à volonté)

Le griffeur gnoll peut se déplacer jusqu'à 4 cases et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de son attaque.

Attaque en meute

Les attaques de corps à corps et à distance du griffeur gnoll infligent 5 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal, commun

Compétences Intimidation +8

For 19 (+7)

Dex 15 (+5)

Sag 12 (+4)

Con 14 (+5)

Int 9 (+2)

Cha 7 (+1)

Équipement armure de cuir

TACTIQUE DU GRIFFEUR GNOLL

Ce gnoll réalise une *charge griffue*, puis use d'*attaque de corps à corps mobile* pour effectuer des attaques de griffes, se positionnant pour profiter de son pouvoir d'*attaque en meute*.

Maraudeur gnoll

Brute niveau 6

Humanoïde naturel de taille M

250 px

Initiative +5

Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 84 ; péril 42

CA 18 ; Vigueur 18, Réflexes 15, Volonté 15

VD 7

⊕ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme

+10 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, ou 1d8 + 8 quand le gnoll est en péril ; cf. aussi *morsure rapide* et *attaque en meute*.

⊕ Morsure rapide (libre, quand le maraudeur gnoll touche un ennemi en péril au moyen d'une attaque de corps à corps ; à volonté)

Le maraudeur gnoll effectue une attaque de morsure contre la même cible : +7 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts, ou 1d6 + 4 quand il est en péril.

Attaque en meute

Les attaques de corps à corps et à distance du maraudeur gnoll infligent 5 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal, commun

Compétences Discrétion +10, Intimidation +8

For 20 (+8)

Dex 14 (+5)

Sag 14 (+5)

Con 14 (+5)

Int 9 (+2)

Cha 7 (+1)

Équipement armure de cuir, bouclier léger, lance

TACTIQUE DU MARAUDEUR GNOLL

Les maraudeurs gnolls se mettent à plusieurs sur une même cible pour jouer de l'avantage de l'*attaque en meute*. Ils emploient *morsure rapide* contre les adversaires en péril dès que possible.

Fléau démoniaque gnoll

Brute (meneur) niveau 8

Humanoïde naturel de taille M

350 px

Initiative +6

Sens Perception +7 ; vision nocturne

Chef de meute aura 5 ; les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque. Quand cette créature est en péril, le bonus passe à +2.

Pv 106 ; péril 53

CA 20 ; Vigueur 21, Réflexes 18, Volonté 18

VD 5

⊕ Fléau d'armes lourd (simple ; à volonté) ♦ arme

+13 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, ou 2d6 + 7 quand le gnoll est en péril ; contre un ennemi en péril, cette attaque renverse également la cible à terre ; cf. aussi *attaque en meute*.

Soif de sang

Si le fléau démoniaque gnoll met un ennemi en péril au moyen d'une attaque de corps à corps, un allié adjacent à cet ennemi peut lui porter une attaque de corps à corps au prix d'une réaction immédiate.

Attaque écrasante (libre ; rencontre)

Le fléau démoniaque gnoll applique son pouvoir de *soif de sang* à deux alliés au lieu d'un.

Attaque en meute

Les attaques de corps à corps et à distance du fléau démoniaque gnoll infligent 5 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal, commun

Compétences Intimidation +13, Intuition +10, Religion +10

For 20 (+9)

Dex 14 (+6)

Sag 12 (+5)

Con 16 (+7)

Int 13 (+5)

Cha 15 (+6)

Équipement armure de peau, fléau d'armes lourd

TACTIQUE DU FLÉAU DÉMONIAQUE GNOLL

Ce gnoll mène ses congénères au combat, leur conférant le bénéfice de son aura de *chef de meute* tout en ordonnant aux alliés proches de concentrer leurs attaques sur une cible à la fois. Comme les autres gnolls, le fléau démoniaque cherche une position d'où profiter de son bonus d'*attaque en meute*. Dès qu'il met un ennemi en péril et qu'il a l'occasion d'employer *soif de sang*, il utilise *attaque écrasante*.

CONNAISSANCE DES GNOLLS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les gnolls sont des nomades, qui restent rarement longtemps au même endroit. Quand ils attaquent et pillent un village, ils ne laissent derrière eux que des ruines fumantes et des cadavres à moitié dévorés. Les gnolls décorent souvent leurs armures et leurs campements avec les os de leurs victimes. N'ayant ni patience ni talent pour l'artisanat, ils portent des armures de bric et de broc et manient des armes volées à leurs victimes.

DD 20 : les gnolls ne négocient pas ; on ne peut ni les acheter ni les raisonner. Ils sont souvent accompagnés d'hyènes, qui leur servent d'animaux domestiques et de chasse. Ils fréquentent également les démons.

DD 25 : les gnolls détestent le travail manuel et ce sont des esclaves qui se chargent des basses besognes. La vie de leurs esclaves est dure et courte. Cela dit, les esclaves faisant preuve de force et de sauvagerie peuvent être incorporés à l'avant-garde gnoll. Ces pauvres hères endoctrinés et moralement brisés deviennent alors aussi cruels et impitoyables que leurs maîtres.

DD 30 : les gnolls commettent de multiples atrocités au nom du seigneur démon Yeenoghu, que l'on appelle la Bête des Carnages et le Seigneur des Ruines. Quand ils ne sont pas l'instrument du démon sur terre, les gnolls se battent entre eux et participent à des rituels incluant des actes dépravés et d'automutilation.

RENCONTRES DE GROUPE

Les gnolls pillent et combattent en meutes carnassières, renforcées par des démons (principalement des évistros et des barluras), des esclaves enragés et des bêtes folles et cruelles. Des humanoïdes puissants capturent parfois des gnolls dont ils font leurs esclaves, d'autres élevant également des chiots gnolls qui deviennent leurs serviteurs. Ces gnolls font de féroces guerriers combattant au nom de leur maître.

Rencontre de niveau 4 (950 px)

- ◆ 1 maître de chasse gnoll (artilleur de niveau 5)
- ◆ 6 hyènes (francs-tireurs de niveau 2)

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

- ◆ 3 maraudeurs gnolls (brutes de niveau 6)
- ◆ 2 démons évistros (brutes de niveau 6)

Rencontre de niveau 7 (1 550 px)

- ◆ 1 fléau démoniaque gnoll (brute de niveau 8)
- ◆ 2 griffeurs gnolls (francs-tireurs de niveau 6)
- ◆ 2 maîtres de chasse gnolls (artilleurs de niveau 5)
- ◆ 1 hyène démoniaque ricanante (brute de niveau 7)



(De gauche à droite) maraudeur gnoll, fléau démoniaque gnoll, griffeur gnoll et maître de chasse gnoll

RUSÉS ET FACÉTIEUX, LES GNOMES savent passer inaperçus en voyageant entre le monde et la Féerie. Ils sont poussés par la curiosité et l'envie de voir du pays. Quand ils se font remarquer, ils utilisent leur sens de l'humour pour détourner l'attention et dissimuler leurs véritables pensées.

Escobar gnome

Humanoïde féérique de taille P

Chasseur niveau 2

125 px

Initiative +8

Sens Perception +2 ; vision nocturne

Pv 34 ; péril 17

CA 16 ; Vigueur 14, Réflexes 14, Volonté 12

VD 5

⚔ Pic de guerre (simple ; à volonté) ♦ arme

+7 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts (critique 1d8 + 11).

↘ Arbalète de poing (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 10/20 ; +7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance de l'escobar gnome infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Effacement (réaction immédiate, quand l'escobar gnome subit des dégâts ; rencontre) ♦ illusion

L'escobar gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou la fin de son tour de jeu suivant.

Discrétion réactive

En début de rencontre, si le gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment d'effectuer son test d'initiative, il a droit à un test de Discrétion pour ne pas se faire remarquer.

Escobarderie

Lorsqu'un escobar gnome rate une attaque de corps à corps ou à distance effectuée depuis une cachette, il est toujours considéré comme caché.

Alignement non aligné

Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +10, Discrétion +11, Larcin +9

For 8 (+0)

Dex 17 (+4)

Sag 12 (+2)

Con 16 (+4)

Int 14 (+3)

Cha 13 (+2)

Équipement armure de cuir, pic de guerre, arbalète de poing et 20 carreaux

TACTIQUE DE L'ESCOBAR GNOME

Un escobar gnome essaye de jouir d'un avantage de combat en prenant un adversaire par surprise ou en tenaille, ou en attaquant des ennemis hébétés.

Arcaniste gnome

Contrôleur (meneur) niveau 3

Humanoïde féérique de taille P

150 px

Initiative +1

Sens Perception +1 ; vision nocturne

Aura d'illusion (illusion) aura 5 ; l'arcaniste gnome et tous ses alliés pris dans l'aura disposent d'un camouflage et peuvent se cacher dans l'aura.

Pv 46 ; péril 23

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 13

VD 5 ; cf. aussi *éclipse féérique*

⚔ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme

+6 contre CA ; 1d4 dégâts.

↘ Trait scintillant (simple ; à volonté) ♦ radiant

Distance 10 ; +6 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts radiant, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

↘ Splendeur saisissante (mineure ; à volonté) ♦ illusion, terreur

Distance 10 ; +7 contre Volonté ; la cible glisse de 1 case.

↘ Terrain illusoire (mineure ; recharge ⚡ ⚡ ⚡) ♦ illusion

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +7 contre Volonté ; la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Effacement (réaction immédiate, quand l'arcaniste gnome subit des dégâts ; rencontre) ♦ illusion

L'arcaniste gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou la fin de son tour de jeu suivant.

Éclipse féérique (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation

L'arcaniste gnome se téléporte de 5 cases.

Discrétion réactive

En début de rencontre, si le gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment d'effectuer son test d'initiative, il a droit à un test de Discrétion pour ne pas se faire remarquer.

Alignement non aligné

Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +12, Bluff +8, Discrétion +8, Intuition +6

For 10 (+1)

Dex 10 (+1)

Sag 11 (+1)

Con 14 (+3)

Int 18 (+5)

Cha 15 (+3)

Équipement toge, dague

TACTIQUE DE L'ARCANISTE GNOME

Ce gnome se cache dans son aura d'illusion jusqu'à être prêt à attaquer. Il utilise *trait scintillant* et *splendeur saisissante* à chaque round, hébétant ses ennemis et les faisant glisser à un endroit où ils seront pris en tenaille par ses alliés. Quand des ennemis sont dans un rayon de 5 cases, il utilise *terrain illusoire* pour les gêner.

CONNAISSANCE DES GNOMES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les gnomes habitent dans des foyers creusés sous les racines des arbres. Leurs demeures souterraines sont difficiles à trouver si l'on ne sait pas où chercher.

DD 20 : quand ils se sentent menacés, les gnomes emploient des illusions pour éloigner leurs ennemis de leur maison ou les amener dans des pièges ou des embuscades.

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre fréquemment les gnomes avec d'autres fées. Dans le monde physique, ils voyagent souvent avec des elfes, des éladrins ou des nains.

Rencontre de niveau 3 (750 px)

♦ 2 arcanistes gnomes (contrôleurs de niveau 3)

♦ 2 protecteurs de fer (soldats de niveau 3)

♦ 1 pseudodragon (chasseur de niveau 3)



DANS LE LANGAGE COURANT, « GOBELIN » DÉSIGNE UNE ESPÈCE précise d'humanoïdes de petite taille au mauvais caractère, mais le mot désigne également des créatures de tailles variées qui leur sont liées, comme les gobelours et les hobgobelins. Les gobelins sont aussi prolifiques que les humains, mais d'un point de vue collectif, ils se montrent beaucoup moins créatifs et manifestent un comportement des plus belliqueux.

La plupart des gobelins vivent dans les régions sauvages du monde, souvent sous terre, mais restent assez près d'autres communautés humanoïdes afin de pouvoir s'en prendre aux caravanes commerciales et voyageurs imprudents. Ils se regroupent en tribus dont chacune est dirigée par un chef. Ce dernier en est habituellement le membre le plus fort, mais certains usent d'avantage de ruse que de prouesses martiales.

Les hobgobelins règnent sur les tribus de gobelins les plus civilisées, fondant parfois de petites communautés et forteresses inspirées de la culture humaine. Livrés à eux-mêmes, gobelins et gobelours adoptent un comportement beaucoup plus barbare et moins industriels que les hobgobelins. Les gobelours dominent dans quelques tribus mixtes, mais les hobgobelins s'élèvent généralement au-dessus de leurs cousins brutaux, sauf quand ils sont en sérieuse infériorité numérique.

Les gobelins ont la peau jaune, orange ou rouge, mais elle tire souvent sur le brun. En termes de couleur, leurs yeux sont tout aussi variés, mais ils ont toujours les cheveux foncés. De grandes oreilles pointues leur jaillissent de la tête et de grosses dents pointues leur sortent parfois de la bouche. Les mâles ont le corps recouvert de touffes de poils grossières et portent parfois la barbe.

CONNAISSANCE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : la nature belliqueuse des gobelins vient sans doute de l'adulation qu'ils vouent à Baine, qu'ils voient comme le plus puissant chef de guerre hobgobelin du cosmos. Du reste, certains exarques de ce dieu sont gobelins. Maglubiyet, le Seigneur des Batailles, et Hruggek, le Maître des Traquenards, jouent aussi un rôle de premier plan parmi les tribus.

DD 20 : jadis, les hobgobelins disposaient d'un empire au sein duquel gobelours et gobelins constituaient leurs serviteurs. Cet empire s'écroula en raison de querelles intestines et de l'ingérence de forces surnaturelles ; peut-être des fées, que de nombreux gobelins détestent par-dessus tout.

DD 25 : les hobgobelins ont développé des processus magiques et ordinaires visant à dompter et reproduire des bêtes qui leur servent de gardes, d'ouvriers et de soldats. Ils aiment travailler en compagnie de loups et de worgs, sans compter que certaines espèces de drakes doivent leur existence à leurs expériences. Tous les gobelins observent donc cette tradition de domestication de diverses créatures.

DD 30 : étant donné leur violente tradition magique, les hobgobelins auraient bien pu créer leurs cousins à l'aube des temps. Les gobelours servaient alors de combattants d'élite et les gobelins jouaient des rôles d'éclaireurs et d'espions. La dislocation du pouvoir hobgobelin mena par la suite à une propagation et une diversification des tribus gobelines.

LA FAMILLE DES GOBELINS

Il y a les gobelins et les... *gobelins*. Le mot « gobelin » se réfère à la fois au gobelin et à la famille de créatures qui regroupe gobelours, hobgobelins et gobelins.

GOBELIN

LES GOBELINS SONT DES CRÉATURES MALFAISANTES ET PERFIDES qui aiment avant tout les pillages et les actes de cruauté. Physiquement, ils ne sont pas imposants, mais ils se montrent dangereux en meute.

Les gobelins se reproduisent comme des lapins (ou presque) et s'adaptent à tous les milieux, qu'il s'agisse de cavernes, de ruines ou d'égouts. Ils vivent principalement du fruit du pillage et du vol, prenant à leurs victimes tout ce qu'ils sont en mesure d'emporter.

Coupe-jarret gobelin	Sbire niveau 1
Humanoïde naturel de taille P	25 px
Initiative +3	Sens Perception +1 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
CA 16 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 11	
VD 6 ; cf. aussi <i>tactique goblène</i>	
⚔ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme	
+5 contre CA ; 4 dégâts (5 dégâts si le coupe-jarret gobelin jouit d'un avantage de combat sur la cible).	
Tactique goblène (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)	
Le gobelin se décale de 1 case.	
Alignement mauvais	Langues commun, gobelin
Compétences Discrétion +5, Larcin +5	
For 14 (+2)	Dex 17 (+3)
Con 13 (+1)	Int 8 (-1)
	Sag 12 (+1)
	Cha 8 (-1)
Équipement armure de cuir, épée courte	

TACTIQUE DU COUPE-JARRET GOBELIN

À l'instar de tous les gobelins, les coupe-jarrets n'aiment pas se battre à la loyale. Ils se liguent contre un seul et même adversaire et tirent rapidement parti de *tactique goblène* pour le prendre en tenaille. S'ils comprennent que le combat est perdu, ils prennent la fuite pour revenir une prochaine fois.

Lame noire goblène	Chasseur niveau 1
Humanoïde naturel de taille P	100 px
Initiative +7	Sens Perception +1 ; vision nocturne
Pv 25 ; péril 12	
CA 16 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 11	
VD 6 ; cf. aussi <i>tactique goblène</i>	
⚔ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme	
+5 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.	
Avantage de combat	
La lame noire goblène inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.	
Tactique goblène (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)	
Le gobelin se décale de 1 case.	
Furtif	
Quand elle se décale, la lame noire goblène peut se déplacer dans un espace occupé par un allié d'un niveau inférieur ou égal au sien. Cet allié se décale alors dans l'espace précédent de la lame noire au prix d'une action libre.	
Alignement mauvais	Langues commun, gobelin
Compétences Discrétion +10, Larcin +10	
For 14 (+2)	Dex 17 (+3)
Con 13 (+1)	Int 8 (-1)
	Sag 12 (+1)
	Cha 8 (-1)
Équipement armure de cuir, épée courte	

TACTIQUE DE LA LAME NOIRE GOBELINE

Les lames noires gobelines ont plus de cran que les autres gobelins et n'hésitent pas à combattre au corps à corps, préférant de loin prendre un ennemi en tenaille pour jouir d'un avantage de combat. Quand elles sont en péril, elles utilisent le pouvoir *furtif* pour échanger leur place avec un gobelin frais.



(De gauche à droite) sorcier gobelin, fendeur de crânes gobelin et homme d'armes gobelin

Homme d'armes gobelin		Franc-tireur niveau 1
Humanoïde naturel de taille P		100 px
Initiative +5	Sens Perception +1 ; vision nocturne	
Pv 29 ; péril 14		
CA 17 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 12		
VD 6 ; cf. aussi <i>attaque à distance mobile et tactique gobeline</i>		
Ⓛ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme		
+6 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.		
✈ Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.		
✈ Attaque à distance mobile (simple ; à volonté)		
L'homme d'armes gobelin se déplace à hauteur de la moitié de sa VD. À n'importe quel moment de son déplacement, il effectue une attaque à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.		
Bonne position		
Si, à son tour de jeu, l'homme d'armes gobelin termine son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, il inflige 1d6 dégâts supplémentaires sur ses attaques à distance jusqu'au début de son tour de jeu suivant.		
Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)		
Le gobelin se décale de 1 case.		
Alignement mauvais		Langues commun, gobelin
Compétences Discrétion +10, Larcin +10		
For 14 (+2)	Dex 17 (+3)	Sag 12 (+1)
Con 13 (+1)	Int 8 (-1)	Cha 8 (-1)
Équipement armure de cuir, lance, carquois de 5 javelines		

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES GOBELIN

Les hommes d'armes gobelin préfèrent combattre à distance, utilisant *bonne position* pour infliger plus de dégâts à l'aide de leurs javelines. Au corps à corps, ils utilisent *tactique gobeline* pour prendre leurs ennemis en tenaille. Dès lors qu'ils sont en péril (ou lorsqu'ils réalisent que plusieurs de leurs camarades sont déjà morts), ils ont tendance à prendre la fuite en laissant leurs alliés se débrouiller.

Tireur d'élite gobelin		Artilleur niveau 2
Humanoïde naturel de taille P		125 px
Initiative +5	Sens Perception +2 ; vision nocturne	
Pv 31 ; péril 15		
CA 16 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 11		
VD 6 ; cf. aussi <i>tactique gobeline</i>		
⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme		
+6 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.		
✈ Arbalète de poing (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 10/20 ; +9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.		
Sniper		
Quand un tireur d'élite gobelin effectue une attaque à distance depuis une cachette et rate, on considère qu'il est toujours caché.		
Avantage de combat		
Le tireur d'élite gobelin inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)		
Le gobelin se décale de 1 case.		
Alignement mauvais		Langues commun, gobelin
Compétences Discrétion +12, Larcin +12		
For 14 (+3)	Dex 18 (+5)	Sag 13 (+2)
Con 13 (+2)	Int 8 (+0)	Cha 8 (+0)
Équipement armure de cuir, épée courte, arbalète de poing et 20 carreaux		

TACTIQUE DU TIREUR D'ÉLITE GOBELIN

Les tireurs d'élite gobelins préfèrent les raids éclair. Quand un ennemi tente de les frapper et les rate, ils essaient généralement de s'écarter pour débiter leur tour de jeu suivant à bonne distance.

Sorcier goblin	Contrôleur (meneur) niveau 3
Humanoïde naturel de taille P	150 px
Initiative +3	Sens Perception +2 ; vision nocturne
Pv 46 ; péril 23	
CA 17 ; Vigueur 14, Réflexes 15, Volonté 16 ; cf. aussi <i>commandement arrière</i>	
VD 6 ; cf. aussi <i>tactique goblin</i>	
⚔ Sceptre de sorcier (simple ; à volonté) ♦ arme	
+7 contre CA ; 1d6 + 1 dégâts.	
☞ Charme aveuglant (simple ; à volonté)	
Distance 10 ; +7 contre Vigueur ; 2d6 + 1 dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).	
☞ Charme mordant (simple ; recharge ☞ ☞ ☞)	
Distance 10 ; +7 contre Volonté ; la cible subit 3d6 + 1 dégâts si elle se déplace lors de son tour de jeu.	
✱ Nuage mortifiant	
(simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ périmètre	
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; réussite automatique ; tous les ennemis pris dans le périmètre subissent un malus de -2 aux jets d'attaque. Le périmètre confère également un camouflage au sorcier goblin et à ses alliés. Enfin, le sorcier goblin peut maintenir le périmètre au prix d'une action mineure, en le déplaçant à hauteur de 5 cases.	
☞ Regain de bravoure (réaction immédiate, quand un allié utilise <i>tactique goblin</i> ; à volonté)	
Distance 10 ; l'allié visé peut se décaler de 2 cases de plus et effectuer une attaque.	
Tactique goblin (réaction immédiate, quand le goblin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)	
Le goblin se décale de 1 case.	
Commandement arrière (interruption immédiate, quand le goblin est la cible d'une attaque à distance ; à volonté)	
Le sorcier goblin peut modifier la cible de l'attaque pour qu'il s'agisse d'un allié adjacent de niveau inférieur ou égal au sien.	
Alignement mauvais	Langues commun, goblin
Compétences Discrétion +10, Larcin +10	
For 10 (+1)	Dex 15 (+3) Sag 13 (+2)
Con 14 (+3)	Int 9 (+0) Cha 18 (+5)
Équipement robe en cuir, sceptre de sorcier	

TACTIQUE DU SORCIER GOBELIN

Le sorcier goblin utilise *commandement arrière* pour faire de ses alliés proches de véritables boucliers vivants pendant qu'il se lance *nuage mortifiant*, qui affectera ses alliés et ennemis les plus proches. Il vise ensuite un protecteur ennemi avec *charme mordant* et utilise *charme aveuglant* sur les adversaires usant d'attaques à distance. Quand un goblin situé dans un rayon de 10 cases utilise *tactique goblin*, il se tourne vers *regain de bravoure* pour lui permettre de porter une attaque.

Gobelin fendeur de crânes	Brute niveau 3
Humanoïde naturel de taille P	150 px
Initiative +3	Sens Perception +2 ; vision nocturne
Pv 53 ; péril 26 ; cf. aussi <i>péril rageur</i>	
CA 16 ; Vigueur 15, Réflexes 14, Volonté 12	
VD 5 ; cf. aussi <i>tactique goblin</i>	
⚔ Hache d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme	
+6 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, ou 2d10 + 5 quand le goblin est en péril.	
Péril rageur (quand le goblin est en péril)	
Le goblin fendeur de crânes ne peut plus utiliser <i>tactique goblin</i> et doit se contenter d'attaquer l'ennemi le plus proche, en chargeant si possible.	
Tactique goblin (réaction immédiate, quand le goblin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)	
Le goblin se décale de 1 case.	
Alignement mauvais	Langues commun, goblin
Compétences Discrétion +9, Larcin +9	
For 18 (+5)	Dex 14 (+3) Sag 13 (+2)
Con 13 (+2)	Int 8 (+0) Cha 8 (+0)
Équipement cotte de mailles, hache d'armes	

TACTIQUE DU GOBELIN FENDEUR DE CRÂNES

Particulièrement courageux, le goblin fendeur de crânes charge (parfois bêtement) au corps à corps et utilise *tactique goblin* afin de bénéficier de prise en tenaille. Quand il est en péril, il est pris de rage sanguinaire et attaque frénétiquement sans se soucier de sa propre sécurité.

Sous-chef goblin	Contrôleur d'élite (meneur) niveau 4
Humanoïde naturel de taille P	350 px
Initiative +4	Sens Perception +8 ; vision nocturne
Pv 110 ; péril 55	
CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 15, Volonté 16 ; cf. aussi <i>instinct de survie</i>	
Jets de sauvegarde +2	
VD 5 ; cf. aussi <i>tactique goblin supérieure</i>	
Points d'action 1	
⚔ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme	
+9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts. Échec : un allié adjacent effectue une attaque de base au prix d'une action libre.	
Tactique goblin supérieure (réaction immédiate, quand le goblin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)	
Le sous-chef goblin et jusqu'à deux alliés situés dans sa ligne de mire se décalent de 1 case.	
Instinct de survie	
Le sous-chef goblin bénéficie d'un bonus de +3 à toutes les défenses quand il est en péril.	
Alignement mauvais	Langues commun, goblin
Compétences Discrétion +10, Larcin +10	
For 18 (+6)	Dex 14 (+4) Sag 13 (+3)
Con 15 (+4)	Int 11 (+2) Cha 16 (+5)
Équipement cotte de mailles, épée courte	

TACTIQUE DU SOUS-CHEF GOBELIN

Le sous-chef goblin tente de rester adjacent à un ou plusieurs alliés et utilise *tactique goblin supérieure* pour les mettre en meilleure position.

CONNAISSANCE DES GOBELINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les gobelins sont lâches et ont tendance à battre en retraite ou à se rendre quand ils sont dépassés par les événements. Ils adorent s'entourer d'esclaves et ont bien souvent ce statut eux-mêmes.

DD 20 : les gobelins dorment, mangent et passent leur temps libre dans des espaces de vie communs. Seuls les chefs ont des appartements privés. Un repaire goblin est puant et sale, mais facilement défendable et souvent plein de pièges simples conçus pour capturer ou tuer les intrus.

GOBELOURS

LES GOBELOURS SONT DE GRANDS ET ROBUSTES GOBELINS qui aiment se battre. Ce sont les champions, gardes d'élite et gros bras des gobelins les plus malins.

Les gobelours prennent ce dont ils ont envie et brutalisent leurs petits cousins pour qu'ils fassent leur travail. Ils chassent et mangent tout ce qu'ils parviennent à tuer ; ce qui inclut d'autres gobelins.

Hommes d'armes gobelours		Brute niveau 5
Humanoïde naturel de taille M		200 px
Initiative +5	Sens Perception +4 ; vision nocturne	
Pv 76 ; péril 38		
CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 15, Volonté 14		
VD 6		
⬇ Morgenstern (simple ; à volonté) ♦ arme		
+7 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts.		
⬇ Cogne-crâne (simple ; rencontre) ♦ arme		
Morgenstern et avantage de combat nécessaires ; +5 contre Vigueur ; 1d12 + 6 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est hébétée (sauvegarde annule).		
Œil du prédateur (mineure ; rencontre)		
L'homme d'armes gobelours inflige 1d6 dégâts supplémentaires à la prochaine attaque qu'il effectue en jouissant d'un avantage de combat. Il doit appliquer ce bonus avant la fin de son tour de jeu suivant.		
Alignement mauvais	Langues commun, goblin	
Compétences Discrétion +11, Intimidation +9		
For 20 (+7)	Dex 16 (+5)	Sag 14 (+4)
Con 16 (+5)	Int 10 (+2)	Cha 10 (+2)
Équipement armure de peau, morgenstern		

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES GOBELOURS

Les hommes d'armes gobelours sont étonnamment discrets malgré leur taille. Ils chargent parfois leurs petits cousins d'entraîner les aventuriers zélés dans un piège. Quand ils ne bénéficient pas de l'effet de surprise, ils cherchent à prendre leurs adversaires en tenaille.

Étrangleur gobelours	Chasseur niveau 6
Humanoïde naturel de taille M	250 px
Initiative +11	Sens Perception +5 ; vision nocturne
Pv 82 ; péril 41	
CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 18, Volonté 16 ; cf. aussi bouclier vivant	
VD 7	
⬇ Morgenstern (simple ; à volonté) ♦ arme	
+10 contre CA ; 1d12 + 4 dégâts.	
⬇ Étranglement (simple ; maintien [simple] ; à volonté)	
Avantage de combat nécessaire ; +9 contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion).	
Une cible tentant de se dégager de l'étreinte subit un malus de -4 au test. L'étrangleur gobelours peut maintenir le pouvoir au prix d'une action simple, infligeant 1d10 + 4 dégâts tout en maintenant l'étreinte.	
Bouclier vivant (interruption immédiate, lorsque le gobelours est visé par une attaque de corps à corps ou à distance contre CA ou Réflexes ; recharge ⚡ ⚡ ⚡)	
L'étrangleur gobelours fait de la victime qu'il a étreinte la cible. Il ne peut cependant pas utiliser ce pouvoir pour rediriger les attaques effectuées par une créature qu'il étreint.	
Œil du prédateur (mineure ; rencontre)	
L'étrangleur gobelours inflige 1d6 dégâts supplémentaires à la prochaine attaque qu'il effectue en jouissant d'un avantage de combat. Il doit appliquer ce bonus avant la fin de son tour de jeu suivant.	
Alignement mauvais	Langues commun, goblin
Compétences Discrétion +14, Intimidation +10	
For 18 (+7)	Dex 18 (+7) Sag 14 (+5)
Con 16 (+6)	Int 10 (+3) Cha 10 (+3)
Équipement armure de cuir, morgenstern, garrot	

TACTIQUE DE L'ÉTRANGLEUR GOBELOURS

L'étrangleur gobelours recourt à des tactiques similaires à celles de l'homme d'armes, mais il aime rester caché un round ou deux au début du combat. Ce n'est qu'une fois ses ennemis occupés qu'il passe à l'attaque, visant une cible qui ne semble pas en mesure de recevoir de l'aide de ses compagnons.

CONNAISSANCE DES GOBELOURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : le gobelours n'est pas très bavard et ne discute que si cela lui procure de toute évidence un avantage. Le plus souvent, c'est lorsque ses adversaires semblent un peu trop puissants à son goût.

DD 20 : les gobelours ont la vilaine habitude de décapiter leurs adversaires en l'honneur de leur plus grand héros, Hruggek, qui avait lui aussi cette fâcheuse manie.



HOBGOBELIN

LES HOBGOBELINS AIMENT LA GUERRE ET LES BAINS DE SANG, si bien qu'ils tuent ou asservissent toutes les créatures dont ils croisent la route. Plus agressifs et organisés que leurs cousins gobelins et gobelours, toutes les créatures sont à leurs yeux des êtres inférieurs qu'il faut soumettre. Ils réservent le plus fort de leur haine aux fées, plus particulièrement aux elfes et aux éladrins.

Les hobgobelins attachent beaucoup d'importance à leurs biens et produisent leurs propres armes et armures. Comparés à leurs idiots de cousins, ils portent de bons vêtements et armures, sans compter qu'ils accordent un certain soin à l'entretien de leurs armes. Enfin, ils préfèrent les couleurs voyantes, comme le cramioisi et le noir.

Fantassin hobgobelin Sbire niveau 3

Humanoïde naturel de taille M

38 px

Initiative +4 **Sens Perception** +1 ; vision nocturne**Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.**CA** 17 (19 avec *phalange*) ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 13, **Volonté** 12**VD** 6⚔ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+6 contre CA ; 5 dégâts.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)

Le fantassin hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange

Le fantassin hobgobelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin**Compétences** Athlétisme +6, Histoire +2**For** 18 (+4) **Dex** 14 (+2) **Sag** 13 (+1)**Con** 15 (+2) **Int** 10 (+0) **Cha** 9 (-1)**Équipement** armure de cuir, bouclier léger, épée longue

TACTIQUE DU FANTASSIN HOBGOBELIN

Les fantassins hobgobelins travaillent en étroite collaboration, au point que leurs manœuvres semblent instinctives. Ils forment des lignes solides de manière à bénéficier de *phalange* tout en empêchant l'ennemi de les prendre en tenaille.

Homme d'armes hobgobelin Sbire niveau 8

Humanoïde naturel de taille M

88 px

Initiative +7 **Sens Perception** +5 ; vision nocturne**Pv** 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.**CA** 22 (24 avec *phalange*) ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 18, **Volonté** 18**VD** 6⚔ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+10 contre CA ; 6 dégâts.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)

L'homme d'armes hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange

L'homme d'armes hobgobelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin**Compétences** Athlétisme +9, Histoire +5**For** 19 (+7) **Dex** 14 (+5) **Sag** 14 (+5)**Con** 15 (+5) **Int** 11 (+3) **Cha** 10 (+3)**Équipement** armure d'écailles, bouclier léger, épée longue

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES HOBGOBELIN

Les hommes d'armes hobgobelins ont recours à la même tactique que les fantassins (cf. ci-dessus), mais ils sont beaucoup plus disciplinés et combattent jusqu'au dernier.

Archer hobgobelin Artilleur niveau 3

Humanoïde naturel de taille M

150 px

Initiative +7 **Sens Perception** +8 ; vision nocturne**Pv** 39 ; **péril** 19**CA** 17 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 13**VD** 6⚔ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+6 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

⚔ **Arc long** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Distance 20/40 ; +9 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et l'archer hobgobelin confère à un allié situé dans un rayon de 5 cases un bonus de +2 à son prochain jet d'attaque contre la même cible.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)
L'archer hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.**Alignement** mauvais**Langues** commun, gobelin**Compétences** Athlétisme +5, Histoire +6**For** 14 (+3) **Dex** 19 (+5) **Sag** 14 (+3)**Con** 15 (+3) **Int** 11 (+1) **Cha** 10 (+1)**Équipement** armure de cuir, épée longue, arc long, carquois de 30 flèches

TACTIQUE DE L'ARCHER HOBGOBELIN

Les archers hobgobelins prennent position derrière un abri (si possible) et forment une ligne compacte de manière à bénéficier des effets d'*arc long*. Bien qu'ils préfèrent attaquer à distance, ils n'ont pas peur de tirer l'épée et d'avancer au corps à corps lorsque les premières lignes sont enfoncées.

Soldat hobgobelin Soldat niveau 3

Humanoïde naturel de taille M

150 px

Initiative +7 **Sens Perception** +3 ; vision nocturne**Pv** 47 ; **péril** 23**CA** 20 (22 avec *phalange*) ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 16**VD** 5⚔ **Fléau d'armes** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+7 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, puis la cible est marquée et ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du soldat hobgobelin.

⚔ **Attaque en formation** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Fléau d'armes nécessaire ; +7 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et le soldat hobgobelin se décale de 1 case pourvu qu'il finisse son déplacement dans un espace adjacent à un autre hobgobelin.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)

Le soldat hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange

Le soldat hobgobelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais**Langues** commun, gobelin**Compétences** Athlétisme +10, Histoire +8**For** 19 (+5) **Dex** 14 (+3) **Sag** 14 (+3)**Con** 15 (+3) **Int** 11 (+1) **Cha** 10 (+1)**Équipement** armure d'écailles, bouclier lourd, fléau d'armes

TACTIQUE DU SOLDAT HOBGOBELIN

Les soldats hobgobelins forment des lignes propres au champ de bataille pour bénéficier de *phalange*. Un soldat qui est poussé ou glisse hors de sa ligne utilise *attaque en formation* pour être à nouveau adjacent à un allié hobgobelin après une attaque.

Sorcier de bataille hobgobelin Contrôleur (meneur) niveau 3

Humanoïde naturel de taille M

150 px

Initiative +5 Sens Perception +4 ; vision nocturne

Pv 46 ; péril 23

CA 17 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 14

VD 6

⚡ Bâton (simple ; à volonté) ♦ arme

+8 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts.

⚡ Bâton électrisant (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡) ♦ arme, électricité

Bâton nécessaire ; +8 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du sorcier de bataille hobgobelin.

✂ Piège de force (simple ; recharge ⚡ ⚡) ♦ force

Distance 5 ; +7 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts de force, et la cible glisse de 3 cases.

⚡ Secousse de force (simple ; recharge ⚡) ♦ force

Décharge de proximité 5 ; +7 contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts de force, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

Échec : demi-dégâts, et la cible n'est ni poussée ni à terre.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)

Le sorcier de bataille hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Alignement mauvais

Langues commun, goblin

Compétences Arcanes +10, Athlétisme +4, Histoire +12

For 13 (+2)

Dex 14 (+3)

Sag 16 (+4)

Con 14 (+3)

Int 19 (+5)

Cha 13 (+2)

Équipement robe, bâton

TACTIQUE DU SORCIER DE BATAILLE HOBGOBELIN

Le sorcier de bataille hobgobelin utilise *piège de force* et *secousse de force* pour pousser les ennemis vers la ligne de soldats, puis *bâton électrisant* pour les hébéter quand ils se retrouvent à portée de ses alliés.

Commandant hobgobelin Soldat (meneur) niveau 5

Humanoïde naturel de taille M

200 px

Initiative +8 Sens Perception +5 ; vision nocturne

Pv 64 ; péril 32

CA 21 (23 avec *phalange*) ; Vigueur 21, Réflexes 18, Volonté 19

VD 5

⚡ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme

+12 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts ; cf. aussi *commandement avant*.

Si le commandant hobgobelin touche au moyen d'une attaque d'opportunité, il se décale de 1 case.

⚡ Déploiement tactique (mineure ; recharge ⚡ ⚡)

Explosion de proximité 5 ; les alliés pris dans l'explosion se décalent de 3 cases.

Commandement avant

Quand l'attaque de corps à corps du commandant hobgobelin touche un ennemi, ses alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre celui-ci jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du commandant hobgobelin.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)

Le commandant hobgobelin effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Phalange

Le commandant hobgobelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais

Langues commun, goblin

Compétences Athlétisme +12, Histoire +10, Intimidation +7

For 20 (+7)

Dex 14 (+4)

Sag 16 (+5)

Con 16 (+5)

Int 12 (+3)

Cha 10 (+2)

Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, lance

TACTIQUE DU COMMANDANT HOBGOBELIN

Le commandant hobgobelin se bat au corps à corps, frappant à l'aide de sa lance et utilisant *commandement avant* pour galvaniser ses alliés. Il s'efforce de rester adjacent à un ou plusieurs alliés pour bénéficier de *phalange* et utilise *déploiement tactique* pour placer ses alliés dans une position plus avantageuse.

Main de Baine hobgobeline Soldat d'élite niveau 8

Humanoïde naturel de taille M

700 px

Initiative +8 Sens Perception +5 ; vision nocturne

Pv 184 ; péril 92 ; cf. aussi *bénédiction de Baine*

CA 26 ; Vigueur 24, Réflexes 22, Volonté 23

Jets de sauvegarde +2

VD 5

Points d'action 1

⚡ Fléau de terreur (simple ; à volonté) ♦ arme, terreur

+12 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la main de Baine hobgobeline, qui a droit à une attaque secondaire contre la même cible.

Attaque secondaire : +10 contre Volonté ; la cible subit un malus de -2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que la main de Baine soit tuée.

⚡ Fléau de tyrannie (simple ; recharge ⚡) ♦ arme

Fléau d'armes nécessaire ; +12 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la main de Baine hobgobeline.

Bénédiction de Baine (quand la main de Baine est en péril pour la première fois ; rencontre)

La main de Baine hobgobeline bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de dégâts pour le reste de la rencontre.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; rencontre)

La main de Baine hobgobeline effectue un jet de sauvegarde contre l'effet.

Alignement mauvais

Langues commun, goblin

Compétences Athlétisme +11, Histoire +13, Intimidation +14, Religion +11

For 22 (+10)

Dex 17 (+8)

Sag 18 (+8)

Con 20 (+9)

Int 14 (+6)

Cha 21 (+9)

Équipement harnois, bouclier lourd, fléau d'armes

TACTIQUE DE LA MAIN DE BAINE HOBGOBELINE

Ce hobgobelin fanatique combat pour la gloire de Baine, le dieu de la guerre. Il attire autant d'ennemis que possible et les terrasse à l'aide de son fléau d'armes.

CONNAISSANCE DES HOBGOBELINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les hobgobelins n'ont qu'une raison d'être : faire la guerre. Une tribu type inclut un mélange de hobgobelins, gobelins et gobelours, le plus puissant hobgobelin détenant le titre de chef de guerre.

DD 20 : une tribu de hobgobelins entretient soigneusement sa réputation et son statut militaire. Les rencontres entre groupes de différentes tribus tournent souvent mal lorsque leurs membres ne sont pas surveillés de près. Toutefois, une cause commune peut les pousser à mettre leurs différends de côté pour la gloire d'une grande guerre menée par un puissant chef.

DD 25 : en plus de leur tradition militaire, les hobgobelins disposent de coutumes magiques qui mettent à l'épreuve le cran de ceux qui les pratiquent. On attend donc des sorciers de bataille hobgobelins qu'ils travaillent en étroite collaboration avec les soldats.

RENCONTRES DE GROUPE

Parfois, les gobelins s'allient avec des créatures au comportement similaire, quand ils n'en prennent pas carrément le contrôle. Il leur arrive aussi de se tourner vers le mercenariat, les hobgobelins se montrant efficaces dans ce domaine. Enfin, les gobelins sont habitués aux rôles d'esclaves.

Rencontre de niveau 1 (500 px)

- ♦ 2 hommes d'armes gobelins (francs-tireurs de niveau 1)
- ♦ 2 scarabées de feu (brutes de niveau 1)
- ♦ 1 lame noire gobeline (chasseur de niveau 1)

Rencontre de niveau 3 (750 px)

- ♦ 2 tireurs d'élite gobelins (artilleurs de niveau 2)
- ♦ 4 hommes d'armes gobelins (francs-tireurs de niveau 1)
- ♦ 4 coupe-jarrets gobelins (sbires de niveau 1)

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)

- ♦ 1 sorcier gobelin (contrôleur de niveau 3)
- ♦ 2 gobelins fendeurs de crânes (brutes de niveau 3)
- ♦ 2 tireurs d'élite gobelins (artilleurs de niveau 2)
- ♦ 12 coupe-jarrets gobelins (sbires de niveau 1)

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)

- ♦ 1 homme d'armes gobelours (brute de niveau 5)
- ♦ 2 archers hobgobelins (artilleurs de niveau 3)
- ♦ 3 hommes d'armes gobelins (francs-tireurs de niveau 1)
- ♦ 2 lames noires gobelins (chasseurs de niveau 1)

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)

- ♦ 1 commandant hobgobelin (soldat de niveau 5)
- ♦ 3 hommes d'armes gobelours (brutes de niveau 5)
- ♦ 1 loup sanguinaire (franc-tireur de niveau 5)

Rencontre de niveau 5 (1 150 px)

- ♦ 1 sous-chef gobelin (contrôleur d'élite de niveau 4)
- ♦ 2 gobelins fendeurs de crânes (brutes de niveau 3)
- ♦ 5 hommes d'armes gobelins (francs-tireurs de niveau 1)

Rencontre de niveau 6 (1 200 px)

- ♦ 1 étrangleur gobelours (chasseur de niveau 6)
- ♦ 2 gobelins fendeurs de crânes (brutes de niveau 3)
- ♦ 1 sorcier de bataille hobgobelin (contrôleur de niveau 3)
- ♦ 1 ours des cavernes (brute d'élite de niveau 6)

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)

- ♦ 4 hommes d'armes gobelours (brute de niveau 5)
- ♦ 1 rôdeur de nuit oni (contrôleur d'élite de niveau 8)

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)

- ♦ 1 commandant hobgobelin (soldat de niveau 5)
- ♦ 1 sorcier de bataille hobgobelin (contrôleur de niveau 3)
- ♦ 3 soldats hobgobelins (soldats de niveau 3)
- ♦ 1 worg (brute de niveau 9)

Rencontre de niveau 9 (2 050 px)

- ♦ 1 main de Baine hobgobeline (soldat d'élite de niveau 8)
- ♦ 12 hommes d'armes hobgobelins (sbires de niveau 8)
- ♦ 1 béhémot porte-masse (soldat de niveau 7)

(De gauche à droite) sorcier de bataille hobgobelin, commandant hobgobelin, soldat hobgobelin et archer hobgobelin



GOLEM

LES GOLEMS SONT DES CRÉATURES ARTIFICIELLES ANIMÉES magiquement, créées par des magiciens et autres maîtres des connaissances secrètes, chargés de garder des endroits importants ou de fabuleux trésors.

Les golems ont tout juste assez de conscience pour suivre des ordres. Facilement bernés, ils ne remarquent que les dangers les plus évidents.

Golem de chair Brute d'élite niveau 12

Animé naturel (créature artificielle) de taille G 1 400 px

Initiative +4 Sens Perception +5 ; vision dans le noir

Pv 304 ; péril 152 ; cf. aussi *attaque berserk*

CA 26 ; Vigueur 29, Réflexes 21, Volonté 22

Jets de sauvegarde +2

VD 6 ; ne peut pas se décaler

Points d'action 1

⬇ Coup (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +16 contre CA (+18 quand il est en péril) ; 2d8 + 5 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

⬇ Double attaque (simple ; à volonté)

Le golem de chair effectue deux attaques de coup.

⬇ Attaque berserk (réaction immédiate, quand il est blessé par une attaque alors qu'il est en péril ; à volonté)

Le golem de chair effectue une attaque de coup contre une cible choisie au hasard à portée d'allonge.

⬇ Course folle du golem (simple ; recharge ☼ ☼ ☼)

Le golem de chair se déplace jusqu'à sa VD plus 2 et peut se déplacer à travers l'espace d'ennemis. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité. Quand il entre dans l'espace d'une créature (un allié ou un ennemi), il effectue une attaque de coup contre cette créature. La créature reste dans son espace, et le golem doit quitter cet espace après son attaque. Le golem doit achever son déplacement dans un espace inoccupé.

Alignement non aligné Langues –

For 20 (+11) Dex 7 (+4) Sag 8 (+5)

Con 22 (+12) Int 3 (+2) Cha 3 (+2)

TACTIQUE DU GOLEM DE CHAIR

Un golem de chair se sert de *course folle du golem* pour malmener autant d'ennemis que possible. Il effectue ensuite des attaques de coup contre l'adversaire le plus massif ou costaud à portée. Il repart dans une *course folle du golem* dès que le pouvoir se recharge.

CONNAISSANCE DES GOLEMS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou de Nature.

DD 20 : l'étincelle de vie animant un golem provient du Chaos Élémentaire. Ce n'est pas une âme ou une créature indépendante, mais de la vitalité pure qui donne au golem l'énergie de se mouvoir et un semblant de conscience.

DD 25 : le créateur d'un golem a un contrôle complet sur ses actions. Hors de la présence de son créateur, un golem essaye d'obéir aux derniers ordres reçus au mieux de ses capacités.

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre les golems avec toutes sortes d'autres créatures qu'ils ont reçu l'ordre de servir.

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)

♦ 2 golems de chair (brutes d'élite de niveau 12)

♦ 1 lamie (contrôleur d'élite de niveau 12)

Golem de pierre

Soldat d'élite niveau 17

Animé naturel (créature artificielle) de taille G

3 200 px

Initiative +8

Sens Perception +7 ; vision dans le noir

Pv 336 ; péril 168 ; cf. aussi *explosion mortelle*

CA 33 ; Vigueur 33, Réflexes 24, Volonté 24

Immunités maladie, poison, sommeil

Jets de sauvegarde +2

VD 6 ; ne peut pas se décaler

Points d'action 1

⬇ Coup (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +23 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et hébétée (sauvegarde annule).

⬇ Double attaque (simple ; à volonté)

Le golem de pierre effectue deux attaques de coup.

⬇ Course folle du golem (simple ; recharge ☼ ☼ ☼)

Le golem de pierre se déplace jusqu'à sa VD plus 2 et peut se déplacer à travers l'espace d'ennemis. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité. Quand il entre dans l'espace d'une créature (un allié ou un ennemi), il effectue une attaque de coup contre cette créature. La créature reste dans son espace, et le golem doit quitter cet espace après son attaque. Le golem doit achever son déplacement dans un espace inoccupé.

⬅ Explosion mortelle (quand le golem tombe à 0 point de vie)

Le golem de pierre explose dans une déflagration de pierres effilées. Explosion de proximité 1 ; +23 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et l'espace qu'il occupait est un terrain difficile jusqu'à ce qu'il soit nettoyé.

Alignement non aligné Langues –

For 24 (+15) Dex 7 (+6) Sag 8 (+7)

Con 24 (+15) Int 3 (+4) Cha 3 (+4)

TACTIQUE DU GOLEM DE PIERRE

Les tactiques du golem de pierre sont similaires à celles du golem de chair, puisqu'il effectue des *courses folles du golem* et des *doubles attaques* dès que possible.



UNE GORGONE EST UNE BÊTE ÉLÉMENTAIRE armée d'un terrible souffle magique. Bien qu'ayant fort mauvais caractère, les gorgones peuvent être domptées par des géants ou des créatures élémentaires plus intelligentes pour servir d'animaux domestiques ou de montures.

CONNAISSANCE DES GORGONES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les gorgones sauvages errent en petits troupeaux de trois à sept individus, comprenant un mâle (parfois appelé taureau) et plusieurs femelles. Les jeunes mâles doivent défier un taureau pour prendre la tête d'un troupeau. Ceux qui échouent voyagent seuls ou par deux.

RENCONTRES DE GROUPE

Les géants et d'autres humanoïdes puissants domptent parfois ces bêtes féroces. Les titans des tempêtes aiment notamment s'entourer d'un troupeau de gorgones des tempêtes.

Rencontre de niveau 27 (58 000 px)

- ♦ 2 gorgones des tempêtes (francs-tireurs de niveau 26)
- ♦ 1 titan des tempêtes (contrôleur d'élite de niveau 27)
- ♦ 2 champions drakéides (soldats de niveau 26)

Gorgone de fer

Soldat niveau 11

Bête élémentaire (terre) de taille G

600 px

Initiative +9 **Sens Perception** +8 ; vision lucide 6

Pv 120 ; **péril** 60

CA 25 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 20, **Volonté** 21

Immunités mise à terre, pétrification, pousser/tirer/faire glisser

VD 6 (déplacement tellurien)

⬇ **Cornes** (simple ; à volonté)

+17 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

⬇ **Charge sismique** (simple ; recharge ☞ ☞)

La gorgone de fer effectue une attaque de charge ; +15 contre Vigueur ; 2d10 + 6 dégâts, et si la cible est de taille M ou inférieure, elle est poussée de 3 cases et se retrouve à terre.

⬇ **Piétinement** (simple ; à volonté)

La gorgone de fer peut se déplacer jusqu'à sa VD et entrer dans l'espace d'ennemis. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité et doit s'achever dans un espace inoccupé.

En pénétrant dans l'espace d'un ennemi, la gorgone de fer effectue une attaque de piétinement : +15 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⬅ **Souffle pétrifiant** (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ **poison**

Décharge de proximité 3 ; les gorgones sont immunisées ; +15 contre Vigueur ; 2d6 + 7 dégâts de poison, puis la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée plutôt qu'hébétée et ralentie (sauvegarde annule). **Second jet de sauvegarde raté :** la cible est pétrifiée (pas de sauvegarde).

Alignement non aligné

Langues –

For 22 (+11)

Dex 14 (+7)

Sag 17 (+8)

Con 24 (+12)

Int 2 (+1)

Cha 6 (+3)

TACTIQUE DE LA GORGONE DE FER

Une gorgone de fer entame un combat par une **charge sismique**. Une fois au milieu de ses ennemis, elle exhale son **souffle pétrifiant**, puis donne des coups de cornes aux survivants.



Gorgone des tempêtes

Franc-tireur niveau 26

Bête élémentaire de taille G

9 000 px

Initiative +21

Sens Perception +19 ; vision lucide 6

Fureur de la tempête (électricité) aura 5 ; toute créature qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 20 dégâts d'électricité.

Pv 248 ; **péril** 124

CA 42 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 35, **Volonté** 35

Immunités mise à terre, pousser/tirer/faire glisser

Résistances électricité 20, tonnerre 20

VD 8, vol 10 (stationnaire) ; cf. aussi *attaque de corps à corps mobile*

⬇ **Cornes** (simple ; à volonté) ♦ **tonnerre**

+31 contre CA ; 1d10 + 12 dégâts plus 2d8 dégâts de tonnerre, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.

⬇ **Attaque de corps à corps mobile** (simple ; à volonté)

La gorgone des tempêtes peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa VD et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement. Elle ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de son attaque.

⬇ **Piétinement** (simple ; à volonté)

La gorgone des tempêtes peut se déplacer jusqu'à sa VD et entrer dans l'espace d'ennemis. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité et doit s'achever dans un espace inoccupé. En pénétrant dans l'espace d'un ennemi, la gorgone des tempêtes effectue une attaque de piétinement : +29 contre Réflexes ; 1d10 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⬅ **Souffle tempétueux** (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ **électricité**, **tonnerre**

Décharge de proximité 5 ; +29 contre Vigueur ; 2d10 + 20 dégâts d'électricité et de tonnerre.

Alignement non aligné

Langues –

For 30 (+23)

Dex 22 (+19)

Sag 23 (+19)

Con 32 (+24)

Int 2 (+9)

Cha 8 (+12)

TACTIQUE DE LA GORGONE DES TEMPÊTES

Une gorgone des tempêtes commence par cracher un **souffle tempétueux**, suivi par une **charge** ou une **attaque de piétinement** pour profiter pleinement de ses redoutables cornes.

GOULE

LES GOULES ONT UN APPÉTIT INSATIABLE POUR LA CHAIR vivante qui les pousse à traquer des victimes aussi souvent que possible. Les goules immobilisent leurs adversaires et les dévorent alors que leur corps est encore gorgé de la chaleur de la vie.

Goûle

Soldat niveau 5

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M

200 px

Initiative +8 Sens Perception +2 ; vision dans le noir

Pv 63 ; péril 31

CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 20, Volonté 17

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 8, escalade 4

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⊕ Morsure de la goule (simple ; à volonté)

La cible doit être immobilisée, étourdie ou inconsciente ;

+10 contre CA ; 3d6 + 4 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais

Langues commun

Compétences Discrétion +11

For 14 (+4)

Dex 19 (+6)

Sag 11 (+2)

Con 15 (+4)

Int 10 (+2)

Cha 12 (+3)

TACTIQUE DE LA GOULE

Une goule se jette sur toute proie comestible, attaquant avec ses griffes jusqu'à ce qu'elle réussisse à immobiliser sa cible. Une fois qu'elle a immobilisé une créature, le monstre l'attaque avec sa morsure de la goule.

Goûle de horde

Sbire niveau 13

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M

200 px

Initiative +11 Sens Perception +7 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 25 ; Vigueur 22, Réflexes 24, Volonté 20

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10

VD 8, escalade 4

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

+16 contre CA ; 6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais

Langues commun

Compétences Discrétion +16

For 17 (+8)

Dex 22 (+11)

Sag 14 (+7)

Con 18 (+9)

Int 13 (+6)

Cha 15 (+7)

TACTIQUE DE LA GOULE DE HORDE

Les goules de horde s'acharnent sur un seul et même ennemi, augmentant ainsi leurs chances de le toucher et de l'immobiliser.



Goûle

Goûle abyssale

Franc-tireur niveau 16

Humanoïde élémentaire (mort-vivant) de taille M

1 400 px

Initiative +16 Sens Perception +10 ; vision dans le noir

Puanteur sépulcrale aura 3 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 à toutes les défenses.

Pv 156 ; péril 78 ; cf. aussi sang mort

CA 30 ; Vigueur 30, Réflexes 29, Volonté 25

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 8, escalade 4

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+21 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Si la cible est une créature vivante déjà immobilisée, étourdie ou inconsciente, la morsure inflige 2d6 dégâts supplémentaires.

⚡ Sang mort (quand la goule tombe à 0 point de vie) ♦ nécrotique

Explosion de proximité 1 ; tous les ennemis pris dans l'explosion subissent 10 dégâts nécrotiques.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal

Compétences Discrétion +19

For 24 (+15)

Dex 22 (+14)

Sag 15 (+10)

Con 20 (+13)

Int 16 (+11)

Cha 10 (+8)

TACTIQUE DE LA GOULE ABYSSALE

Cette créature est une opportuniste qui préfère attendre que ses adversaires soient engagés au combat ou distraits par autre chose pour attaquer à coups de morsure.

Goule abyssale festoyeuse **Sbire niveau 18**

Humanoïde élémentaire (mort-vivant) de taille M 500 px

Initiative +17 Sens Perception +14 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ;
cf. aussi *sang mort*.

CA 30 ; Vigueur 30, Réflexes 29, Volonté 25

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10

VD 8, escalade 4

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

+21 contre CA ; 7 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⬅ Sang mort (quand la goule tombe à 0 point de vie) ♦ **nécrotique**

Explosion de proximité 1 ; tous les ennemis pris dans l'explosion subissent 5 dégâts nécrotiques.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal

Compétences Discrétion +22

For 26 (+17)

Dex 25 (+16)

Sag 17 (+12)

Con 23 (+15)

Int 19 (+13)

Cha 13 (+10)

**TACTIQUE DE LA
GOULE ABYSSALE FESTOYEUSE**

Les festoyeuses se jettent sur la créature vivante la plus proche et la réduisent en charpie à l'aide de leurs griffes.

Goule abyssale myrmidone **Sbire niveau 23**

Humanoïde élémentaire (mort-vivant) de taille M 1 275 px

Initiative +17 Sens Perception +14 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ;
cf. aussi *sang mort*.

CA 35 ; Vigueur 35, Réflexes 34, Volonté 31

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10

VD 8, escalade 4

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

+26 contre CA ; 9 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⬅ Sang mort (quand la goule tombe à 0 point de vie) ♦ **nécrotique**

Explosion de proximité 1 ; tous les ennemis pris dans l'explosion subissent 5 dégâts nécrotiques.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal

Compétences Discrétion +22

For 27 (+18)

Dex 25 (+17)

Sag 18 (+14)

Con 23 (+16)

Int 19 (+14)

Cha 13 (+11)

**TACTIQUE DE LA
GOULE ABYSSALE MYRMIDONE**Ces bêtes se jettent dans la bataille en s'en prenant à l'adversaire le plus proche. Elles n'infligent pas des dégâts importants, mais le fait même de les tuer présente un danger à cause de leur pouvoir de *sang mort*.**CONNAISSANCE DES GOULES**

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les humanoïdes qui s'adonnent au cannibalisme deviennent des goules à leur mort, mais les goules peuvent aussi être créées par des rituels. Lorsqu'une créature se transforme en goule, les préoccupations, intérêts et idéaux de sa vie d'avant disparaissent pour ne laisser place qu'à une envie dévorante de chair vivante.

DD 20 : la plupart des goules vénèrent Doresain, le Roi des Goules (un exarque d'Orcus). Doresain dispose d'un domaine dans les Abysses, le Royaume d'Ivoire, qui est habité par des goules et d'autres morts-vivants mangeurs de chair. On le surnomme le Royaume d'Ivoire parce que chaque bâtiment est fait d'ossements, et que marcher dans ses rues couvertes de

poudre d'os soulève des nuages d'une poussière blafarde, qui voile la cité et recouvre toutes choses d'une pellicule blanche.

DD 25 : il arrive que des goules se voient accorder par Doresain un pouvoir plus grand que leurs sœurs. Ces goules abyssales, comme on les appelle, sont les favorites du Roi des Goules et constituent une bonne partie de la Cour des Dents du souverain. La Cour des Dents comprend plus d'un millier de goules qui résident avec Doresain dans un palais creusé dans la forme pétrifiée mais vivante d'un originel déchu. Les goules abyssales se rencontrent aussi dans le monde et sur d'autres plans, aidant en secret des démons, des morts-vivants et des seigneurs maléfiques qui ont juré fidélité à Doresain.

RENCONTRES DE GROUPE

Les goules apparaissent le plus souvent en compagnie d'autres goules et d'autres morts-vivants. Les goules abyssales se montrent quant à elles en compagnie d'autres goules et de démons.

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)

- ♦ 2 goules (soldats de niveau 5)
- ♦ 2 squelettes d'esquilles (brutes de niveau 5)
- ♦ 1 âme-en-peine (chasseur de niveau 5)

Rencontre de niveau 14 (5 100 px)

- ♦ 5 goules de horde (sbires de niveau 13)
- ♦ 3 commandants nécrophages (soldats de niveau 12)
- ♦ 1 liche (contrôleur d'élite de niveau 14)

Rencontre de niveau 16 (7 400 px)

- ♦ 3 goules abyssales (francs-tireurs de niveau 16)
- ♦ 1 chevalier de la mort (soldat d'élite de niveau 17)

Rencontre de niveau 21 (16 925 px)

- ♦ 5 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23)
- ♦ 1 mage larveux (artilleur d'élite de niveau 21)
- ♦ 1 géant de la mort (brute de niveau 22)



Goule abyssale

LES GRELLS SONT DES PRÉDATEURS VOLANTS dotés de tentacules qui hantent les tunnels de l'Outreterre où ils s'attaquent aux voyageurs imprudents.

La plupart des grells sont des chasseurs sauvages et solitaires qui interagissent rarement avec leurs congénères. Parfois, il arrive qu'ils se rassemblent en grandes colonies comprenant des dizaines d'individus. Bien qu'ils soient aveugles, les grells perçoivent leur environnement grâce à leurs étonnantes capacités psychiques.

Grell	Soldat d'élite niveau 7
Créature magique aberrante (aveugle) de taille M	600 px
Initiative +9	Sens Perception +9 ; vision aveugle 12
Pv 156 ; péril 78	
CA 22 (24 tant que le grell étirent un ennemi) ; Vigueur 19,	
Réflexes 20, Volonté 17	
Immunités regard	
Jets de sauvegarde +2	
VD 1 (maladroit), vol 6 (stationnaire)	
Points d'action 1	
⊕ Coup de tentacule (simple ; à volonté) ♦ poison	
Allonge 2 ; +12 contre CA ; 3d8 + 4 dégâts, puis la cible est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).	
⊕ Étreinte de tentacule (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +12 contre Vigueur ; 2d8 + 4 dégâts, et la cible est étreinte. Le grell ne peut étreindre qu'une créature à la fois.	
⊕ Morsure venimeuse (mineure 1/round ; à volonté) ♦ poison	
Cible étreinte uniquement ; +12 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).	
Alignement mauvais	Langues profond
Compétences Discrétion +17	
For 12 (+4)	Dex 19 (+7) Sag 12 (+4)
Con 14 (+5)	Int 10 (+3) Cha 19 (+2)



TACTIQUE DU GRELL

Doués en matière d'embuscades, les grells flottent au-dessus des arches ou des entrées de tunnel en attente d'une proie. Quand une victime potentielle passe au-dessous, le grell sort de l'ombre, descend sur sa proie et la frappe de ses tentacules. Contre les individus ou les petits groupes, les grells commencent par *étreinte de tentacule*, suivie par *morsure venimeuse* contre la proie étreinte. Contre des groupes plus importants, un grell affaiblit d'abord ses adversaires avec des *coups de tentacule* avant d'étreindre une cible.

Philosophe grell	Contrôleur d'élite niveau 11
Créature magique aberrante (aveugle) de taille M	1 200 px
Initiative +10	Sens Perception +12 ; vision aveugle 12
Pv 224 ; péril 112	
CA 27 ; Vigueur 21, Réflexes 24, Volonté 23	
Immunités regard ; Résistances électricité 20	
Jets de sauvegarde +2	
VD 1 (maladroit), vol 6 (stationnaire)	
Points d'action 1	
⊕ Coup de tentacule (simple ; à volonté) ♦ poison	
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 3d8 + 5 dégâts, puis la cible est ralentie et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).	
⚡ Lance électrique (simple ; à volonté) ♦ électricité	
Distance 10 ; +14 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts d'électricité, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).	
⚡ Tempête psychique (simple ; recharge [1]) ♦ périmètre, psychique	
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +14 contre Volonté ; 3d8 + 3 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). La tempête psychique prend la forme d'un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre est hébétée (sauvegarde annule).	
⚡ Esprit venimeux (simple ; à volonté) ♦ psychique	
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +15 contre Volonté ; 2d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible doit choisir une cible au hasard pour toute attaque de corps à corps qu'elle effectue (sauvegarde annule).	
Alignement mauvais	Langues profond
Compétences Arcanes +13, Discrétion +20	
For 14 (+7)	Dex 21 (+10) Sag 14 (+7)
Con 16 (+8)	Int 16 (+8) Cha 13 (+6)

TACTIQUE DU PHILOSOPHE GRELL

Généralement, un philosophe grell reste en arrière de la bataille, laissant ses congénères aller au corps à corps. Il recourt à *lance électrique* pour aveugler ses ennemis et à *tempête psychique* contre des adversaires en groupe. Il garde *esprit venimeux* pour le moment où ses adversaires se rapprochent.

CONNAISSANCE DES GRELLS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 15 : les grells sont des chasseurs solitaires et malveillants qui détestent la lumière du soleil et préfèrent rôder sous terre. Ils flottent silencieusement dans les airs et aiment attaquer du dessus, agrippant leurs proies de leurs tentacules venimeux.

RENCONTRES DE GROUPE

La rencontre la plus courante inclut un grell sauvage attendant en embuscade. Parfois, le chef d'une colonie mène un groupe à la recherche de nourriture, d'esclaves ou de connaissances.

Rencontre de niveau 11 (3 100 px)

- ♦ 1 philosophe grell (contrôleur d'élite de niveau 11)
- ♦ 2 grells (soldats d'élite de niveau 7)
- ♦ 4 hommes d'armes troglodytes (sbires de niveau 12)

RÔDANT EN MEUTES DANS LES DONJONS, les gricks sont étonnamment résistants aux dégâts pour des créatures vermiformes.

Grick **Brute niveau 7**
Bête aberrante de taille M 300 px

Initiative +4 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 96 ; **péril** 48
CA 19 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 14, **Volonté** 15
Résistances 5 contre les effets visant la CA
VD 6, escalade 4
⬇ **Coup de tentacule** (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Expert de la prise en tenaille
Le grick bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre un ennemi qu'il prend en tenaille.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +9, Endurance +11
For 18 (+7) **Dex** 13 (+4) **Sag** 14 (+5)
Con 16 (+6) **Int** 2 (-1) **Cha** 7 (+1)

TACTIQUE DU GRICK

Les gricks chassent en meute. Instinctivement, ils se concentrent sur la même proie, s'acharnant dessus et la réduisant en pièce avant de tourner leur attention vers les autres créatures à proximité. Les gricks essayent naturellement de prendre leurs ennemis en tenaille.

Grick dominant **Brute (meneur) niveau 9**
Bête aberrante de taille G 400 px

Initiative +5 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 116 ; **péril** 58
CA 21 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 17, **Volonté** 18
Résistances 5 contre les effets visant la CA
VD 7, escalade 4
⬇ **Coup de tentacule** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, puis la cible est étreinte (jusqu'à évasion) et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

⬇ **Morsure vicieuse** (simple ; à volonté)
Cible étreinte seulement ; réussite automatique ; 1d8 + 5 dégâts.

Expert de la prise en tenaille
Le grick dominant bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre un ennemi qu'il prend en tenaille.

Prise ferme
Les alliés du grick dominant bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre un ennemi qu'il étreint.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +10, Endurance +12
For 20 (+9) **Dex** 13 (+5) **Sag** 15 (+6)
Con 16 (+7) **Int** 2 (+0) **Cha** 7 (+2)

TACTIQUE DU GRICK DOMINANT

Un grick dominant donne d'abord un *coup de tentacule* et étreint son ennemi ; aux rounds suivants, il le mord tout en utilisant *prise ferme* pour permettre aux gricks alliés de déchieter la créature.



CONNAISSANCE DES GRICKS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 15 : un grick attaque avec férocité quand son nid est menacé ou qu'il est affamé (sachant que ce monstre est constamment affamé). Habituellement à chasser en meutes, les gricks sont bien plus dangereux quand ils prennent leur proie en tenaille.

DD 20 : si les proies viennent à manquer sur son terrain de chasse habituel, un grick chasse à la surface de nuit, revenant toujours à son abri avant que la lumière du jour ne brûle ses yeux minuscules.

RENCONTRES DE GROUPE

Les gricks chassent généralement en meute, et certains prédateurs les suivent dans l'espoir de leur voler leurs proies. D'autres créatures aberrantes forcent parfois les gricks à entrer à leur service.

Rencontre de niveau 8 (1 900 px)

- ♦ 1 grick dominant (brute de niveau 9)
- ♦ 3 gricks (brutes de niveau 7)
- ♦ 2 striges sanguinaires (chasseurs de niveau 7)

Rencontre de niveau 9 (2 450 px)

- ♦ 2 gricks dominants (brutes de niveau 9)
- ♦ 1 babélien (contrôleur de niveau 10)
- ♦ 2 berserkers répugnards (soldats de niveau 9)
- ♦ 1 mutilateur répugnard (franc-tireur de niveau 8)

LES GRIFFONS SONT DE MAJESTUEUX PRÉDATEURS AÉRIENS. Ils font leurs nids dans des coins reculés du monde et s'égarent parfois en Féerie. Il y a beaucoup de races de griffons, chacune ayant des ailes en plumes, un bec crochu, des serres aux pattes avant et l'arrière-train d'une créature terrestre.

Les œufs de griffon sont très recherchés, les petits pouvant être dressés pour servir ensuite de montures.

CONNAISSANCE DES GRIFFONS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : il est difficile de dresser les griffons, mais on raconte que les elfes et les éladrins peuvent les contrôler magiquement pour les chevaucher au combat. Par contre, les hippogriffes se laissent facilement monter, même en combat. Pour cette raison, ils sont les montures volantes les plus courantes parmi les races civilisées du monde.

Les hippogriffes se reproduisent naturellement. Croiser un hippogriffe et un cheval donne un autre hippogriffe ou un cheval sauvage. Les hippogriffes sont des montures précieuses, si bien que le vol et la contrebande de petit sont des activités criminelles lucratives.

DD 20 : le nid d'un griffon ne contient en général qu'un ou deux œufs. Les œufs de griffon et d'hippogriffe valent jusqu'à 1 000 po pièce. Ils sont achetés par des excentriques souhaitant exposer la créature en captivité, des félons cherchant un garde redoutable ou des lanceurs de sorts croyant qu'ils peuvent dresser un jeune griffon à l'aide de leur magie.

DD 25 : les griffons de flammegivre sont originaires du Chaos Élémentaire. Ils sont alliés avec les archons de glace et les éfrits les capturent parfois pour les mettre de force à leur service.

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre plutôt les griffons dans la nature, alors qu'ils chassent une proie. Les hippogriffes sont plus souvent des montures. Les griffons de flammegivre peuvent être les compagnons de bataille de créatures élémentaires au service de quelque seigneur élémentaire.

Rencontre de niveau 5 (1 075 px)

- ♦ 3 hippogriffes (francs-tireurs de niveau 5)
- ♦ 1 mage humain (artilleur de niveau 4)
- ♦ 2 gardes humains (soldats de niveau 3)

Rencontre de niveau 5 (1 150 px)

- ♦ 1 hippogriffe auguste (soldat de niveau 5)
- ♦ 1 capitaine forgelier (soldat de niveau 6)
- ♦ 3 soldats forgeliers (soldats de niveau 4)

Rencontre de niveau 6 (1 200 px)

- ♦ 2 griffons (brutes de niveau 7)
- ♦ 2 chevaliers féériques éladrins (soldats de niveau 7)

Rencontre de niveau 20 (15 600 px)

- ♦ 1 griffon de flammegivre (franc-tireur de niveau 20)
- ♦ 1 ghaele de l'hiver (artilleur de niveau 21)
- ♦ 2 archons de feu flamboyants (soldats de niveau 19)
- ♦ 2 archons de glace marteleurs (soldats de niveau 19)

Hippogriffe

Franc-tireur niveau 5

Bête naturelle (monture) de taille G

200 px

Initiative +7 Sens Perception +8

Pv 64 ; péril 32

CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 15, Volonté 13

VD 4, vol 10, vol partiel 15 ; cf. aussi attaque en vol

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+8 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

† Renversement en piqué (simple, uniquement en vol ; à volonté)

L'hippogriffe charge un ennemi de taille M ou inférieure ; +9 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Après son attaque, l'hippogriffe atterrit sur une case inoccupée adjacente à la cible.

† Attaque en vol (simple ; à volonté)

L'hippogriffe se déplace d'un maximum de 10 cases en volant et effectue une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.

Agilité aérienne +1 (quand il est monté par un cavalier allié de niveau 5 ou plus ; à volonté) ♦ monture

Tant qu'il vole, un hippogriffe confère à son cavalier un bonus de +1 à toutes les défenses.

Alignement non aligné Langues –

For 19 (+6)

Dex 17 (+5)

Sag 12 (+3)

Con 16 (+5)

Int 2 (-2)

Cha 8 (+0)

TACTIQUE DE L'HIPPOGRIFFE

Un hippogriffe combat en partie dans les airs et sur terre, commençant généralement la bataille par renversement en piqué. Manquant de la férocité de son cousin plus sauvage, le griffon, l'hippogriffe essaye de s'échapper une fois qu'il est en péril, sauf s'il est maîtrisé par un cavalier.

Hippogriffe auguste

Soldat niveau 5

Bête naturelle (monture) de taille G

200 px

Initiative +7 Sens Perception +8

Pv 66 ; péril 33

CA 21 ; Vigueur 21, Réflexes 19, Volonté 17

VD 4, vol 10, vol partiel 12

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+10 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

† Coup d'aile (interruption immédiate, quand un ennemi adjacent se décale ou se déplace vers une case non adjacente ; à volonté)

+8 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

L'hippogriffe auguste ne peut pas utiliser ce pouvoir quand il vole.

Monture inébranlable (quand l'hippogriffe est monté par un cavalier allié de niveau 5 ou plus ; à volonté) ♦ monture

Quand une attaque oblige l'hippogriffe à se déplacer, il se déplace de 1 case de moins que ce qu'indique l'attaque. Quand une attaque est censée mettre la monture ou son cavalier à terre, l'hippogriffe peut effectuer aussitôt un jet de sauvegarde pour prévenir sa chute ou celle de son cavalier.

Alignement non aligné Langues –

For 21 (+7)

Dex 17 (+5)

Sag 12 (+3)

Con 18 (+6)

Int 2 (-2)

Cha 6 (+0)

TACTIQUE DE L'HIPPOGRIFFE AUGUSTE

L'hippogriffe auguste est alourdi par sa barde métallique et combat plus efficacement au sol.



(De gauche à droite) griffon, hippogriffe et griffon flammegivre

Griffon		Brute niveau 7
Bête naturelle (monture) de taille G		300 px
Initiative +6	Sens Perception +9	
Pv 98 ; péril 49 ; cf. aussi <i>frénésie sanguinaire</i>		
CA 18 ; Vigueur 19, Réflexes 15, Volonté 14 ; cf. aussi <i>frénésie sanguinaire</i>		
Immunités terreur (quand il est en péril uniquement)		
VD 6, vol 10, vol partiel 15		
⬆ Griffes (simple ; à volonté)		
+10 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.		
⬇ Charge féroce (quand le griffon est monté par un cavalier allié de niveau 7 ou plus ; à volonté) ♦ monture		
Lorsqu'il charge, le griffon effectue deux attaques de griffes en plus de l'attaque de charge de son cavalier.		
Frénésie sanguinaire (seulement quand le griffon est en péril)		
Le griffon peut entreprendre une action de mouvement supplémentaire à chaque tour de jeu. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et subit un malus de -2 à toutes les défenses.		
Charge tonnerre (simple, seulement en vol ; à volonté)		
Quand le griffon charge, il bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'attaque au lieu du bonus normal de +1.		
Alignement non aligné	Langues –	
For 20 (+8)	Dex 16 (+6)	Sag 12 (+4)
Con 18 (+7)	Int 2 (-1)	Cha 6 (+1)

Griffon de flammegivre		Franc-tireur niveau 20
Bête élémentaire (froid, monture) de taille G		2 800 px
Initiative +17	Sens Perception +14	
Pv 186 ; péril 93		
CA 35 ; Vigueur 37, Réflexes 33, Volonté 32		
Résistances feu 10, froid 10		
VD 5, vol 10, vol partiel 15 ; cf. aussi <i>attaque en vol</i>		
⬆ Morsure (simple ; à volonté) ♦ froid		
+25 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts plus 1d10 dégâts de froid.		
⬇ Attaque en vol (simple ; à volonté)		
Le griffon de flammegivre se déplace jusqu'à 10 cases en volant et effectue une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement, qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.		
⬅ Décharge de flammegivre (simple ; débute non chargé ; se recharge après avoir touché deux fois avec une attaque de morsure) ♦ feu		
Décharge de proximité 5 ; +23 contre Réflexes ; 2d10 + 5 dégâts de feu.		
⬅ Résistance du cavalier (quand le griffon est monté par un cavalier allié de niveau 20 ou plus ; à volonté) ♦ monture		
Le griffon de flammegivre confère à son cavalier une résistance 10 au feu et au froid.		
Alignement non aligné	Langues –	
For 24 (+17)	Dex 20 (+15)	Sag 18 (+14)
Con 18 (+14)	Int 4 (+7)	Cha 10 (+10)

TACTIQUE DU GRIFFON

Un griffon commence la plupart des combats en s'envolant (s'il n'est pas déjà dans les airs), utilisant sa *charge tonnerre* pour fondre sur ses adversaires et les déchiqueter de ses griffes. Après avoir attaqué, il fait un cercle avant de piquer à nouveau. Les griffons sont insensibles à la terreur une fois en péril, combattant jusqu'à la mort dans une frénésie brutale.

TACTIQUE DU GRIFFON DE FLAMMEGIVRE

Un griffon de flammegivre effectue une *attaque en vol* pour fondre sur un ennemi avant de se poser. La morsure de la créature absorbe la chaleur corporelle de la cible, faisant luire sa corne d'une flamme bleutée. Après avoir pris assez de chaleur, le griffon de flammegivre peut libérer l'énergie depuis sa bouche dans une décharge de feu.

VERSÉES DANS LES ARTS DE LA MAGIE NOIRE et des malédictions, les guenaudes servent parfois de puissantes créatures mauvaises au titre de conseillères et de devineresses. Fées cruelles et dangereuses, elles hantent la Féerie et les régions reculées du monde. La plupart se conduisent en véritables despotes, houspillant des monstres plus faibles et fomentant de vils complots contre les mortels qui ont le malheur de vivre non loin.

CONNAISSANCE DES GUENAUDES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les guenaudes connaissent bien souvent de noirs rituels qui leur permettent de scruter des lieux lointains, d'entrevoir l'avenir, de manipuler le climat ou de maudire ceux qui les courroucent. Elles se regroupent en cercles qui leur permettent de combiner leur savoir en matière de rituels.

DD 20 : les guenaudes sont les manifestations de la laideur de la nature, un peu comme les éladrins et les elfes incarnent la beauté de celle-ci. Misérables et intrigantes, elles cherchent à anéantir tous ceux qui mènent une existence épanouie. Elles aiment accumuler des trésors et offrent bien souvent connaissances et prisonniers en échange d'objets précieux.

RENCONTRES DE GROUPE

Les guenaudes sont parfois à la tête de créatures stupides comme des trolls et des ogres, à moins qu'elles ne soient au service d'êtres puissants, comme des géants.

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

- ♦ 2 guenaudes hurlantes (contrôleurs de niveau 7)
- ♦ 2 fléaux démoniaques gnolls (brutes de niveau 8)
- ♦ 2 démons barluras (brutes de niveau 8)

Rencontre de niveau 10 (2 600 px)

- ♦ 1 guenaude des marais (franc-tireur de niveau 10)
- ♦ 1 basilic œil-de-venin (artilleur de niveau 10)
- ♦ 2 tertres errants (brutes de niveau 9)
- ♦ 2 trolls (brutes de niveau 9)



Guenaude hurlante

Humanoïde féérique de taille M

Contrôleur niveau 7

300 px

Initiative +7

Sens Perception +10 ; vision nocturne

Chuchotements funestes (psychique) aura 5 ; un ennemi qui finit son tour de jeu dans l'aura subit 1d6 dégâts psychiques.

Pv 83 ; péril 41 ; cf. aussi *cri de douleur*

CA 21 ; Vigueur 20, Réflexes 19, Volonté 18

Résistances tonnerre 10

VD 6 ; cf. aussi *éclipse féérique*

⬇ Bâton (simple ; à volonté) ♦ arme

+9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

⬅ Hurlement (simple ; à volonté) ♦ tonnerre

Décharge de proximité 5 ; +10 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 3 cases.

⬅ Cri de douleur (simple ; se recharge quand la guenaude est en péril pour la première fois) ♦ tonnerre

Décharge de proximité 5 ; +8 contre Vigueur ; 3d6 + 4 dégâts de tonnerre, ou 3d6 + 9 dégâts de tonnerre si la guenaude hurlante est en péril. Échec : demi-dégâts.

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose

La guenaude hurlante est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'une vieille femme de taille M de n'importe quelle race humanoïde (cf. *Change-forme*, page 280).

Éclipse féérique (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation

La guenaude hurlante peut se téléporter de 10 cases.

Alignement mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Bluff +11, Intimidation +11, Intuition +10, Nature +10

For 18 (+7)

Dex 18 (+7)

Sag 15 (+5)

Con 19 (+7)

Int 12 (+4)

Cha 16 (+6)

Équipement bâton

TACTIQUE DE LA GUENAUDE HURLANTE

La guenaude hurlante préfère se tenir à distance, attaquant d'abord au moyen de son *cri de douleur* avant de recourir à *hurlement*. Quand elle est acculée, elle utilise *éclipse féérique* pour s'enfuir.

Guenaude des marais

Humanoïde féérique (aquatique) de taille M

Franc-tireur niveau 10

500 px

Initiative +11

Sens Perception +7 ; vision nocturne

Présence insalubre aura 3 ; les ennemis pris dans l'aura ne regagnent que la moitié des points de vie habituels quand ils dépendent des récupérations.

Pv 107 ; péril 53 ; cf. aussi *griffes perforantes*

CA 24 ; Vigueur 23, Réflexes 21, Volonté 19

VD 8 (déplacement marécageux), nage 8

⬇ Griffes (simple ; à volonté)

+15 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

⬅ Griffes perforantes (simple ; se recharge quand la guenaude est en péril pour la première fois)

La guenaude des marais effectue deux attaques de griffes contre la même cible ; si les deux touchent, elle lui inflige 5 dégâts supplémentaires.

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose

La guenaude des marais est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'une belle jeune femme de race elfe, demi-elfe, éladrine ou humaine (cf. *Change-forme*, page 280).

Charge fuyante

La guenaude des marais se décale de 2 cases après avoir chargé.

Alignement mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Discrétion +14, Intimidation +12, Nature +12

For 22 (+11)

Dex 18 (+9)

Sag 15 (+7)

Con 19 (+9)

Int 12 (+6)

Cha 14 (+7)

TACTIQUE DE LA GUENAUDE DES MARAIS

La guenaude des marais lacère ses proies en portant une série d'attaques éclair, usant de *charge fuyante* pour se déplacer entre ses ennemis.



Tormante

Tormante Chasseur niveau 14
Humanoïde féérique de taille M 1 000 px

Initiative +15 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Lincol nocturne aura 5 ; toute leur vive prise dans l'aura est réduite à une leur faible, et une leur faible laisse place à l'obscurité.
Pv 109 ; **péril** 54
CA 27 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 26
VD 8

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté) ♦
+19 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts. Si la tormante jouit d'un avantage de combat contre la cible, cette dernière est également étourdie (sauvegarde annule).

⊕ **Invasion onirique** (simple ; à volonté) ♦ **psychique**
La tormante se rend dans l'espace d'une créature étourdie ou inconsciente et l'attaque ; +18 contre Volonté ; 3d6 + 4 dégâts psychiques, et la tormante disparaît dans l'esprit de la cible. Alors, elle est retirée du jeu et ne fait rien de ses tours de jeu suivants, si ce n'est infliger 3d6 + 4 dégâts psychiques à la cible (pas de jet d'attaque nécessaire). Tant que la cible est étourdie ou inconsciente, la tormante ne peut être attaquée. Dès lors que la cible n'est plus étourdie ou inconsciente (ou encore si elle meurt), la tormante réapparaît dans une case adjacente, mais est immatérielle jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

⊕ **Vague de sommeil** (simple ; recharge [1]) ♦ **psychique, sommeil**
Décharge de proximité 5 ; +17 contre Volonté ; 1d8 + 3 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). **Premier jet de sauvegarde raté** : la cible est inconsciente (pas de sauvegarde).

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ **métamorphose**
La tormante est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'une vieille femme de taille M de n'importe quelle race humanoïde (cf. *Change-forme*, page 280).

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
Compétences Arcanes +14, Bluff +16, Discrétion +16, Intimidation +16
For 22 (+13) **Dex** 18 (+11) **Sag** 17 (+10)
Con 19 (+11) **Int** 14 (+9) **Cha** 18 (+11)

TACTIQUE DE LA TORMANTE

La tormante utilise son pouvoir de *change-forme* pour adopter une apparence inoffensive et attirer ses ennemis à portée de sa *vague de sommeil*. Elle s'insinue ensuite dans les songes d'une victime inconsciente pour annihiler son esprit au moyen de cauchemars, le plus souvent pendant que ses sbires ou alliés empêchent quiconque d'intervenir.

Guenaude du trépas

Soldat niveau 18

Humanoïde féérique de taille M

2 000 px

Initiative +15 **Sens** Perception +12 ; vision nocturne

Pv 171 ; **péril** 85 ; cf. aussi *absorption de la vie*

CA 34 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 31, **Volonté** 32

Résistances nécrotique 10

VD 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

+24 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts nécrotiques, puis la cible est marquée et ne peut dépenser de récupérations ou regagner des points de vie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la guenaude du trépas.

⊕ **Absorption de la vie** (simple ; recharge [2]) ♦ **guérison, nécrotique**

Décharge de proximité 3 ; +22 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts psychiques, et la guenaude du trépas regagne 5 points de vie par créature que l'attaque a blessée.

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ **métamorphose**

La guenaude du trépas est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'une femme de taille M de n'importe quelle race humanoïde (cf. *Change-forme*, page 280).

Alignement mauvais

Langues commun, elfique

Compétences Bluff +19, Intimidation +19, Intuition +17, Nature +17

For 25 (+16)

Dex 18 (+13)

Sag 17 (+12)

Con 19 (+13)

Int 16 (+12)

Cha 20 (+14)

TACTIQUE DE LA GUENAUDE DU TRÉPAS

La guenaude du trépas aime se battre au corps à corps et utilise *absorption de la vie* aussi souvent que possible.



Guenaude du trépas

LES HALFELINS CONSTITUENT UNE RACE CIVILISÉE d'humanoïdes courageux et ingénieux qui vivent bien souvent sur les cours d'eau et que de nombreux royaumes accueillent à bras ouverts. Malgré leur petite taille, ils sont solides et intrépides.

Ils vivent parmi les autres races civilisées, mais se regroupent aussi en petites communautés s'installant en bord de rivière, vivant de la pêche et profitant du cours d'eau pour se déplacer.

CONNAISSANCE DES HALFELINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les halfelins sont des nomades pleins de ressources qui ont fait des cours d'eau du monde leurs routes préférées. Ils sont amicaux et s'intègrent parfaitement parmi les étrangers, tout en se montrant très protecteurs vis-à-vis des leurs. Ils ont la réputation d'être particulièrement hospitaliers, mais aussi de commettre des larcins.

Frondeur halfelin

Humanoïde naturel de taille P

Artilleur niveau 1

100 px

Initiative +4 Sens Perception +5

Pv 22 ; péril 11

CA 15 ; Vigueur 12, Réflexes 15, Volonté 13 ; cf. aussi *réflexes éclair*

Jets de sauvegarde +5 contre les effets de terreur

VD 6

⚔ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme
+4 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.

🏹 Fronde (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

🌧 Pluie de pierres (simple ; recharge ☼ ☼) ♦ arme

Le frondeur halfelin effectue trois attaques de fronde, chacune s'accompagnant d'un malus de -2 au jet d'attaque.

Avantage de combat

Les attaques à distance du frondeur halfelin infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Réflexes éclair

Le frondeur halfelin bénéficie d'un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Deuxième chance (interruption immédiate, lorsque le halfelin est censé être touché par une attaque ; rencontre)

Le frondeur halfelin oblige l'attaquant à relancer son jet d'attaque et à tenir compte du nouveau résultat.

Sniper

Un frondeur halfelin caché qui rate une attaque à distance reste caché.

Alignement au choix

Langues commun, une au choix

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Larcin +11

For 12 (+1) Dex 18 (+4) Sag 11 (+0)

Con 10 (+0) Int 10 (+0) Cha 14 (+2)

Équipement armure de cuir, dague, fronde et 20 billes

TACTIQUE DU FRONDEUR HALFELIN

Les frondeurs halfelins aiment tendre des embuscades, usant de Discrétion pour jouir d'un avantage de combat et de leur pouvoir de sniper pour rester cachés. Une fois repérés, ils se mettent à l'abri et bombardent leurs ennemis de billes de fronde en restant à distance respectable.

Gaillard halfelin

Sbire niveau 2

Humanoïde naturel de taille P

31 px

Initiative +3 Sens Perception +5

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 16 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 14 ; cf. aussi *réflexes éclair*

Jets de sauvegarde +5 contre les effets de terreur

VD 6

⚔ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme
+7 contre CA ; 4 dégâts.

🏹 Fronde (simple ; à volonté) ♦ arme
Distance 10/20 ; +7 contre CA ; 4 dégâts.

Réflexes éclair

Le gaillard halfelin bénéficie d'un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Deuxième chance (interruption immédiate, lorsque le halfelin est censé être touché par une attaque ; rencontre)

Le gaillard halfelin oblige l'attaquant à relancer son jet d'attaque et à tenir compte du nouveau résultat.

Alignement au choix

Langues commun, une au choix

Compétences Acrobaties +10, Larcin +10

For 11 (+1) Dex 15 (+3) Sag 9 (+0)

Con 10 (+1) Int 10 (+1) Cha 14 (+3)

Équipement armure de cuir, épée courte, fronde et 20 billes

TACTIQUE DU GAILLARD HALFELIN

Les gaillards halfelins ne sont pas des pleutres et font donc de bons gardes. Ils utilisent *deuxième chance* lorsqu'ils subissent une attaque leur infligeant des dégâts.

Voleur halfelin

Franco-tireur niveau 2

Humanoïde naturel de taille P

125 px

Initiative +6 Sens Perception +1

Pv 34 ; péril 17

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 14 ; cf. aussi *réflexes éclair*

Jets de sauvegarde +5 contre les effets de terreur

VD 6 ; cf. aussi *attaque de corps à corps mobile*

⚔ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme
+7 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

🏹 Dague (simple ; à volonté) ♦ arme
Distance 5/10 ; +7 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

✚ **Attaque de corps à corps mobile** (simple ; à volonté)

Le voleur halfelin peut se déplacer jusqu'à 3 cases et effectuer une attaque de corps à corps de base à n'importe quel moment de son déplacement. Il ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de son attaque.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps du voleur halfelin infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Réflexes éclair

Le voleur halfelin bénéficie d'un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Deuxième chance (interruption immédiate, lorsque le halfelin est censé être touché par une attaque ; rencontre)

Le voleur halfelin oblige l'attaquant à relancer son jet d'attaque et à tenir compte du nouveau résultat.

Alignement au choix

Langues commun, une au choix

Compétences Acrobaties +11, Discrétion +9, Larcin +11

For 12 (+2) Dex 16 (+4) Sag 11 (+1)

Con 10 (+1) Int 10 (+1) Cha 14 (+3)

Équipement armure de cuir, 4 dagues, outils de cambrioleur

TACTIQUE DU VOLEUR HALFELIN

Les voleurs halfelins comptent sur leur Discrétion pour bénéficier de l'effet de surprise et jouir d'un avantage de combat. S'ils ne sont pas en mesure de surprendre leurs ennemis, ils portent des attaques éclair, cherchant à les prendre en tenaille tout en évitant les coups.

Vagabond halfelin

Chasseur niveau 6

Humanoïde naturel de taille P

250 px

Initiative +11 Sens Perception +8

Pv 52 ; péril 26

CA 18 ; Vigueur 14, Réflexes 17, Volonté 15 ; cf. aussi *bouclier de meute* et *réflexes éclair*

Jets de sauvegarde +5 contre les effets de terreur

VD 6

⬇ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme, poison
+10 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et le vagabond halfelin effectue une attaque secondaire. *Attaque secondaire* : +8 contre Vigueur ; la cible subit 3 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

✂ Arbalète de poing (simple ; à volonté) ♦ arme, poison
Distance 10/20 ; +10 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et le vagabond halfelin effectue une attaque secondaire. *Attaque secondaire* : +8 contre Vigueur ; la cible subit 3 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Chute en douceur

Si le vagabond halfelin tombe, réduisez la distance de sa chute de 6 mètres pour déterminer les dégâts subis.

Bouclier de meute

Le vagabond halfelin bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et en Réflexes si une créature lui est adjacente. Ce bonus passe à +4 si plusieurs créatures lui sont adjacentes.

Réflexes éclair

Le vagabond halfelin bénéficie d'un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Deuxième chance (interruption immédiate, lorsque le halfelin est censé être touché par une attaque ; rencontre)

Le vagabond halfelin oblige l'attaquant à relancer son jet d'attaque et à tenir compte du nouveau résultat.

Alignement au choix

Langues commun, une au choix

Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +9, Connaissance de la rue +10, Discrétion +12, Larcin +14

For 12 (+4) Dex 18 (+7) Sag 10 (+3)

Con 10 (+3) Int 10 (+3) Cha 15 (+5)

Équipement armure de cuir, épée courte empoisonnée, arbalète de poing et 10 carreaux empoisonnés, outils de cambrioleur



TACTIQUE DU VAGABOND HALFELIN

Les vagabonds halfelins parcourent les milieux urbains et sauvages, détestant les gens de leurs biens. Ils se positionnent en hauteur pour effectuer des attaques d'arbalète avant de sauter sur leurs adversaires et de les frapper à coups d'épée courte. Ils restent près de leurs alliés et ennemis pour profiter de *bouclier de meute*. Habituellement, ils prennent la fuite quand ils sont en péril, laissant sur place leurs adversaires empoisonnés.

RENCONTRES DE GROUPE

Les halfelins évoluent généralement en clans homogènes ou en petits groupes de bandits. Il leur arrive de domestiquer des animaux, qui leur servent de compagnons et de gardiens.

Rencontre de niveau 2 (625 px)

- ♦ 4 gaillards halfelins (sbires de niveau 2)
- ♦ 1 voleur halfelin (franc-tireur de niveau 2)
- ♦ 2 drakes de garde (brutes de niveau 2)
- ♦ 1 nuée de drakes crocheteux (soldat de niveau 2)

Rencontre de niveau 2 (700 px)

- ♦ 2 frondeurs halfelins (artilleurs de niveau 1)
- ♦ 2 voleurs halfelins (francs-tireurs de niveau 2)
- ♦ 2 drakes de garde (brutes de niveau 2)

Rencontre de niveau 6 (1 350 px)

- ♦ 4 vagabonds halfelins (chasseurs de niveau 6)
- ♦ 2 berserkers humains (brutes de niveau 4)

HARPIE

LES HARPIES UTILISENT LEUR DOUX CHANT POUR ENVOÛTER leurs victimes avant de les déchiqueter à l'aide de leurs griffes. Elles aiment les régions lugubres et sauvages, comme les marais, bad-lands et autres brousses. Toutefois, on les trouve aussi dans les ruines, les cavernes et sur les littoraux rocaillieux.

Harpie		Contrôleur niveau 6
Humanoïde féérique de taille M		250 px
Initiative +5	Sens Perception +5	
Pv 71 ; péril 35		
CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 17, Volonté 19		
Résistances tonnerre 10		
VD 6, vol 8 (maladroit)		
⬇️ Griffes (simple ; à volonté)		
+11 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.		
⬅️ Chant captivant (simple ; maintien [mineure] ; à volonté) ♦ charme		
Explosion de proximité 10 ; les créatures assourdies sont immunisées ; +12 contre Volonté ; la cible est tirée de 3 cases et immobilisée (sauvegarde annule). Lorsque la harpie maintient le pouvoir, toute cible qui ne s'est pas encore sauvegardée contre l'effet est tirée de 3 cases et immobilisée (sauvegarde annule).		
⬅️ Cri mortel (simple ; recharge ⚡️ ⚡️ ⚡️) ♦ tonnerre		
Explosion de proximité 4 ; +12 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
Alignement mauvais	Langues commun	
Compétences Discrétion +10		
For 15 (+5)	Dex 15 (+5)	Sag 14 (+5)
Con 15 (+5)	Int 10 (+3)	Cha 19 (+7)

TACTIQUE DE LA HARPIE

La harpie use de *chant captivant* pour attirer ses ennemis. Maladroite en vol, elle se pose et effectue des attaques de griffes contre la cible la plus isolée. Elle utilise aussi *cri mortel* contre les autres ennemis qui s'approchent d'un peu trop près et s'envole quand elle est confrontée à plusieurs adversaires.

Harpie brûle-sang		Soldat niveau 9
Humanoïde féérique de taille M		400 px
Initiative +10	Sens Perception +11	
Chant brûlant (feu) aura 20 ; les ennemis pris dans l'aura au début de leur tour de jeu subissent 5 dégâts de feu (les créatures assourdies sont immunisées).		
Pv 100 ; péril 50		
CA 25 ; Vigueur 23, Réflexes 22, Volonté 23		
Résistances feu 10		
VD 6, vol 8 (maladroit)		
⬇️ Griffes (simple ; à volonté)		
+14 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts plus 1d8 dégâts de feu.		
⬅️ Nuage de cendres (simple ; recharge ⚡️ ⚡️ ⚡️) ♦ feu		
La harpie brûle-sang vomit un nuage de cendres brûlantes. Décharge de proximité 3 ; +12 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts de feu, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).		
Alignement mauvais	Langues commun	
For 15 (+6)	Dex 18 (+8)	Sag 14 (+6)
Con 20 (+9)	Int 12 (+5)	Cha 21 (+9)

TACTIQUE DE LA HARPIE BRÛLE-SANG

La harpie brûle-sang utilise *chant brûlant* pour faire bouillir le sang de ses ennemis tout en crachant un *nuage de cendres* pour aveugler ceux qui s'approchent d'elle.



CONNAISSANCE DES HARPIES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : il existe des harpies femelles, et d'autres mâles. Tous deux partagent le même nid dans le but de se reproduire, mais une fois les œufs pondus, le mâle part et laisse la femelle élever les petits. C'est pour cette raison que l'on croise rarement des groupes mixtes.

DD 20 : selon les légendes, les harpies descendraient d'une sorcière elfe maléfique qui prenait souvent la forme d'un aigle doré pour espionner ses sujets. Un héros la força à partir en exil et brisa la tiare magique qui lui permettait de se métamorphoser. La reine elfe et ses enfants terribles furent alors maudits et condamnés à prendre une forme mi-aviaire jusqu'à la fin de leurs jours. Le *chant captivant* des harpies est l'héritage des sinistres enchantements dont la reine usait contre son peuple.

RENCONTRES DE GROUPE

Les harpies sont cruelles, malicieuses et dominatrices, si bien qu'elles collaborent rarement avec d'autres créatures. Toutefois, il leur arrive d'accepter de servir de puissants monstres ou félons au titre d'éclaireurs, espions ou assassins.

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

- ♦ 3 harpies (contrôleurs de niveau 6)
- ♦ 2 diables à piquants (francs-tireurs de niveau 6)

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

- ♦ 1 harpie brûle-sang (soldat de niveau 9)
- ♦ 3 maraudeurs gnolls (brutes de niveau 6)
- ♦ 2 hyènes démoniaques ricanantes (brutes de niveau 7)

Rencontre de niveau 8 (1 850 px)

- ♦ 2 harpies (contrôleurs de niveau 6)
- ♦ 1 prêtre sahuagin (artilleur de niveau 8)
- ♦ 3 pillards sahuagins (soldats de niveau 6)

HOMME-LÉZARD

LES HOMMES-LÉZARDS RÉSIDENT DANS LES MARAIS, les marécages et autres boursiers. Ils se nourrissent de la faune et la flore locales, et repoussent ou tuent ceux qui pénètrent sur leur territoire sans y être invités. Certains hommes-lézards particulièrement cruels et sauvages capturent et dévorent d'autres créatures humanoïdes. Ils lancent des incursions éclair sur les terres civilisées les plus proches pour ramener de quoi alimenter leurs festins.

Les hommes-lézards sont des nageurs exceptionnels et plongent souvent à l'eau pour traquer leur proie ou fuir leurs poursuivants. Ils peuvent aisément retenir leur souffle jusqu'à dix minutes.

Il existe de nombreuses variétés d'hommes-lézards, notamment les vertécailles (l'espèce la plus courante) et les noirécailles. Les noirécailles sont des brutes épaisses qui occupent souvent les mêmes marais que leurs petits cousins. Il arrive qu'une tribu noirécaille soit ennemie d'une tribu vertécaille, mais le plus souvent, les deux espèces collaborent, voire se mélangent au sein d'un même village. Les noirécailles sont rarement à la tête de tribus mixtes, car ils sont tout bonnement trop stupides pour cette fonction, mais ils participent fréquemment aux incursions et assurent la protection rapprochée du chef de tribu ou du mystique palustre.

CONNAISSANCE DES HOMMES-LÉZARDS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les hommes-lézards préfèrent les climats humides. On les rencontre dans les marais, jungles et marécages chauds et tempérés, et plus rarement dans un réseau souterrain inondé. Ils marchendent ou troquent parfois avec des humanoïdes en qui ils ont confiance (surtout des halfelins), notamment pour leurs produits finis. En revanche, les tribus qui chassent d'autres humanoïdes ont peu de chances de commercer de la sorte.

DD 20 : les hommes-lézards éclosent et atteignent vite l'âge adulte, qui se situe aux alentours des deux ans. La tribu entretient une couveuse commune dans laquelle elle renferme tous ses œufs. Les jeunes hommes-lézards sont élevés par toute la tribu. Les relations familiales au sens strict n'existent pas au sein de leur société. Leur système est patriarcal, les membres les plus puissants de la tribu se retrouvant naturellement chefs, conseillés par les chamans et autres mystiques.

DD 25 : les hommes-lézards ne vénèrent aucun divinité connue, mais les tribus de grande taille octroient souvent d'elles-mêmes le statut de dieu vivant à l'un des leurs. Ce personnage devient alors le roi lézard. Ce dernier est généralement doté d'une force, d'une férocité et d'une ruse exceptionnelles, et peut être corrompu par des influences originelles ou démoniaques. Des créatures reptiliennes plus puissantes comme les dragons usurpent parfois cette fonction et se retrouvent à la tête d'une tribu qui leur est dévouée.

RENCONTRES DE GROUPE

Insulaires et farouches, les hommes-lézards s'allient rarement avec d'autres humanoïdes. Il leur arrive en revanche fréquemment de dresser des créatures reptiliennes telles que des béhémoths, des crocodiles ou des drakes, ou de servir de puissants monstres comme des dragons.

Rencontre de niveau 4 (900 px)

- ♦ 2 chasseurs vertécailles (francs-tireurs de niveau 4)
- ♦ 2 crocodiles broyeurs (soldats de niveau 4)
- ♦ 1 horreur grimpante (contrôleur de niveau 5)

Rencontre de niveau 6 (1 300 px)

- ♦ 1 mystique palustre vertécaille (contrôleur de niveau 6)
- ♦ 2 cogneurs noirécailles (brutes de niveau 6)
- ♦ 1 sarbacanier vertécaille (chasseur de niveau 5)
- ♦ 2 chasseurs vertécailles (francs-tireurs de niveau 4)



(De gauche à droite) mystique palustre vertécaille, cogneur noirécaille, chasseur vertécaille, sarbacanier vertécaille

Chasseur vertécaille		Franc-tireur niveau 4
Humanoïde naturel (reptile) de taille M		175 px
Initiative +6	Sens Perception +8	
Pv 54 ; péril 27		
CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 14, Volonté 13		
VD 6 (déplacement marécageux)		
⊕ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme		
+9 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.		
⊕ Attaque tactique (simple ; à volonté) ♦ arme		
Le chasseur vertécaille se décale et effectue une attaque de base de corps à corps.		
Alignement non aligné	Langues draconique	
Compétences Athlétisme +10, Nature +8		
For 17 (+5)	Dex 15 (+4)	Sag 12 (+3)
Con 14 (+4)	Int 8 (+1)	Cha 8 (+1)
Équipement bouclier léger, lance		

TACTIQUE DU CHASSEUR VERTÉCAILLE

Les chasseurs vertécailles ont l'habitude de poser des pièges et de tendre des embuscades. Au combat, ils recourent à leur *attaque tactique* pour pouvoir prendre l'ennemi en tenaille.

Sarbacanier vertécaille		Chasseur niveau 5
Humanoïde naturel (reptile) de taille M		200 px
Initiative +10	Sens Perception +9	
Pv 50 ; péril 25		
CA 18 ; Vigueur 14, Réflexes 17, Volonté 14		
VD 6 (déplacement marécageux)		
⚔ Gourdin (simple ; à volonté) ♦ arme		
+10 contre CA ; 1d6 + 1 dégâts.		
✂ Sarbacane (simple ; à volonté) ♦ arme, poison		
La sarbacane se charge au prix d'une action mineure ; distance 6/12 ; +10 contre CA ; 1 dégât et le sarbacanier vertécaille effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +8 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).		
Sniper		
Un sarbacanier vertécaille caché qui rate une attaque à distance reste caché.		
Alignement non aligné	Langues draconique	
Compétences Athlétisme +8, Discretion +11		
For 13 (+3)	Dex 18 (+6)	Sag 15 (+4)
Con 14 (+4)	Int 8 (+1)	Cha 8 (+1)
Équipement gourdin, sarbacane et 20 fléchettes empoisonnées.		

TACTIQUE DU SARBACANIER VERTÉCAILLE

Les sarbacaniers vertécailles se dissimulent dans la végétation pour attaquer l'ennemi à distance, comptant sur leur discrétion et leur pouvoir de *sniper* pour rester cachés.

Mystique palustre vertécaille		Contrôleur (meneur) niveau 6
Humanoïde naturel (reptile) de taille M		250 px
Initiative +4	Sens Perception +7	
Bénédiction palustre (guérison) aura 5 ; les alliés qui débutent leur tour de jeu dans l'aura regagnent 3 points de vie.		
Pv 70 ; péril 35		
CA 19 ; Vigueur 15, Réflexes 14, Volonté 19		
VD 6 (déplacement marécageux)		
⚔ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme		
+7 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.		
✂ Poigne du marais (simple ; rencontre) ♦ périmètre		
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +9 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Le périmètre est considéré comme un marais (terrain difficile) jusqu'à la fin de la rencontre.		
✂ Nuage de fange (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ poison		
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +9 contre Vigueur ; 2d8 + 4 dégâts de poison, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mystique palustre.		
Alignement non aligné		Langues draconique
Compétences Athlétisme +10, Nature +12		
For 15 (+5)	Dex 13 (+4)	Sag 19 (+7)
Con 14 (+5)	Int 10 (+3)	Cha 12 (+4)
Équipement lance, cuirasse d'os		

TACTIQUE DU MYSTIQUE PALUSTRE VERTÉCAILLE

Le mystique palustre débute généralement l'affrontement par une *poigne du marais*, pour immobiliser les ennemis et créer un terrain difficile que ses alliés vont pouvoir traverser impunément. Il reste proche de ces derniers, afin qu'ils bénéficient de son aura de *bénédiction palustre*, tout en attaquant avec sa lance et en produisant des *nuages de fange* quand il le peut.

Cogneur noirécaille		Brute niveau 6
Humanoïde naturel (reptile) de taille G		250 px
Initiative +6	Sens Perception +9	
Pv 86 ; péril 43		
CA 18 ; Vigueur 19, Réflexes 16, Volonté 14		
VD 8 (déplacement marécageux)		
Ⓢ Massue (simple ; à volonté) ♦ arme		
Allonge 2 ; +9 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.		
Ⓢ Coup de queue (simple ; à volonté)		
+7 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.		
Alignement non aligné	Langues draconique	
Compétences Athlétisme +14		
For 22 (+9)	Dex 16 (+6)	Sag 12 (+4)
Con 16 (+6)	Int 5 (+0)	Cha 6 (+1)
Équipement massue		

TACTIQUE DU COGNEUR NOIRÉCAILLE

Le cogneur noirécaille pulvérise ses ennemis avec sa massue en les ramenant si possible à portée de ses alliés. Il se sert de son *coup de queue* pour effectuer des attaques d'opportunité.

LES HOMONCULES SONT DES CRÉATURES ARTIFICIELLES mineures chargées de protéger des lieux, objets ou individus précis. Ils ne mangent pas et ne dorment pas, et peuvent donc veiller indéfiniment.

Les homuncules saisissent des ordres relativement complexes et suivent leurs instructions sans songer à leur propre sécurité (sauf si on leur ordonne d'éviter de subir des dégâts).



GARDE

L'homuncule peut être lié à une zone, une créature ou un objet précis, qu'il protégera au prix de sa vie si nécessaire. La création de ce lien demande 1 minute et ne peut être entreprise que par le créateur de l'animé ou son nouveau propriétaire (désigné par le créateur). L'homuncule gagne certains avantages et pouvoirs découlant du rôle qu'il est censé jouer (cf. profil de chacun).

Garde de zone : une zone spécifique de 5 cases de côté maximum.

Garde de créature : une créature spécifique ; habituellement (mais pas toujours) son créateur.

Garde d'objet : un objet de n'importe quelle taille, mais ne pesant pas plus de 25 kilos.

Éclaireur d'argile

Chasseur niveau 2

Animé naturel (créature artificielle, homuncule) de taille P 125 px

Initiative +7 Sens Perception +6 ; vision dans le noir

Pv 31 ; péril 15

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 15

Immunités maladie, poison

VD 6, vol 3 (maladroit)

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison

+3 contre CA ; 1d6 dégâts, et l'homuncule effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +2 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). Cf. aussi *garde d'objet*.

➤ Contact mental (simple ; à volonté) ♦ psychique

Distance 10 ; +5 contre Réflexes ; 1d6 + 3 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule) ; cf. aussi *garde d'objet*.

Garde d'objet

L'éclaireur d'argile bénéficie d'un bonus de +4 aux jets d'attaque contre les cibles qui sont adjacentes à l'objet dont il a la garde ou le portent (cf. encart).

Invisibilité limitée ♦ illusion

L'éclaireur d'argile est invisible pour les créatures hébétées.

Détournement (interruption immédiate, quand l'homuncule est la cible d'une attaque de corps à corps ou à distance ; à volonté)

L'éclaireur d'argile effectue une attaque contre l'attaquant : +4 contre Volonté ; l'attaque déclenchante vise en fait une créature adjacente à l'éclaireur d'argile (au choix du monstre).

Alignement non aligné

Langues –

Compétences Discrétion +8

For 10 (+1)

Dex 15 (+3)

Sag 10 (+1)

Con 13 (+2)

Int 10 (+1)

Cha 16 (+4)

TACTIQUE DE L'ÉCLAIREUR D'ARGILE

L'éclaireur d'argile est souvent chargé de protéger un objet.

Il tente de ne pas se montrer jusqu'à ce qu'il passe à l'attaque, préférant user de *contact mental* pour hébéter ses ennemis (et ainsi devenir invisible à leurs yeux). Il tente ensuite de mordre une créature qui ne peut le voir tout en comptant sur *détournement* pour se protéger.

Protecteur de fer

Soldat niveau 3

Animé naturel (créature artificielle, homuncule) de taille M 150 px

Initiative +5 Sens Perception +6 ; vision dans le noir

Pv 47 ; péril 23

CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 15, Volonté 13

Immunités maladie, poison

VD 6

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+8 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

⊕ **Garde de créature** (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent attaque la créature protégée par le protecteur de fer ; à volonté)

Le protecteur de fer effectue une attaque de morsure contre l'ennemi (cf. encart).

Poursuite

Quand le protecteur de fer effectue une attaque d'opportunité, il se décale de 1 case avant ou après l'attaque.

Alignement non aligné

Langues –

For 16 (+4)

Dex 15 (+3)

Sag 11 (+1)

Con 15 (+3)

Int 5 (-2)

Cha 8 (+0)



TACTIQUE DU PROTECTEUR DE FER

Le protecteur de fer est souvent chargé d'assurer la sécurité d'une créature, habituellement celui qui l'a créé. Il use de *poursuite* pour se tenir près de son protégé.

Cobra de fer Franc-tireur niveau 6

Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille M 250 px

Initiative +7 Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 75 ; péril 37

CA 20 ; Vigueur 20, Réflexes 18, Volonté 17

Immunités maladie, poison

VD 7 ; cf. aussi *décalage rampant*

⚔ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison

+11 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

✂ Empoisonnement spirituel (simple ; recharge ☞ ☞ ☞ ☞)

♦ psychique

Distance 10 ; n'affecte que les créatures subissant des dégâts de poison continus ; +8 contre Volonté ; la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux) ; cf. aussi *garde de zone*.

Garde de zone

Le cobra de fer peut utiliser *empoisonnement spirituel* contre une créature située dans la zone qu'il protège (cf. encart), même si le pouvoir ne s'est pas rechargé et même si la cible ne subit pas de dégâts de poison continus.

Décalage rampant (mouvement ; à volonté)

Le cobra de fer se décale de 3 cases au prix d'une action de mouvement.

Alignement non aligné Langues –

Compétences Discrétion +10

For 17 (+6) Dex 15 (+5) Sag 13 (+4)

Con 19 (+7) Int 5 (+0) Cha 12 (+4)

TACTIQUE DU COBRA DE FER

Le cobra de fer est souvent chargé de protéger un lieu. Il commence par attaquer au moyen de sa morsure empoisonnée puis se tourne vers *empoisonnement spirituel* contre la créature affectée avant de passer à une autre cible grâce à *décalage rampant*.

CONNAISSANCE DES HOMONCULES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : L'homoncule obéit à son créateur jusqu'à ce que celui-ci désigne un nouveau propriétaire ; le monstre est alors lié à son nouveau maître. On le charge souvent de veiller sur un objet, un lieu ou une créature, et il bénéficie de pouvoirs adaptés à sa mission.

RENCONTRES DE GROUPE

L'homoncule peut être confié à un nouveau maître, si bien que certaines de ces créatures passent de main en main et ne sont pas forcément sous le contrôle du magicien qui les a créées.

Rencontre de niveau 9 (1 950 px)

♦ 2 cobras de fer (francs-tireurs de niveau 6)

♦ 2 hommes d'armes langue-de-serpent (brutes de niveau 8)

♦ 1 assassin langue-de-serpent (chasseur de niveau 9)



HORREUR GRIMPANTE

L'HORREUR GRIMPANTE EST UN MONSTRE VÉGÉTAL CRUEL qui apparaît sous des traits vaguement humanoïdes. Elle hante les marais et les jungles, où elle laisse libre cours à sa nature meurtrière.

Horreur grimpante		Contrôleur niveau 5
Humanoïde naturel (plante) de taille M		200 px
Initiative +7	Sens Perception +9 ; vision aveugle 10	
Pv 67 ; péril 33		
CA 19 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 15		
VD 6 (déplacement forestier, déplacement marécageux), nage 6		
⬇ Griffes (simple ; à volonté)		
+8 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.		
⬅ Vrilles broyeuses (simple ; rencontre)		
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +10 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux), des vrilles magiques surgissant du sol pour s'abattre sur elle.		
Malléabilité		
L'horreur grimpante peut condenser son corps au point de pouvoir se faufiler dans une fissure de 2,5 cm de large. Les failles et ouvertures plus larges ne ralentissent aucunement les déplacements de la créature.		
Alignement mauvais		Langues commun, elfique
Compétences Discrétion +12		
For 18 (+6)	Dex 21 (+7)	Sag 14 (+4)
Con 19 (+6)	Int 9 (+1)	Cha 10 (+2)

TACTIQUE DE L'HORREUR GRIMPANTE

L'horreur grimpante attend que des ennemis s'approchent dans un rayon de 5 cases pour employer ses vrilles broyeuses. Elle effectue ensuite des attaques de griffes contre ceux qui sont maîtrisés, profitant d'un avantage de combat.

Horreur grimpante magefiélon		Artilleur niveau 7
Humanoïde naturel (plante) de taille M		300 px
Initiative +7	Sens Perception +10 ; vision aveugle 10	
Pv 65 ; péril 32		
CA 19 ; Vigueur 18, Réflexes 17, Volonté 15		
VD 6 (déplacement forestier, déplacement marécageux), nage 6		
⬆ Griffes (simple ; à volonté)		
+10 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.		
⚡ Orbe électrisant (simple ; à volonté) ⬆ électricité		
Distance 10 ; +12 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts d'électricité.		
⚡ Vrilles d'effroi (simple ; à volonté) ⬆ terreur		
Distance 5 ; +10 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est poussée de 5 cases.		
☄ Nuage caustique (simple ; recharge ☄ ☄ ☄) ⬆ acide		
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +10 contre Vigueur ; 1d6 + 3 dégâts d'acide, puis la cible subit 5 dégâts d'acide continus et est aveuglée (sauvegarde annule les deux).		
Malléabilité		
L'horreur grimpante magefiélon peut condenser son corps au point de pouvoir se faufiler dans une fissure de 2,5 cm de large. Les failles et ouvertures plus larges ne ralentissent aucunement les déplacements de la créature.		
Alignement mauvais		Langues commun, elfique
Compétences Discrétion +12		
For 18 (+7)	Dex 18 (+7)	Sag 14 (+5)
Con 17 (+6)	Int 11 (+3)	Cha 10 (+3)

TACTIQUE DE L'HORREUR GRIMPANTE MAGEFIÉLON

La magefiélon fait pleuvoir un nuage caustique sur plusieurs adversaires avant de lancer des orbes électrisants sur différentes cibles. Tout ennemi qui s'approche trop d'elle est repoussé par sa vrille d'effroi.

CONNAISSANCE DES HORREURS GRIMPANTES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les horreurs grimpantes sont engendrées naturellement par une conjonction de circonstances inhabituelles. Quand un humanoïde mauvais meurt sur un site naturel touché par la Gisombre, son sang imprègne parfois la terre au point d'influencer la flore locale. Les plantes qui en résultent se tortillent et se mêlent pour former une ou plusieurs horreurs grimpantes.

DD 20 : l'horreur grimpante garde souvent certains aspects de l'humanoïde dont elle est issue. Quand celui dont le sang lui a donné vie était un magicien, par exemple, l'horreur grimpante peut montrer des pouvoirs proches de sorts. La magefiélon est une créature de ce type.

RENCONTRES DE GROUPE

Les horreurs grimpantes partagent leur terrain de chasse avec les tertres errants et vont parfois jusqu'à chasser à leurs côtés. Elles servent également des guenaudes, des mystiques palustres vertécailles et autres habitants intelligents des marais.

Rencontre de niveau 8 (1 900 px)

- ♦ 2 horreurs grimpantes magefiélons (artilleurs de niveau 7)
- ♦ 1 guenau de marais (franc-tireur de niveau 10)
- ♦ 2 trolls (brutes de niveau 9)



HUMAIN

LES HUMAINS CONSTITUENT DE LOIN LA RACE HUMANOÏDE la plus variée en termes d'apparence, de coutumes, de points de vue, de motivations et de talents. Ils s'installent partout, des jungles tropicales les plus denses aux déserts de glace polaires.

S'ils ont bien un défaut, c'est leur corruptibilité. Bien qu'ils soient capables de réaliser de grandes œuvres et des exploits sans précédent, ils cèdent facilement à la cupidité et à la tentation.

Agitateur humain		Sbire niveau 2
Humanoïde naturel de taille M		31 px
Initiative +0	Sens Perception +0	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 15 ; Vigueur 13, Réflexes 11, Volonté 11 ; cf. aussi voyoucratie VD 6		
⊕ Gourdin (simple ; à volonté) ♦ arme		
+6 contre CA ; 4 dégâts.		
Voyoucratie		
L'agitateur humain bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses quand au moins deux autres agitateurs humains se situent dans un rayon de 5 cases de lui.		
Alignement au choix	Langues commun	
For 14 (+2)	Dex 10 (+0)	Sag 10 (+0)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Cha 11 (+0)
Équipement gourdin		

TACTIQUE DE L'AGITATEUR HUMAIN

Les agitateurs humains ne mettent pas vraiment de tactique au point, si ce n'est qu'ils fondent en masse sur la cible la plus proche. Toutefois, ils combattent rarement jusqu'à la mort.

Laquais humain		Sbire niveau 7
Humanoïde naturel de taille M		75 px
Initiative +3	Sens Perception +4	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 19 ; Vigueur 17, Réflexes 14, Volonté 15 ; cf. aussi voyoucratie VD 6		
⊕ Gourdin (simple ; à volonté) ♦ arme		
+12 contre CA ; 6 dégâts.		
Voyoucratie		
Le laquais humain bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses quand au moins deux autres laquais humains se situent dans un rayon de 5 cases de lui.		
Alignement au choix		Langues commun
For 16 (+6)	Dex 11 (+3)	Sag 12 (+4)
Con 14 (+5)	Int 10 (+3)	Cha 13 (+4)
Équipement armure de cuir, gourdin		

TACTIQUE DU LAQUAIS HUMAIN

Les laquais sont un cran au-dessus des agitateurs et peuvent se montrer particulièrement loyaux envers un leader puissant ou charismatique. Toutefois, ils ont toutes les chances de rompre le combat si leur chef est vaincu.

Bandit humain		Franc-tireur niveau 2
Humanoïde naturel de taille M		125 px
Initiative +6	Sens Perception +1	
Pv 37 ; péril 18		
CA 16 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 12		
VD 6		
⚔ Masse d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme		
+4 contre CA ; 1d8 +1 dégâts, et le bandit humain se décale de 1 case.		
⚔ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 5/10 ; +6 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.		
⚔ Coup hébétant (simple ; rencontre) ♦ arme		
Masse d'armes nécessaire ; +4 contre CA ; 1d8 +1 dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du bandit humain, et ce dernier se décale de 1 case.		
Avantage de combat		
Les attaques à distance et de corps à corps du bandit humain infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Alignement au choix		Langues commun
Compétences Connaissance de la rue +7, Discrétion +9, Larcin +9		
For 12 (+2)	Dex 17 (+4)	Sag 11 (+1)
Con 13 (+2)	Int 10 (+1)	Cha 12 (+2)
Équipement armure de cuir, masse d'armes, 4 dagues		

TACTIQUE DU BANDIT HUMAIN

Les bandits humains préfèrent les embuscades et font donc bon usage de tout abri qui s'offre à eux en attendant leur proie. S'ils ne peuvent surprendre leurs cibles, ils tentent d'en prendre autant que possible en tenaille, usant de coup hébétant pour se positionner. En règle générale, ce sont des lâches qui décampent dès qu'ils sont en péril.

Garde humain		Soldat niveau 3
Humanoïde naturel de taille M		150 px
Initiative +5	Sens Perception +6	
Pv 47 ; péril 23		
CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 15, Volonté 14		
VD 5		
⊕ Hallebarde (simple ; à volonté) ♦ arme		
Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du garde humain.		
+ Coup vigoureux (simple ; recharge ☒ ☒) ♦ arme		
Hallebarde nécessaire ; allonge +2 ; +10 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.		
✂ Arbalète (simple ; rencontre) ♦ arme		
Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.		
Alignement au choix	Langues commun	
Compétences Connaissance de la rue +7		
For 16 (+4)	Dex 14 (+3)	Sag 11 (+1)
Con 15 (+3)	Int 10 (+1)	Cha 12 (+2)
Équipement cotte de mailles, hallebarde, arbalète et 20 carreaux		

TACTIQUE DU GARDE HUMAIN

Les gardes humains sont des adversaires déterminés. Ils combattent de façon coordonnée, restant près les uns des autres pour se protéger. Ils recourent à coup vigoureux contre les adversaires mobiles et ne se servent de leur arbalète que si leurs ennemis ne se situent pas à portée d'allonge.

Berserker humain		Brute niveau 4
Humanoïde naturel de taille M		175 px
Initiative +3	Sens Perception +2	
Pv 66 ; péril 33 ; cf. aussi <i>fureur guerrière</i>		
CA 15 ; Vigueur 15, Réflexes 14, Volonté 14		
VD 7		
④ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme		
+7 contre CA ; 1d12 + 4 dégâts (critique 1d12 + 16).		
† Fureur guerrière (libre, quand le berserker humain est en péril pour la première fois ; rencontre)		
Le berserker humain effectue une attaque de base de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires s'il touche.		
➤ Hachette (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 5/10 ; +5 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.		
Alignement au choix		Langues commun
Compétences Athlétisme +9, Endurance +9		
For 17 (+5)	Dex 12 (+3)	Sag 11 (+2)
Con 16 (+5)	Int 10 (+2)	Cha 12 (+3)
Équipement armure de peau, grande hache, 2 hachettes		

TACTIQUE DU BERSERKER HUMAIN

Les berserkers humains se précipitent au combat, et peu importe qu'ils l'emportent ou meurent. En règle générale, ils commencent par lancer leurs hachettes avant de charger au contact. Ils utilisent *fureur guerrière* quand ils sont en péril pour la première fois dans l'espoir de vaincre leur ennemi dans un accès soudain de rage.

Mage humain		Artilleur niveau 4
Humanoïde naturel de taille M		175 px
Initiative +4	Sens Perception +5	
Pv 42 ; péril 21		
CA 17 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 15		
VD 6		
④ Bâton (simple ; à volonté) ♦ arme		
+4 contre CA ; 1d8 dégâts.		
➤ Projectile magique (simple ; à volonté) ♦ force		
Distance 20 ; +7 contre Réflexes ; 2d4 + 4 dégâts de force.		
➤ Éclairs dansants (simple ; rencontre) ♦ électricité		
Le mage humain effectue une attaque distincte contre 3 cibles différentes : Distance 10 ; +7 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts d'électricité.		
✱ Explosion de tonnerre (simple ; rencontre) ♦ tonnerre		
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +7 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
Alignement au choix		Langues commun
Compétences Arcanes +11		
For 10 (+2)	Dex 14 (+4)	Sag 17 (+5)
Con 12 (+3)	Int 18 (+6)	Cha 12 (+3)
Équipement robe, bâton, baguette		

TACTIQUE DU MAGE HUMAIN

Le mage humain préfère combattre à distance, frappant ses ennemis à l'aide de *projectile magique*, *éclairs dansants* et *explosion de tonnerre*.

CONNAISSANCE DES HUMAINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les humains sont un peuple dispersé et divisé. Ils vivent de par le monde au sein de royaumes, fiefs et communautés isolées du monde entier, étendant leur influence, explorant les régions les plus reculées et livrant bataille à leurs rivaux.

DD 20 : les ruines de vieux empires humains sont dispersées dans le monde entier. Aucun royaume actuel ne rivalise avec ces empires antiques en termes de taille et de grandeur, mais ils ne se laissent pas intimider pour autant. Leur culture s'affirme de nouveau et leur influence se propage sans que rien ne puisse l'arrêter.



RENCONTRES DE GROUPE

Les humains peuvent jouer un rôle lors de rencontres impliquant n'importe quel autre type de créature, mais ils ont alors tendance à vouloir occuper le centre de la scène.

Rencontre de niveau 3 (775 px)

- ♦ 1 berserker humain (brute de niveau 4)
- ♦ 2 gardes humains (soldats de niveau 3)
- ♦ 2 drakes cracheurs (artilleurs de niveau 3)

Rencontre de niveau 4 (889 px)

- ♦ 1 mage humain (artilleur de niveau 4)
- ♦ 2 bandits humains (francs-tireurs de niveau 2)
- ♦ 2 molosses tombaux (brutes de niveau 3)
- ♦ 3 charognes zombies (sbires de niveau 3)

Rencontre de niveau 5 (1 050 px)

- ♦ 2 mages humains (artilleurs de niveau 4)
- ♦ 6 laquais humains (sbires de niveau 7)
- ♦ 1 démon évistro (brute de niveau 6)

HYDRE

L'HYDRE EST UN SERPENT MONSTRUEUX AUX TÊTES MULTIPLES. Elle vit dans les marécages, fondrières et cavernes inondées, se nourrissant de tout ce qui lui tombe sous la dent.

Hydre des marais

Brute solo niveau 12

Bête naturelle (reptile) de taille G

3 500 px

Initiative +9

Sens Perception +13 ; vision à 360°

Pv 620 ; péril 310

CA 25 ; Vigueur 26, Réflexes 24, Volonté 23

Jets de sauvegarde +5

VD 5, nage 10

Points d'action 2

⚔ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +14 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

⚔ Fureur de l'hydre (simple ; à volonté)

L'hydre des marais effectue quatre attaques de morsure.

Multicéphale

Chaque fois que l'hydre des marais est censée être hébétée ou étourdie, elle perd simplement une attaque au cours de son tour de jeu suivant. Plusieurs effets de ce type se cumulent.

Allonge menaçante

L'hydre des marais est capable d'effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignement non aligné

Langues –

Compétences Discrétion +14

For 20 (+11)

Dex 16 (+9)

Sag 14 (+8)

Con 20 (+11)

Int 2 (+2)

Cha 8 (+5)

TACTIQUE DE L'HYDRE DES MARAIS

L'hydre des marais se cache dans une fondrière dans l'espoir de surprendre sa proie. Elle se glisse ensuite hors de sa cachette et attaque à l'aide de ses multiples têtes, dépensant ses points d'action pour utiliser *fureur de l'hydre* deux fois dans le round.



Hydre mordante

Hydre mordante

Brute solo niveau 18

Bête naturelle (reptile) de taille TG

10 000 px

Initiative +13

Sens Perception +17 ; vision à 360°, vision nocturne

Pv 880 ; péril 440

CA 31 ; Vigueur 33, Réflexes 30, Volonté 29

Résistances acide 15

Jets de sauvegarde +5

VD 6, nage 12

Points d'action 2

⚔ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +21 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

☞ Crachat acide (simple ; à volonté) ⚔ acide

Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts d'acide.

⚔ Fureur de l'hydre (simple ; à volonté)

L'hydre mordante effectue six attaques de base (n'importe quelle combinaison d'attaques de morsure et de crachat acide).

Multicéphale

Chaque fois que l'hydre mordante est censée être hébétée ou étourdie, elle perd simplement une attaque au cours de son tour de jeu suivant. Plusieurs effets de ce type se cumulent.

Allonge menaçante

L'hydre mordante est capable d'effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).

Alignement non aligné

Langues –

For 22 (+15)

Dex 18 (+13)

Sag 16 (+12)

Con 24 (+16)

Int 2 (+5)

Cha 8 (+8)

TACTIQUE DE L'HYDRE MORDANTE

L'hydre mordante crache généralement de l'acide avec une moitié de ses têtes et mord avec l'autre, dépensant ses points d'action pour utiliser *fureur de l'hydre* deux fois dans le round. Si plusieurs cibles se situent à portée d'allonge, elle répartit ses attaques entre l'ennemi le plus proche et celui qui lui a infligé le plus de dégâts depuis son dernier tour de jeu.



Hydre des marais

Hydre originelle

Brute solo niveau 25

Bête élémentaire (reptile) de taille Gig

35 000 px

Initiative +18 Sens Perception +21 ; vision à 360°, vision dans le noir
Pv 1 200 ; péril 600

CA 38 ; Vigueur 40, Réflexes 35, Volonté 33

Résistances acide 20, feu 20

Jets de sauvegarde +5

VD 8, nage 16

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +28 contre CA (+30 contre les attaques d'opportunité) ; 1d10 + 8 dégâts, ou 1d10 + 13 dégâts en cas d'attaque d'opportunité réussie.

⊕ **Crachat d'acide enflammé** (simple ; à volonté) ♦ **acide, feu**
Distance 10 ; +25 contre Réflexes ; 1d10 + 8 dégâts d'acide et de feu.

⊕ **Fureur de l'hydre** (simple ; à volonté)

L'hydre originelle effectue huit attaques de base (n'importe quelle combinaison d'attaques de morsure et de crachat d'acide enflammé).

Multicéphale

Chaque fois que l'hydre originelle est censée être hébétée ou étourdie, elle perd simplement une attaque au cours de son tour de jeu suivant. Plusieurs effets de ce type se cumulent.

Allonge menaçante

L'hydre originelle est capable d'effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (4 cases).

Alignement chaotique mauvais

For 26 (+20)

Dex 22 (+18)

Con 32 (+23)

Langues –

Sag 18 (+16)

Cha 12 (+13)

TACTIQUE DE L'HYDRE ORIGINELLE

L'hydre originelle crache de l'acide enflammé sur les adversaires situés à distance et effectue des attaques de morsure contre les ennemis situés à portée d'allonge. Elle dépense ses points d'action pour utiliser *fureur de l'hydre* deux fois dans un round donné.

CONNAISSANCE DES HYDRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Nature DD 20 : les légendes qui parlent d'hydres capables de régénérer les têtes qu'on leur a tranchées ne sont pas fondées.

Nature DD 25 : bien que les hydres passent le plus clair de leur temps dans l'eau, ce ne sont pas des créatures amphibies ; elles doivent donc remonter à la surface pour respirer.

Arcanes DD 30 : les premières hydres naquirent du sang de Bryakus, un terrible originel qui affronta jadis les dieux. Bien qu'il fût vaincu il y a fort longtemps, ses rejetons monstrueux s'épanouissent encore dans le Chaos Élémentaire et ailleurs. Les hydres les plus puissantes ont le pouvoir de cracher de l'acide et d'autres formes d'énergie, comme des flammes et des éclairs.



Hydre originelle

RENCONTRES DE GROUPE

L'hydre est le plus imposant et le plus dangereux monstre vivant dans les environs de son repaire. En effet, le plus souvent, aucune autre créature n'ose s'en approcher. Toutefois, il arrive que des créatures comme les otyughs traînent non loin dans l'espoir de s'emparer des restes des repas du reptile.

Les monstres solitaires intelligents obligent parfois des hydres à s'installer non loin de leur antre, afin de disposer d'un premier périmètre de défense.

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)

- ♦ 1 hydre des marais (brute solo de niveau 12)
- ♦ 3 guenaudes des marais (francs-tireurs de niveau 10)

Rencontre de niveau 19 (12 000 px)

- ♦ 1 hydre mordante (brute solo de niveau 18)
- ♦ 1 abomination babélique (contrôleur de niveau 18)

Rencontre de niveau 26 (45 100 px)

- ♦ 1 hydre originelle (brute solo de niveau 25)
- ♦ 2 rafales rocailleuses (contrôleurs de niveau 23)

HYÈNE

CHAROGNARDS INGÉNIEUX QUI PARCOURENT LES PLAINES et déserts du monde, les hyènes sont un vrai danger pour les humanoïdes des régions sauvages. Ces animaux chassent en meute pour harceler leur proie avant de l'abattre.

Hyène Franc-tireur niveau 2
Bête naturelle de taille M 125 px

Initiative +5 Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 37 ; péril 18

CA 16 ; Vigueur 14, Réflexes 13, Volonté 12

VD 8

⬇ Morsure (simple ; à volonté)

+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts ; cf. aussi *attaque en meute*.

Attaque en meute

L'hyène inflige 1d6 dégâts supplémentaires à tout ennemi adjacent à plusieurs de ses alliés.

Meute

Si une hyène est adjacente à un ennemi, toutes les autres créatures jouissent d'un avantage de combat contre celui-ci quand elles effectuent des attaques de corps à corps.

Alignement non aligné

Langues –

For 16 (+4)

Dex 15 (+3)

Sag 12 (+2)

Con 13 (+2)

Int 2 (-3)

Cha 5 (-2)

TACTIQUE DE L'HYÈNE

Les pouvoirs *attaque en meute* et *meute* poussent les hyènes à attaquer une cible à la fois, si bien qu'elles choisissent généralement un adversaire précis qu'elles tentent de terrasser.

Hyène démoniaque ricanante Brute niveau 7
Bête élémentaire de taille G 300 px

Initiative +5 Sens Perception +11 ; vision nocturne

Pv 96 ; péril 48 ; cf. aussi *jet de sang acide*

CA 19 ; Vigueur 20, Réflexes 17, Volonté 18

Résistances acide 20

VD 8

⬇ Morsure (simple ; à volonté) ⬆ acide

+10 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi *attaque en meute*.

⬆ Ricanement démoniaque (mineure ; recharge ⬆ ⬆) ⬆ terreur

Explosion de proximité 3 ; les créatures assourdies sont immunisées ; vise les ennemis ; +8 contre Volonté ; la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'hyène démoniaque ricanante.

⬆ Jet de sang acide (quand l'hyène est en péril pour la première fois ; rencontre) ⬆ acide

Explosion de proximité 1 ; réussite automatique ; 2d8 dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Attaque en meute

L'hyène démoniaque ricanante inflige 1d6 dégâts supplémentaires à tout ennemi adjacent à plusieurs de ses alliés.

Meute

Si une hyène démoniaque ricanante est adjacente à un ennemi, toutes les autres créatures jouissent d'un avantage de combat contre celui-ci quand elles effectuent des attaques de corps à corps.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal, commun

For 20 (+8)

Dex 14 (+5)

Sag 14 (+5)

Con 16 (+6)

Int 6 (+1)

Cha 10 (+3)

TACTIQUE DE LA HYÈNE DÉMONIAQUE RICANANTE

Ce monstre utilise *ricanement démoniaque* pour désarçonner ses adversaires avant d'attaquer, puis dès que le pouvoir est rechargé. Avec ses alliés, l'hyène s'en prend à un adversaire à la fois pour profiter des pouvoirs *attaque en meute* et *meute*.

CONNAISSANCE DES HYÈNES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Nature DD 15 : les hyènes sont généralement considérées comme des animaux lâches, voraces, sales et destructeurs. Les gnolls en font souvent des animaux de compagnie et des compagnons de chasse.

Arcanes DD 25 : les hyènes démoniaques ricanantes sont originaires des Abysses. Leur gueule dégouline d'acide et leur ricanement est particulièrement agaçant. Yeenoghu, le dieu démon des gnolls, charge ces monstres de servir ses chefs gnolls préférés.

RENCONTRES DE GROUPE

Les hyènes sont bien souvent domestiquées par les gnolls et dressées pour chasser au côté de leurs groupes de guerriers.

Rencontre de niveau 4 (900 px)

⬆ 4 hyènes (francs-tireurs de niveau 2)

⬆ 2 maîtres de chasse gnolls (artilleurs de niveau 5)



LES KOBOLDS VOIENT UN CULTE AUX DRAGONS et préfèrent s'établir à proximité de sites où ceux-ci ont l'habitude de faire leur antre. Ils se tapissent dans les ténèbres pour éviter les adversaires les plus dangereux et prendre les plus faibles par surprise. Les kobolds sont particulièrement couards et fuient généralement quand ils sont en péril, à moins qu'un meneur autoritaire ne soit présent.

Les kobolds adorent poser des pièges et tendre des embuscades. S'ils ne parviennent pas à pousser leurs ennemis dans la nasse, ils tentent de s'approcher d'eux aussi discrètement que possible pour les attaquer par surprise.

Sbire kobold	Sbire niveau 1
Humanoïde naturel de taille P	25 px
Initiative +3	Sens Perception +1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
CA 15 ; Vigueur 11, Réflexes 13, Volonté 11 ; cf. aussi sens des pièges	VD 6
⚔ Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme	
+5 contre CA ; 4 dégâts.	
⚔ Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme	
Distance 10/20 ; +5 contre CA ; 4 dégâts.	
Fuyant (mineure ; à volonté)	
Le sbire kobold se décale de 1 case.	
Sens des pièges	
Le sbire kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.	
Alignement mauvais	Langues commun, draconique
Compétences Discrétion +4, Larcin +4	
For 8 (-1)	Dex 16 (+3) Sag 12 (+1)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1) Cha 10 (+0)
Équipement armure de peau, bouclier léger, 3 javelines	

TACTIQUE DU SBIRE KOBOLD

Les sbires kobolds sont particulièrement féroces quand ils attaquent en meute, mais de vrais poltrons quand on les prend séparément. Ils peuvent se décaler à chaque round au prix d'une action mineure pour se mettre en position de prise en tenaille.

Franc-tireur kobold	Franc-tireur niveau 1
Humanoïde naturel de taille P	100 px
Initiative +5	Sens Perception +0 ; vision dans le noir
Pv 27 ; péril 13	
CA 15 ; Vigueur 11, Réflexes 14, Volonté 13 ; cf. aussi sens des pièges	VD 6
⚔ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme	
+6 contre CA ; 1d8 dégâts ; cf. aussi attaque en nombre	
Avantage de combat	
Les attaques de corps à corps et à distance du franc-tireur kobold infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Attaque en nombre	
Le franc-tireur kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.	
Fuyant (mineure ; à volonté)	
Le franc-tireur kobold se décale de 1 case.	
Sens des pièges	
Le franc-tireur kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.	
Alignement mauvais	Langues commun, draconique
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +9, Larcin +9	
For 8 (-1)	Dex 16 (+3) Sag 10 (+0)
Con 11 (+0)	Int 6 (-2) Cha 15 (+2)
Équipement armure de peau, lance	

TACTIQUE DU FRANC-TIREUR KOBOLD

Les francs-tireurs kobolds se ruent à plusieurs sur une même cible pour profiter de leur *attaque en nombre*, en se décalant au prix d'une action mineure pour jouir d'un avantage de combat. Ils battent en retraite dès que le combat tourne à l'avantage de l'adversaire pour éventuellement attirer leurs poursuivants à travers des passages et des pièces truffées de pièges.



(De gauche à droite) franc-tireur kobold, draco-écu kobold, dracoprêtre kobold

Frondeur kobold		Artilleur niveau 1
Humanoïde naturel de taille P		100 px
Initiative +3	Sens Perception +1 ; vision dans le noir	
Pv 24 ; péril 12		
CA 13 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 12 ; cf. aussi <i>sens des pièges</i>		
VD 6		
⚔ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme	+5 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.	
🏹 Fronde (simple ; à volonté) ♦ arme	Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts ; cf. aussi <i>tir spécial</i> .	
Tir spécial		
Le frondeur kobold peut utiliser des munitions spéciales avec sa fronde. Il dispose généralement de trois billes pour tir spécial, choisies parmi la liste ci-dessous. Une attaque de <i>tir spécial</i> qui inflige des dégâts entraîne également un effet supplémentaire qui dépend de son type :		
Bille ardente (feu) : la cible subit 2 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
Bille gluante : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).		
Bille puante : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).		
Fuyant (mineure ; à volonté)		
Le frondeur kobold se décale de 1 case.		
Sens des pièges		
Le frondeur kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.		
Alignement mauvais		Langues commun, draconique
Compétences Acrobaties +8, Discrétion +10, Larcin +10		
For 9 (-1)	Dex 17 (+3)	Sag 12 (+1)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Cha 10 (+0)
Équipement armure de cuir, dague, fronde avec 20 billes et 3 billes pour <i>tir spécial</i> (cf. ci-dessus).		

TACTIQUE DU FRONDEUR KOBOLD

Les frondeurs kobolds évitent le corps à corps. Ils préfèrent rester à couvert et bombarder leurs ennemis de tirs spéciaux et de billes de fronde.

Draco-écu kobold		Soldat niveau 2
Humanoïde naturel de taille P		125 px
Initiative +4	Sens Perception +2 ; vision dans le noir	
Pv 36 ; péril 18		
CA 18 ; Vigueur 14, Réflexes 13, Volonté 13 ; cf. aussi sens des pièges		
Résistances (type de dégâts associé au dragon servi) 5		
VD 5		
⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme		
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du draco-écu kobold.		
Tactique du draco-écu (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent s'éloigne en se décalant ou quand un ennemi se déplace de manière à être adjacent ; à volonté)		
Le draco-écu kobold se décale de 1 case.		
Attaque en nombre		
Le draco-écu kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.		
Fuyant (mineure ; à volonté)		
Le draco-écu kobold se décale de 1 case.		
Sens des pièges		
Le draco-écu kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.		
Alignement mauvais		Langues commun, draconique
Compétences Acrobaties +5, Discrétion +7, Larcin +7		
For 14 (+3)	Dex 13 (+2)	Sag 12 (+2)
Con 12 (+2)	Int 9 (+0)	Cha 10 (+1)
Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, épée courte		

TACTIQUE DU DRACO-ÉCU

Les draco-écus kobolds sont des combattants de première ligne tout à fait compétents, capables avec leur épée et leur bouclier de maintenir les ennemis à l'écart de leurs alliés plus faibles. Souvent, ils se ruent à plusieurs sur une même cible.

Un draco-écu kobold bénéficie d'une résistance 5 contre un type de dégâts spécifique qui dépend directement de la couleur du dragon qu'il sert. Ainsi, un draco-écu qui travaille pour un dragon bleu a une résistance 5 à l'électricité.

Dracoprêtre kobold		Artilleur (meneur) niveau 3
Humanoïde naturel de taille P		150 px
Initiative +4	Sens Perception +4 ; vision dans le noir	
Pv 36 ; péril 18		
CA 17 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 15 ; cf. aussi sens des pièges		
VD 6		
⚔ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme	+7 contre CA ; 1d8 dégâts.	
🔥 Orbe d'énergie (simple ; à volonté) ♦ cf. description	Distance 10 ; +6 contre Réflexes ; 1d10 + 3 dégâts du type choisi (selon le dragon servi).	
🐉 Foi insufflée (mineure ; rencontre)	Explosion de proximité 10 ; les alliés kobolds pris dans l'explosion gagnent 5 points de vie temporaires et se décalent de 1 case.	
🐉 Souffle de dragon (simple ; rencontre) ♦ cf. description	Décharge de proximité 3 ; +6 contre Vigueur ; 1d10 + 3 dégâts du type choisi (selon le dragon servi). Échec : demi-dégâts.	
Fuyant (mineure ; à volonté)	Le dracoprêtre kobold se décale de 1 case.	
Sens des pièges		
Le dracoprêtre kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.		
Alignement mauvais	Langues commun, draconique	
Compétences Discrétion +10, Larcin +10		
For 9 (+0)	Dex 16 (+4)	Sag 17 (+4)
Con 12 (+2)	Int 9 (+0)	Cha 12 (+2)
Équipement armure de peau, lance, masque d'os		

TACTIQUE DU DRACOPRÊTRE KOBOLD

Le dracoprêtre prend bien soin de laisser beaucoup de sous-fifres kobolds entre ses ennemis et lui, recourant à foi insufflée pour les galvaniser. Il préfère effectuer des attaques à distance avec son orbe d'énergie, tandis que les adversaires qui s'approchent trop de lui ont droit à son souffle de dragon.

L'orbe d'énergie d'un dracoprêtre inflige des dégâts dont le type correspond à celui du dragon qu'il sert ou vénère. Ainsi, un dracoprêtre au service d'un dragon noir inflige des dégâts d'acide lorsqu'il recourt à ce pouvoir.

Cauteleux kobold**Chasseur niveau 4**

Humanoïde naturel de taille P

175 px

Initiative +10**Sens** Perception +3 ; vision dans le noir**Pv** 42 ; **péril** 21**CA** 18 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 16, **Volonté** 14 ; cf. aussi *sens des pièges* VD 6⚔ **Épée courte** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
+9 contre CA ; 1d6 dégâts.⚔ **Double entaille** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Avantage de combat nécessaire ; le cauteleux kobold effectue deux attaques d'épée courte. Si les deux touchent la même cible, cette dernière subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps du cauteleux kobold infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Esquive perfide (interruption immédiate, quand le kobold est visé par une attaque de corps à corps ou à distance ; à volonté)

Le cauteleux kobold détourne l'attaque vers un sbire kobold adjacent.

Fuyant (mineure ; à volonté)

Le cauteleux kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges

Le cauteleux kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais**Langues** commun, draconique**Compétences** Acrobaties +11, Discrétion +13, Larcin +13**For** 9 (+1)**Dex** 18 (+6)**Sag** 12 (+3)**Con** 12 (+3)**Int** 9 (+1)**Cha** 14 (+4)**Équipement** armure de cuir, 2 épées courtes**TACTIQUE DU CAUTELEUX KOBOLD**

Le cauteleux kobold reste toujours près de ses congénères, profitant de son pouvoir d'*esquive perfide* pour en faire des boucliers vivants, pendant qu'il exécute des *doubles entailles* contre ses ennemis. Quand il le peut, il se décale au prix d'une action mineure pour effectuer une prise en tenaille et jouir d'un avantage de combat.

CONNAISSANCE DES KOBOLDS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les kobolds vivent souvent à proximité de l'autre d'un dragon. Ils restent à bonne distance, mais apportent des offrandes sacrificielles à leur « dieu ». La plupart des dragons se fichent des kobolds, de même qu'un crocodile se moque des oiseaux qui lui nettoient les dents. Parfois, cependant, un jeune dragon s'intéresse au culte que lui vouent des kobolds, qui devient alors une véritable menace pour les ennemis du dragon.

DD 20 : les kobolds savent confectionner des pièges, dont ils se servent pour capturer des proies dignes d'être sacrifiées pour leurs seigneurs draconiques.

RENCONTRES DE GROUPE

Les kobolds aiment malmener les quelques créatures plus faibles qu'eux et sont eux-mêmes brutalisés par toutes les autres.

Rencontre de niveau 1 (500 px)

- ♦ 2 francs-tireurs kobolds (francs-tireurs de niveau 1)
- ♦ 2 scarabées de feu (brutes de niveau 1)
- ♦ 1 strige (chasseur de niveau 1)

Rencontre de niveau 1 (500 px)

- ♦ 2 frondeurs kobolds (artilleurs de niveau 1)
- ♦ 8 sbires kobolds (sbires de niveau 1)
- ♦ 1 scorpion foudroyant (soldat de niveau 1)

Rencontre de niveau 2 (625 px)

- ♦ 2 frondeurs kobolds (artilleurs de niveau 1)
- ♦ 4 sbires kobolds (sbires de niveau 1)
- ♦ 2 rats sanguinaires (brutes de niveau 1)
- ♦ 1 nuée de rats (franc-tireur de niveau 2)

Rencontre de niveau 3 (750 px)

- ♦ 1 dracoprêtre kobold (artilleur de niveau 3)
- ♦ 2 draco-écus kobolds (soldats de niveau 2)
- ♦ 4 sbires kobolds (sbires de niveau 1)
- ♦ 2 drakes de garde (brutes de niveau 2)

Rencontre de niveau 3 (750 px)

- ♦ 1 dracoprêtre kobold (artilleur de niveau 3)
- ♦ 2 francs-tireurs kobolds (francs-tireurs de niveau 1)
- ♦ 6 sbires kobolds (sbires de niveau 1)
- ♦ 2 nuées de drakes crocheteux (soldats de niveau 2)

Rencontre de niveau 3 (750 px)

- ♦ 1 dracoprêtre kobold (artilleur de niveau 3)
- ♦ 2 francs-tireurs kobolds (francs-tireurs de niveau 1)
- ♦ 1 drake cracheur (artilleur de niveau 3)
- ♦ 6 sbires kobolds (sbires de niveau 1)
- ♦ 4 scarabées de feu (brutes de niveau 1)

Rencontre de niveau 4 (875 px)

- ♦ 1 cauteleux kobold (chasseur de niveau 4)
- ♦ 4 draco-écus kobolds (soldats de niveau 2)

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

- ♦ 3 draco-écus kobolds (soldats de niveau 2)
- ♦ 1 jeune dragon noir (chasseur solo de niveau 4)



KRUTHIK

LES KRUTHIKS FOUISSENT LES PROFONDEURS DE LA TERRE, criblant l'Outreterre de boyaux. Ils chassent en meutes et nichent dans des terriers tentaculaires. Ils creusent des tunnels qui restent intacts derrière eux. C'est souvent en remarquant la prépondérance de tels tunnels que l'on a le premier indice de la présence d'un kruthik.

Les kruthiks communiquent entre eux par le biais de sifflements et de piailllements élaborés. Leurs ruches sont généralement sous la domination du plus gros d'entre eux, qu'on appelle le seigneur de ruche.

Chrysalide kruthik

Sbire niveau 2

Bête naturelle (reptile) de taille P

31 px

Initiative +3

Sens Perception +0 ; perception des vibrations 10, vision nocturne

Horde grinçante aura 1 ; un ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 2 dégâts.

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 15 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 12

VD 8, fouissage 2 (tunnelier), escalade 8

⬇️ Griffes (simple ; à volonté)

+5 contre CA ; 4 dégâts.

Alignement non aligné Langues -

For 13 (+1)

Dex 16 (+3)

Sag 10 (+0)

Con 13 (+1)

Int 4 (-3)

Cha 6 (-2)

TACTIQUE DE LA CHRYSLIDE KRUTHIK

Les chrysalides kruthiks se ruent en meute sur l'adversaire le plus proche pour le mordre sauvagement. Elles se battent généralement jusqu'à la mort.

Jeune kruthik

Brute niveau 2

Bête naturelle (reptile) de taille P

125 px

Initiative +4

Sens Perception +1 ; perception des vibrations 10, vision nocturne

Horde grinçante aura 1 ; un ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 2 dégâts.

Pv 43 ; péril 21

CA 15 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 11

VD 8, fouissage 2 (tunnelier), escalade 8

⬇️ Griffes (simple ; à volonté)

+5 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

Alignement non aligné Langues -

For 15 (+3)

Dex 16 (+4)

Sag 10 (+1)

Con 13 (+2)

Int 4 (-2)

Cha 6 (-1)

TACTIQUE DU JEUNE KRUTHIK

Le jeune kruthik se joint aux chrysalides qui se concentrent sur une seule et même cible, en réduisant la malheureuse créature en charpie de ses griffes. Il se bat généralement jusqu'à la mort.

Kruthik adulte

Brute niveau 4

Bête naturelle (reptile) de taille M

175 px

Initiative +6

Sens Perception +4 ; perception des vibrations 10, vision nocturne

Horde grinçante aura 1 ; un ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 2 dégâts.

Pv 67 ; péril 33

CA 17 ; Vigueur 14, Réflexes 15, Volonté 13

VD 6, fouissage 3 (tunnelier), escalade 6

⬇️ Griffes (simple ; à volonté)

+8 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.

➤ Pointes venimeuses (simple ; recharge ⚡ ⚡) ➤ poison

Le kruthik adulte effectue deux attaques contre deux cibles différentes : distance 5 ; +7 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Alignement non aligné Langues -

For 17 (+5)

Dex 18 (+6)

Sag 12 (+4)

Con 17 (+5)

Int 4 (-1)

Cha 8 (+1)

TACTIQUE DU KRUTHIK ADULTE

Un kruthik adulte se sert de ses pointes venimeuses sur les cibles les plus appétissantes à portée, avant de venir au corps à corps. À partir de là, il s'efforce de rester adjacent à son ennemi, ne recourant à ses pointes venimeuses que lorsqu'il ne peut plus atteindre de cible autrement.

Seigneur de ruche kruthik

Contrôleur d'élite (meneur) niveau 6

Bête naturelle (reptile) de taille G

500 px

Initiative +7

Sens Perception +4 ; perception des vibrations 10, vision nocturne

Frénésie de la ruche aura 2 ; les kruthiks alliés pris dans l'aura infligent des dégâts doublés avec leurs attaques de base.

Pv 148 ; péril 74

CA 22 ; Vigueur 21, Réflexes 20, Volonté 17

Jets de sauvegarde +2

VD 6, fouissage 3 (tunnelier), escalade 6

Points d'action 1

⬇️ Griffes (simple ; à volonté)

+11 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

⚡ Décharge acide (simple ; à volonté) ➤ acide

Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +9 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts d'acide, puis la cible subit 5 dégâts d'acide continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Alignement non aligné Langues -

For 20 (+8)

Dex 18 (+7)

Sag 12 (+4)

Con 18 (+7)

Int 4 (+0)

Cha 10 (+3)

TACTIQUE DU SEIGNEUR DE RUCHE KRUTHIK

Le seigneur de ruche utilise sa décharge acide pour affaiblir ses ennemis dès le début du combat. Puis, il exécute des attaques de griffes, en restant dans un rayon de 2 cases d'un maximum de kruthiks afin qu'ils bénéficient de son aura de frénésie de la ruche.



CONNAISSANCE DES KRUTHIKS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les kruthiks sont des chasseurs reptiliens à la carapace de chitine qui forment de petites ruches sous terre. Ils se servent de leur nombre supérieur pour submerger et dévorer toutes les créatures proches.

Les kruthiks chassent méthodiquement, en nettoyant une zone de ses proies avant d'étendre leur territoire. Ils massacrent leurs victimes et ramènent les trésors dans leurs terriers. Des carcasses mutilées et d'étranges sillons qui semblent avoir été creusés par de grosses pointes indiquent immanquablement la proximité d'une horde de kruthiks.

DD 20 : les kruthiks communiquent entre eux par le biais d'un système complexe de crissements d'insecte et de chuintements reptiliens. Ces bruits précèdent souvent l'arrivée d'une attaque kruthik.

Les kruthiks pondent des œufs et connaissent plusieurs métamorphoses tout au long de leur cycle de vie. Les chrysalides deviennent de jeunes kruthiks, mais les jeunes et les adultes pénètrent dans un cocon dur pour pouvoir atteindre l'étape suivante.

DD 25 : les kruthiks prennent l'odeur de leurs propres morts comme un avertissement et ils évitent les secteurs qui ont vu beaucoup de leurs congénères disparaître. Tuer beaucoup de kruthiks au même endroit suffit souvent à repousser le reste de la ruche.

DD 30 : l'origine des kruthiks est liée à la cruelle histoire de l'empire tieffelin de Bael Turath. Des mages tieffelins inoculèrent du sang infernal dans la chair de reptiles ordinaires, créant les kruthiks pour qu'ils s'infiltrèrent chez l'ennemi et affaiblissent ses forteresses de l'intérieur. Les tieffelins savaient peut-être maîtriser ces monstres à l'époque, mais leur technique serait tombée dans l'oubli au moment de la chute de leur empire.

RENCONTRES DE GROUPE

Les kruthiks établissent leur antre sous terre, en creusant lentement la roche et la matière pour former leurs terriers. Ils sont attirés par les sites qui présentent déjà des salles souterraines et des énergies surnaturelles. Bien qu'ils puissent se nourrir de charognes, ils préfèrent les proies vivantes, si bien que les morts-vivants ont peu à craindre de ces prédateurs, même s'ils résident à proximité d'une ruche. Il est tout à fait possible qu'une créature intelligente puisse découvrir le moyen de contrôler les kruthiks pour en faire de véritables armes vivantes. Ceux qui paraissent les plus susceptibles d'accomplir une telle prouesse sont les tieffelins, les diables et les créatures mauvaises qui ont l'intention de frayer avec ces derniers.

Rencontre de niveau 3 (767 px)

- ◆ 1 kruthik adulte (brute de niveau 4)
- ◆ 3 jeunes kruthiks (brutes de niveau 2)
- ◆ 8 chrysalides kruthiks (sbires de niveau 2)

Rencontre de niveau 4 (875 px)

- ◆ 3 kruthiks adultes (brutes de niveau 4)
- ◆ 2 macchabs corrompueurs (artilleurs de niveau 4)

Rencontre de niveau 5 (1 005 px)

- ◆ 1 seigneur de ruche kruthik (contrôleur d'élite de niveau 6)
- ◆ 2 kruthiks adultes (brutes de niveau 4)
- ◆ 5 chrysalides kruthiks (sbires de niveau 2)

LES KUO-TOAS SONT D'IMMONDES HOMMES-POISSONS qui vivent dans les mers obscures d'Outreterre, où ils bâtissent de grands temples en hommage à leurs étranges dieux. Ils considèrent toutes les autres races comme des esclaves potentiels ou des offrandes.

Garde kuo-toa		Sbire niveau 16
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M		350 px
Initiative +11	Sens Perception +12 ; vision dans le noir	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 29 ; Vigueur 24, Réflexes 25, Volonté 23		
VD 6, nage 6		
⊕ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme		
+21 contre CA ; 7 dégâts.		
Manœuvre glissante (mouvement ; à volonté)		
Un garde kuo-toa adjacent à un adversaire se décale dans toute autre case adjacente à celui-ci.		
Alignement mauvais		Langues profond
For 15 (+10)	Dex 16 (+11)	Sag 9 (+7)
Con 15 (+10)	Int 11 (+8)	Cha 13 (+9)
Équipement armure de cuir, bouclier léger, lance		

TACTIQUE DU GARDE KUO-TOA

En présence d'un meneur établi (un fouet ou un orienteur), les gardes kuo-toas combattent avec fanatisme. Si leur chef est tué, ils prennent généralement la fuite.

Maraudeur kuo-toa		Franc-tireur niveau 12
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M		700 px
Initiative +11	Sens Perception +11 ; vision dans le noir	
Pv 119 ; péril 59		
CA 25 ; Vigueur 22, Réflexes 23, Volonté 21 (25 quand il est en péril)		
VD 6, nage 6		
⊕ Lance barbelée (simple ; à volonté) ♦ arme		
+17 contre CA (+19 quand le kuo-toa est en péril) ; 1d8 + 4 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).		
⊕ Bouclier collant (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le kuo-toa ; à volonté)		
Le maraudeur kuo-toa effectue une attaque contre l'assaillant ; +15 contre Réflexes ; une arme maniée par la cible tombe dans l'espace occupé par cette dernière.		
Pas de placement (mineure, utilisable uniquement quand le kuo-toa est en péril ; à volonté)		
Le maraudeur kuo-toa se décale de 1 case.		
Manœuvre glissante (mouvement ; à volonté)		
Un maraudeur kuo-toa adjacent à un adversaire se décale vers toute autre case adjacente à celui-ci.		
Alignement mauvais		Langues profond
For 15 (+8)	Dex 16 (+9)	Sag 11 (+6)
Con 15 (+8)	Int 11 (+6)	Cha 13 (+7)
Équipement armure de cuir, bouclier léger visqueux, lance		

TACTIQUE DU MARAUDEUR KUO-TOA

Les maraudeurs kuo-toas portent ce nom parce qu'ils rôdent souvent en Outreterre pour trouver des esclaves. Corrompus par la folie, ils fuient rarement un combat, même quand l'adversité est écrasante. Un maraudeur recourt à *pas de placement* avant ou après une attaque avec sa lance, puis à *manœuvre glissante* pour prendre l'ennemi en tenaille.

Harponneur kuo-toa		Soldat niveau 14
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M		1 000 px
Initiative +12	Sens Perception +13 ; vision dans le noir	
Pv 137 ; péril 68		
CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 26, Volonté 24		
VD 6, nage 6		
⬇ Harpon (simple ; à volonté) ♦ arme		
+20 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, puis la cible est étreinte et subit 5 dégâts continus (jusqu'à évasion). Tant que la cible est étreinte, le harponneur kuo-toa ne peut pas se servir de son harpon pour effectuer des attaques.		
⚡ Harpon à moulinet (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 5/10 ; +20 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et le harponneur kuo-toa effectue une attaque secondaire contre la même cible.		
Attaque secondaire : +18 contre Vigueur ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est tirée de 3 cases.		
⬇ Bouclier collant (réaction immédiate, quand une attaque de corps rate le kuo-toa ; à volonté)		
Le harponneur kuo-toa effectue une attaque contre l'assaillant ; +18 contre Réflexes ; une arme maniée par la cible tombe dans l'espace occupé par cette dernière.		
Manœuvre glissante (mouvement ; à volonté)		
Un harponneur kuo-toa adjacent à un adversaire se décale vers toute autre case adjacente à celui-ci.		
Alignement mauvais		Langues profond
For 17 (+10)	Dex 17 (+10)	Sag 13 (+8)
Con 17 (+10)	Int 13 (+8)	Cha 15 (+9)
Équipement armure de cuir, bouclier léger visqueux, 4 harpons		

TACTIQUE DU HARPONNEUR KUO-TOA

Ce kuo-toa fixe des cordes visqueuses à ses harpons, ce qui lui permet de ferrer les ennemis distants et de les attirer vers lui. Quand il se retrouve au corps à corps, le harponneur kuo-toa tente d'empaler son adversaire sur un harpon, infligeant alors des dégâts automatiques à chaque round.

Orienteur kuo-toa		Franc-tireur niveau 16
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M		1 400 px
Initiative +15	Sens Perception +15 ; vision dans le noir	
Pv 153 ; péril 76		
CA 30 ; Vigueur 27, Réflexes 28, Volonté 26		
VD 6, nage 6		
⚔ Coup (simple ; à volonté)		
+21 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts.		
🏹 Arbalète (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 15/30 ; +21 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.		
⚡ Coup de pied bondissant (simple ; à volonté)		
L'orienteur kuo-toa se décale de 2 cases et effectue une attaque de coup.		
⚡ Poing foudroyant (simple ; rencontre) ♦ électricité		
+19 contre Réflexes ; 3d8 + 4 dégâts d'électricité, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).		
Manœuvre glissante (mouvement ; à volonté)		
Un orienteur kuo-toa adjacent à un adversaire se décale vers toute autre case adjacente à celui-ci.		
Alignement mauvais		Langues profond
Compétences Acrobaties +18, Exploration +15		
For 19 (+12)	Dex 20 (+13)	Sag 15 (+10)
Con 17 (+11)	Int 15 (+10)	Cha 16 (+11)
Équipement armure de cuir, arbalète et 20 carreaux		

TACTIQUE DE L'ORIENTEUR KUO-TOA

Les orienteurs kuo-toas se jettent dans la mêlée et profitent de leur *coup de pied bondissant* pour se décaler de 2 cases avant ou après une attaque de coup. La première fois qu'ils prennent un adversaire en tenaille, ils recourent à *poing foudroyant*.

Fouet kuo-toa **Contrôleur (meneur) niveau 16**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 1 400 px

Initiative +12 **Sens Perception** +16 ; vision dans le noir

Pv 156 ; **péril** 78

CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 27, **Volonté** 27

VD 6, nage 6

⚡ **Longue pince** (simple ; maintien [simple] ; à volonté) ♦ **arme**
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Tant que la cible est étreinte, le fouet kuo-toa ne peut effectuer d'attaque avec sa longue pince. Quand il maintient l'étreinte, le fouet kuo-toa inflige 1d10 dégâts à la cible. Le fouet kuo-toa peut libérer la cible au prix d'une action mineure, en la faisant glisser dans une case située à portée d'allonge.

⚡ **Foudrolement** (simple ; à volonté) ♦ **électricité**
Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts d'électricité, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fouet kuo-toa.

⚡ **Tourbillon visqueux** (simple ; rencontre)
Explosion de zone 4 à 20 cases ou moins ; vise les ennemis ; +18 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts, puis la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule), glisse de 3 cases et se retrouve à terre. **Échec** : demi-dégâts, et la cible glisse de 1 case.

⚡ **Manœuvre glissante** (mouvement ; à volonté)
Un fouet kuo-toa adjacent à un adversaire se décale vers toute autre case adjacente à celui-ci.

Alignement mauvais **Langues** profond
Compétences Exploration +16, Religion +15
For 17 (+11) **Dex** 18 (+12) **Sag** 17 (+11)
Con 20 (+13) **Int** 15 (+10) **Cha** 18 (+12)

Équipement pardessus, longue pince, couvre-chef

TACTIQUE DU FOUET KUO-TOA

Le fouet kuo-toa débute la rencontre en lançant *tourbillon visqueux* sur le groupe d'ennemis le plus important, puis il les vise un à un avec *foudrolement*. Il recourt à sa longue pince contre les ennemis au corps à corps, qu'il fait glisser pour les mettre à portée de ses alliés.

CONNAISSANCE DES KUO-TOAS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : les kuo-toas vivent en Outreterre, où ils vénèrent leurs sinistres dieux et manigancent leurs lugubres desseins, alors qu'ils se voient eux-mêmes comme supérieurs à tous les autres humanoïdes. Ils sont aussi à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme, ce qui explique qu'on peut les rencontrer dans une grotte sèche comme sur un plan d'eau souterrain.

Les kuo-toas bâtissent leurs communautés autour des sanctuaires qu'ils érigent sur les rives des lacs et mers souterrains. C'est là que les prêtres que l'on surnomme les fouets constituent la caste située au sommet de la hiérarchie de l'espèce. Les orienteurs sont les hommes de main des fouets, ainsi que les unités d'élite qui font respecter l'ordre chez les kuo-toas.

DD 25 : la folie imprègne la civilisation kuo-toa et contamine une communauté de la race telle une maladie. La discipline mentale que s'imposent les fouets et les orienteurs les protège le plus souvent de cette démence, mais ils doivent rester très vigilants vis-à-vis de leurs congénères communs. Cette folie a causé la dislocation de quelques communautés kuo-toas, qui n'ont laissé derrière elles que des ruines peuplées d'individus ayant perdu toute raison, sans oublier quelques monstres errants.

RENCONTRES DE GROUPE

Les kuo-toas s'éloignent parfois de leur base pour trouver des esclaves à soumettre ou à sacrifier au nom de leurs « dieux » aboleths. Certains kuo-toas fuient leur société dépravée, pour finir esclaves ou mercenaires d'autres races d'Outreterre, voire à leur tête.

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)

- ♦ 3 maraudeurs kuo-toas (francs-tireurs de niveau 12)
- ♦ 1 mastodonte répugnard (brute de niveau 12)

Rencontre de niveau 18 (11 000 px)

- ♦ 2 orienteurs kuo-toas (francs-tireurs de niveau 16)
- ♦ 4 gardes kuo-toas (sbires de niveau 16)
- ♦ 1 oppresseur aboleth (contrôleur d'élite de niveau 18)
- ♦ 8 serviteurs aboleths (sbires de niveau 16)



(De gauche à droite) orienteur kuo-toa, fouet kuo-toa et harponneur kuo-toa

LAMIE

LES LAMIES ATTIRENT LES MALHEUREUX dans leurs filets mortels en adoptant un aspect humanoïde très séduisant. Certaines, animées par le désir de dévorer d'autres humanoïdes, se contentent de traquer ceux-ci quand elles en trouvent. D'autres ont une soif perverse de connaissance et courent coûte que coûte après le savoir arcanique et la puissance magique.

Sous sa forme véritable, la lamie est une nuée de scarabées noirs dont la masse s'agglutine sur l'ossature d'une puissante créature féerique décharnée. Cette nuée est mue par une intelligence commune et peut se déguiser pour apparaître comme un humanoïde désirable. Les lamies apparaissent parfois sous la forme d'humains, d'elfes, d'éladrins ou de drows partiellement composés de dizaines de scarabées.

CONNAISSANCE DES LAMIES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : la lamie est une étrange créature féerique composée de centaines de scarabées noirs. Elle séduit les voyageurs pour les dévorer en se présentant sous des traits trompeusement agréables.



DD 25 : quand une lamie tue une créature humanoïde, elle ajoute un scarabée à sa nuée. Quand cette nuée s'avère trop grande, elle se reproduit, en commençant par tuer une créature féerique digne de l'accueillir, comme un puissant éladrin. Plutôt que de dévorer le corps, la lamie se scinde et remplit le cadavre de centaines de scarabées. Avec le temps, les insectes consomment la dépouille et une nouvelle lamie naît. Cette dernière acquiert durant l'opération la plupart des souvenirs et du savoir de la victime.

Lamie Contrôleur d'élite (meneur) niveau 12

Créature magique féerique (métamorphe) de taille M 1 400 px

Initiative +8 Sens Perception +13

Caresse de la nuée aura 1 ; un ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts.

Pv 244 ; péril 122

CA 28 ; Vigueur 25, Réflexes 24, Volonté 26

Résistances demi-dégâts pour les attaques à distance et de corps à corps ; Vulnérabilités 10 contre les attaques de zone et de proximité.

Jets de sauvegarde +2

VD 6, escalade 6

Points d'action 1

⬇ Contact maudit (simple ; à volonté) ♦ guérison

+16 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). En outre, la lamie regagne un nombre de points de vie égal à la somme des dégâts infligés.

⬆ Nuée vorace (simple ; maintien [mineure] ; à volonté)

Allonge 5 ; +16 contre Vigueur ; 3d6 + 4 dégâts. Quand la lamie maintient ce pouvoir, la nuée vorace inflige 3d6 + 4 dégâts à la cible (aucun jet d'attaque nécessaire). La cible doit se trouver à portée du pouvoir pour que la lamie puisse le maintenir.

⚡ Explosion pacificatrice (simple ; recharge ⏏ ⏏) ♦ psychique

Explosion de proximité 5 ; +16 contre Volonté ; la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose

La lamie est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un séduisant humanoïde de taille M de n'importe quelle race et sexe (cf. *Change-forme*, page 280).

Nuée adroite

En modifiant sa forme, la lamie peut se faufiler à travers de minuscules ouvertures comme si elle était de taille TP (cf. *Se faufiler*, page 292 du *Manuel des Joueurs*).

Alignement mauvais Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +14, Bluff +16, Intuition +13

For 13 (+7) Dex 14 (+8) Sag 14 (+8)

Con 18 (+10) Int 17 (+9) Cha 21 (+11)

TACTIQUE DE LA LAMIE

La lamie utilise le pouvoir de *change-forme* pour adopter un aspect séduisant, dans l'espoir d'attirer ses ennemis à portée de sa *décharge pacificatrice*. Elle dépense alors un point d'action pour employer ce pouvoir et recourt aussitôt à *nuée vorace* contre un ennemi étourdi situé à portée. Elle maintient la *nuée vorace* round après round, au prix d'une action mineure, ne s'attaquant à une nouvelle cible que si la précédente se déplace hors de portée. La lamie se soigne en réalisant des attaques de *contact maudit* et libère une nouvelle *décharge pacificatrice* dès que le pouvoir lui est de nouveau accessible.

RENCONTRES DE GROUPE

Les lamies réduisent bien souvent des créatures en esclavage, qui leur servent de protecteurs et de tampons contre leurs adversaires.

Rencontre de niveau 12 (3 600 px)

♦ 1 lamie (contrôleur d'élite de niveau 12)

♦ 2 mezzodémons (soldats de niveau 11)

♦ 4 gardes cyclopes (sbires de niveau 14)

LES LICHES SONT DES LANCEURS DE SORTS MORTS-VIVANTS, créés par le biais d'un rituel très ancien. Les magiciens et autres lanceurs de sorts arcaniques qui choisissent cette voie de l'immortalité échappent à la mort en devenant des morts-vivants, mais cette existence finit souvent par les plonger dans la folie.

Les lichs sont des créatures froides et intrigantes, assoiffées de pouvoir, de savoir oublié et des secrets occultes les plus terribles.

« Liche » est un archétype de monstre qu'il est possible d'appliquer aux PNJ. Reportez-vous au *Guide du Maître* pour plus de détails sur la création de nouvelles lichs en vous basant sur cet archétype (cf. page 180).

Liche (magicien humain) Contrôleur d'élite niveau 14

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 2 000 px

Initiative +8 Sens Perception +8 ; vision dans le noir

Aura nécrotique (nécrotique) aura 5 ; toute créature vivante qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts nécrotiques.

Pv 218 ; péril 109

Régénération 10 (si la liche subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)

CA 28 ; Vigueur 24, Réflexes 28, Volonté 26

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

☉ Rayon d'ombre (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Distance 20 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques.

✱ Brûlure glaciale (simple ; maintien [mineure] ; recharge ☼ ☼ ☼) ♦ froid, nécrotique, périmètre

Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +18 contre Vigueur ; 3d8 + 6 dégâts de froid et nécrotiques. L'explosion crée un périmètre qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la liche et qui est considéré comme un terrain difficile. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 10 dégâts de froid et nécrotiques. La liche peut maintenir le périmètre ou y mettre un terme au prix d'une action mineure.

Indestructible

Lorsqu'une liche tombe à 0 point de vie, son corps et ses biens sont réduits en poussière, mais elle n'est pas détruite pour autant. Elle réparait (ainsi que ses biens) 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère, à moins que celui-ci n'ait été découvert et détruit avant.

Second souffle (simple ; rencontre) ♦ guérison

La liche dépense une récupération et regagne 54 points de vie. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais Langues abyssal, commun

Compétences Arcanes +18, Histoire +18, Intuition +13

For 11 (+7) Dex 12 (+8) Sag 13 (+8)

Con 14 (+9) Int 22 (+13) Cha 18 (+11)

TACTIQUE DE LA LICHE HUMAINE

Tant que son phylactère est en sécurité, cette liche ne se soucie pas de son intégrité physique. Elle recourt à *brûlure glaciale* aussi souvent que possible et dépense un point d'action pour utiliser son *second souffle* dès qu'elle est en péril.



Liche (magicien éladrin) Contrôleur d'élite niveau 24

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 12 100 px

Initiative +14 Sens Perception +14 ; vision dans le noir

Aura nécrotique (nécrotique) aura 5 ; toute créature vivante qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts nécrotiques.

Pv 362 ; péril 181

Régénération 10 (si la liche subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)

CA 38 ; Vigueur 33, Réflexes 38, Volonté 38

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

☉ Rayon d'ombre (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Distance 20 ; +28 contre Réflexes ; 3d8 + 7 dégâts nécrotiques.

✱ Orbe nécrotique (simple ; recharge ☼ ☼ ☼) ♦ nécrotique

Distance 20 ; +28 contre Vigueur ; 3d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la liche.

✱ Onde entropique (simple ; recharge ☼ ☼ ☼) ♦ nécrotique

Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +28 contre Réflexes ; 6d6 + 7 dégâts nécrotiques.

Indestructible

Lorsqu'une liche tombe à 0 point de vie, son corps et ses biens sont réduits en poussière, mais elle n'est pas détruite pour autant. Elle réparait (ainsi que ses biens) 1d10 jours plus tard dans un rayon de 1 case de son phylactère, à moins que celui-ci ait été découvert et détruit avant.

Second souffle (simple ; rencontre) ♦ guérison

La liche dépense une récupération et regagne 90 points de vie. Elle bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais Langues commun, elfique

Compétences Arcanes +24, Histoire +24, Intuition +19

For 12 (+13) Dex 15 (+14) Sag 15 (+14)

Con 18 (+16) Int 25 (+19) Cha 21 (+17)

TACTIQUE DE LA LICHE ÉLADRINE

Cette liche recourt à *onde entropique* et *orbe nécrotique* aussi souvent qu'elle le peut. Quand elle est en péril, elle dépense un point d'action pour utiliser son *second souffle*.

VESTIGE DE LICHE

UN VESTIGE DE LICHE EST CE QUI RESTE D'UNE LICHE DÉTRUITE. Son corps squelettique est réduit à quelques volutes d'ombre et il semble glisser au-dessus du sol. Contrairement aux liches, les vestiges de liche n'ont pas de phylactère. Particulièrement instables, ils tombent en poussière dès qu'on les touche.

Vestige de liche		Sbire niveau 26
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M		2 250 px
Initiative +14	Sens Perception +19 ; vision dans le noir	
Aura nécrotique (nécrotique) aura 2 ; toute créature vivante qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts nécrotiques.		
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 40 ; Vigueur 36, Réflexes 40, Volonté 38		
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 20		
VD 6		
⬇ Caresse de la mort (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
+30 contre CA ; 10 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).		
⬇ Rayon d'ombre (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
Distance 20 ; +30 contre Réflexes ; 10 dégâts nécrotiques, ou 15 dégâts nécrotiques si la cible est un utilisateur de pouvoirs arcaniques (comme un magicien).		
✱ Orbe d'annihilation (simple ; rencontre) ♦ feu, nécrotique		
Deux, trois ou quatre vestiges de liche qui agissent au même moment dans l'ordre d'initiative peuvent consacrer leur action simple à projeter une sphère de flammes noires qui explose à l'impact. Effectuez un jet d'attaque : explosion de zone 5 dans un rayon de 10 cases de l'un des vestiges de liche ; +30 contre Réflexes ; 5 dégâts de feu et nécrotiques par vestige de liche participant à l'attaque, et autant de dégâts de feu et nécrotiques continus (sauvegarde annule).		
Alignement mauvais		Langues abyssal, commun
Compétences Arcanes +24		
For 11 (+13)	Dex 12 (+14)	Sag 13 (+14)
Con 14 (+15)	Int 22 (+19)	Cha 18 (+17)

TACTIQUE DU VESTIGE DE LICHE

Les vestiges de liche joignent leurs forces pour libérer un *orbe d'annihilation* aussi tôt que possible, avant de harceler l'ennemi de *rayons d'ombre*. Ils ne recourent à la *caresse de la mort* que lorsqu'ils sont obligés de combattre au corps à corps.

CONNAISSANCE DES LICHES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : un mortel se transforme en liche par le biais d'un terrible rituel. L'intéressé meurt pendant l'opération, mais se relève sous les traits d'une créature mort-vivante. La plupart des liches sont des magiciens ou des sorciers, mais quelques prêtres multiclassés empruntent également cette sinistre voie.

DD 25 : la force vitale de la liche est liée à son phylactère magique, qui prend généralement la forme d'une boîte métallique de la taille du poing, renfermant des bouts de parchemin recouverts de phrases magiques. Quand une liche est terrassée, son esprit repart vers ce phylactère et son corps se reforme en l'espace de 1d10 jours, à l'emplacement de l'objet, sauf si on le détruit également. La plupart des liches prennent soin de cacher leur phylactère dans un lieu secret (et bien gardé), parfois sur un autre plan.

La destruction d'une liche et de son phylactère ne garantit pas la disparition totale et permanente de la créature. Des entités puissantes associées aux morts-vivants, notamment Orcus et Vecna, sont capables de reformer une liche détruite, pour en faire un vestige de liche.

DD 30 : parmi les plus redoutables ennemis de l'histoire de ce monde, certains étaient des liches. C'est le cas d'Acérérak, maître de la Tombe des Horreurs, et de la divinité Vecna en personne. Toutes les liches rendent hommage à Orcus et on dit que ce dernier est capable de détruire instantanément le phylactère de toutes celles qui le contrarient.

RENCONTRES DE GROUPE

Les liches sont souvent à la tête d'armées de morts-vivants. D'autres ont des démons ou des diables à leur service.

Rencontre de niveau 25 (35 400 px)

- ♦ 1 liche (contrôleur d'élite de niveau 24)
- ♦ 2 grands crânes flamboyants (artilleurs de niveau 24)
- ♦ 2 dévoreurs éperonneurs (soldats d'élite de niveau 20)

Rencontre de niveau 26 (49 500 px)

- ♦ 6 vestiges de liche (sbires de niveau 26)
- ♦ Doresain le Roi des Goules (franc-tireur d'élite de niveau 27)
- ♦ 2 âmes-en-peine vénérables (chasseurs de niveau 25)

TRANSFORMATION EN LICHE

Vous invoquez la toute-puissance d'Orcus, Prince Démon des Morts-vivants, pour transformer votre corps en enveloppe squelettique et immortelle, et vous renfermez votre force vitale dans un récipient exclusif que l'on appelle phylactère.

Niveau : 14 (le lanceur de sorts doit être humanoïde)

Catégorie : création

Temps d'incantation : 1 heure ; cf. description

Durée : permanente ; cf. description

Coût des composantes : 100 000 po

Prix d'achat : 250 000 po

Compétence-clé : Arcanes ou Religion

À l'issue de ce rituel, vous mourez, vous transformez en liche et acquérez l'archétype de la liche (cf. page 180 du *Guide du Maître*).

L'une des étapes-clés de la mutation est la confection du phylactère, ce récipient magique qui renferme votre essence vitale. Lorsque vous tombez à 0 point de vie (ou moins), vous êtes réduit en poussière, ainsi que vos biens. Vous reparez ensuite 1d10 jours plus tard dans un espace adjacent à votre phylactère, sauf si celui-ci est localisé et détruit.

Vous devez confectionner votre phylactère avant de réaliser le rituel. La création demande 10 jours et l'objet prend généralement la forme d'une boîte métallique scellée, contenant des rubans de parchemin sur lesquels vous avez inscrit des phrases magiques avec votre sang. La boîte fait 15 cm de côté, a 40 points de vie et une résistance 20 à tous les types de dégâts. Parmi les autres types de phylactère, on compte les anneaux et les amulettes, qui sont tout aussi robustes.

Si votre phylactère est détruit, vous pouvez en confectionner un nouveau. Il vous en coûtera 10 jours de travail et 50 000 po.

LICORNE

CÉLÈBRES POUR LEUR GRÂCE ET LEUR BEAUTÉ, les licornes sont issues de Féerie. Elles sont parfois appelées à protéger une forêt ou un lac du monde physique.

Licorne **Franc-tireur (meneur) niveau 9**
Créature magique féerique de taille G 400 px

Initiative +7 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Protection féerique aura 2 ; les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

Pv 93 ; **péril** 46

CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 21, **Volonté** 21

VD 8 ; cf. aussi *éclipse féerique*

⊕ **Sabots** (simple ; à volonté)

+14 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

⊕ **Charge perforante** (simple ; à volonté)

La licorne effectue une attaque de charge ; +15 contre CA ; 4d6 + 3 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

⊕ **Corne curative** (mineure ; rencontre) ♦ **guérison**

Un allié adjacent peut dépenser une récupération ou effectuer un jet de sauvegarde contre un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin.

✧ **Tromperie féerique** (simple ; se recharge quand aucune créature n'est affectée par le pouvoir) ♦ **charme**

Distance 5 ; +12 contre Volonté ; la cible ne peut pas attaquer la licorne et doit effectuer une attaque d'opportunité assortie d'un bonus de +2 contre toute créature située à portée d'allonge qui attaque la licorne (sauvegarde annule).

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ♦ **téléportation**

La licorne peut se téléporter de 5 cases.

Alignement non aligné **Langues** elfique

Compétences Nature +10

For 16 (+7) **Dex** 13 (+5) **Sag** 12 (+5)

Con 13 (+5) **Int** 16 (+7) **Cha** 17 (+7)

TACTIQUE DE LA LICORNE

La licorne commence la plupart des rencontres avec une *charge perforante*. Puis elle utilise *tromperie féerique* pour empêcher un ennemi de la blesser et en faire un garde du corps.

Licorne du crépuscule **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 12**
Créature magique féerique de taille G 1 400 px

Initiative +8 **Sens** Perception +12 ; vision nocturne

Protection féerique aura 2 ; les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

Pv 236 ; **péril** 118

CA 28 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 28

Jets de sauvegarde +2

VD 9 ; cf. aussi *éclipse féerique*

Points d'action 1

⊕ **Sabots** (simple ; à volonté)

+15 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

⊕ **Charge perforante** (simple ; à volonté)

La licorne du crépuscule effectue une attaque de charge ; +15 contre CA ; 4d8 + 5 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

⊕ **Corne curative** (mineure ; rencontre) ♦ **guérison**

Un allié adjacent peut dépenser une récupération ou effectuer un jet de sauvegarde contre un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin.

✧ **Feux follets** (simple ; à volonté) ♦ **charme**

Explosion de zone 5 à 10 cases ou moins ; +18 contre Volonté ; des lumières dansantes apparaissent dans la case d'origine et la cible est tirée de 3 cases vers cette même case.



LICORNE

⊕ **Téléportation crépusculaire** (simple ; rencontre) ♦ **téléportation**

Explosion de proximité 5 ; affecte les alliés consentants uniquement ; la cible est téléportée de 5 cases et réparaît dans un espace inoccupé situé dans la ligne de mire de la licorne du crépuscule.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ♦ **téléportation**

La licorne du crépuscule peut se téléporter de 5 cases.

Alignement non aligné **Langues** elfique

For 20 (+11) **Dex** 14 (+8) **Sag** 13 (+7)

Con 14 (+8) **Int** 17 (+9) **Cha** 20 (+11)

TACTIQUE DE LA LICORNE DU CRÉPUSCULE

La licorne du crépuscule est adepte des *charges perforantes*. Elle recourt à *feux follets* pour divertir les ennemis en plein combat, afin qu'ils interviennent aussi peu que possible. Elle réserve sa *téléportation crépusculaire* pour le moment où elle pourra déplacer ses alliés afin qu'ils jouissent d'un avantage de combat.

CONNAISSANCE DES LICORNES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : certains mortels chassent les licornes pour leur excroissance osseuse, dont on dit qu'elle a des propriétés curatives et magiques.

DD 20 : la licorne du crépuscule est une espèce rare, dotée d'une robe et d'une crinière sombres, ainsi que d'une corne noire. La naissance d'une telle licorne est de bon augure d'après les créatures féeriques.

RENCONTRES DE GROUPE

Les licornes se réunissent en petits troupes et s'allient parfois avec d'autres créatures féeriques ou des animaux.

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)

♦ 1 licorne du crépuscule (contrôleur d'élite de niveau 12)

♦ 3 hommes d'armes banshræ (francs-tireurs de niveau 12)

LES LOUPS CHASSENT EN MEUTE toutes sortes de proies. On les rencontre dans nombre de climats et environnements.

Loup gris		Franc-tireur niveau 2
Bête naturelle de taille M		125 px
Initiative +5	Sens Perception +7 ; vision nocturne	
Pv 38 ; péril 19		
CA 16 ; Vigueur 14, Réflexes 14, Volonté 13		
VD 8		
⊕ Morsure (simple ; à volonté)		
+7 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts, ou 2d6 + 2 contre une cible à terre.		
Avantage de combat		
Quand le loup gris touche une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat, celle-ci se retrouve également à terre.		
Alignement non aligné		Langues -
For 13 (+2)	Dex 14 (+3)	Sag 13 (+2)
Con 14 (+3)	Int 2 (-3)	Cha 10 (+1)

TACTIQUE DU LOUP GRIS

Les loups gris traquent l'ennemi à plusieurs, concentrant généralement leurs assauts sur le membre le plus faible du groupe. Ils prennent leur proie en tenaille pour que leurs attaques de morsure la jettent à terre et que d'autres loups en profitent pour lui faire encore plus mal.

Loup sanguinaire		Franc-tireur niveau 5
Bête naturelle (monture) de taille G		200 px
Initiative +7	Sens Perception +9 ; vision nocturne	
Pv 67 ; péril 33		
CA 19 ; Vigueur 18, Réflexes 17, Volonté 16		
VD 8		
⬇ Morsure (simple ; à volonté)		
+10 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, ou 2d8 + 4 contre une cible à terre.		
Avantage de combat		
Le loup sanguinaire jouit d'un avantage de combat contre toute cible adjacente à au moins un de ses alliés. Quand le loup sanguinaire touche une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat, celle-ci se retrouve également à terre.		
Avantage de meute (quand il est monté par un allié de niveau 5 ou supérieur ; à volonté) ♦ monture		
Celui qui monte le loup sanguinaire jouit d'un avantage de combat dès qu'un allié autre que sa monture est adjacent à la cible.		
Alignement non aligné		Langues -
For 19 (+6)	Dex 16 (+5)	Sag 14 (+4)
Con 19 (+6)	Int 5 (-1)	Cha 11 (+2)

TACTIQUE DU LOUP SANGUINAIRE

Les loups sanguinaires adoptent une tactique proche de celle des loups gris, mais ils n'ont pas toujours besoin de prendre l'ennemi en tenaille pour le projeter à terre.



CONNAISSANCE DES LOUPS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les membres d'une meute de loups communiquent par le biais de grognements, de hurlements, d'aboiements et de langage corporel. Ce langage leur permet de donner l'alerte dès qu'un intrus pénètre sur leur territoire, sachant que les hurlements portent sur plusieurs kilomètres.

DD 20 : plus massifs et agressifs que les loups gris, les loups sanguinaires sont beaucoup plus présents dans les contrées sauvages où des prédateurs monstrueux autrement plus coriaces chassent également. On les rencontre souvent aux côtés de loups-garous et de ferals.

RENCONTRES DE GROUPE

De nombreux humanoïdes parviennent à domestiquer les loups dans une certaine mesure. Il est également possible de corrompre ces animaux, pour qu'ils soient au service de monstres abjects.

Rencontre de niveau 3 (825 px)

- ♦ 3 loups gris (francs-tireurs de niveau 2)
- ♦ 2 archers hobgobelins (artilleurs de niveau 3)
- ♦ 1 sorcier de bataille hobgobelin (contrôleur de niveau 3)

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)

- ♦ 3 loups sanguinaires (francs-tireurs de niveau 5)
- ♦ 2 chasseurs longues-dents (soldats de niveau 6)

LES LYCANTHROPES SONT DES MÉTAMORPHES BESTIAUX qui se nourrissent d'autres créatures vivantes. Ils adoptent souvent une forme animale quand ils évoluent en pleine nature, chassant en meutes avec les leurs ou des animaux proches. Quand ils infiltrent une communauté humaine, ils se présentent sous une forme humanoïde inoffensive, pour se fondre dans la population locale.

Les lycanthropes se rassemblent en clans dans des sites reculés ou vivent secrètement parmi d'autres races. Ils chassent quand bon leur semble, mais on remarque qu'ils sont surtout actifs les nuits de pleine lune.

En apparence, un lycanthrope ressemble à un humain ou autre créature humanoïde. Il se tient debout, mais sa tête rappelle un animal vorace, tel qu'un rat ou un loup.

Le lycanthrope peut prendre l'aspect d'un humanoïde spécifique, généralement un humain dont certains détails trahissent la véritable nature (de longs poils, des ongles crochus ou des dents pointues, par exemple). Il n'adopte cet aspect que lorsqu'il a besoin de se déguiser pour paraître inoffensif.

Sous forme animale, le lycanthrope se présente comme une version plus imposante d'un animal ordinaire, même si l'étincelle d'une intelligence tout autre couve dans ses yeux. C'est la forme qu'il endosse lorsqu'il chasse et parfois, lorsqu'il doit fuir.

CONNAISSANCE DES LYCANTHROPES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.



DD 15 : la lycanthropie est héréditaire et les lycanthropes s'accouplent avec des membres d'une espèce semblable à la leur pour que leur progéniture conserve cette spécificité. Certains s'unissent également avec des humanoïdes aux proportions proches, ce qui produit parfois des enfants lycanthropes. Mais le sang est alors dilué et de nombreux rejetons de ce type ne se transforment jamais ou deviennent des ferals.

RENCONTRES DE GROUPE

Les lycanthropes se mêlent à d'autres humanoïdes. Ils constituent également des bandes comptant des lycanthropes de même sensibilité. Les créatures féeriques et les lycanthropes s'entendent généralement bien et l'on observe la même entente avec les ferals.

Rencontre de niveau 4 (886 px)

- ◆ 2 rats-garous (francs-tireurs de niveau 3)
- ◆ 4 rats sanguinaires (brutes de niveau 1)
- ◆ 6 agitateurs humains (sbires de niveau 2)

Rencontre de niveau 9 (2 200 px)

- ◆ 4 loups-garous (brutes de niveau 8)
- ◆ 4 loups sanguinaires (francs-tireurs de niveau 5)

Rat-garou	Franc-tireur niveau 3
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M	150 px
Initiative +7	Sens Perception +7 ; vision nocturne
Pv 48 ; péril 24	
Régénération 5 (si le rat-garou subit des dégâts d'une arme en argent, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)	
CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 13	
Immunités fièvre des marais (cf. plus bas)	
VD 6, escalade 4 (pas sous forme humaine)	
⬇ Épée courte (simple ; à volonté) ◆ arme	
+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
⬇ Morsure (simple ; à volonté) ◆ maladie	
+8 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts continus (sauvegarde annule) et contracte la fièvre des marais (cf. plus bas).	
Change-forme (mineure ; à volonté) ◆ métamorphose	
Le rat-garou est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un rat sanguinaire ou d'un humain unique (cf. <i>Change-forme</i> , page 280). Sous forme humaine, il perd son attaque de morsure.	
Avantage de combat	
Les attaques de corps à corps du rat-garou infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Alignement mauvais	Langues commun
Compétences Bluff +6, Connaissance de la rue +6, Discrétion +10, Larcin +10	
For 10 (+1)	Dex 18 (+5) Sag 12 (+2)
Con 16 (+4)	Int 10 (+1) Cha 11 (+1)
Équipement cape, épée courte	

TACTIQUE DU RAT-GAROU

Les rats-garous adoptent généralement une forme de rat sanguinaire pour se mettre en embuscade. Ils recourent à *change-forme* pour assumer leur forme hybride naturelle et prennent leurs ennemis en tenaille. Ils préfèrent attaquer avec leur épée courte et ne mordent que lorsqu'ils sont désarmés.

La fièvre des marais

Maladie niveau 3

Endurance stabilisation (DD 16), amélioration (DD 21)

Le malade est guéri **Effet initial** : la cible perd 1 récupération.

▶▶ La cible subit un malus de -2 à la CA, en Vigueur et en Réflexes.

▶ **Dernier stade** : la cible subit un malus de -2 à la CA, en Vigueur et en Réflexes. Elle perd toutes ses récupérations et ne peut plus regagner de points de vie.



Loup-garou

Brute niveau 8

Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M 350 px

Initiative +7 Sens Perception +11 ; vision nocturne

Pv 108 ; péril 54

Régénération 5 (si le loup-garou subit des dégâts d'une arme en argent, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)

CA 20 ; Vigueur 20, Réflexes 19, Volonté 18

Immunités frénésie sélène (cf. plus bas)

VD 6 (8 sous forme de loup)

⊕ **Massue** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+12 contre CA ; 2d4 + 4 dégâts ; cf. aussi *rage sanguinaire*.

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ **maladie**

+12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule) et contracte la frénésie sélène (cf. plus bas) ; cf. aussi *rage sanguinaire*.

Rage sanguinaire

Les attaques de corps à corps du loup-garou infligent 4 dégâts supplémentaires contre une cible en péril.

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose

Le loup-garou est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un loup gris ou d'un humain unique (cf. *Change-forme*, page 280). Sous forme humaine, il perd son attaque de morsure ; sous forme de loup, il ne peut pas effectuer d'attaque de massue.

Alignement mauvais

Langues commun

Compétences Bluff +9, Intimidation +9, Intuition +11, Nature +11

For 19 (+8)

Dex 16 (+7)

Sag 14 (+6)

Con 18 (+8)

Int 10 (+4)

Cha 11 (+4)

Équipement armure de cuir, massue

TACTIQUE DU LOUP-GAROU

Un loup-garou solitaire tente d'isoler ses victimes pour les affronter une à une. Quand il est en péril, il a pour habitude de fuir afin de se régénérer. Dans la nature, les loups-garous chassent souvent en meute. Quand une telle troupe attaque, la moitié est sous forme hybride (armée de massues) et l'autre sous forme de loup.

La frénésie sélène

Maladie niveau 8

Endurance stabilisation (DD 20), amélioration (DD 24)

Le malade est guéri

❏ **Effet initial** : la cible subit un malus de -2 en Volonté.

◀◀ Quand elle est en péril, la cible doit faire un jet de sauvegarde à la fin de chaque tour de jeu. En cas d'échec, elle effectue à son tour de jeu suivant une attaque de corps à corps contre une cible déterminée au hasard et située dans un rayon de 5 cases. S'il n'y a aucune cible dans ce rayon, elle ne fait rien d'autre que de se déplacer dans une direction déterminée au hasard.

❏ **Dernier stade** : la cible attaque la créature la plus proche située dans sa ligne de mire. Si elle ne voit pas d'autre créature, elle ne fait rien d'autre que de se déplacer dans une direction déterminée au hasard.

MAGE LARVEUX

QUAND UN PUISSANT LANCEUR DE SORTS MALÉFIQUE MEURT, SON esprit prend parfois le contrôle de la masse grouillante de vers et d'asticots qui dévore son corps. Ce tas de vermine s'anime alors sous forme d'un mage larveux, qui perpétue les sombres desseins du défunt ou part se venger contre ceux qui ont précipité sa chute.

Mage larveux

Artilleur d'élite niveau 21

Créature magique naturelle (mort-vivant) de taille M 6 400 px

Initiative +13 Sens Perception +12

Pv 304 ; péril 152

CA 35 ; Vigueur 30, Réflexes 33, Volonté 27

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ; demi-dégâts pour les attaques à distance et de corps à corps ; Vulnérabilités radiant 10, 10 contre les attaques de zone et de proximité.

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

⊕ **Contact corrupteur** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**
+24 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts nécrotiques.

✧ **Visage d'effroi** (mineure ; recharge ☼ ☼) ♦ **terreur**

Distance 10 ; +24 contre Volonté ; la cible ne peut pas attaquer le mage larveux jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et est immobilisée (sauvegarde annule).

✧ **Rayon de la mort glaciale** (simple ; à volonté) ♦ **froid, nécrotique**

Distance 20 ; +26 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts de froid et nécrotiques, ou 4d8 + 8 dégâts de froid et nécrotiques si la cible est en péril.

✧ **Festin de la vermine** (simple ; recharge ☼ ☼) ♦ **illusion**

Distance 5 ; la cible est amenée à croire que des vers lui dévorent les chairs ; +26 contre Volonté ; 4d10 + 8 dégâts. Si ces dégâts ne réduisent pas la cible à 0 points de vie (ou moins), celle-ci ne subit aucun dégât, mais est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

✧ **Flamme flétrissante** (simple ; à volonté) ♦ **feu, nécrotique**

Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +24 contre Réflexes ; 2d6 + 8 dégâts de feu et nécrotiques.

Nuée adroite

En modifiant sa forme, le mage larveux peut se faufiler à travers de minuscules ouvertures comme s'il était de taille TP (cf. *Se faufiler*, page 292 du *Manuel des Joueurs*).

Alignement mauvais

Langues commun

Compétences Arcanes +23, Histoire +23, Religion +23

For 14 (+12) Dex 16 (+13) Sag 14 (+12)

Con 20 (+15) Int 26 (+18) Cha 15 (+12)

TACTIQUE DU MAGE LARVEUX

Le mage larveux recourt à *visage d'effroi* pour repousser les protecteurs et cogneurs ennemis, tout en utilisant *rayon de la mort glaciale* et *flamme flétrissante* pour entamer les cibles distantes. Le mage larveux se sert de *festin de la vermine* contre un adversaire en péril et dépense normalement son point d'action pour effectuer une autre action de mouvement lorsqu'il a besoin de s'éloigner de ses ennemis.

CONNAISSANCE DES MAGES LARVEUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : seuls les lanceurs de sorts les plus maléfiques reviennent à la vie sous forme de mages larveux. Quand une telle créature est détruite, la vermine qui le compose perd toute conscience et intelligence, redevenant parfaitement inoffensive.

DD 30 : les mages larveux les plus puissants conservent davantage de leurs capacités magiques que les autres et connaissent plusieurs pouvoirs de magicien. Ils portent souvent leurs vieux grimoires sur eux.

DD 35 : c'est une antique entité maléfique du nom de Kyuss qui créa les premiers mages larveux, afin de protéger l'accès à des sanctuaires de savoir interdit. Ces mages larveux font partie des plus puissants de ces monstres et disposent d'un impressionnant arsenal de sorts.

RENCONTRES DE GROUPE

Les mages larveux obligent souvent d'autres monstres à les servir. Il leur arrive de se réunir en petits groupes pour mieux pratiquer leur sinistre magie ou pour accomplir un objectif commun.

Rencontre de niveau 21 (16 000 px)

- ♦ 1 mage larveux (artilleur d'élite de niveau 21)
- ♦ 4 nécrophages exterminateurs (brutes de niveau 18)
- ♦ 1 âme-en-peine spadassine (chasseur de niveau 17)

Rencontre de niveau 22 (21 175 px)

- ♦ 1 mage larveux (artilleur d'élite de niveau 21)
- ♦ 3 vagabonds pourrissants (brutes de niveau 20)
- ♦ 5 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23)

Rencontre de niveau 22 (25 100 px)

- ♦ 2 mages larveux (artilleurs d'élite de niveau 21)
- ♦ 2 mastards de magma (soldats de niveau 18)
- ♦ 8 serviteurs torves (sbires de niveau 22)



MANTICORE

LA MANTICORE PROJETTE LES POINTES DE FER de sa queue. Irritable et cruelle, elle attaque sans raison apparente et ne laisse aucune place aux pourparlers.

Les manticores font souvent leur antre dans une grotte ou sur une corniche montagneuse abritée. Elles chassent à l'affût depuis un perchoir qui leur offre une bonne perspective sur les alentours, avant de fondre sur ce qui ressemble à un bon repas.

Manticore Franc-tireur d'élite niveau 10
Créature magique naturelle (monture) de taille G 1 000 px

Initiative +12 Sens Perception +13

Pv 210 ; péril 105

CA 26 ; Vigueur 24, Réflexes 24, Volonté 22

Jets de sauvegarde +2

VD 6, vol 8, vol partiel 10

Points d'action 1

⚔ Griffes (simple ; à volonté)

+15 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

➤ Pointe (simple ; à volonté)

Distance 10 ; +15 contre CA (cf. aussi *tir guidé*) ; 1d8 + 5 dégâts.

Réussite ou échec : la manticore se décale de 3 cases après avoir effectué l'attaque.

⚔➤ Fureur de la manticore (simple ; à volonté)

La manticore effectue une attaque de griffes et une attaque de pointe (dans l'ordre de son choix) et se décale de 1 case entre les deux attaques.

⚡ Volée de pointes (simple ; recharge ⚡ ⚡ ⚡ ⚡)

Explosion de proximité 1 à 10 cases ou moins ; +15 contre CA (cf. aussi *tir guidé*) ; 1d8 + 5 dégâts.

Tir guidé (quand elle est montée par un cavalier allié de niveau 10 ou plus ; à volonté) ♦ monture

Une manticore montée bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque de *pointe* et de *volée de pointes*.

Alignement chaotique mauvais

Langues commun

Compétences Discrétion +15

For 21 (+10)

Dex 20 (+10)

Sag 17 (+8)

Con 17 (+8)

Int 4 (+2)

Cha 12 (+6)

TACTIQUE DE LA MANTICORE

La manticore préfère débiter le combat depuis les airs. Elle vole au-dessus de la tête de ses adversaires et les assaille de *volées de pointes*, avant de se poser pour les achever par des attaques de *fureur de la manticore*. Si elle se retrouve au sol contre un adversaire plus coriace que prévu, elle reprend généralement les airs pour pouvoir l'accabler de *volées de pointes* aussi vite qu'elles se rechargent.

CONNAISSANCE DES MANTICORES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les manticores sont des prédateurs malveillants qui prennent grand plaisir à dévorer des créatures intelligentes, notamment des nains et des humains. Les pointes qui jaillissent de leur queue sont d'une précision redoutable.

DD 20 : les manticores ont trois rangées de crocs, qui ne cessent de pousser tout au long de leur vie. Elles laissent souvent de vieilles dents dans le corps mutilé de leurs victimes, en plus des pointes de fer, autant de signes trahissant leur passage.



Bien qu'elles ne soient guère malines, les manticores comprennent le commun et peuvent dire quelques phrases et mots dans cette langue. Elles sont d'une impatience extrême et ont l'habitude d'attaquer rapidement ceux qui tentent de parlementer.

RENCONTRES DE GROUPE

Les manticores chassent souvent en petites troupes de deux ou trois, mais évoluent parfois seules. Elles sont brutales et violentes, et seul un maître coriace parviendra à les dompter. Les gobelins et autres monstres intelligents convainquent ces créatures de les aider épisodiquement en leur offrant de la nourriture et des trésors. Les manticores sont néanmoins des êtres cupides et déloyaux qu'on ne peut acheter bien longtemps.

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

- ♦ 1 manticore (franc-tireur d'élite de niveau 10)
- ♦ 1 galeb duhr rochelien (contrôleur de niveau 11)
- ♦ 4 sauvages ogres (brutes de niveau 8)

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)

- ♦ 2 manticores (francs-tireurs d'élite de niveau 10)
- ♦ 2 géants des collines (brutes de niveau 13)
- ♦ 4 brutes ogres (sbires de niveau 11)

LES MARUTHS SONT DES MERCENAIRES ÉNIGMATIQUES qui sillonnent la Mer Astrale et s'insinuent parfois sur d'autres plans, notamment le monde physique.

Maitre d'armes maruth	Soldat niveau 21
Humanoïde immortel de taille M	3 200 px
Initiative +18	Sens Perception +22 ; vision lucide 10
Pv 201 ; péril 100	
Régénération 20	
CA 37 ; Vigueur 37, Réflexes 32, Volonté 33	
Immunités sommeil ; Résistances tonnerre 10	
VD 8, vol 4 (stationnaire), téléportation 4	
⚔ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme, tonnerre	
+27 contre CA ; 1d10 + 11 dégâts plus 1d6 dégâts de tonnerre, puis la cible est poussée de 1 case et est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du maître d'armes maruth.	
⚔ Double attaque (simple ; recharge [2][2][2]) ♦ arme, tonnerre	
Le maître d'armes maruth effectue deux attaques d'épée à deux mains.	
Alignement non aligné	Langues universel
Compétences Endurance +22, Intimidation +17	
For 32 (+21)	Dex 23 (+16) Sag 25 (+17)
Con 25 (+17)	Int 14 (+12) Cha 15 (+12)
Équipement épée à deux mains	

TACTIQUE DU MAÎTRE D'ARMES MARUTH

L'objectif principal du maître d'armes est de former une ligne de bataille et de la tenir, pour protéger les alliés les moins robustes. Il emploie sa *double attaque* aussi souvent que possible.

Harmoniste maruth	Contrôleur d'élite niveau 22
Humanoïde immortel de taille G	8 300 px
Initiative +12	Sens Perception +23 ; vision lucide 10
Pv 418 ; péril 209	
Régénération 20	
CA 38 ; Vigueur 39, Réflexes 33, Volonté 36	
Immunités sommeil ; Résistances tonnerre 10	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8, vol 4 (stationnaire), téléportation 4	
Points d'action 1	
⚔ Coup (simple ; à volonté) ♦ tonnerre	
Allonge 2 ; +26 contre CA ; 2d6 + 10 dégâts plus 1d6 dégâts de tonnerre.	
⚔ Axiome (mineure ; à volonté) ♦ tonnerre	
Distance 10 ; +24 contre Vigueur ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).	
⚔ Chaîne karmique (simple ; recharge [2][2][2]) ♦ psychique	
Explosion de zone 5 à 20 cases ou moins ; les ennemis pris dans la zone sont frappés de faisceaux d'énergie psychique étincelante ; +22 contre Volonté ; 3d6 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).	
⚔ Décret tonitrueux (simple ; recharge [2][2]) ♦ tonnerre	
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +24 contre Vigueur ; 3d6 + 8 dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 4 cases. Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas poussée.	
Alignement non aligné	Langues universel
Compétences Endurance +23, Intimidation +24	
For 30 (+21)	Dex 13 (+12) Sag 25 (+18)
Con 25 (+18)	Int 22 (+17) Cha 26 (+19)

TACTIQUE DE L'HARMONISTE MARUTH

L'harmoniste maruth se sert de son *axiome* pour figer sur place un adversaire puissant. Il centre ensuite sa *chaîne karmique* où il a le plus de chances d'affecter plusieurs ennemis. Enfin, il recourt à *décret tonitrueux* pour repousser plusieurs ennemis d'un coup.

CONNAISSANCE DES MARUTHS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : personne ne sait quels sont les desseins intimes des maruths, mais un service rendu par un représentant de cette étrange espèce se paye invariablement par une aide réciproque. Il semblerait donc que les maruths cherchent à accumuler les faveurs. Les maruths enregistrent tous leurs contrats verbaux dans leurs forteresses de la Mer Astrale.

RENCONTRES DE GROUPE

Les maruths collaborent avec quiconque accepte les termes de leurs accords.

Rencontre de niveau 23 (25 250 px)

- ♦ 1 harmoniste maruth (contrôleur d'élite de niveau 22)
- ♦ 2 maîtres d'armes maruths (soldats de niveau 21)
- ♦ 1 diable guerroyeur (brute de niveau 22)
- ♦ 8 décurions diables légionnaires (sbires de niveau 21)



MÉDUSE

LES MÉDUSES SONT DES MONSTRES ÉCAILLEUX dotés d'un regard effroyable. Les femelles s'en servent pour transformer autrui en pierre, leurs antres étant remplis de statues plus vraies que nature. Les méduses mâles recourent à leur regard pour empoisonner l'esprit et le corps de leurs victimes, avant de les réduire en charpie, leurs repaires étant peinturlurés du sang de toutes ces proies.

Archère méduse (femelle) Contrôleur d'élite niveau 10

Humanoïde naturel de taille M

1 000 px

Initiative +10 Sens Perception +13

Pv 212 ; péril 106

CA 26 ; Vigueur 23, Réflexes 24, Volonté 25

Immunités pétrification ; Résistances poison 10

Jets de sauvegarde +2

VD 7

Points d'action 1

- ⊕ **Chevelure de serpents** (simple ; à volonté) ♦ poison
+15 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et la cible subit 10 dégâts de poison continus et un malus de -2 en Vigueur (sauvegarde annule les deux).

- ⊕ **Arc long** (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

Distance 20/40 ; +15 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et l'archère méduse effectue une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : +13 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus et un malus de -2 en Vigueur (sauvegarde annule les deux).

- ⊕ **Regard pétrifiant** (simple ; à volonté) ♦ regard

Décharge de proximité 5 ; les créatures aveugles sont immunisées ; +14 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule). **Second jet de sauvegarde raté** : la cible est pétrifiée (pas de sauvegarde).

Alignement mauvais

Langues commun

Compétences Bluff +16, Diplomatie +16, Discrétion +15, Intimidation +16

For 16 (+8)

Dex 21 (+10)

Sag 17 (+8)

Con 18 (+9)

Int 12 (+6)

Cha 22 (+11)

Équipement cape à capuche, arc long, carquois de 30 flèches

TACTIQUE DE L'ARCHÈRE MÉDUSE

L'archère méduse effectue des attaques d'arc long à bonne distance, comptant sur ses flèches empoisonnées pour réduire la Vigueur de l'ennemi et le rendre plus vulnérable à son **regard pétrifiant**. La créature n'est néanmoins pas rebutée par le corps à corps et fait appel à sa **chevelure de serpents** avant de viser le même adversaire et les ennemis proches à l'aide de son **regard pétrifiant**.

Homme d'armes méduse (mâle) Soldat d'élite niveau 13

Humanoïde naturel de taille M

1 600 px

Initiative +13 Sens Perception +16

Pv 272 ; péril 136

CA 30 ; Vigueur 28, Réflexes 26, Volonté 27

Immunités pétrification ; Résistances poison 20

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

- ⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+20 contre CA ; 1d8 + 8 dégâts, et l'homme d'armes méduse effectue une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : +18 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

- ⊕ **Arc long** (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

Distance 20/40 ; +17 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

- ⊕ **Double attaque** (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

L'homme d'armes méduse effectue deux attaques d'épée longue, infligeant 2d8 dégâts supplémentaires s'il touche une cible hébétée.

- ⊕ **Regard venimeux** (simple ; à volonté) ♦ poison, psychique, regard

Décharge de proximité 5 ; les créatures aveugles sont immunisées ; +19 contre Volonté ; 3d6 + 6 dégâts de poison et psychiques, puis la cible est hébétée et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Alignement mauvais

Langues commun

Compétences Bluff +17, Discrétion +15, Intimidation +17

For 26 (+14)

Dex 20 (+11)

Sag 20 (+11)

Con 24 (+13)

Int 16 (+9)

Cha 22 (+12)

Équipement cote de mailles, épée longue, arc long, carquois de 30 flèches

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES MÉDUSE

L'homme d'armes méduse dissimule sa véritable nature, pour inciter les ennemis à venir à portée de son **regard venimeux**. Au combat, il alterne entre les **regards venimeux** et les **double attaques**, ses attaques d'épée longue infligeant davantage de dégâts aux créatures affectées par son regard. L'homme d'armes méduse n'emploie son arc que lorsqu'il n'a plus de cible à portée de sa lame.





LES MINOTAURES SONT DES MONSTRES FÉROCES À TÊTE DE TAUREAU, qui vénèrent les démons et réduisent en esclavage les créatures plus faibles qu'eux. Tous les minotaures ont une affinité avec les labyrinthes et partent souvent à la recherche de dédales souterrains et autres réseaux tentaculaires, pour s'y établir.

La plupart des minotaures adultes sont des combattants (hommes d'armes). Les représentants de cette caste guerrière sont d'une loyauté indéfectible dès lors qu'ils ont fait serment d'allégeance. Dans les terres des minotaures malfaisants, ils sont au service des cabalistes, comme gardes du corps, maîtres d'esclaves et pillards. Bien qu'ils ne soient pas très fûtés, ils sont dotés d'une certaine ruse bestiale et l'acuité de leurs sens n'a rien d'humain.

Les plus intelligents et les plus implacables des minotaures sont les cabalistes, qui sont à la tête des divers cultes de Baphomet, seigneur démon que l'on appelle souvent le Roi Cornu. Ils constituent une caste ecclésiastique qui foment l'asservissement des populations voisines. À l'instar des hommes d'armes, les cabalistes sont des combattants puissants et féroces, mais ils ont également à leur disposition un certain nombre de pouvoirs mystiques qui les rendent encore plus redoutables.

Les sauvages minotaures sont d'énormes brutes au sang démoniaque bouillonnant. Ces prédateurs sanguinaires et pillards voraces hantent certains sites livrés à la nature, et tuent tous ceux qui ont le malheur d'y passer, avant de les dévorer.

Hommes d'armes minotaure

Soldat niveau 10

Humanoïde naturel de taille M

500 px

Initiative +7

Sens Perception +14

Pv 106 ; péril 53 ; cf. aussi *férocité*

CA 26 ; Vigueur 27, Réflexes 21, Volonté 23

VD 5

⊕ Hache d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme

+16 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'homme d'armes minotaure.

† Charge encornée (simple ; à volonté)

L'homme d'armes minotaure effectue une attaque de charge ; +17 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Férocité (quand le minotaure tombe à 0 point de vie)

L'homme d'armes minotaure effectue une attaque de base de corps à corps.

Alignement au choix

Langues commun

Compétences Exploration +12, Intimidation +11, Nature +9

For 23 (+11)

Dex 10 (+5)

Sag 14 (+7)

Con 18 (+9)

Int 9 (+4)

Cha 13 (+6)

Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, hache d'armes

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES MINOTAURE

L'homme d'armes minotaure débute généralement par une charge encornée, puis se bat avec sa hache d'armes. Dès qu'il en a l'occasion, il charge de nouveau.

Cabaliste minotaure

Contrôleur (meneur) niveau 13

Humanoïde naturelle de taille M

800 px

Initiative +7

Sens Perception +16

Faveur de Baphomet aura 10 ; les alliés qui débute leur tour de jeu dans l'aura bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque dans le cadre d'une charge.

Pv 129 ; péril 63 ; cf. aussi *férocité*

CA 27 ; Vigueur 29, Réflexes 24, Volonté 26

VD 6

⊕ Grande masse maudite (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique

+15 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts nécrotiques.

† Charge encornée (simple ; à volonté)

Le cabaliste minotaure effectue une attaque de charge ; +16 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

✧ Appel de la bête (simple ; à volonté)

Distance 10 ; un allié en péril situé à portée effectue une attaque de corps à corps au prix d'une action libre contre un ennemi situé à portée de son allonge.

✧ Cornes de force (simple ; à volonté) ♦ force

Distance 5 ; +18 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts de force, et la cible est poussée de 2 cases.

Férocité (quand le minotaure tombe à 0 point de vie)

Le cabaliste minotaure effectue une attaque de base de corps à corps.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal, commun

Compétences Exploration +14, Intimidation +14, Nature +16, Religion +12

For 22 (+12)

Dex 12 (+7)

Sag 17 (+9)

Con 17 (+9)

Int 13 (+7)

Cha 16 (+9)

Équipement toge, masse d'armes

TACTIQUE DU CABALISTE MINOTAURE

Le cabaliste fait appel à la force de Baphomet tout en frappant l'ennemi de sa masse d'armes. Ses cornes féroces lui permettent de déloger un adversaire jouissant d'une prise en tenaille ou de mettre la cible dans une situation délicate. Quand il est en péril, le cabaliste tente de s'extraire de la mêlée par appel de la bête pour qu'un de ses alliés puisse effectuer une attaque de corps à corps au prix d'une action libre.

Sauvage minotaure**Brute niveau 16**

Humanoïde naturel de taille G

1 400 px

Initiative +9

Sens Perception +19

Pv 190 ; péril 95 ; cf. aussi *férocity*CA 28 ; *Vigueur* 32, *Réflexes* 26, *Volonté* 29

VD 8

⬆ **Grande hache** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts (critique 4d8 + 23), et la cible est poussée de 1 case.

⬆ **Charge encornée** (simple ; à volonté)

Le sauvage minotaure effectue une attaque de charge ; +20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⬆ **Rossée de cornes** (simple, utilisable dans le cadre d'une charge uniquement ; à volonté)

+19 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible glisse de 2 cases.

Férocity (quand le minotaure tombe à 0 point de vie)

Le sauvage minotaure effectue une attaque de base de corps à corps.

Alignement chaotique mauvais**Langues** commun**Compétences** Exploration +14, Intimidation +14, Nature +14**For** 24 (+15)**Dex** 12 (+9)**Sag** 19 (+12)**Con** 20 (+13)**Int** 5 (+5)**Cha** 12 (+9)**Équipement** grande hache**TACTIQUE DU SAUVAGE MINOTAURE**

Le sauvage minotaure entre en action par une *charge encornée*, puis s'acharne sur tout ennemi à portée d'allonge de sa grande hache. S'il remarque des éléments dangereux dans les environs, tels qu'une fosse ou des flammes, il recourt à *rossée de cornes* pour y projeter ses adversaires à la première occasion.

CONNAISSANCE DES MINOTAURES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : le minotaure classique est une brute sauvage vivant dans les tunnels, qui tue par simple plaisir. De nombreux minotaures sont cependant bien plus civilisés. Ils sont alors plus petits que leurs homologues sauvages et se retrouvent au sein de communautés de toutes tailles.

DD 20 : le culte de Baphomet, ce seigneur démoniaque que l'on appelle également le Roi Cornu, fait partie intégrante de

la société minotaure et rend hommage à la bête intérieure qui habite chacun. Certains temples fortifiés et cités-états minotaures sont entièrement peuplés de dévots au prince démon, dirigés par des théocraties malfaisantes à la tête desquelles on trouve les cabalistes. Dans d'autres sociétés, le culte de Baphomet est une force maléfique subversive et secrète.

Les royaumes minotaures se cachent dans les contrées les plus reculées et hostiles de ce monde ; dans des citadelles terrées dans les montagnes, des temples recouverts de neige ou des forteresses enfouies. Les minotaures d'alignement mauvais sont adeptes de l'esclavage et du pillage, et cherchent à affaiblir leurs proies avant de lancer des assauts surprises qui ne font pas de quartier. Ceux qui sont moins foncièrement portés vers le mal sont des combattants plus contemplatifs qui restent à l'écart des autres populations, tout en préservant le voile de secret qui plane sur leur société.

Qu'ils soient bienveillants ou maléfiques, les minotaures sont dirigés par leurs plus augustes religieux. Les cabalistes de Baphomet sont à la tête des temples étatiques et des sectes secrètes que l'on trouve dans d'autres communautés. Dans les sites où le Roi Cornu n'a pas pris, ce sont les prêtres de Bahamut, Érathis, Moradin et Pélor qui font la loi.

DD 25 : les minotaures aiment les dédales. On retrouve ces motifs alambiqués sur leurs vêtements, leurs armures et leurs armes, tandis que leurs temples et jardins regorgent de labyrinthes complexes. Chez les minotaures de bonne nature, ces dédales favorisent la contemplation, tandis que ceux qui sont animés par le mal jettent leurs prisonniers dans ces couloirs retors, les livrant à la traque des plus sauvages de leur espèce ou de démons invoqués.

RENCONTRES DE GROUPE

Les minotaures préfèrent la compagnie des leurs, mais ils s'allient avec diverses créatures quand cela peut les servir. Les dévots de Baphomet sont souvent accompagnés de gnolls et de démons.

Rencontre de niveau 13 (3 900 px)

- ♦ 1 cabaliste minotaure (contrôleur de niveau 13)
- ♦ 3 hommes d'armes minotaures (soldats de niveau 10)
- ♦ 2 démons vlocks (francs-tireurs de niveau 13)

Rencontre de niveau 18 (10 000 px)

- ♦ 2 sauvages minotaures (brutes de niveau 16)
- ♦ 1 aristocrate rakshasa (contrôleur de niveau 19)
- ♦ 3 assassins rakshasa (francs-tireurs de niveau 17)



MOLOSSE

LES MOLOSSES SONT DES BÊTES FÉROCES qui servent de compagnons fidèles à une large variété de créatures, aidant bien souvent leur maître à chasser, traquer et tuer leur proie.

MOLOSSE DÉBUSQUEUR

LES GRANDS SEIGNEURS DE FÉERIE recourent à ces molosses dont ils font leurs chiens de chasse. Ce sont des créatures sauvages et dangereuses, capables de tuer la plupart des proies dont elles suivent la trace.

Molosse débusqueur	Franc-tireur niveau 21
Créature magique féerique de taille M	3 200 px
Initiative +21	Sens Perception +23 ; vision nocturne
Grogement menaçant aura 10 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 à toutes leurs défenses.	
Pv 205 ; péril 102	
CA 35 (37 contre les attaques d'opportunité) ; Vigueur 34, Réflexes 33, Volonté 32	
VD 10, vol 10 (maladroit) ; cf. aussi <i>attaque de corps à corps mobile</i>	
⬇ Morsure (simple ; à volonté)	
+26 contre CA ; 1d8 + 10 dégâts (1d8 + 20 contre un ennemi immobilisé), puis la cible ne peut se téléporter et est ralentie (sauvegarde annule les deux). Si la cible est déjà ralentie, elle est immobilisée à la place.	
⬇ Attaque de corps à corps mobile (simple ; à volonté)	
Le molosse débusqueur peut se déplacer jusqu'à 5 cases et effectuer une attaque de morsure à n'importe quel moment de son déplacement. Il ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de son attaque.	
Avantage de combat	
Les attaques de corps à corps du molosse débusqueur infligent 1d8 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Alignement non aligné	Langues –
Compétences Discrétion +24, Endurance +24	
For 30 (+20)	Dex 28 (+19) Sag 27 (+18)
Con 29 (+19)	Int 6 (+8) Cha 9 (+9)

TACTIQUE DU MOLOSSE DÉBUSQUEUR

Les molosses débusqueurs grognent constamment, terrorisant les mortels qui entendent leurs grondements. Au combat, ils commencent par quelques rounds d'attaques éclair pour harceler et séparer leur proie de ses semblables.

CONNAISSANCE

DES MOLOSSES DÉBUSQUEURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : autorisés à boire aux sources les plus pures de Féerie, les molosses débusqueurs bénéficient d'une vigueur bien supérieure à celle des chiens ordinaires. Ils gardent les manoirs de nobles éladrins qu'ils accompagnent à la chasse.

RENCONTRES DE GROUPE

Les molosses débusqueurs apparaissent en meute ou au sein de groupes menés par de puissantes créatures féeriques.

Rencontre de niveau 20 (15 200 px)

- ♦ 4 molosses débusqueurs (francs-tireurs de niveau 21)
- ♦ 1 bralani des vents d'automne (contrôleur de niveau 19)

MOLOSSE D'OMBRE

LES MONSTRES DE GISOMBRE recourent à ces terrifiants limiers pour dévaster les contrées sur lesquelles se pose la lumière du soleil, terrassant les voyageurs sans défense et les héros impudents. Parfois, ils se glissent dans le monde physique de leur propre chef, errant en meutes entières et s'en prenant aux villages reculés, annonçant l'arrivée de la mort de leurs aboiements à glacer le sang.

Molosse d'ombre	Franc-tireur niveau 6
Créature magique ombreuse de taille M	250 px
Initiative +7	Sens Perception +9 ; vision dans le noir
Lincol nocturne aura 5 ; toute leur vive prise dans l'aura est réduite à une leur faible, et une leur faible laisse place à l'obscurité.	
Pv 70 ; péril 35	
CA 19 ; Vigueur 20, Réflexes 18, Volonté 17	
Vulnérabilités radiant 5	
VD 7, téléportation 7	
⬇ Morsure (simple ; à volonté)	
+11 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts ; cf. aussi <i>embuscade d'ombre</i> .	
⬅ Aboi (mineure ; recharge ☞ ☞) ♦ terreur	
Explosion de proximité 5 ; les créatures assourdies sont immunisées ; +8 contre Volonté ; la cible subit un malus de -2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du molosse d'ombre.	
Embuscade d'ombre	
Quand le molosse d'ombre se téléporte de manière à être adjacent à un ennemi, il jouit d'un avantage de combat et inflige 1d6 dégâts à l'attaque suivante qu'il effectue contre cet ennemi ce tour-ci.	
Alignement non aligné	Langues –
Compétences Discrétion +10, Endurance +10	
For 19 (+7)	Dex 15 (+5) Sag 13 (+4)
Con 14 (+5)	Int 6 (+1) Cha 16 (+6)

TACTIQUE DU MOLOSSE D'OMBRE

Les molosses d'ombre suivent leur gibier jusqu'à ce qu'ils trouvent un lieu où les ombres sont particulièrement prononcées (sentier forestier, ruelle déserte, campement à la nuit tombée, etc.). Ils utilisent alors aboi au début de la rencontre pour terrifier leur proie, puis *embuscade d'ombre* pour se téléporter près de leurs victimes.

CONNAISSANCE DES MOLOSSES D'OMBRE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : quand un molosse d'ombre sent l'odeur de sa proie, plus rien ne peut le dissuader de la suivre pour la tuer. Lorsqu'il la trouve enfin, il pousse son terrifiant aboiement.



RENCONTRES DE GROUPE

Certains molosses d'ombre sont domestiqués par les shadar-kai, vampires et autres créatures de la nuit.

Rencontre de niveau 6 (1 300 px)

- ♦ 2 molosses d'ombre (francs-tireurs de niveau 6)
- ♦ 2 noirelames shadar-kai (chasseurs de niveau 6)
- ♦ 1 sorcière shadar-kai (contrôleur de niveau 7)

MOLOSSE SATANIQUE

LES MOLOSSES SATANQUES CRACHENT DU FEU et se rassemblent sous forme de meutes redoutables qui vivent dans les montagnes, les déserts et les cavernes chaudes.

Molosse satanique

Brute niveau 7

Bête élémentaire (feu) de taille M

300 px

Initiative +5 **Sens Perception** +11

Bouclier de feu (feu) aura 1 ; toute créature qui pénètre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 1d6 dégâts de feu.

Pv 96 ; **péril** 48

CA 20 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 17, **Volonté** 18

Résistances feu 20

VD 7

 ⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ feu

+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts plus 1d8 dégâts de feu.

 ⚡ **Souffle ardent** (simple ; recharge ☐☐☐☐☐) ♦ feu

Décharge de proximité 3 ; +9 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts de feu.

Alignement non aligné **Langues** –

For 14 (+5) **Dex** 14 (+5) **Sag** 17 (+6)

Con 16 (+6) **Int** 2 (-1) **Cha** 10 (+3)

TACTIQUE DU MOLOSSE SATANIQUE

Les molosses sataniques bondissent au milieu de leurs ennemis et usent de leur *souffle ardent* aussi souvent que possible, n'hésitant pas à prendre leurs camarades de meute dans l'aire d'effet.

Molosse satanique pyrophore

Brute niveau 17

Bête élémentaire (feu) de taille M

1 600 px

Initiative +10

Sens Perception +17

Bouclier de feu (feu) aura 1 ; toute créature qui pénètre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 1d10 dégâts de feu.

Pv 205 ; **péril** 102

CA 30 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 28, **Volonté** 29

Résistances feu 40

VD 8

 ⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ feu

+20 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts plus 1d10 dégâts de feu.

 ⚡ **Souffle ardent** (simple ; recharge ☐☐☐☐☐) ♦ feu

Décharge de proximité 3 ; +18 contre Réflexes ; 4d6 + 7 dégâts de feu.

 ⚡ **Explosion embrasée** (simple ; recharge ☐☐☐☐☐) ♦ feu

Explosion de proximité 3 ; +18 contre Réflexes ; 4d10 + 7 dégâts de feu.

Alignement non aligné

Langues –

For 22 (+14)

Dex 14 (+10)

Sag 19 (+12)

Con 25 (+15)

Int 2 (+4)

Cha 12 (+9)

CONNAISSANCE

DES MOLOSSES SATANQUES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les originels créèrent les molosses sataniques à l'aube des temps. Bien que ces bêtes ne soient pas originaires des Neuf Enfers, elles sont ainsi nommées en raison de leur aspect embrasé.

DD 20 : il y a de cela plusieurs millénaires, les géants élevaient des molosses sataniques, qu'ils sélectionnèrent avec soin en se basant sur leur taille et leur prouesse, jusqu'à donner naissance à une nouvelle espèce : les molosses pyrophores. Ceux-ci sont instinctivement fidèles à leurs anciens maîtres.

RENCONTRES DE GROUPE

Les molosses sataniques sont les animaux domestiques de nombreuses créatures, parmi lesquelles les géants du feu et les azers.

Rencontre de niveau 17 (8 000 px)

- ♦ 2 molosses sataniques pyrophores (brutes de niveau 17)
- ♦ 2 seigneurs des bêtes azers (soldats de niveau 17)
- ♦ 1 contremaître azer (contrôleur de niveau 17)



LES MOMIES PROTÈGENT LES TOMBEAUX et autres sites sacrés contre les intrus, qu'ils terrassent de leur horrible putréfaction contagieuse.

Êtres sans âme animés par une magie nécromantique, les gardiens momies ne sont pas très malins et n'ont rien gardé des pouvoirs et connaissances de leur vie passée. Les seigneurs momies, plus redoutables, ont conservé l'essentiel de leur intelligence et de leur puissance, et s'en prennent aux vivants par pure haine.

« Seigneur momie » est un archétype de monstre qu'il est possible d'appliquer aux PNJ. Reportez-vous au *Guide du Maître* pour plus de détails sur la création de nouvelles momies en vous basant sur cet archétype (cf. page 181).

Gardien momie

Brute niveau 8

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 350 px

Initiative +6 **Sens Perception** +10 ; vision dans le noir
Désespoir (terreur) aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque contre le gardien momie.
Pv 108 ; **péril** 54

Régénération 10 (si le gardien momie subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)

CA 20 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 17 ; cf. aussi **désespoir**

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 5 ;

Vulnérabilités feu 5

VD 5

⬇ **Coup putréfiant** (simple ; à volonté) ♦ **maladie, nécrotique**
+11 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible contracte la putréfaction de momie de niveau 8 (cf. ci-dessous).

Alignement non aligné **Langues** commun

For 16 (+7) **Dex** 14 (+6) **Sag** 12 (+5)

Con 18 (+8) **Int** 6 (+2) **Cha** 16 (+7)

TACTIQUE DU GARDIEN MOMIE

Le gardien momie est un combattant sans grande finesse qui porte des coups putréfiant round après round. Il vise spécifiquement les ennemis dont les attaques infligent des dégâts de feu ou radiants.

Seigneur momie (prêtre humain) Contrôleur d'élite niveau 13

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 1 600 px

Initiative +7 **Sens Perception** +10 ; vision dans le noir

Désespoir (terreur) aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque contre le seigneur momie.

Pv 205 ; **péril** 102

Régénération 10 (si le seigneur momie subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)

CA 27 (cf. aussi **masse protectrice**) ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 23,

Volonté 27 ; cf. aussi **désespoir**

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ;

Vulnérabilités feu 5

Jets de sauvegarde +2

VD 5

Points d'action 1

⬇ **Masse protectrice** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+15 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts, puis le seigneur momie et un allié adjacent bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur momie.

⬇ **Frappe impressionnante** (simple ; rencontre) ♦ **arme, terreur**

Masse d'armes nécessaire ; +15 contre Volonté ; 1d8 + 9 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

➤ **Fléau de malédiction** (simple ; rencontre) ♦ **nécrotique**

Distance 10 ; +15 contre Vigueur ; 3d8 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur momie.

⬅ **Malédiction de la momie** (quand la momie tombe à 0 point de vie) ♦ **maladie**

Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +15 contre Volonté ; la cible contracte la putréfaction de momie de niveau 13 (cf. ci-dessous).

Résistance impie (interruption immédiate, quand le seigneur momie subit un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin ; recharge 1i)

Le seigneur momie se sauvegarde automatiquement contre l'effet en question.

Second souffle (simple ; rencontre) ♦ **guérison**

Le seigneur momie dépense une récupération et regagne 51 points de vie. Il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** commun

Compétences Histoire +13, Intimidation +13, Intuition +15, Religion +13

For 18 (+10) **Dex** 12 (+7) **Sag** 18 (+10)

Con 15 (+8) **Int** 14 (+8) **Cha** 15 (+8)

Équipement cotte de mailles, masse d'armes

La putréfaction de momie (gardien momie)

Maladie niveau 8

Endurance : stabilisation (DD 20), amélioration (DD 24)

Le malade est guéri.

❑ **Effet initial** : les effets de guérison ne rendent plus que la moitié du nombre de points de vie habituels au malade.



Les effets de guérison ne rendent plus que la moitié du nombre de points de vie habituels au malade. De plus, il subit 10 dégâts nécrotiques, qui ne peuvent être soignés tant qu'il n'est pas guéri.

❑ **Dernier stade** : le malade meurt.

La putréfaction de momie (seigneur momie)

Maladie niveau 13

Endurance : stabilisation (DD 22), amélioration (DD 26)

Le malade est guéri.

❑ **Effet initial** : les effets de guérison ne rendent plus que la moitié du nombre de points de vie habituels au malade.



Les effets de guérison ne rendent plus que la moitié du nombre de points de vie habituels au malade. De plus, il subit 10 dégâts nécrotiques, qui ne peuvent être soignés tant qu'il n'est pas guéri.

❑ **Dernier stade** : le malade meurt.

La putréfaction de momie (momie géante)

Maladie niveau 21

Endurance : stabilisation (DD 33), amélioration (DD 37)

Le malade est guéri.

❑ **Effet initial** : les effets de guérison ne rendent plus que la moitié du nombre de points de vie habituels au malade.



Les effets de guérison ne rendent plus que la moitié du nombre de points de vie habituels au malade. De plus, il subit 10 dégâts nécrotiques, qui ne peuvent être soignés tant qu'il n'est pas guéri.

❑ **Dernier stade** : le malade meurt.

TACTIQUE DU SEIGNEUR MOMIE

Le seigneur momie utilise *fléau de malédiction* sur un adversaire avant d'aller au corps à corps. Il reste à proximité d'un allié tout en concentrant ses attaques de *masse protectrice* sur les ennemis qui le visent à l'aide d'attaques infligeant des dégâts radiants ou de feu. Il emploie *frappe impressionnante* pour immobiliser un adversaire coriace et *résistance impie* pour se soustraire à un état particulièrement préjudiciable (comme un aveuglement ou un étourdissement). Quand il est en péril, il dépense son point d'action pour utiliser *second souffle*.

Momie géante

Brute niveau 21

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille G 3 200 px

Initiative +12 Sens Perception +16 ; vision dans le noir

Désespoir (terreur) aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque contre la momie géante.

Pv 240 ; péril 120 ; cf. aussi *poussière de cécité funeste*

Régénération 10 (si la momie géante subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)

CA 33 ; Vigueur 34, Réflexes 30, Volonté 31 ; cf. aussi *désespoir*

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités feu 10

VD 6

⚔ **Coup putréfiant** (simple ; à volonté) ♦ **maladie, nécrotique**
+24 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible contracte la putréfaction de momie de niveau 21 (cf. page ci-contre).

⚡ **Poussière de cécité funeste** (quand la momie est en péril pour la première fois, puis quand elle tombe à 0 point de vie) ♦ **acide**
La momie géante libère un nuage de poussière corrosive : explosion de proximité 2 ; + 22 contre Vigueur ; 1d8 + 7 dégâts d'acide, puis la cible subit 10 dégâts d'acide continus et est aveuglée (sauvegarde annule les deux).

Alignement non aligné

Langues géant

For 22 (+16) Dex 14 (+12) Sag 12 (+11)

Con 24 (+17) Int 6 (+8) Cha 16 (+13)



TACTIQUE DE LA MOMIE GÉANTE

La momie géante frappe les ennemis de ses poings jusqu'à la mort, concentrant sa rage sur ceux qui infligent des dégâts de feu ou radiants.

CONNAISSANCE DES MOMIES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les gardiens momies sont conçus pour protéger de prestigieux tombeaux contre les pilliers. Soit ils rôdent autour de la tombe, prêts à attaquer les intrus, soit ils sont couchés dans un sarcophage, en attendant qu'on en retire le couvercle pour bondir sur les voleurs.

DD 20 : les seigneurs momies sont généralement créés à partir des restes d'importants prêtres maléfiques. Certains gardent une crypte, d'autres sont à la tête d'une secte. Les yuan-tis en conçoivent souvent pour protéger les temples de Zéhir.

RENCONTRES DE GROUPE

La crypte est l'habitat naturel du gardien momie et on le trouve le plus souvent en compagnie des autres créatures qui hantent ce genre de site.

Les seigneurs momies se rencontrent généralement avec des serviteurs morts-vivants ou des dévots bien vivants.

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

- ♦ 2 gardiens momies (brutes de niveau 8)
- ♦ 2 nuées de scarabées putréfiants (soldats de niveau 8)
- ♦ 1 crâne flamboyant (artilleur de niveau 8)

Rencontre de niveau 15 (6 050 px)

- ♦ 1 seigneur momie (contrôleur d'élite de niveau 13)
- ♦ 3 yeux de lynx maléficiés yuan-tis (artilleurs de niveau 13)
- ♦ 1 abomination yuan-ti (soldat de niveau 14)
- ♦ 6 fanatiques langue-de-serpent (sbires de niveau 12)

Rencontre de niveau 17 (8 400 px)

- ♦ 2 seigneurs momies (contrôleurs d'élite de niveau 13)
- ♦ 2 hommes d'armes rakshasas (soldats de niveau 15)
- ♦ 1 sphinx (soldat d'élite de niveau 16)

Rencontre de niveau 21 (16 000 px)

- ♦ 3 momies géantes (brutes de niveau 21)
- ♦ 1 naga ténébreux (contrôleur d'élite de niveau 21)

LES NAGAS, SERPENTS À VISAGE HUMAIN, sont les gardiens des sites secrets et des connaissances occultes. Certains choisissent de soumettre les créatures des environs et de régner sur elles, tandis que d'autres éliminent sans pitié tous les importuns à l'aide de puissants enchantements et de poisons mortels.

Les nagas travaillent souvent en étroite collaboration avec les yuan-tis, protégeant leurs cryptes et temples. Il arrive qu'un naga solitaire règne sur une tribu de kobolds, d'hommes-lézards ou de troglodytes primitifs qui le considèrent comme un dieu.

Les nagas peuvent survivre indéfiniment sans boire ni manger. Toutefois, ils sont avides de richesses et accumulent dans leur antre toutes les objets dérobés aux intrus.

Naga gardien Artilleur d'élite niveau 12

Créature magique immortelle (reptile) de taille G 1 400 px

Initiative +10 Sens Perception +13, vision dans le noir

Pv 186 ; péril 93

CA 25 ; Vigueur 23, Réflexes 24, Volonté 22

Jets de sauvegarde +2

VD 6

Points d'action 1

⚡ **Coup de queue** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.

🔪 **Mot de douleur** (simple ; à volonté) ♦ **psychique**

Distance 20 ; +17 contre Volonté ; 2d8 + 4 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

☠️ **Crachat venimeux** (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ **poison**

Décharge de proximité 3 ; +15 contre Vigueur ; 1d8 + 2 dégâts de poison, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus, un malus de -2 en Vigueur et un malus de -2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule tous).

⚡ **Coup tonnant** (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ **tonnerre**

Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +16 contre Vigueur ; 2d10 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Alignement au choix Langues commun, draconique, universel

Compétences Arcanes +15, Histoire +15, Intuition +13

For 16 (+9) Dex 18 (+10) Sag 14 (+8)

Con 15 (+8) Int 18 (+10) Cha 12 (+7)

TACTIQUE DU NAGA GARDIEN

Un naga gardien préfère le combat à distance et tente de prendre plusieurs adversaires dans l'aire de son *coup tonnant*. Il dépense alors son point d'action pour immobiliser un protecteur ou cogneur ennemi avec *mot de douleur*, et continue de l'utiliser aux rounds suivants jusqu'à ce que les ennemis soient à portée de son *crachat venimeux*.

Naga osseux

Contrôleur d'élite niveau 16

Créature magique immortelle (mort-vivant) de taille G 2 800 px

Initiative +11 Sens Perception +13, vision dans le noir

Cascabelle mortelle (nécrotique) aura 2 ; les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'aura sont hébétés.

Pv 328 ; péril 164

CA 32 ; Vigueur 32, Réflexes 28, Volonté 29

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 20 ;

Vulnérabilités radiant 10

Jets de sauvegarde +2

VD 7

Points d'action 1

⚡ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts, et la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

☠️ **Balancement mortel** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

Explosion de proximité 3 ; les créatures aveugles sont immunisées ; +21 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Si la cible est déjà hébétée, elle subit 2d6 + 6 dégâts nécrotiques à la place.

Alignement non aligné Langues commun, draconique, universel

Compétences Arcanes +18, Histoire +18, Intuition +18, Religion +18

For 22 (+14) Dex 16 (+11) Sag 20 (+13)

Con 28 (+17) Int 20 (+13) Cha 22 (+14)

TACTIQUE DU NAGA OSSEUX

Une créature est prévenue de la présence d'un naga osseux au son de serpent à sonnette de son *escabelle mortelle*. Si un ou plusieurs ennemis succombent aux effets de cette aura, le monstre utilise son *balancement mortel* pour les blesser. La première fois qu'il s'en sert, il dépense un point d'action pour l'employer une seconde fois dans le même round.

Naga ténébreux

Contrôleur d'élite niveau 21

Créature magique immortelle (reptile) de taille G 6 400 px

Initiative +14 Sens Perception +21, vision dans le noir

Pv 404 ; péril 202

CA 36 ; Vigueur 34, Réflexes 33, Volonté 36

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⚡ **Dard caudal** (simple ; à volonté) ♦ **poison**

Allonge 2 ; +24 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts de poison (3d6 + 8 dégâts contre une cible hébétée), et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

☠️ **Fascination** (mineure ; à volonté) ♦ **charme**

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +25 contre Volonté ; la cible est tirée de 1 case et hébétée (sauvegarde annule).

☠️ **Miasmes psychiques** (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ **psychique**

Explosion de proximité 3 ; +26 contre Volonté ; 3d6 + 10 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique, universel

Compétences Discrétion +19, Histoire +22, Intuition +21

For 26 (+18) Dex 18 (+14) Sag 22 (+16)

Con 26 (+18) Int 24 (+17) Cha 30 (+20)

TACTIQUE DU NAGA TÉNÉBREUX

Le naga ténébreux se sert de *fascination* à chaque round pour attirer les ennemis à portée d'allonge de sa queue. Si deux ennemis se trouvent à portée, il dépense son point d'action pour effectuer deux attaques de *dard caudal* en un round. Enfin, il utilise *miasmes psychiques* à la moindre occasion.

Naga originel**Artilleur solo niveau 25**

Créature magique élémentaire (reptile) de taille G 35 000 px

Initiative +18 Sens Perception +24, vision dans le noir

Cascade d'énergie (électricité, feu) aura 2 ; les ennemis qui entrent ou débutent leur tour de jeu dans l'aura subissent 10 dégâts de feu et d'électricité.

Pv 1 200 ; péril 600

CA 41 ; Vigueur 40, Réflexes 35, Volonté 38

Résistances acide 20, feu 30, froid 40

Jets de sauvegarde +5

VD 8

Points d'action 2

⚡ Morsure (simple ; à volonté) ♦ acide

Allonge 3 ; +29 contre CA ; 3d6 + 9 dégâts plus 1d6 dégâts d'acide.

⚡ Tourbillon de morsures (simple ; à volonté) ♦ acide

Le naga originel effectue cinq attaques de morsure.

S'il touche une même cible avec au moins trois têtes, celle-ci subit également 15 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

🔥 Crachat de feu (mineure ; à volonté) ♦ feu

Distance 20 ; +30 contre Réflexes ; 2d6 + 11 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

🌀 Bourrasque (mineure ; à volonté)

Distance 20 ; +30 contre Vigueur ; 3d6 + 11 dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.

❄ Souffle glacial (simple ; recharge ☄ ☄) ♦ froid

Décharge de proximité 5 ; +30 contre Vigueur ; 5d6 + 11 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais

Langues originel

Compétences Arcanes +22, Histoire +22, Intuition +24

For 28 (+21)

Dex 22 (+18)

Sag 24 (+19)

Con 32 (+23)

Int 20 (+17)

Cha 28 (+21)

TACTIQUE DU NAGA ORIGINEL

Contre des adversaires situés à distance, le naga originel combine ses attaques de *crachat de feu* et de *bourrasque* : il peut en effectuer jusqu'à trois dans le même round. Il se sert de son *souffle glacial* à la première occasion, sans quoi il recourt à son *tourbillon de morsures*.

CONNAISSANCE DES NAGAS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Religion DD 20 : les nagas sont les gardiens immortels qui protègent des connaissances, rituels, objets magiques et sites mystiques. Ils ne peuvent mourir ni de faim ni de vieillesse, mais on peut les détruire. Certains nagas abandonnent leur rôle de gardien pour s'accaparer un pouvoir personnel, devenant les seigneurs de tribus primitives d'humanoïdes reptiliens.

DD 25 : aux divers types de connaissance sont associés différents nagas.

Religion : les nagas gardiens protègent généralement des secrets, rituels et objets occultes puissants. Ils veillent aussi sur les portails de la Mer Astrale.

Religion : les nagas osseux gardent les secrets des nécromanciens ou les demeures des morts, en particulier les tombes, sépulcres et catacombes où reposent les restes de puissantes créatures mauvaises. Ils gardent aussi les portails menant en Gisombre.

Religion : les nagas ténébreux gardent les prophéties et les oracles, ainsi que les reliques et les rituels qui y sont liés. Ils protègent également les lieux magiques de l'Outreterre.

Arcanes : les nagas originels protègent les secrets de puissants êtres originels et les portails menant au Chaos Élémentaire.

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre souvent les nagas en groupe ou accompagnés d'autres créatures gardiennes. Parfois, les nagas forcent des mortels à leur servir d'yeux et d'oreilles au-delà des limites de la zone qu'ils sont censés protéger.

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)

- ♦ 1 naga gardien (artilleur d'élite de niveau 12)
- ♦ 2 archons de feu ardents (brutes de niveau 12)
- ♦ 1 basilic œil-de-venin (soldat de niveau 12)

Rencontre de niveau 16 (7 000 px)

- ♦ 1 naga osseux (contrôleur d'élite de niveau 16)
- ♦ 3 serpents d'ombre (francs-tirailleurs de niveau 16)



(De gauche à droite) naga ténébreux, naga gardien, naga originel et naga osseux

LES NAINS SONT DES CRÉATURES DE LA TERRE, aussi dures et inflexibles que la pierre. Travailleurs et créatifs, ils vivent dans les montagnes du monde. Ils bâtissent de remarquables villes fortifiées dans les pics, sous lesquelles ils creusent en quête de richesses et de matières premières.

CONNAISSANCE DES NAINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les nains ont Moradin pour créateur, mais cela ne les empêche pas de vénérer aussi d'autres dieux. Les clans se regroupent dans des citadelles solidement fortifiées des montagnes, se heurtant fréquemment aux orques et aux gobelins pour des questions de territoire et d'exploitation minière.

RENCONTRES DE GROUPE

Bien que la plupart des nains soient d'honnêtes gens, certains s'associent à des félons de la pire espèce.

Rencontre de niveau 4 (925 px)

- ♦ 2 marteleurs nains (soldats de niveau 5)
- ♦ 2 arbalétriers nains (artilleurs de niveau 4)
- ♦ 1 étrangleur des cavernes (chasseur de niveau 4)



Arbalétrier nain

Artilleur niveau 4

Humanoïde naturel de taille M

175 px

Initiative +5

Sens Perception +8 ; vision nocturne

Pv 46 ; péril 23

CA 17 ; Vigueur 16, Réflexes 16, Volonté 14

Jets de sauvegarde +5 contre les effets de poison

VD 5

⊕ **Marteau de guerre** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
+8 contre CA ; 1d10 + 2 dégâts.

➤ **Arbalète** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
Distance 15/30 ; +10 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

Tir ajusté

L'arbalétrier nain bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires au moyen des attaques à distance visant les créatures qui ne disposent d'aucun abri.

Ancré dans le sol

Quand un effet oblige un marteleur nain à se déplacer (qu'il s'agisse de le pousser, tirer ou faire glisser), il peut réduire de 1 le nombre de cases de déplacement qui lui est imposé. De plus, quand une attaque est censée le faire se retrouver à terre, il peut immédiatement effectuer un jet de sauvegarde pour éviter la chute.

Alignement non aligné Langues commun, nain

Compétences Endurance +7, Exploration +10

For 14 (+4)

Dex 16 (+5)

Sag 12 (+3)

Con 16 (+5)

Int 11 (+2)

Cha 10 (+2)

Équipement cotte de mailles, marteau de guerre, arbalète et 20 carreaux

TACTIQUE DE L'ARBALÉTRIER NAIN

Les arbalétriers nains prennent position dans de grandes salles ou de larges couloirs, là où l'ennemi ne dispose d'aucun abri et subit le *tir ajusté* de nombreuses arbalètes.

Marteleur nain

Soldat niveau 5

Humanoïde naturel de taille M

200 px

Initiative +4

Sens Perception +4 ; vision nocturne

Pv 64 ; péril 32

CA 23 ; Vigueur 18, Réflexes 15, Volonté 17

Jets de sauvegarde +5 contre les effets de poison

VD 5

⊕ **Marteau de guerre** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
+11 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.

⬇ **Coup de bouclier** (mineure ; recharge ☞ ☞ ☞) ♦ **arme**
+9 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts, et la cible se retrouve à terre ou est poussée de 1 case (au choix du marteleur nain).

➤ **Marteau de lancer** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
Distance 5/10 ; +10 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Cabochard (interruption immédiate, quand un ennemi tente de pousser ou de jeter le nain à terre ; à volonté)

Le marteleur nain effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi.

Ancré dans le sol

Quand un effet oblige un marteleur nain à se déplacer (qu'il s'agisse de le pousser, tirer ou faire glisser), il peut réduire de 1 le nombre de cases de déplacement qui lui est imposé. De plus, quand une attaque est censée le faire se retrouver à terre, il peut immédiatement effectuer un jet de sauvegarde pour éviter la chute.

Alignement non aligné Langues commun, nain

Compétences Endurance +5, Exploration +11

For 17 (+5)

Dex 10 (+2)

Sag 14 (+4)

Con 16 (+5)

Int 11 (+2)

Cha 12 (+3)

Équipement harnois, bouclier lourd, marteau de guerre, 3 marteaux de lancer

TACTIQUE DU MARTELEUR NAIN

Le marteleur nain donne un *coup de bouclier* quand c'est possible, poussant son ennemi ou le jetant à terre pour que ses alliés proches jouissent d'un avantage de combat.

NÉCROPHAGE

LE NÉCROPHAGE DÉVORE LA FORCE VITALE DES MORTELS POUR soulager sa frustration spirituelle, lui qu'on a privé de son âme et qui n'a aucun espoir de la retrouver.

Nécrophage fossoyeur **Contrôleur niveau 4**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 175 px

Initiative +4 Sens Perception +1 ; vision dans le noir

Pv 54 ; péril 27

CA 18 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 17

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 6

⬇ Griffes (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+9 contre CA ; 1d6 dégâts nécrotiques, et la cible perd 1 récupération.

✈ Trait mortuaire (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

Distance 20 ; +6 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

✈ Réanimation (mineure ; rencontre) ♦ guérison, nécrotique

Distance 10 ; affecte un mort-vivant détruit dont le niveau ne dépasse pas celui du nécrophage fossoyeur + 2 ; la cible se relève au prix d'une action libre avec un nombre de points de vie égal à la moitié de sa valeur de péril. Ce pouvoir n'affecte pas les sbires.

⬅ Visage d'effroi (simple ; recharge ⏏ ⏏ ⏏) ♦ terreur

Décharge de proximité 5 ; +7 contre Volonté ; 1d6 dégâts, et la cible est poussée de 3 cases.

Alignement mauvais Langues commun

Compétences Arcanes +10, Religion +10

For 10 (+2) Dex 14 (+4) Sag 9 (+1)

Con 14 (+4) Int 16 (+5) Cha 18 (+6)

TACTIQUE DU NÉCROPHAGE FOSSEYEUR

Le nécrophage fossoyeur immobilise les ennemis avec ses traits mortuaires et les fait reculer avec son visage d'effroi. Quand son allié le plus coriace ou son garde du corps tombe, il recourt à réanimation pour le ramener dans la partie.

Nécrophage **Franc-tireur niveau 5**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 200 px

Initiative +7 Sens Perception +0 ; vision dans le noir

Pv 62 ; péril 31

CA 19 ; Vigueur 18, Réflexes 17, Volonté 16

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 7

⬇ Griffes (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+10 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, puis la cible perd 1 récupération et le nécrophage se décale de 3 cases.

Alignement mauvais Langues commun

Compétences Discrétion +10

For 18 (+6)

Dex 16 (+5)

Sag 6 (+0)

Con 14 (+4)

Int 10 (+2)

Cha 15 (+4)

TACTIQUE DU NÉCROPHAGE

Le nécrophage charge ses adversaires et les réduit en charpie à l'aide de ses griffes. Il se faufile allègrement dans les rangs ennemis, saisissant toute occasion de prendre ses adversaires en tenaille.



DAVID GRIFFITH

(De gauche à droite) nécrophage guerroyeur, nécrophage fossoyeur, nécrophage exterminateur et nécrophage

Nécrophage guerroyeur		Soldat niveau 9
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M		400 px
Initiative +7	Sens Perception +3 ; vision dans le noir	
Pv 98 ; péril 49		
CA 25 ; Vigueur 22, Réflexes 18, Volonté 22		
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;		
Vulnérabilités radiant 5		
VD 5		
⚔ Épée anémiant (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique		
+15 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, puis la cible perd 1 récupération et est immobilisée (sauvegarde annule).		
✂ Cueillette spirituelle (simple ; recharge ☞☞☞) ♦ guérison, nécrotique		
Distance 5 ; affecte une cible immobilisée uniquement ;		
+12 contre Vigueur ; 2d8 + 5 dégâts nécrotiques, et le nécrophage guerroyeur récupère 10 points de vie.		
Alignement mauvais		Langues commun
Compétences Intimidation +14		
For 20 (+9)	Dex 13 (+5)	Sag 9 (+3)
Con 18 (+8)	Int 12 (+5)	Cha 20 (+9)
Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue		

TACTIQUE DU NÉCROPHAGE GUERROYEUR

Cette créature se jette dans la bataille sans retenue en maniant son épée longue d'une main assurée. Elle se décale hors de portée de ses ennemis pour employer *cueillette spirituelle*, en visant les adversaires immobilisés au moyen d'attaques d'épée longue.

Commandant nécrophage		Soldat (meneur) niveau 12
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M		700 px
Initiative +12	Sens Perception +12 ; vision dans le noir	
Pv 106 ; péril 53		
CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 23, Volonté 26		
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;		
Vulnérabilités radiant 5		
VD 5		
⚔ Épée anémiant (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique		
+18 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts, puis la cible est immobilisée et affaiblie (sauvegarde annule les deux) et perd 1 récupération.		
✂ Moisson spirituelle (simple ; recharge ☞☞☞) ♦ guérison, nécrotique		
Distance 5 ; affecte une cible immobilisée uniquement ;		
+15 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et le commandant nécrophage et tous ses alliés morts-vivants situés dans un rayon de 2 cases récupèrent 10 points de vie.		
Alignement mauvais		Langues commun
Compétences Intimidation +18		
For 24 (+13)	Dex 19 (+10)	Sag 14 (+7)
Con 22 (+12)	Int 15 (+7)	Cha 24 (+3)
Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue		

TACTIQUE DU COMMANDANT NÉCROPHAGE

Le commandant nécrophage est un adversaire rusé, déterminé et patient. Il recourt à *moisson spirituelle* aussi souvent que possible, en se positionnant de manière à ce que ses alliés morts-vivants puissent profiter des avantages curatifs du pouvoir.

Nécrophage exterminateur		Brute niveau 18
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M		2 000 px
Initiative +14	Sens Perception +13 ; vision dans le noir	
Pv 182 ; péril 91 ; cf. aussi <i>plainte funeste</i>		
CA 30 ; Vigueur 30, Réflexes 27, Volonté 26		
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 20 ;		
Vulnérabilités radiant 10		
VD 7		
⊕ Griffes (simple ; à volonté) ♦ guérison, nécrotique		
21 contre CA ; 3d6 + 8 dégâts nécrotiques, puis la cible perd 1 récupération et est affaiblie (sauvegarde annule), et le nécrophage exterminateur regagne 15 points de vie.		
⚡ Plainte funeste (quand le nécrophage tombe à 0 point de vie) ♦ nécrotique		
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +21 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts nécrotiques. Les alliés morts-vivants pris dans l'explosion peuvent effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.		
Alignement chaotique mauvais		Langues commun
For 26 (+17)	Dex 20 (+14)	Sag 9 (+8)
Con 22 (+15)	Int 12 (+10)	Cha 18 (+13)

TACTIQUE DU NÉCROPHAGE EXTERMINATEUR

L'exterminateur adore combattre et s'acharne sur l'ennemi, notamment en lacérant de ses griffes les adversaires les plus faibles ou mal en point. Quand il meurt, il pousse une horrible *plainte funeste* qui galvanise ses alliés morts-vivants les plus proches.

CONNAISSANCE DES NÉCROPHAGES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les nécrophages sont des morts-vivants agités qui s'en prennent sauvagement aux mortels en les privant de leur énergie vitale. Ils servent souvent des morts-vivants plus puissants comme soldats et lieutenants.

Les nécrophages résident généralement sur le site de leur mort, bien que rien ne les y lie. Ils hantent également les tombeaux et catacombes, où ils amassent cupidement leur butin.

RENCONTRES DE GROUPE

Les nécrophages s'associent avec d'autres morts-vivants, mais aussi avec des créatures vivantes de Gisombre, notamment des shadar-kai et des rampants obscurs. Certains, surtout les fossoyeurs et les guerroyeurs, réunissent des troupes de morts-vivants à leur service. Les commandants et exterminateurs sont parfois les bras droits d'une créature plus puissante, comme une liche ou un vampire.

Rencontre de niveau 3 (778 px)

- ♦ 1 nécrophage fossoyeur (contrôleur de niveau 4)
- ♦ 3 zombies (brutes de niveau 2)
- ♦ 6 charognes zombies (sbires de niveau 3)

Rencontre de niveau 10 (2 900 px)

- ♦ 1 commandant nécrophage (soldat de niveau 12)
- ♦ 4 nécrophages guerroyeurs (soldats de niveau 8)
- ♦ 1 sorcière shadar-kai (contrôleur de niveau 7)
- ♦ 2 porte-chaîne shadar-kai (francs-tireurs de niveau 6)

Rencontre de niveau 18 (10 200 px)

- ♦ 2 nécrophages exterminateurs (brutes de niveau 18)
- ♦ 3 goules abyssales (francs-tireurs de niveau 16)
- ♦ 1 gargouille nabassu (chasseur de niveau 18)

ORIGINAIRES DE GISOMBRE, LES OBSCURS SONT DES CRÉATURES SOURNOISES ET MEURTRIÈRES TOUT DE NOIR VÊTUES. ELLES VIENNENT DANS LE MONDE POUR Y EXÉCUTER LEURS SINISTRES PLANS, PRENDRE ET APPRENDRE TOUT CE QU'ELLES PEUVENT, PUIS DISPARAÎTRE FURTIVEMENT DANS LES TÉNÈBRES.

Rampant obscur Franc-tireur niveau 4

Humanoïde ombreux de taille P 175 px

Initiative +8 **Sens Perception** +4 ; vision dans le noir
Pv 54 ; **péril** 27 ; cf. aussi *obscurité funeste*
CA 18 (cf. aussi *déplacement obscur*) ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
VD 6

⚔ **Dague** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
 +9 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.

⚔ **Dague** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
 Distance 5/10 ; +9 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.

⚔ **Obscurité funeste** (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)
 Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un rampant obscur explose dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du rampant obscur infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)

Le rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Alignement non aligné **Langues** commun

Compétences Discrétion +11, Larcin +11

For 11 (+2) **Dex** 18 (+6) **Sag** 14 (+4)

Con 14 (+4) **Int** 13 (+3) **Cha** 13 (+3)

Équipement vêtements noirs, 5 dagues

TACTIQUE DU RAMPANT OBSCUR

Un rampant obscur ne combat pas tant qu'il n'a pas clairement quelque chose à y gagner, auquel cas il se sert de son *déplacement obscur* pour s'approcher d'un ennemi, jouir d'un avantage de combat et le poignarder.

CONNAISSANCE DES OBSCURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les obscurs vivent parmi les shadar-kai, tout comme les halfelins au sein des populations humaines, naines ou elfes. Ils préfèrent habiter dans des maisons en partie souterraines.

RENCONTRES DE GROUPE

Les obscurs font souvent office d'agents, d'assassins, d'émissaires, de messagers et d'espions pour des shadar-kai et des morts-vivants intelligents. On les trouve aussi en compagnie de divers habitants de l'Outreterre.

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)

- ♦ 3 rampants obscurs (francs-tireurs de niveau 4)
- ♦ 2 chauves-souris des ombres (chasseurs de niveau 3)
- ♦ 1 nécrophage fossoyeur (contrôleur de niveau 4)

Traqueur obscur

Franc-tireur niveau 10

Humanoïde ombreux de taille P

500 px

Initiative +14 **Sens Perception** +7 ; vision dans le noir

Pv 81 ; **péril** 40 ; cf. aussi *obscurité funeste*

CA 24 (cf. aussi *déplacement obscur*) ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
VD 6

⚔ **Cimeterre** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+15 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts (critique 1d8 + 13).

⚔ **Dague** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Distance 5/10 ; +15 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

✱ **Brume obscure** (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ **périmètre**

Explosion de zone 4 à 10 cases ou moins ; crée un périmètre de ténèbres qui bloque la ligne de mire (les créatures dotées de vision dans le noir ignorent cet effet).

⚔ **Obscurité funeste** (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)

Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un traqueur obscur explose dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du traqueur obscur infligent 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)

Le traqueur obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Invisibilité (mineure ; recharge ⚔ ⚔ ⚔ ⚔) ♦ **illusion**

Le traqueur obscur devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné

Langues commun

Compétences Discrétion +15, Larcin +15

For 12 (+6)

Dex 21 (+10)

Sag 14 (+7)

Con 15 (+7)

Int 14 (+7)

Cha 19 (+9)

Équipement vêtements noirs, cimeterre, 4 dagues

TACTIQUE DU TRAQUEUR OBSCUR

Un traqueur obscur se sert de son pouvoir de *brume obscure* pour bloquer la ligne de mire de ses ennemis. Il utilise ensuite *invisibilité* et se déplace pour jouir d'un avantage de combat contre la cible idéale. Si la bataille tourne à son désavantage, il utilise à nouveau *invisibilité* (si ce pouvoir s'est rechargé) pour battre en retraite.



AGRESSIFS, FORTS ET DEMEURÉS, LES OGRES SONT L'ILLUSTRATION parfaite du concept de brute épaisse. De nombreuses créatures (notamment les orques) en profitent souvent et parviennent à convaincre ces monstres de travailler pour elles.

La stupidité des ogres est telle qu'elle en est devenue légendaire. Rares sont les représentants de cette race en mesure de compter jusqu'à dix, alors ne parlons même pas de créer des outils ou de fabriquer des abris. Cela explique certainement que ces monstres se battent à l'aide de troncs d'arbre et élisent domicile dans les cavernes et ruines. Quelques-uns parlent malgré tout un commun très rudimentaire, leur vocabulaire se limitant à une poignée de mots comme « or », « tuer » et « moi ! ».

Les ogres sont des monstres sanguinaires, cruels, cupides et voraces. Il n'est pas bien difficile de les acheter en leur offrant de l'or et de la nourriture tant que leur soi-disant maître ou allié leur donne de nombreuses occasions de se défouler.

Brute ogre		Sbire niveau 11
Humanoïde naturel de taille G		150 px
Initiative +5	Sens Perception +5	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 23 ; Vigueur 25, Réflexes 20, Volonté 20		
VD 8		
⊕ Massue (simple ; à volonté) ♦ arme		
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 8 dégâts.		
Alignement chaotique mauvais	Langues géant	
For 21 (+10)	Dex 11 (+5)	Sag 11 (+5)
Con 21 (+10)	Int 4 (+2)	Cha 6 (+3)
Équipement massue		

TACTIQUE DE LA BRUTE OGRE

La brute ogre s'attaque à l'adversaire le plus proche et est tout juste assez intelligente pour se décaler de manière à le prendre en tenaille lorsque l'occasion se présente.

Matraqueur ogre		Sbire niveau 16
Humanoïde naturel de taille G		350 px
Initiative +9	Sens Perception +9	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 28 ; Vigueur 30, Réflexes 24, Volonté 24		
VD 8		
⊕ Massue (simple ; à volonté) ♦ arme		
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 9 dégâts.		
Alignement chaotique mauvais	Langues géant	
For 23 (+14)	Dex 13 (+9)	Sag 13 (+9)
Con 25 (+15)	Int 4 (+5)	Cha 6 (+6)
Équipement armure de peau, massue		

TACTIQUE DU MATRAQUEUR OGRE

Les matraqueurs ogres tombent généralement sous la domination de monstres à la fois plus forts et plus intelligents, comme les guenaudes, les oni et les géants. Livrés à eux-mêmes, ils se contentent de battre leurs ennemis à mort à l'aide de leurs énormes massues.



(De gauche à droite) franc-tireur ogre, mastodonte ogre et brute ogre

Sauvage ogre	Brute niveau 8
Humanoïde naturel de taille G	350 px
Initiative +4	Sens Perception +4
Pv 111 ; péril 55	
CA 19 ; Vigueur 21, Réflexes 16, Volonté 16	
VD 8	
⊕ Massue (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts.	
⊕ Pain encoléré (simple ; recharge [1]) ♦ arme	
Le sauvage ogre effectue une attaque de massue, mais a droit à deux jets d'attaque et conserve le meilleur résultat.	
Alignement chaotique mauvais	Langues géant
For 21 (+9)	Dex 11 (+4)
Con 21 (+9)	Int 4 (+1)
	Cha 6 (+2)
Équipement armure de peau, massue	

TACTIQUE DU SAUVAGE OGRE

Le sauvage ogre utilise pain encoléré aussi souvent que possible pour réduire ses ennemis en bouillie. Il affiche une insatiable soif de destruction et ne bat jamais en retraite.

Franc-tireur ogre	Franc-tireur niveau 8
Humanoïde naturel de taille G	350 px
Initiative +8	Sens Perception +4
Pv 91 ; péril 45	
CA 22 ; Vigueur 22, Réflexes 20, Volonté 18	
VD 8	
⊕ Gourdin (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts ; cf. également escarmouche.	
✂ Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme	
Distance 10/20 ; +13 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts ; cf. également escarmouche.	
⊕ ✂ Charge effrénée (simple ; rencontre) ♦ arme	
Le franc-tireur ogre effectue une attaque de javeline suivie d'une attaque de charge.	
Escarmouche +1d8	
À son tour de jeu, si le franc-tireur ogre achève son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, ses attaques de corps à corps infligent 1d8 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant
For 18 (+8)	Dex 14 (+6)
Con 19 (+8)	Int 4 (+1)
	Cha 6 (+2)
Équipement armure de peau, gourdin, carquois de 6 javelines	

TACTIQUE DU FRANC-TIREUR OGRE

Les francs-tireurs sont un peu plus malins et agiles que leurs semblables et usent de tactiques rudimentaires. Ils lancent leurs javelines en chargeant en direction de leurs ennemis, recourant à escarmouche pour porter des attaques éclair tirant parti de leur bonne allonge.

Mastodonte ogre	Brute d'élite niveau 11
Humanoïde naturel de taille G	1 200 px
Initiative +6	Sens Perception +6
Pv 286 ; péril 143	
CA 25 ; Vigueur 26, Réflexes 21, Volonté 21	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8	
Points d'action 1	
⊕ Fléau d'armes lourd (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
✂ Fléau tournoyant (simple ; rencontre) ♦ arme	
Fléau d'armes lourd nécessaire ; explosion de proximité 2 ; +12 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et une cible de taille M ou inférieure se retrouve à terre.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant
For 22 (+11)	Dex 12 (+6)
Con 23 (+11)	Int 4 (+2)
	Cha 6 (+3)
Équipement armure de peau, fléau d'armes lourd	

TACTIQUE DU MASTODONTE OGRE

Le mastodonte ogre est souvent à la tête d'un groupe d'ogres, non parce que brille en lui une lueur d'intelligence, mais parce qu'il est en mesure de donner une bonne correction à tout congénère qui ne fait pas ce qu'il veut. Il se précipite à l'attaque de l'adversaire qui lui semble le plus puissant, utilisant fléau tournoyant lorsqu'il dispose d'au moins deux cibles à portée.

CONNAISSANCE DES OGRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les ogres s'installent souvent dans les régions faiblement peuplées, où il leur est possible de piller les fermes et de détrousser les voyageurs, tout en restant assez dangereux pour décourager toute velléité de poursuite. Ils aiment par-dessus tout les collines désolées et les forêts sombres.

Livrés à eux-mêmes, les ogres vivent en bandes de chasseurs-cueilleurs qui se séparent ou plient bagages quand ils sont venus à bout de toutes les sources de nourriture d'une région donnée. Ceci dit, ils préfèrent le pillage et le vol à la chasse et la cueillette.

DD 20 : les ogres sont paresseux et hargneux, mais de puissants maîtres arrivent parfois à les mettre au travail. Les plus vifs d'entre eux se tournent vers le mercenariat, si bien qu'ils disposent parfois d'une armure et d'armes de bien meilleure qualité que leurs congénères. Ils aiment les grosses armes qui exploitent pleinement leur taille et leur force, qu'il s'agisse de grandes haches, de morgensterns ou de fléaux d'armes lourds.

RENCONTRES DE GROUPE

Les ogres fonctionnent à merveille en compagnie d'autres créatures. Étant donné qu'il est possible de les acheter, de se jouer d'eux ou de les obliger à servir des monstres plus malins qu'eux, on trouve ces brutes décérébrées dans de nombreuses aventures. Ils peuvent être employés par une guilde de voleurs ou un souverain maléfique, sont souvent les champions de tribus orques et gobelines, et sont parfois même les sbires de géants et de dragons.

Rencontre de niveau 8 (1 850 px)

- ♦ 1 sauvage ogre (brute de niveau 8)
- ♦ 1 œil de Gruumsh orque (contrôleur de niveau 5)
- ♦ 8 hommes d'armes orques (sbires de niveau 9)
- ♦ 2 sangliers sanguinaires (brutes de niveau 6)

Rencontre de niveau 10 (2 600 px)

- ♦ 1 mastodonte ogre (brute d'élite de niveau 11)
- ♦ 2 sauvages ogres (brutes de niveau 8)
- ♦ 2 francs-tireurs ogres (francs-tireurs de niveau 8)

OMBRE DES ROCHES

L'OMBRE DES ROCHES SE DÉPLACE EN FOUISSANT dans la terre, parcourant l'Outreterre en quête de proies. Dans son sillage, elle laisse de grossiers tunnels.

Bien qu'elle ne parle pas, l'ombre des roches comprend la langue des profondeurs.

Ombre des roches Soldat d'élite niveau 12

Créature magique naturelle de taille G 1 400 px

Initiative +11

Sens Perception +13 ; perception des vibrations 5, vision dans le noir Pv 248 ; péril 124

CA 30 ; Vigueur 33, Réflexes 28, Volonté 27

Jets de sauvegarde +2

VD 5, fouissage 2 (tunnelier)

Points d'action 1

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts.

⊕ Double étreinte (simple ; à volonté)

L'ombre des roches effectue deux attaques de griffes.

Si les deux touchent la même cible, cette dernière est étreinte (jusqu'à évasion). Une cible étreinte subit 10 dégâts continus que lui infligent les mandibules du monstre, jusqu'à ce qu'elle parvienne à se dégager. L'ombre des roches ne peut effectuer d'autre attaque tant qu'elle étreint une créature.

⚡ Regard déstabilisant (mineure 1/round ; à volonté) ♦ psychique, regard

Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +16 contre Volonté ; la cible glisse de 5 cases et est hébétée (sauvegarde annule).

Alignement non aligné

Langues -

For 26 (+14)

Dex 16 (+9)

Sag 14 (+8)

Con 20 (+11)

Int 5 (+3)

Cha 11 (+6)

TACTIQUE DE L'OMBRE DES ROCHES

L'ombre des roches se rue au combat en effectuant une attaque de base contre son ennemi le plus proche, puis elle dépense son point d'action pour réaliser une *double étreinte* contre la même cible. Elle utilise son pouvoir de *regard déstabilisant* aussi souvent qu'elle le peut pour désorienter l'ennemi.

Éclipse des roches

Soldat solo niveau 17

Créature magique ombreuse de taille TG

8 000 px

Initiative +14

Sens Perception +16 ; perception des vibrations 10, vision dans le noir

Pv 860 ; péril 430 ; cf. aussi *lacération frénétique*

CA 35 ; Vigueur 38, Réflexes 31, Volonté 30

Jets de sauvegarde +5

VD 6, fouissage 4 (tunnelier) ; déphasage

Points d'action 2

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +23 contre CA ; 3d6 + 11 dégâts.

⊕ Double étreinte (simple ; à volonté)

L'éclipse des roches effectue deux attaques de griffes.

Si les deux touchent la même cible, cette dernière est étreinte (jusqu'à évasion). Une cible étreinte subit 15 dégâts continus que lui infligent les mandibules du monstre, jusqu'à ce qu'elle parvienne à se dégager. L'éclipse des roches ne peut effectuer d'autre attaque tant qu'elle étreint une créature.

⚡ Lacération frénétique (simple, utilisable uniquement quand l'éclipse est en péril ; recharge Ⓜ)

Explosion de proximité 3 ; +23 contre CA ; 3d6 + 11 dégâts.

⚡ Regard de démence (mineure 1/round ; à volonté) ♦ psychique, regard

Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +21 contre Volonté ; la cible ne fait rien à son tour de jeu, si ce n'est attaquer son allié le plus proche, en se déplaçant si nécessaire (sauvegarde annule). La cible n'effectue que des attaques de base quand elle est sujette à cet effet.

Alignement non aligné

Langues -

For 32 (+19)

Dex 18 (+12)

Sag 16 (+11)

Con 28 (+17)

Int 5 (+5)

Cha 13 (+9)

TACTIQUE DE L'ÉCLIPSE DES ROCHES

Les éclipses des roches sont généralement cachées, profitant de leur perception des vibrations pour détecter les proies potentielles. Elles traversent alors un mur ou autre obstacle grâce à *déphasage* et attaquent par surprise, utilisant à chaque round leur *double étreinte* et leur *regard de démence* jusqu'à ce qu'elles parviennent à saisir une créature entre leurs mandibules.

CONNAISSANCE DES OMBRES DES ROCHES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Exploration ou Nature DD 20 : les ombres des roches se servent de leurs énormes griffes pour creuser des tunnels dans la terre et la pierre. De nombreuses cavernes de l'Outreterre sont reliées par de tels boyaux.

Arcanes ou Nature DD 25 : le regard de l'ombre des roches sème la confusion dans l'esprit de l'ennemi, qui en est réduit à errer sur le champ de bataille ou, dans le cas des éclipses des roches, à attaquer ses propres compagnons.

RENCONTRES DE GROUPE

Les races intelligentes de l'Outreterre réduisent souvent des ombres des roches en esclavage. Ces créatures servent loyalement leur maître tant que celui-ci les nourrit correctement.

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

♦ 2 ombres des roches (soldats d'élite de niveau 12)

♦ 2 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)



LES ONI SONT DE TERRIBLES OGRES AUX FORMIDABLES POUVOIRS magiques. Cruels et dominateurs, ils asservissent fréquemment des créatures et dévorent bien souvent des innocents. Ces monstres sont connus sous le nom d'oni et figurent dans de nombreux contes pour enfants et cauchemars...

CONNAISSANCE DES ONI

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : les oni construisent des forteresses et repaires souterrains particulièrement bien cachés. De plus, ils s'entourent d'esclaves utiles et de créatures contribuant à leur bien-être. Malgré leur apparence, ils n'ont rien à voir avec les ogres.

DD 20 : les oni quantifient leur statut à leur richesse, mais aussi au nombre et à la qualité de leurs esclaves. Ils se livrent bien souvent une concurrence acharnée pour s'entourer des meilleurs esclaves et accumuler les plus grandes richesses.

Les oni utilisent leur pouvoir d'illusion pour prendre l'apparence d'humanoïdes d'autres races. Sous ce couvert, ils infiltrent la société et induisent leurs ennemis en erreur. Beaucoup ont aussi le pouvoir de prendre une forme gazeuse ou de devenir invisibles.

DD 25 : les oni se prennent pour de puissants seigneurs qui méritent le respect des êtres inférieurs. Ceux qui ont le sentiment d'être maltraités fomentent bien souvent des plans complexes pour se venger de leur détracteur et l'humilier.



SAM WOOD

RÔDEUR DE NUIT ONI

LES RÔDEURS DE NUIT SONT DES ONI MEURTRIERS qui se glissent dans les villes et villages et dévorent des proies endormies, appréciant par-dessus tout la chair des humanoïdes doués d'intelligence. Entre leurs repas, ils vivent dans de simples huttes en marge de la civilisation, usant de leur magie pour se faire passer pour de simples ermites et dissimuler leurs activités sanguinaires.

Rôdeur de nuit oni	Contrôleur d'élite niveau 8
Humanoïde naturel de taille G	700 px
Initiative +7	Sens Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 180 ; péril 90 ; cf. aussi souffle hypnotique	
CA 24 ; Vigueur 23, Réflexes 21, Volonté 22	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8, vol 8 (maladroit)	
Points d'action 1	
⬇ Morgenstern (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge +2 ; +13 contre CA ; 1d12+ 5 dégâts, et une cible de taille M ou inférieure est poussée de 1 case.	
⬅ Souffle hypnotique (simple ; se recharge quand l'oni est en péril pour la première fois) ♦ charme, sommeil	
Décharge de proximité 5 ; +11 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule). Premier jet de sauvegarde raté : la cible est inconsciente (sauvegarde annule).	
⬇ Mangeur d'âmes (simple ; à volonté) ♦ guérison, psychique	
Affecte une cible inconsciente uniquement ; +13 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts psychiques, et le rôdeur de nuit oni regagne 10 points de vie. Cette attaque ne réveille pas la cible inconsciente.	
Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ illusion	
Le rôdeur de nuit oni peut prendre l'apparence d'un vieil humanoïde de taille M ou G. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de l'oni) permet à l'interlocuteur du monstre de comprendre qu'il s'est entouré d'une illusion.	
État gazeux (simple ; maintien [simple] ; rencontre) ♦ métamorphose	
Le rôdeur de nuit oni devient immatériel et gagne une VD en vol 8 (stationnaire). Il est alors en mesure de franchir les obstacles poreux qui lui bloqueraient le passage en temps normal (comme une porte ou une vitre fêlée). Il reste sous cette forme tant qu'il maintient le pouvoir.	
Alignement mauvais	Langues commun, géant
Compétences Bluff +13, Discrétion +12, Intuition +10, Larcin +12	
For 20 (+9)	Dex 16 (+7) Sag 12 (+5)
Con 18 (+8)	Int 12 (+5) Cha 18 (+8)
Équipement morgenstern	

TACTIQUE DU RÔDEUR DE NUIT ONI

Le rôdeur de nuit oni utilise apparences trompeuses pour se faire passer pour un humanoïde âgé, ou fond tout simplement sur sa proie sous état gazeux. Dans les deux cas, son but est de se rapprocher suffisamment pour utiliser souffle hypnotique. S'il parvient à endormir une ou deux créatures, il utilise mangeur d'âmes pour se nourrir.

Ce monstre prend la fuite s'il est en danger de mort. S'il n'a pas encore adopté un état gazeux durant la rencontre, il y recourt pour s'enfuir.

MAGE ONI

INTELLIGENT ET VORACE, LE MAGE ONI (que l'on confond parfois à tort avec l'ogre mage) aime être servi par des humanoïdes inférieurs qu'il rudoie à loisir.

Il se cache souvent parmi ceux dont il est à la tête. Ce qui ressemble à un chaman orque, un chef ogre ou un seigneur des bêtes azer est donc parfois un mage oni déguisé...

Mage oni	Chasseur d'élite niveau 10
Humanoïde naturel de taille G	1 000 px
Initiative +10	Sens Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 172 ; péril 86	
Régénération 5	
CA 26 ; Vigueur 25, Réflexes 24, Volonté 24	
Jets de sauvegarde +2	
VD 7, vol 8 (maladroit)	
Points d'action 1	
⚔ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge +2 ; +15 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.	
❄ Décharge glacée (simple ; recharge [1][1]) ♦ froid	
Décharge de proximité 5 ; +15 contre Vigueur ; 1d8 + 6 dégâts de froid, et la cible est ralentie (pas de sauvegarde).	
⚡ Tempête de foudre (simple ; recharge [2][2]) ♦ électricité	
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +15 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts d'électricité.	
Avantage de combat	
Les attaques de corps à corps du mage oni infligent 1d6 dégâts supplémentaires à une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ illusion	
Le mage oni peut prendre l'apparence d'un humanoïde de taille M ou G. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de l'oni) permet à l'interlocuteur du monstre de comprendre qu'il s'est entouré d'une illusion.	
Invisibilité (simple ; à volonté) ♦ illusion	
Le mage oni devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque.	
Alignement mauvais	Langues commun, géant
Compétences Arcanes +14, Bluff +15, Intuition +12	
For 22 (+11)	Dex 13 (+6) Sag 14 (+7)
Con 20 (+10)	Int 18 (+9) Cha 21 (+10)
Équipement cotte de mailles, épée à deux mains	

TACTIQUE DU MAGE ONI

Le mage oni utilise *apparences trompeuses* pour dissimuler sa véritable forme, se tournant généralement vers un couvert inoffensif. Il devient invisible pour jouir d'un avantage de combat sur l'attaque qui suit. Face à plusieurs adversaires, il s'appuie sur les pouvoirs *décharge glacée* et *tempête de foudre*. Ce monstre combat rarement à mort et prend la fuite si le cours de l'affrontement semble lui échapper.



RENCONTRES DE GROUPE

Des oni de toutes sortes dominent régulièrement des monstres inférieurs, obligeant leurs nouveaux esclaves à se battre pour eux.

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

- ♦ 1 rôdeur de nuit oni (contrôleur d'élite de niveau 8)
- ♦ 3 sauvages ogres (brutes de niveau 8)

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

- ♦ 1 rôdeur de nuit oni (contrôleur d'élite de niveau 8)
- ♦ 4 berserkers orques (brutes de niveau 4)
- ♦ 6 hommes d'armes orques (sbires de niveau 9)

Rencontre de niveau 10 (2 700 px)

- ♦ 1 mage oni (chasseur d'élite de niveau 10)
- ♦ 4 brutes ogres (sbires de niveau 11)
- ♦ 2 francs-tireurs ogres (francs-tireurs de niveau 8)
- ♦ 1 troll (brute de niveau 9)

ANIMÉE PAR LE BIAIS D'UN RITUEL DIVIN, cette créature artificielle intelligente symbolise le dévouement religieux de ses créateurs. Parfois, l'étincelle divine qui alimente un orant est corrompue et la créature se retourne contre ceux qui l'ont conçue. Ces orants « renégats » se prennent eux-mêmes pour des dieux et partent en quête d'adorateurs.

Orant		Contrôleur (meneur) niveau 13	
Animé naturel (créature artificielle) de taille G		800 px	
Initiative +8	Sens Perception +9		
Alliés intrépides aura 5 ; les alliés pris dans l'aura sont immunisés contre la terreur.			
Pv 132 ; péril 66			
CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 22, Volonté 23			
Immunités maladie, sommeil, terreur			
VD 5			
⊕ Coup (simple ; à volonté)			
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.			
✧ Vengeance divine (réaction immédiate, quand un ennemi attaque l'orant alors que sa posture sacrée est active ; à volonté) ♦ radiant			
Un rayonnement divin frappe la créature qui a attaqué l'orant : distance 20 ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts radiants.			
Échec : demi-dégâts. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.			
✧ Flammes vengeresses (réaction immédiate, quand un ennemi tue un allié de l'orant situé dans la ligne de mire de ce dernier ; à volonté) ♦ feu			
Des flammes divines engloutissent l'ennemi : distance 20 ; +17 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.			
Posture sacrée (simple ; à volonté) ♦ radiant			
L'orant prend une pose méditative. Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, il bénéficie d'une résistance 20 à tous les dégâts, et les attaques de corps à corps de tous les alliés situés dans sa ligne de mire infligent 1d8 dégâts radiants supplémentaires. Si l'orant se déplace, l'effet prend fin.			
Alignement non aligné		Langues -	
For 22 (+12)	Dex 14 (+8)	Sag 16 (+9)	
Con 20 (+11)	Int 7 (+4)	Cha 11 (+6)	



ORANT

TACTIQUE DE L'ORANT

L'orant se déplace peu au combat, préférant compter sur ses alliés, sa posture sacrée et sa vengeance divine pour le protéger. Quand un de ses alliés tombe, il recourt aux flammes vengeresses. Si tous ses alliés sont tués, il effectue des attaques de coup contre ses ennemis situés à portée d'allonge, tant qu'il n'est pas totalement détruit.

CONNAISSANCE DES ORANTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : les orants sont créés par le biais d'un rituel divin, dont la composante principale est un fragment de cristal renfermant l'étincelle d'une divinité. Le fragment est enfoui au cœur de l'orant et disparaît à la destruction de ce dernier.

DD 25 : parfois, l'orant est corrompu par l'étincelle divine qui l'anime. Dans ce cas, il est assailli de délires divins. Il tue ses créateurs et reprend le culte à son compte, à moins de le détruire pour en créer un nouveau, pour lequel il devra trouver des fidèles.

RENCONTRES DE GROUPE

Les orants figurent généralement au sein d'un groupe d'adorateurs humanoïdes.

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)

- ✦ 1 orant (contrôleur de niveau 13)
- ✦ 4 cénobites githzeraï (soldats de niveau 11)

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- ✦ 1 orant (contrôleur de niveau 13)
- ✦ 2 berserkers torves (brutes de niveau 13)
- ✦ 1 homme d'armes méduse (soldat d'élite de niveau 13)

ORCUS, LE PRINCE DÉMON DES MORTS-VIVANTS, est l'un des plus redoutables démons des Abysses ; assez puissant en tout cas pour menacer les dieux en personne. Il est à la tête de légions entières de disciples, vivants ou morts, et les cultes qui lui sont dédiés sont de plus en plus répandus dans le monde physique.

Orcus s'amuse des souffrances et angoisses des vivants et ne semble heureux que lorsqu'il boit leur sang. La simple présence d'êtres vivants suffit bien souvent à le mettre dans une colère noire, si bien qu'il ne s'entoure que de morts-vivants. Ainsi, même les démons qui le servent sont des morts-vivants. Il est à noter qu'il a terrassé des centaines de grands héros et a signé la perte de nombreux royaumes.

Orcus est un ignoble humanoïde corpulent pourvu de puissantes pattes de bouc et d'une tête desséchée semblable à celle d'un béliar. Ses grandes ailes noires soulèvent un nuage d'air vicié et nauséabond. Étant donné son apparence, il est difficile de dire s'il est en vie ou s'il a rejoint les rangs des morts-vivants qu'il semble tant affectionner ; son corps couvert de plaies laisse supposer qu'il est encore vivant, mais son crâne et ses yeux rougeoyants font penser le contraire. Sa queue massive, recouverte de pointes, est en mouvement permanent.

Orcus manie une masse d'armes lourde dont l'extrémité prend la forme d'un crâne. Connue sous le nom de *sceptre d'Orcus*, cette arme a le pouvoir de transformer tous ceux qu'elle tue en horribles morts-vivants. Son manche est en obsidienne serti de rubis rouge sang.

Les morts réagissent à la présence d'Orcus, même lorsqu'il ne les sollicite pas. Des bras squelettiques sortent du sol dans son sillage et agrippent les pieds et chevilles de ses adversaires. Des esprits poussent des chœurs fantomatiques de gémissements misérables, tirant les ennemis de tous côtés et entravant leurs déplacements.

CONNAISSANCE D'ORCUS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : Orcus est le Seigneur Démon des Morts-vivants, le Prince Démon des Morts-vivants et le Seigneur du Sang. Il est vénéré par les morts-vivants et les vivants qui ne craignent pas de rejoindre ses légions.

DD 20 : comme tous les autres démons, Orcus raisonne bien souvent en termes de destruction, mais il met la barre très haut puisqu'il vise les dieux eux-mêmes. Il manigance notamment le meurtre de Reine Corneille pour lui arracher le contrôle qu'elle exerce sur la mort et l'âme des défunts.

DD 25 : Orcus règne sur l'une des nombreuses strates des Abysses. Son royaume, Thanatos, est une noire contrée de mort surplombée de nuages gris et généralement envahie par le brouillard. La lumière filtre malgré tout au travers de la couche nuageuse et de la brume, illuminant l'endroit comme un clair de lune. Des forêts mortes constituées d'arbres noirs et difformes dominent le paysage en compagnie des landes nues. Des montagnes aux allures menaçantes s'élèvent tant bien que mal vers le ciel obscur, des villes et villages en ruine se dressant en des coins reculés, cachés comme s'ils avaient la peur au ventre. Enfin, ce royaume est parsemé de tombes, de mausolées, de pierres tombales et de sarcophages. On en trouve sur les toits des édifices, se tenant là telles des gargouilles, ils jonchent les forêts tels des blocs de pierre abandonnés par un glacier, et sortent de la lande tels les mâts de navires engloutis par la terre. Les morts-vivants y sont légion, et les autres n'y survivent généralement pas très longtemps.

DD 30 : au cœur de Thanatos se dresse un gigantesque palais d'obsidienne dont les blocs de pierre opaques sont incrustés d'ossements à peine visibles. Ce palais, connu sous le nom de Maleruine, enjambe un gouffre béant dont les pentes abruptes abritent des centaines de tombes et sépultures, l'ensemble constituant une vaste nécropole.

DD 35 : le prince démon porte un artefact, le célèbre *spectre d'Orcus*. Les légendes prétendent que le crâne qui en surmonte le manche était jadis celui d'un dieu de la vertu et de la chevalerie qui osa le défier en combat. D'autres affirment cependant que c'est le crâne d'un héros humain, mais si cette théorie est fondée, il a été considérablement agrandi par quelque magie. En tout cas, le bien qu'abritait jadis le crâne a été totalement corrompu et sert aujourd'hui les pires forces du mal.

Orcus

Brute solo (meneur) niveau 33

Humanoïde élémentaire (démon) de taille Gig 155 000 px

Initiative +22 **Sens** Perception +28 ; vision dans le noir, vision nocturne

Aura de mort (nécrotique) aura 20 ; les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'aura ou y entrent subissent 10 dégâts nécrotiques (20 dégâts nécrotiques quand Orcus est en péril).

Animation des morts aura 6 ; les ennemis (y compris ceux qui volent) traitent la zone comme un terrain difficile ; au début du tour de jeu d'Orcus, les créatures mortes (à l'exception de celles qui ont été tuées par le *sceptre d'Orcus*) situées dans l'aura se relèvent sous la forme de goules abyssales myrmidones (cf. page 146) pour combattre aux ordres du prince démon.

Pv 1 525 ; péril 762

CA 48 ; Vigueur 51, Réflexes 46, Volonté 49

Immunités maladie, nécrotique, poison ; **résistances** variable 10 (3/rencontre ; cf. glossaire)

Jets de sauvegarde +5

VD 6, vol 10 (maladroit), téléportation 6

Points d'action 2

④ **Sceptre d'Orcus** (simple ; à volonté) ♦ **arme, nécrotique**

Allonge 4 ; +37 contre CA ; 2d12 + 12 dégâts plus 1d12 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule) ; cf. aussi *maître des morts-vivants*.

† **Contact de la mort** (simple ; recharge 11) ♦ **nécrotique**

Allonge 4 ; +33 contre Vigueur ; la cible tombe à 0 point de vie (une résistance ou immunité contre les dégâts nécrotiques ne s'applique pas). **Échec :** la cible subit des dégâts nécrotiques égaux à sa valeur de péril.

† **Balayage de la queue** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace ou se décale dans une case adjacente à Orcus ; à volonté) +36 contre CA ; 2d8 + 12 dégâts, puis la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Orcus et se retrouve à terre.

↔ **Explosion nécrotique** (simple ; recharge 11) ♦ **guérison, nécrotique**

Explosion de proximité 10 ; +38 contre Vigueur ; 2d12 + 12 dégâts nécrotiques, et tous les morts-vivants pris dans l'explosion regagnent 20 points de vie.

Maître des morts-vivants

Au début du tour de jeu d'Orcus, toute créature tuée par le *sceptre d'Orcus* qui est toujours morte se relève sous la forme d'une âme-en-peine vénérable (cf. page 14) sous le contrôle d'Orcus.

Alignement chaotique mauvais

Langues abyssal, commun

Compétences Arcanes +28, Histoire +28, Intimidation +31, Religion +28

For 35 (+28)

Dex 22 (+22)

Sag 25 (+23)

Con 33 (+27)

Int 25 (+23)

Cha 30 (+26)

Équipement sceptre d'Orcus

TACTIQUE D'ORCUS

Ceux qui ont le malheur de croiser la route d'Orcus survivent rarement à la rencontre. Le seigneur démon s'entoure de gardes et de sbires morts-vivants, et répond à tous les défis qui lui sont lancés. Il aime broyer ses adversaires sous les coups de son sceptre et utilise *maître des morts-vivants* pour animer des âmes-en-peine vénérables à partir de tous ceux qu'il tue. Face à un adversaire particulièrement coriace, il utilise *contact de la mort*. Quand un ennemi se déplace dans une case adjacente, il lui envoie un coup de sa queue à pointes. Enfin, quand il est entouré par plusieurs ennemis, il dépense un point d'action pour utiliser *explosion nécrotique*.



ASPECT D'ORCUS

L'ASPECT D'ORCUS EST INVOQUÉ AU MOYEN D'UN RITUEL connu seulement des plus dévoués prêtres de la mort du seigneur démon. En gros, c'est une version mineure du prince démon qui se manifeste pour répondre aux appels du convocateur.

Orcus n'entretient aucun lien avec son aspect. Il ne voit pas par ses yeux, ne parle pas par sa bouche, ne le contrôle pas à distance et ne prend même pas conscience de son éventuelle destruction. Toutefois, la créature pense et se conduit comme le prince démon, et disparaît généralement une fois sa tâche accomplie.

Aspect d'Orcus	Brute d'élite niveau 24
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G	12 100 px
Initiative +15 Sens Perception +21 ; vision dans le noir, vision nocturne	
Aura de mort mineure (nécrotique) aura 10 ; les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'aura ou y entrent subissent 5 dégâts nécrotiques (10 dégâts nécrotiques quand l'aspect d'Orcus est en péril).	
Pv 560 ; péril 280	
CA 37 ; Vigueur 39, Réflexes 35, Volonté 36	
Immunités maladie, poison ; résistances nécrotique 20, variable 10 (3/rencontre ; cf. glossaire)	
Jets de sauvegarde +2	
VD 6, vol 8 (maladroit)	
Points d'action 1	
⊕ Masse d'armes au crâne (simple ; à volonté) ⊕ arme, nécrotique Allonge 2 ; +27 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).	
↓ Balayage de la queue (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace ou se décale dans une case adjacente à l'aspect d'Orcus ; à volonté) +27 contre CA ; 2d6 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
Alignement chaotique mauvais Langues abyssal, commun	
Compétences Arcanes +23, Histoire +23, Intimidation +24, Religion +23	
For 30 (+22)	Dex 17 (+15) Sag 19 (+16)
Con 30 (+22)	Int 22 (+18) Cha 25 (+19)
Équipement masse d'armes au crâne	

TACTIQUE DE L'ASPECT D'ORCUS

Les aspects d'Orcus sont habituellement appelés pour combattre, mission dont ils s'acquittent à la perfection. L'aspect préfère se concentrer sur un adversaire à la fois plutôt que de se disperser. Il n'attend pas pour dépenser son point d'action, le faisant au début du combat pour effectuer une attaque supplémentaire.

CONNAISSANCE DES ASPECTS D'ORCUS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : de puissants nécroprêtres d'Orcus parviennent à invoquer un aspect du seigneur démon au moyen d'un rituel.

DD 30 : l'aspect est doué de conscience, mais il n'a pas plus accès aux pensées du seigneur démon que ses adorateurs. Il est capable de prendre des initiatives, mais obéit aux ordres de son créateur, sauf s'ils vont clairement à l'encontre de la philosophie et des desseins d'Orcus.

DORESAIN, EXARQUE D'ORCUS

LES PLUS PUISSANTS SERVITEURS D'ORCUS SONT SES EXARQUES, des démons morts-vivants investis de fragments de son pouvoir demi-divin. Doresain, le Roi des Goules, compte parmi ces serviteurs les plus en vue.

Doresain a tout l'air d'une goule, mais il se tient droit et n'adopte pas la posture voûtée de ses sujets. Ses yeux brillent d'une lueur verdâtre et il porte une très élégante veste en peau humaine tannée, ainsi qu'une armure de cuir blafarde cloutée de crânes. Une couronne d'os est posée sur son crâne chauve et il porte un bâton baptisé *Croc concupiscent*, constitué de la colonne vertébrale de l'une de ses victimes. Le bâton est surmonté d'un crâne en hommage à son seigneur, Orcus.

Doresain, le Roi des Goules	Franc-tireur d'élite niveau 27
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M	22 000 px
Initiative +25 Sens Perception +24 ; vision dans le noir	
Pv 508 ; péril 254	
CA 43 ; Vigueur 41, Réflexes 41, Volonté 38	
Immunités maladie, poison ; résistances nécrotique 20 ; vulnérabilités radiant 10	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8 ; cf. aussi <i>faim dévorante</i> et <i>téléportation</i>	
Points d'action 1	
⊕ Croc concupiscent (simple ; à volonté) ⊕ arme +32 contre CA ; 1d6 + 9 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).	
↓ Manteau de bouches (simple ; à volonté) +30 contre CA ; 1d8 + 10 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).	
↓ Faim dévorante (simple ; recharge ☹☹)	
Doresain peut se déplacer jusqu'à 8 cases sans provoquer d'attaques d'opportunité et effectuer une attaque de <i>manteau de bouches</i> contre chaque créature qui lui est adjacente durant ce déplacement.	
Téléportation (mouvement ; recharge ☹☹☹☹)	
Doresain peut se téléporter de 12 cases.	
Alignement chaotique mauvais Langues abyssal, commun	
Compétences Bluff +25, Intuition +24, Religion +23	
For 29 (+22)	Dex 30 (+23) Sag 23 (+19)
Con 30 (+23)	Int 20 (+18) Cha 25 (+20)
Équipement <i>Croc concupiscent</i> (bâton), <i>manteau de bouches</i>	

TACTIQUE DE DORESAIN

Le Roi des Goules commence le combat en dépensant son point d'action pour utiliser *faim dévorante*, avant de terminer son déplacement dans un espace adjacent à une cible pour pouvoir aussi effectuer une attaque de base de corps à corps. En attendant de pouvoir réutiliser *faim dévorante*, il alterne entre des attaques de *Croc concupiscent* et de son *manteau de bouches*.

CONNAISSANCE DE DORESAIN

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : Doresain, le Roi des Goules, sert Orcus au titre d'exarque du cannibalisme et du meurtre. Sa force lui vient principalement de sa soif insatiable. Il ne se montre jamais sans son bâton et sa longue veste de peau recouverte de bouches.

DD 30 : Doresain dispose au sein de Thanatos d'un domaine connu sous le nom de Royaume d'Ivoire, où vivent principalement des goules et autres morts-vivants mangeurs de chair. Son nom vient des os qui constituent chaque édifice. Du reste, le simple fait d'arpenter les rues soulève de véritables nuages de poussière d'os qui créent un brouillard recouvrant la ville de blanc.



HIÉROPHANTE NÉCROPRÊTRE

LES ADORATEURS D'ORCUS SONT FRAPPÉS DE DÉMENCE et ce nécroprêtre compte certainement parmi les pires d'entre eux. Ce n'est pas un prêtre à proprement parler, car Orcus vit dans les Abysses et ne peut conférer de magie divine à son clergé. Toutefois, il a en quelque sorte été béni par son maître démoniaque et arpente la voie qui sépare la vie et la mort.

Hiérophante nécroprêtre Contrôleur d'élite niveau 21
Humanoïde naturel de taille M, humain 6 400 px

Initiative +11 Sens Perception +14

Aura de dépérissement (nécrotique) aura 5 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 à toutes les défenses.

Pv 382 ; péril 191

CA 35 ; Vigueur 35, Réflexes 32, Volonté 37

Résistances nécrotique 10

Jets de sauvegarde +2

VD 5

Points d'action 1

⊕ **Masse d'armes** (simple ; à volonté) ♦ **arme, nécrotique**
+24 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

✂ **Vision de mort** (simple ; recharge ⌘⌘⌘⌘) ♦ **psychique**
Distance 10 ; +24 contre Volonté ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

⚡ **Parole d'Orcus** (simple ; recharge ⌘⌘) ♦ **guérison, nécrotique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +24 contre Vigueur ; 2d6 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Les morts-vivants pris dans l'explosion regagnent 15 points de vie.

Alignement chaotique mauvais Langues abyssal, commun

Compétences Religion +17

For 20 (+15) Dex 13 (+11) Sag 18 (+14)

Con 15 (+12) Int 14 (+12) Cha 24 (+17)

Équipement harnois, masse d'armes, encensoir

TACTIQUE DU HIÉROPHANTE NÉCROPRÊTRE

Le hiérophante nécroprêtre utilise *vision de mort* pour déséquilibrer un adversaire quand il est confronté à plusieurs ennemis. La plupart de ses attaques prennent la forme d'attaques de base à la masse d'armes, mais il fait appel à *parole d'Orcus* aussi fréquemment que possible.

CONNAISSANCE DE HIÉROPHANTE NÉCROPRÊTRE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 25 : les hiérophantes nécroprêtres comptent parmi les plus puissants adorateurs d'Orcus. Quelques-uns connaissent le rituel permettant de convoquer un aspect de leur seigneur démon.

DD 30 : le hiérophante nécroprêtre est généralement à la tête d'un culte de plusieurs centaines de membres répartis sur une vaste zone géographique. Il nomme les nécroprêtres responsables des différentes cellules, chacune se voyant habituellement confier une tâche précise, qu'il s'agisse de profaner un temple, de voler des ossements dans le tombeau d'un roi ou d'empoisonner le puits d'un village.

CULTES D'ORCUS

LES CULTES DÉDIÉS AU SEIGNEUR DU SANG agissent dans le plus grand secret, sauf quand ils opèrent parmi les pires hordes barbares et les légions de morts-vivants. Les disciples se réunissent en des lieux cachés associés à la mort : cimetières, mausolées, tombeaux et nécropoles.

Le culte d'Orcus n'affiche aucun symbole précis ; chaque groupe dispose de sa propre iconographie lui rappelant l'effroyable puissance du prince démon. Ces symboles incluent généralement crânes et os, cornes de bélier et runes blasphématoires. Le noir et le rouge sang sont les couleurs préférées des fidèles.

Orcus aime voir les vivants souffrir et les maladies constituent un très bon moyen d'assouvir cette passion. Ses disciples empoisonnent donc les puits en y jetant des cadavres, bouchent les égouts et commettent toutes sortes d'actes criminels qui font des maladies une menace de tous les instants et une véritable épée de Damoclès.

Aux yeux des adorateurs, les morts-vivants n'ont pas de caractère sacré, mais ils les aident dans leurs desseins et illustrent les ambitions d'Orcus de voir la vie s'éteindre. Ils créent donc un maximum de morts-vivants. Les disciples les plus puissants jouent dans la même cour que les vampires et les momies, alors que les squelettes et les zombies sont de simples serviteurs. Enfin, chaque adorateur espère se défaire des chaînes de la mortalité et devenir un puissant mort-vivant intelligent, comme une liche, un chevalier de la mort, une momie ou un vampire, et donc prendre le contrôle de morts-vivants mineurs. Dans les faits, très peu y parviennent, mais ils n'en voient pas moins le statut de mort-vivant comme le meilleur service qu'il est possible de rendre à Orcus et, surtout, comme un moyen d'éviter d'être punis dans l'au-delà, si bien qu'ils accueillent à bras ouverts une transformation en zombie ou en squelette.

Un sacrifice adressé à Orcus ne se résume pas à mettre une victime à mort ; il faut aussi recueillir et partager son sang. Les chefs religieux remplissent un crâne de sang et le boivent, avant de le remplir à nouveau et de le verser sur l'idole représentant le seigneur démon. Ce rite se déroule une fois par mois et lorsque les fidèles ne trouvent aucune créature intelligente à sacrifier, ils doivent remplir la coupe du sang de l'un des leurs, ce que les cultes essayent désespérément d'éviter. Les adorateurs voient la consommation de sang comme un signe de dévouement envers Orcus et prétendent que ce dernier goûte au sang qu'ils boivent.

Nécroprêtre d'Orcus		Contrôleur (meneur) niveau 9
Humanoïde naturel de taille M, humain		400 px
Initiative +4	Sens Perception +12	
Étreinte de la mort (nécrotique) aura 10 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre la mort.		
Pv 96 ; péril 48		
CA 23 ; Vigueur 21, Réflexes 19, Volonté 21 ; cf. aussi <i>noire bénédiction</i>		
VD 5		
⊕ Masse d'armes (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique +12 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts plus 1d8 dégâts nécrotiques.		
⚡ Rayon de feu noir (simple ; à volonté) ♦ feu, nécrotique Distance 10 ; +10 contre Réflexes ; 1d8 + 3 dégâts de feu et nécrotiques, et un allié situé dans la ligne de mire du nécroprêtre bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 au prochain jet d'attaque contre la cible.		
⚡ Noire bénédiction (simple ; rencontre) ♦ guérison, nécrotique Explosion de proximité 2 ; +10 contre Vigueur ; 2d8 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est poussée de 1 case. Réussite ou échec : le nécroprêtre et ses alliés pris dans l'explosion bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre.		
Alignement mauvais		Langues abyssal, commun
Compétences Arcanes +10, Religion +10		
For 13 (+5)	Dex 10 (+4)	Sag 16 (+7)
Con 16 (+7)	Int 12 (+5)	Cha 15 (+6)
Équipement cotte de mailles, masse d'armes à tête de crâne		

TACTIQUE DU NÉCROPRÊTRE

Le nécroprêtre reste près de ses alliés, attendant une bonne occasion de faire appel à *noire bénédiction*. Entre-temps, il attaque ses ennemis avec sa masse d'armes ou *rayon de feu noir*.

Acolyte pourpre		Franc-tireur niveau 7
Humanoïde naturel de taille M, humain		300 px
Initiative +4	Sens Perception +9	
Pv 76 ; péril 38		
CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 19, Volonté 18		
VD 6		
⊕ Faux (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique		
+12 contre CA (+14 contre un ennemi en péril) ; 2d4 + 2 dégâts plus 5 dégâts nécrotiques.		
Voie pourpre (mineure ; à volonté)		
L'acolyte pourpre se décale de 1 case (2 cases s'il est en péril).		
Alignement mauvais		Langues abyssal, commun
Compétences Acrobaties +11, Religion +8		
For 14 (+5)	Dex 16 (+6)	Sag 13 (+4)
Con 12 (+4)	Int 10 (+3)	Cha 15 (+5)
Équipement armure de cuir, faux		

TACTIQUE DE L'ACOLYTE POURPRE

L'acolyte utilise *voie pourpre* pour passer au travers des défenses ennemies tout en frappant à l'aide de sa faux couverte de sang.

RENCONTRES DE GROUPE

Orcus est l'une des plus puissantes créatures que des aventuriers puissent espérer vaincre. Malheureusement pour eux, il est rarement seul.

Ses adorateurs de chair et de sang s'allient souvent avec des démons et des morts-vivants.

Rencontre de niveau 9 (2 400 px)

- ♦ 1 nécroprêtre d'Orcus (contrôleur de niveau 9)
- ♦ 4 acolytes pourpres (francs-tireurs de niveau 7)
- ♦ 2 nécrophages guerroyeurs (soldats de niveau 9)

Rencontre de niveau 22 (22 525 px)

- ♦ 1 hiérophante nécroprêtre (contrôleur d'élite de niveau 21)
- ♦ 5 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23)
- ♦ 2 vagabonds pourrissants (soldats de niveau 20)
- ♦ 1 frondeur pourrissant (artilleur de niveau 22)

Rencontre de niveau 24 (33 800 px)

- ♦ 1 hiérophante nécroprêtre (contrôleur d'élite de niveau 21)
- ♦ 3 fiélons sanguins (soldats de niveau 23)
- ♦ 1 aspect d'Orcus (brute d'élite de niveau 24)

Rencontre de niveau 28 (65 950 px)

- ♦ Dorevain le Roi des Goules (franc-tireur d'élite de niveau 27)
- ♦ 1 âme-en-peine vénérable (chasseur de niveau 25)
- ♦ 2 liches (contrôleurs d'élite de niveau 24)
- ♦ 10 goules abyssales myrmidones (sbires de niveau 23)

Rencontre de niveau 34 (225 000 px)

- ♦ Orcus (brute solo de niveau 33)
- ♦ 2 atropals (brutes d'élite de niveau 28)
- ♦ 2 vestiges de liche (sbires de niveau 26)

ORQUE

LES ORQUES VÉNÈRENT GRUUMSH, le dieu borgne des carnages, et sont de très belliqueux maraudeurs assoiffés de sang. Ils empoisonnent l'existence des races civilisées du monde et s'entre-tuent pour des sources de nourriture et des trésors. Ils adorent se battre au corps à corps et chargent furieusement au cœur de la mêlée, sans jamais penser à la retraite ou la reddition.

Dans leur semblant de société, certains orques jouent des rôles particuliers. Par exemple, les yeux de Gruumsh entretiennent un lien spécial avec leur dieu féroce. Ils lui font des sacrifices, interprètent les présages et informent le chef de la tribu de la volonté de Gruumsh. Les sanguinolaires sont les champions tribaux que chacun craint en raison de leur force et de leur sauvagerie, qui font aussi de parfaits lieutenants et gardes du corps.

Les orques combattent souvent au côté des ogres, et il est possible de les convaincre (en leur tapant dessus parfois) de servir de puissants représentants du mal ou monstres capables de leur inspirer obéissance.

Troufion orque

Humanoïde naturel de taille M

Sbire niveau 4

44 px

Initiative +0 **Sens Perception** +0 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 16 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 12, **Volonté** 12
VD 6 (8 en chargeant)

⊕ **Gourdin** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
 +9 contre CA ; 5 dégâts.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, géant
For 16 (+3) **Dex** 10 (+0) **Sag** 10 (+0)
Con 14 (+2) **Int** 8 (-1) **Cha** 9 (-1)

Équipement armure de peau, gourdin

TACTIQUE DU TROUFION ORQUE

Les troufions orques n'ont aucun sens de l'honneur et se contentent de fondre en masse sur leurs adversaires pour les battre à mort. En règle générale, ils entament le combat en chargeant (ce qui leur confère de la VD supplémentaire).

Hommes d'armes orque

Humanoïde naturel de taille M

Sbire niveau 9

100 px

Initiative +3 **Sens Perception** +3 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 16, **Volonté** 16
VD 6 (8 en chargeant)

⊕ **Hache d'armes** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
 +14 contre CA ; 6 dégâts.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, géant
For 17 (+6) **Dex** 11 (+3) **Sag** 10 (+3)
Con 15 (+5) **Int** 8 (+2) **Cha** 9 (+2)

Équipement armure de peau, bouclier léger, hache d'armes

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES ORQUE

L'homme d'armes orque charge, hachant menu ses ennemis à l'aide de sa hache.

Pillard orque

Humanoïde naturel de taille M

Franc-tireur niveau 3

150 px

Initiative +5 **Sens Perception** +1 ; vision nocturne

Pv 46 ; **péril** 23 ; cf. aussi *fièvre guerrière*

CA 17 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 14, **Volonté** 12

VD 6 (8 en chargeant)

⊕ **Grande hache** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
 +8 contre CA ; 1d12 + 3 dégâts (critique 1d12 + 15).

➤ **Hachette** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Distance 5/10 ; +7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts ; cf. aussi *l'œil du tueur*.

⊕ **Fièvre guerrière** (simple, utilisable quand l'orque est en péril uniquement ; rencontre) ♦ **arme, guérison**

Le pillard orque effectue une attaque de base de corps à corps et regagne 11 points de vie.

L'œil du tueur

Quand il effectue une attaque à distance, le pillard orque ignore l'abri et le camouflage (mais pas le camouflage total) si la cible se trouve dans un rayon de 5 cases.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, géant

Compétences Endurance +8, Intimidation +5

For 17 (+4) **Dex** 15 (+3) **Sag** 10 (+1)

Con 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Cha** 9 (+0)

Équipement armure de peau, grande hache, 4 hachettes

TACTIQUE DU PILLARD ORQUE

Le pillard orque lance ses hachettes jusqu'à ce qu'il n'en ait plus ou que ses ennemis arrivent au corps à corps, auquel cas il brandit sa grande hache.

Berserker orque

Humanoïde naturel de taille M

Brute niveau 4

175 px

Initiative +3 **Sens Perception** +2 ; vision nocturne

Pv 66 ; **péril** 33 ; cf. aussi *fièvre guerrière*

CA 15 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 13, **Volonté** 12

VD 6 (8 en chargeant)

⊕ **Grande hache** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
 +8 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts (critique 1d12 + 17).

⊕ **Fièvre guerrière** (simple, utilisable quand l'orque est en péril uniquement ; rencontre) ♦ **arme, guérison**

Le berserker orque effectue une attaque de base de corps à corps et regagne 16 points de vie.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, géant

Compétences Endurance +10, Intimidation +6

For 20 (+7) **Dex** 13 (+3) **Sag** 10 (+2)

Con 16 (+5) **Int** 8 (+1) **Cha** 9 (+1)

Équipement armure de peau, grande hache

TACTIQUE DU BERSERKER ORQUE

Le farouche berserker orque se bat comme un forcené et préférerait mourir plutôt que de battre en retraite.

Œil de Gruumsh orque Contrôleur (meneur) niveau 5	
Humanoïde naturel de taille M	200 px
Initiative +6	Sens Perception +3 ; vision nocturne
Colère de Gruumsh aura 10 ; les orques pris dans l'aura peuvent utiliser <i>coup de la mort</i> (cf. ci-dessous).	
Pv 64 ; péril 32 ; cf. aussi <i>coup de la mort</i> et <i>fièvre guerrière</i>	
CA 19 ; Vigueur 17, Réflexes 14, Volonté 15	
VD 6 (8 en chargeant)	
⬇ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme	
+10 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.	
⬇ Fièvre guerrière (simple, utilisable quand l'orque est en péril uniquement ; rencontre) ♦ arme, guérison	
L'œil de Gruumsh orque effectue une attaque de base de corps à corps et regagne 16 points de vie.	
⬇ Coup de la mort (quand l'orque tombe à 0 point de vie)	
L'œil de Gruumsh orque effectue une attaque de base de corps à corps.	
⤵ Œil de colère (mineure ; à volonté) ♦ terreur	
Distance 5 ; +8 contre Volonté ; la cible subit un malus de -4 à la CA (sauvegarde annule).	
⤵ Arme leste de destruction (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ guérison	
Distance 5 ; un orque situé à portée effectue une attaque de base de corps à corps (au prix d'une action libre) et regagne 15 points de vie s'il touche, contre 5 seulement s'il rate.	
⚡ Marteau du chaos (simple ; rencontre) ♦ force	
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +8 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.	
Échec : demi-dégâts, et la cible ne se retrouve pas à terre.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant
Compétences Endurance +10, Intimidation +10, Religion +7	
For 17 (+5)	Dex 14 (+4) Sag 12 (+3)
Con 16 (+5)	Int 11 (+2) Cha 17 (+5)
Équipement armure de peau, cape en fourrure, lance	

TACTIQUE DE L'ŒIL DE GRUUMSH ORQUE

Cet orque reste dans un rayon de 10 cases de ses alliés afin qu'ils profitent de son aura. À moins qu'il dispose d'un ennemi qu'il puisse attaquer à la lance, il utilise *œil de colère* jusqu'à trois fois par round pour fragiliser ses adversaires, puis *arme leste de destruction* pour que ses alliés restent en état de se battre. S'il aperçoit un groupe d'ennemis, il les frappe à l'aide de *marteau du chaos*.

Sanguinolaire orque Brute d'élite niveau 7	
Humanoïde naturel de taille M	600 px
Initiative +5	Sens Perception +3 ; vision nocturne
Pv 194 ; péril 97 ; cf. aussi <i>fièvre guerrière</i>	
CA 21 ; Vigueur 22, Réflexes 19, Volonté 17	
Jets de sauvegarde +2	
VD 6 (8 en chargeant)	
Points d'action 1	
⬇ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme	
+11 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts (critique 1d12 + 17) ; cf. aussi <i>sang pour sang</i> .	
⬇ Fièvre guerrière (simple, utilisable quand l'orque est en péril uniquement ; rencontre) ♦ arme, guérison	
Le sanguinolaire orque effectue une attaque de base de corps à corps et regagne 48 points de vie.	
⬇ Représailles sanglantes (réaction immédiate, quand l'orque est touché par un ennemi adjacent ; à volonté)	
Le sanguinolaire orque effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi.	
Sang pour sang ♦ arme, guérison	
Quand il touche un ennemi en péril, le sanguinolaire orque inflige 5 dégâts supplémentaires et regagne 10 points de vie.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant
Compétences Endurance +11, Intimidation +8	
For 20 (+8)	Dex 15 (+5) Sag 11 (+3)
Con 17 (+6)	Int 9 (+2) Cha 10 (+3)
Équipement armure de cuir, grande hache	

TACTIQUE DU SANGUINOLAIRE ORQUE

Le sanguinolaire orque charge et dépense son point d'action pour effectuer une attaque supplémentaire après son attaque initiale. Quand il est touché par un ennemi adjacent, il utilise *représailles sanglantes*.

Chef orque Brute d'élite (meneur) niveau 8	
Humanoïde naturel de taille M	700 px
Initiative +5	Sens Perception +3 ; vision nocturne
Sang ennemi aura 5 ; les alliés en péril pris dans l'aura infligent 2 dégâts supplémentaires au moyen de leurs attaques de corps à corps.	
Pv 216 ; péril 108 ; cf. aussi <i>fièvre guerrière</i>	
CA 22 ; Vigueur 22, Réflexes 19, Volonté 21	
Jets de sauvegarde +2	
VD 5 (7 en chargeant)	
Points d'action 1	
⬇ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme	
+11 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts (critique 1d12 + 17).	
⤵ Inspiration féroce (réaction immédiate, quand un allié situé à portée tombe à 0 point de vie ; recharge ☞ ☞)	
Distance 10 ; l'allié effectue une attaque de base de corps à corps.	
⬇ Fièvre guerrière (simple, utilisable quand l'orque est en péril uniquement ; rencontre) ♦ arme, guérison	
Le chef orque effectue une attaque de base de corps à corps et regagne 54 points de vie.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun, géant
Compétences Endurance +12, Intimidation +13	
For 20 (+9)	Dex 14 (+6) Sag 12 (+5)
Con 18 (+8)	Int 10 (+4) Cha 19 (+8)
Équipement cotte de mailles, grande hache	

TACTIQUE DE CHEF ORQUE

Le chef orque reste près de ses alliés afin qu'ils profitent de son aura de *sang ennemi* et de son pouvoir *inspiration féroce*.



(De gauche à droite) pillard orque, sanguinaire orque, œil de Gruumsh orque et homme d'armes orque

CONNAISSANCE DES ORQUES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les orques aiment les collines et les montagnes, les régions criblées de cavernes aisément défendables. Cannibales et sanguinaires, ils vénèrent Gruumsh et sont donc friands de carnages et de destruction.

Les orques ne bâtissent pas et se contentent d'améliorer des abris existants en les fortifiant très grossièrement. Ils préfèrent les grottes et structures abandonnées construites par des races habiles de leurs mains. Ils connaissent les bases du travail du fer et de la maçonnerie, mais ils sont paresseux et cupides, si bien qu'ils préfèrent s'emparer des outils, armes et biens des autres peuples par la force.

DD 20 : les orques se regroupent en vagues tribus, l'individu le plus fort régnant en véritable despote. Des meutes quittent parfois leur région natale, mais n'en reconnaissent pas moins les orques de leur tribu comme les leurs.

DD 25 : les orques apportent bien souvent la démonstration de leur foi en Gruumsh en s'arrachant un œil dont ils font offrande au dieu borgne.

Selon les légendes, Corellon priva Gruumsh de son œil d'une simple flèche. C'est pour cette raison que les orques détestent tout particulièrement les elfes et les éladrins.

RENCONTRES DE GROUPE

Les orques font appel aux ogres et aux trolls lorsqu'ils partent à la guerre ou ont besoin de main-d'œuvre. Ils s'entourent parfois d'animaux de compagnie prenant la forme de sangliers, drakes et autres créatures.

Rencontre de niveau 4 (900 px)

- ◆ 2 pillards orques (francs-tireurs de niveau 3)
- ◆ 2 berserkers orques (brutes de niveau 4)
- ◆ 1 sanglier sanguinaire (brute de niveau 6)

Rencontre de niveau 6 (1 350 px)

- ◆ 1 œil de Gruumsh orque (contrôleur de niveau 5)
- ◆ 2 berserkers orques (brutes de niveau 4)
- ◆ 4 hommes d'armes orques (sbires de niveau 9)
- ◆ 2 loups sanguinaires (francs-tireurs de niveau 5)

Rencontre de niveau 9 (2 150 px)

- ◆ 1 chef orque (brute d'élite de niveau 8)
- ◆ 5 hommes d'armes orques (sbires de niveau 9)
- ◆ 1 sanglier sanguinaire (brute de niveau 6)
- ◆ 2 francs-tireurs ogres (francs-tireurs de niveau 8)

Rencontre de niveau 10 (2 650 px)

- ◆ 2 sanguinaires orques (brutes d'élite de niveau 7)
- ◆ 1 béhémoth hérissé (brute de niveau 9)
- ◆ 1 franc-tireur orque (franc-tireur de niveau 8)
- ◆ 1 rôdeur de nuit oni (contrôleur d'élite de niveau 8)

OTYUGH

CETTE HORREUR POURVUE DE TENTACULES se nourrit de cadavres en putréfaction et se cache sous les monceaux d'ordures et de déchets. Les imprudents qui se situent à portée de tentacule sont alors attirés vers sa gueule et rapidement tués. Le monstre enterre ensuite la dépouille sous un tas d'entrailles et attend qu'elle commence à pourrir avant de la dévorer.

CONNAISSANCE DES OTYUGHS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : certains monstres intelligents capturent des otyughs et en font des gardiens, mais ils sont surtout utiles pour éliminer les ordures. Souvent, ils infestent les réseaux d'égouts des grandes villes, restant tapis dans les sections les plus sombres et stagnantes.

DD 20 : les otyughs s'attaquent généralement aux créatures qui s'approchent de leur infâme garde-manger, même s'ils n'ont pas particulièrement faim. Toutefois, ils dévorent rarement la carcasse de leurs victimes car ils préfèrent les laisser faisander un peu.



Otyugh

Bête naturelle de taille G

Soldat niveau 7

300 px

Initiative +5

Sens Perception +11 ; vision dans le noir

Puanteur d'otyugh aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.

Pv 82 ; péril 41

CA 23 ; Vigueur 22, Réflexes 16, Volonté 19

Immunités maladie

VD 5, nage 5

⊕ Tentacule (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +12 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, puis la cible est tirée de 2 cases et étreinte (jusqu'à évasion).

⊕ Morsure contagieuse (simple ; à volonté) ⊕ maladie

+12 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible attrape la fièvre des marais (cf. ci-dessous).

Périscope

L'otyugh se cache sous l'eau saumâtre ou les déchets, ne laissant dépasser que son pédoncule oculaire. Il bénéficie alors d'un bonus de +10 aux tests de Discretion, mais est immobilisé.

Alignement non aligné

Langues –

Compétences Discretion +8 (+18 quand il utilise périscope)

For 22 (+9)

Dex 11 (+3)

Sag 16 (+6)

Con 18 (+7)

Int 1 (-2)

Cha 5 (+0)

TACTIQUE DE L'OTYUGH

L'otyugh reste caché jusqu'à ce que sa proie soit à portée, plus il la frappe à l'aide de ses longs tentacules. Il utilise son attaque de base de corps à corps pour agripper son repas potentiel et l'attirer à lui. Mais si un adversaire lui est adjacent au début de son tour de jeu, il préfère utiliser morsure contagieuse.

Les groupes d'otyughs ne coopèrent jamais, si bien qu'un malheureux aventurier pris parmi eux sera tiré d'un monstre à un autre à plusieurs reprises avant que l'un d'eux ne prenne son trophée.

RENCONTRES DE GROUPE

Les otyughs sont rarement accompagnés d'alliés. Toutefois, des monstres malins arrivent parfois à coincer des aventuriers entre ces horreurs et eux-mêmes, à moins qu'ils préfèrent les fosses menant directement à leur antre. De plus, on trouve souvent des charognards rampants près des nids d'otyughs, qui n'hésitent pas à faire preuve d'opportunisme en dérobant une ou deux carcasses.

Rencontre de niveau 7 (1 450 px)

- ◆ 1 otyugh (soldat de niveau 7)
- ◆ 2 mutilateurs troglodytes (soldats de niveau 6)
- ◆ 1 imprécateur troglodyte (contrôleur de niveau 8)
- ◆ 1 empaleur troglodyte (artilleur de niveau 7)

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)

- ◆ 2 otyughs (soldats de niveau 7)
- ◆ 3 charognards rampants (contrôleurs de niveau 7)

La fièvre des marais

Maladie niveau 3

Endurance stabilisation (DD 16), amélioration (DD 21)

Le malade est guéri

◀ Effet initial : la cible perd 1 récupération.

◀◀ La cible subit un malus de -2 à la CA, en Vigueur et en Réflexes.

▶ Dernier stade : la cible subit un malus de -2 à la CA, en Vigueur et en Réflexes. Elle perd toutes ses récupérations et ne peut plus regagner de points de vie..

DANS UN UNIVERS PEUPLÉ DE MONSTRES, les ours représentent eux aussi une menace. Des espèces monstrueuses, comme l'ours des cavernes ou l'ours sanguinaire, sont des prédateurs redoutables qui ont un fort instinct territorial.

Ours des cavernes	Brute d'élite niveau 6
Bête naturelle de taille M	500 px
Initiative +4	Sens Perception +5 ; vision dans le noir
Pv 170 ; péril 85	
CA 20 ; Vigueur 21, Réflexes 17, Volonté 18	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8	
Points d'action 1	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
+10 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.	
⚡ Fureur de l'ours des cavernes (simple ; recharge ☼☼☼)	
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +10 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.	
Alignement non aligné	Langues -
For 20 (+8)	Dex 13 (+4)
Con 15 (+5)	Int 2 (-1)
	Sag 14 (+5)
	Cha 12 (+4)

TACTIQUE DE L'OURS DES CAVERNES

L'ours des cavernes se lance au combat, en commençant généralement par charger. Il s'abat sur ses ennemis en oubliant toute prudence et utilise *fureur de l'ours des cavernes* s'il est adjacent à plusieurs cibles.

CONNAISSANCE DES OURS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les ours vivent généralement dans les forêts et les grottes. Les ours des cavernes sont des prédateurs féroces qui élisent domicile dans les profondeurs souterraines et qui sont accoutumés à l'obscurité. Les ours sanguinaires sont des chasseurs sauvages pour qui les humanoïdes sont des proies communes.

DD 20 : en général, les ours sanguinaires déchiquètent leur proie à l'aide de leurs griffes ou les écrasent entre leurs énormes pattes.

Ours sanguinaire	Brute d'élite niveau 11
Bête naturelle de taille G	1 200 px
Initiative +8	Sens Perception +9
Pv 276 ; péril 138	
CA 25 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 23	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8	
Points d'action 1	
⊕ Griffes (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.	
⚡ Mutilation (simple ; à volonté)	
L'ours sanguinaire effectue deux attaques de griffes.	
Si les deux attaques touchent la même cible, l'ours effectue une attaque secondaire contre celle-ci. <i>Attaque secondaire :</i> +13 contre CA ; la cible est étreinte (jusqu'à évasion).	
⚡ Étreinte de l'ours (simple ; à volonté)	
L'ours sanguinaire inflige 4d8 + 6 dégâts à une créature qu'il étreint (pas de jet d'attaque nécessaire).	
Alignement non aligné	Langues -
For 23 (+11)	Dex 16 (+8)
Con 18 (+9)	Int 2 (+1)
	Sag 18 (+9)
	Cha 16 (+8)

TACTIQUE DE L'OURS SANGUINAIRE

L'ours sanguinaire a de l'allonge et tente d'étreindre sa proie après avoir réussi une attaque de griffes. Contre une telle créature, il utilise *étreinte de l'ours*. La première fois qu'il utilise son attaque de *mutilation*, il dépense un point d'action pour en effectuer une seconde dans le même round contre la même cible.

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre les ours seuls ou en petits groupes. Certains humanoïdes dressent des ours comme animaux de garde. De même, des humanoïdes de grande taille (comme des géants des collines ou des ettins) ont des ours sanguinaires comme animaux de compagnie.

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

- ♦ 2 ours des cavernes (brutes d'élite de niveau 6)
- ♦ 1 étrangleur gobelours (chasseur de niveau 6)

Rencontre de niveau 11 (3 050 px)

- ♦ 1 ours sanguinaire (brute d'élite de niveau 11)
- ♦ 1 chaman ettin (contrôleur d'élite de niveau 12)
- ♦ 3 brutes ogres (sbires de niveau 11)



OURS-HIBOU

CONNU POUR SON TRÈS MAUVAIS CARACTÈRE, l'ours-hibou s'attaque à tout ce qu'il pense pouvoir tuer.

Ours-hibou	Brute d'élite niveau 8	
Bête féérique de taille G	700 px	
Initiative +6	Sens Perception +12 ; vision nocturne	
Pv 212 ; péril 106 ; cf. aussi <i>cri étourdissant</i>		
CA 22 ; Vigueur 22, Réflexes 19, Volonté 20		
Jets de sauvegarde +2		
VD 7		
Points d'action 1		
⬇ Griffes (simple ; à volonté)	Allonge 2 ; +12 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.	
⬇ Double attaque (simple ; à volonté)	L'ours-hibou effectue deux attaques de griffes. Si les deux touchent la même cible, cette dernière est étreinte (jusqu'à évasion).	
⬇ Morsure (simple ; à volonté)	Cible étreinte uniquement ; réussite automatique ; 4d8 + 5 dégâts.	
⬅ Cri étourdissant (libre, quand l'ours-hibou est en péril pour la première fois ; rencontre)	Explosion de proximité 1 ; +10 contre Vigueur ; la cible est étourdie (sauvegarde annule).	
Alignement non aligné	Langues –	
For 20 (+9)	Dex 14 (+6)	Sag 16 (+7)
Con 16 (+7)	Int 2 (+0)	Cha 10 (+4)

TACTIQUE DE L'OURS-HIBOU

L'ours-hibou attaque son ennemi le plus proche, utilisant *double attaque* quand il le peut. S'il touche avec les deux griffes, il étreint sa victime et la mord au round qui suit. Quand il est en péril pour la première fois, il pousse un *cri étourdissant* et attaque la cible étourdie la plus proche.

Ours-hibou des neiges	Contrôleur d'élite niveau 14	
Bête féérique de taille TG	2 000 px	
Initiative +9	Sens Perception +15 ; vision nocturne	
Pv 280 ; péril 140 ; cf. aussi <i>plainte de givre</i>		
CA 28 ; Vigueur 28, Réflexes 23, Volonté 24		
Jets de sauvegarde +2		
VD 7 (déplacement glacé)		
Points d'action 1		
⬇ Griffes de glace (simple ; à volonté) ⬇ froid	Allonge 3 ; +18 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts plus 1d8 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).	
⬇ Double attaque (simple ; à volonté) ⬇ froid	L'ours-hibou des neiges effectue deux attaques de griffes de glace. Si les deux touchent la même cible, cette dernière est immobilisée (sauvegarde annule). Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).	
⬅ Plainte de givre (simple ; se recharge quand l'ours-hibou est en péril pour la première fois) ⬇ froid	Explosion de proximité 3 ; +16 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).	
Alignement non aligné	Langues –	
For 24 (+14)	Dex 14 (+9)	Sag 16 (+10)
Con 20 (+12)	Int 2 (+3)	Cha 12 (+8)

TACTIQUE DE L'OURS-HIBOU DES NEIGES

L'ours-hibou des neiges charge l'adversaire le plus proche et attaque à coups de griffes, dépensant son point d'action pour utiliser *plainte de givre* au début du combat. Il se sert à nouveau de ce pouvoir s'il est en péril.

CONNAISSANCE DES OURS-HIBOUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les ours-hiboux sont de dangereux prédateurs de Féerie qui se sont frayé un chemin jusque dans le monde physique il y a bien longtemps. Ils élisent habituellement domicile dans les forêts et grottes peu profondes. Ils sont diurnes ou nocturnes, selon les habitudes de leurs proies. Les adultes vivent en couple et chassent en meute, laissant alors les petits dans leur antre.

RENCONTRES DE GROUPE

Certains humanoïdes charment ou domestiquent des ours-hiboux pour en faire des animaux de garde. Ces créatures considèrent la zone qu'on leur a confiée comme leur terrain de chasse personnel, si bien qu'ils poursuivent sans relâche les étrangers qui s'y aventurent.

Rencontre de niveau 7 (1 650 px)

- ♦ 1 ours-hibou (brute d'élite de niveau 8)
- ♦ 2 coureurs satyres (francs-tireurs de niveau 7)
- ♦ 1 flûtiste satyre (contrôleur de niveau 8)

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)

- ♦ 1 ours-hibou des neiges (contrôleur d'élite de niveau 14)
- ♦ 3 musards cyclopes (francs-tireurs de niveau 14)



BIEN QUE FÉROCE, LA PANTHÈRE COMMUNE ne chasse généralement que du petit gibier. Toutefois, certaines panthères sont des créatures surnaturelles touchées par la magie d'autres plans et traquent alors des proies humanoïdes.

Panthère féérique **Franc-tireur niveau 4**
Bête féérique de taille M 175 px

Initiative +8 **Sens Perception** +8 ; vision nocturne
Pv 54 ; **péril** 27
CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 15
VD 8, escalade 6 ; cf. aussi *éclipse féérique*.

⬇ **Morsure** (simple ; à volonté)
+9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la panthère féérique se décale de 1 case.

Charge précipitée
Quand la panthère féérique charge, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires et la cible se retrouve terre.

Éclipse féérique (mouvement ; rencontre) ♦ **téléportation**
La panthère féérique peut se téléporter de 5 cases.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +11
For 14 (+4) **Dex** 18 (+6) **Sag** 13 (+3)
Con 14 (+4) **Int** 2 (-2) **Cha** 11 (+2)

TACTIQUE DE LA PANTHÈRE FÉÉRIQUE

La panthère féérique jaillit de sa cachette et réalise une attaque de *charge précipitée*, n'hésitant pas à bondir à nouveau lorsqu'elle débute son tour de jeu sans ennemi adjacent.

Panthère spectrale **Chasseur niveau 9**
Bête ombreuse de taille M 400 px

Initiative +13 **Sens Perception** +10 ; vision nocturne
Pv 76 ; **péril** 38
CA 23 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 24, **Volonté** 20
VD 7

⬇ **Griffes** (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.
† **Pointe caudale** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace ou se décale dans une case adjacente à la panthère ; à volonté)
+14 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.

Avantage de combat
La panthère spectrale inflige 2d6 dégâts supplémentaires à une cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Invisibilité (simple, utilisable sous *forme spectrale* uniquement ; à volonté) ♦ **illusion**

La panthère spectrale est invisible jusqu'à ce qu'elle effectue une attaque. Elle peut mettre fin à cet effet à son tour de jeu au prix d'une action libre.

Forme spectrale (simple ; à volonté)
La panthère spectrale devient immatérielle. Elle bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Discrétion, mais ses attaques infligent des dégâts réduits de moitié. Elle peut mettre fin à cet effet à son tour de jeu au prix d'une action libre.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +14 (+19 sous *forme spectrale*)
For 15 (+6) **Dex** 21 (+9) **Sag** 13 (+5)
Con 16 (+7) **Int** 2 (+0) **Cha** 12 (+5)

TACTIQUE DE LA PANTHÈRE SPECTRALE

La panthère spectrale est invisible jusqu'à ce qu'elle attaque, ce qui lui permet de jouir d'un avantage de combat. Après l'attaque initiale, elle a recours à *forme spectrale* pour se rendre immatérielle et se déplacer. Au round suivant, elle se rend à nouveau invisible et se déplace pour porter une nouvelle attaque.

Si un ennemi se déplace de manière à lui être adjacent, elle effectue une attaque de *pointe caudale*.

CONNAISSANCE DES PANTHÈRES

Il existe dans le monde de nombreux animaux touchés par la magie des autres plans ; la panthère féérique et la panthère spectrale n'en sont que deux exemples. Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les panthères féériques peuvent se déplacer entre le monde physique et la Féerie à la tombée du jour et au lever du soleil.

DD 20 : les panthères spectrales peuvent se déplacer entre le monde physique et la Gisombre à la tombée du jour et au lever du soleil.

RENCONTRES DE GROUPE

Les monstres intelligents font souvent des panthères leurs animaux domestiques. Les panthères féériques font de bons limiers et compagnons d'armes, alors que les panthères spectrales sont des traqueurs et des tueuses.

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

- ♦ 2 panthères spectrales (chasseurs de niveau 9)
- ♦ 1 traqueur obscur (chasseur de niveau 10)
- ♦ 2 hommes d'armes shadar-kai (soldats de niveau 8)



PORTE-CROCS

LES PORTE-CROCS ATTIRENT LEURS VICTIMES jusqu'à leur bec au moyen de leurs puissants membres antérieurs. Ces omnivores parcourent l'Outreterre en quête de proies vivantes, ne se tournant vers la cueillette qu'en cas de nécessité.

Ces monstres communiquent entre eux grâce à des suites de sons cliquetants qu'ils produisent à l'aide de leur bouche et de leur carapace. Ces sons résonnent bien évidemment dans les tunnels de l'Outreterre, avertissant leurs proies que la mort n'est pas loin.

Porte-crocs		Soldat niveau 13
Bête naturelle de taille G		800 px
Initiative +12	Sens Perception +9 ; vision aveugle 10	
Pv 137 ; péril 68		
CA 28 ; Vigueur 27, Réflexes 24, Volonté 24		
VD 4, escalade 4		
⊕ Crochet (simple ; à volonté)		
Allonge +2 ; +20 contre CA ; 1d12+ 7 dégâts, et la cible est tirée de 1 case.		
⊕ Crochets dévastateurs (simple ; à volonté)		
Le porte-crocs effectue deux attaques de crochet, chacune accompagnée d'un malus de -2. Si les deux touchent la même cible, le monstre inflige 1d12 dégâts supplémentaires et la cible est étreinte (jusqu'à évasion).		
⊕ Morsure (mineure 1/round ; à volonté)		
Cible étreinte uniquement ; +20 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts.		
⊕ Valdingue (simple ; recharge [II])		
+19 contre Vigueur ; 2d12 + 7 dégâts, puis la cible glisse de 3 cases et se retrouve à terre.		
Alignement non aligné		Langues –
Compétences Athlétisme +18		
For 24 (+13)	Dex 19 (+10)	Sag 16 (+9)
Con 25 (+13)	Int 3 (+2)	Cha 12 (+7)

CONNAISSANCE DES PORTE-CROCS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : les porte-crocs vivent dans l'obscurité totale. Ils volent parfaitement dans les milieux éclairés, mais se servent d'écholocation pour s'orienter sous terre. De plus, ils produisent des cliquetis pour communiquer entre eux. Un explorateur de l'Outreterre prendra donc conscience de leur présence à ces sons.

DD 25 : bien qu'ils chassent en petites meutes, les porte-crocs se réunissent également en groupes de grande taille qualifiés de clans. Un clan précis, mené par la plus puissante pondeuse, parcourt un vaste territoire d'Outreterre. Ses membres défendent leur territoire face à tous les intrus, y compris d'autres porte-crocs.

DD 30 : les porte-crocs sont omnivores, mais préfèrent la viande aux végétaux. Selon certaines rumeurs, ils apprécieraient tout particulièrement la chair drow. De leur côté, les drows chassent ces monstres et s'emparent des petits et des œufs pour en faire des esclaves.

RENCONTRES DE GROUPE

Parfois, des humanoïdes capturent et dressent des porte-crocs pour en faire des gardes, mais aussi des troupes de choc.

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- ♦ 3 porte-crocs (soldats de niveau 13)
- ♦ 1 balhannoth (chasseur d'élite de niveau 13)

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- ♦ 1 porte-crocs (soldat de niveau 13)
- ♦ 2 berserkers torves (brutes de niveau 13)
- ♦ 1 tyrannœil incendiaire (artilleur d'élite de niveau 13)

TACTIQUE DU PORTE-CROCS

Les porte-crocs sont d'excellents grimpeurs et n'hésitent pas à sauter sur leur proie, si bien qu'on ne sait jamais d'où ils vont attaquer. Le monstre préfère se rapprocher pour se servir de ses *crochets dévastateurs*, rapidement suivis d'une *morsure*. Il utilise son attaque de corps à corps de base pour attirer sa proie.

Parfois, il balance une victime goûteuse aux pieds de ses camarades de meute, mais il emploie plus généralement *valdingue* pour écarter une proie un peu trop coriace.



LES PRESTELINS SONT DE PROMPTES FÉES MALÉFIQUES qui tuent pour se nourrir, pour s'enrichir ou par simple plaisir. Ils aiment tendre des guets-apens et se montrer plus malins que leurs ennemis, si bien qu'ils s'allient régulièrement avec des créatures partageant leurs souhaits. Quand leurs escapades font enrager un adversaire beaucoup trop coriace, ils n'ont aucun scrupule à prendre la fuite dans un chœur de rires dissonants, laissant leurs soi-disant alliés se débrouiller seuls.

Bien que les prestelins soient originaires de Féerie, il leur arrive d'errer dans le monde physique, en quête d'événements intéressants et d'opportunités.

CONNAISSANCE DES PRESTELINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : les prestelins comptent sur leur vitesse et leur ingéniosité pour venir à bout de leur proie et échapper à leurs ennemis. Tordus et cruels, ils adorent piéger, tourmenter et tuer d'autres créatures. Ils concentrent généralement le gros de leurs attaques sur les créatures apparemment les plus faibles tout en esquivant les adversaires les plus coriaces.

RENCONTRES DE GROUPE

Les prestelins n'hésitent pas à s'allier avec les autres fées maléfiques, dont les fomoriens. Les humanoïdes mauvais du monde physique les voient quant à eux comme de bons alliés et serviteurs.

- Rencontre de niveau 9 (1 250 px)
- ◆ 2 coureurs prestelins (francs-tireurs de niveau 9)
 - ◆ 1 incantateur du crépuscule éladrin (contrôleur de niveau 8)
 - ◆ 1 crocodile fangefée (soldat d'élite de niveau 10)

Coureur prestelin	Franc-tireur niveau 9
Humanoïde féérique de taille P	400 px
Initiative +13	Sens Perception +7 ; vision nocturne
Pv 96 ; péril 48	
CA 24 (28 contre les attaques d'opportunité) ; Vigueur 20, Réflexes 24, Volonté 20	
VD 12, escalade 6 ; cf. également <i>décalage féérique</i> et <i>entailles rapides</i> .	
⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ◆ arme	
+14 contre CA ; 1d6 + 7 dégâts.	
⊕ Entailles rapides (simple : à volonté) ◆ arme	
Le coureur prestelin se déplace de sa VD. À deux moments de son déplacement, il a le droit d'effectuer une attaque de base de corps à corps accompagnée d'un malus de -2. Toutefois, il ne peut utiliser ce pouvoir lorsqu'il est immobilisé ou ralenti.	
Décalage féérique (simple ; rencontre)	
Le coureur prestelin se décale de 10 cases.	
Mobilité maintenue (mineure ; recharge ☐☐☐☐☐)	
Un coureur prestelin immobilisé ne l'est plus.	
Alignement mauvais	Langues elfique
Compétences Acrobaties +21, Bluff +9, Discretion +16	
For 9 (+3)	Dex 24 (+11) Sag 17 (+7)
Con 16 (+7)	Int 14 (+6) Cha 10 (+4)
Équipement épée courte	

TACTIQUE DU COUREUR PRESTELIN

Le coureur prestelin se tient en embuscade dans l'espoir de prendre ses ennemis par surprise. Il utilise *décalage féérique* pour se glisser derrière les protecteurs adverses et attaque l'adversaire



PRESTELIN

qui lui semble le plus faible. Il recourt ensuite au pouvoir *entailles rapides* aussi souvent que possible, comptant sur sa CA élevée pour esquiver les attaques d'opportunité ennemies.

Zéphyr prestelin	Chasseur niveau 14
Humanoïde féérique de taille P	1 000 px
Initiative +20	Sens Perception +10 ; vision nocturne
Pv 82 ; péril 41	
CA 30 ; Vigueur 26, Réflexes 29, Volonté 23	
VD 12, escalade 6 ; cf. également <i>rapidité aveuglante</i> et <i>tout-terrain</i> .	
⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ◆ arme	
+19 contre CA ; 1d6 + 9 dégâts.	
Rapidité aveuglante (mouvement ; recharge ☐☐☐☐☐) ◆ illusion	
Le zéphyr prestelin se déplace jusqu'à 12 cases et devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.	
Avantage de combat	
Si le zéphyr prestelin jouit d'un avantage de combat contre sa cible, il lui inflige 2d6 dégâts supplémentaires et l'étourdit (sauvegarde annule) s'il réussit une attaque de corps à corps.	
Tout-terrain	
Le zéphyr prestelin ignore le terrain difficile et peut se déplacer sur toute surface solide ou liquide.	
Alignement mauvais	Langues elfique
Compétences Acrobaties +26, Bluff +13, Discretion +21	
For 12 (+8)	Dex 28 (+16) Sag 17 (+10)
Con 22 (+13)	Int 16 (+10) Cha 12 (+8)
Équipement épée courte	

TACTIQUE DU ZÉPHYR PRESTELIN

Le zéphyr prestelin utilise *rapidité aveuglante* pour manœuvrer de manière à jouir d'un avantage de combat contre ses ennemis.

MALGRÉ LEUR ASPECT ANIMAL, LES RAKSHASAS SONT DES CRÉATURES malignes, rusées et sophistiquées. Les nombreuses espèces de rakshasas ont en commun une tête féline, des pattes à l'envers et un goût prononcé pour le luxe.

Les rakshasas dissimulent souvent leur véritable apparence à l'aide d'illusions, adoptant un déguisement convenant à la situation. Ils peuvent se faire passer pour des nobles ou de riches marchands, mentant et manipulant d'autres créatures pour qu'elles les servent. Les rakshasas préfèrent duper des adversaires potentiels plutôt que de les combattre, mais si le combat est inévitable, ils font preuve de férocité et d'une totale absence de pitié.

Un rakshasa a la tête d'un prédateur félin, généralement un tigre, ainsi qu'une épaisse fourrure et des mains griffues. Il est habillé de vêtements fins et de bijoux coûteux. En l'observant attentivement, on se rend compte que la paume et le dos de ses mains sont inversés par rapport à ceux d'un humain, ce qui ajoute à leur troublante étrangeté.

CONNAISSANCE DES RAKSHASAS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : les rakshasas sont des humanoïdes maléfiques et perfides aimant le luxe. Ils emploient des illusions puissantes pour dissimuler leur aspect véritable, apparaissant comme des nobles, des princes marchands, des seigneurs du crime ou d'autres individus riches et influents.

DD 25 : quelle que soit leur espèce, les rakshasas ont un trait particulier. Leurs mains griffues sont retournées par rapport à celles de la plupart des humanoïdes ; quand un rakshasa a les bras au repos le long du corps, ses paumes sont vers l'extérieur et non vers l'intérieur. Cela ne semble pas les gêner outre mesure en termes de dextérité manuelle ou de maniement des armes.



Homme d'armes rakshasa

DD 30 : selon certaines légendes, les rakshasas descendent de démons ayant fui les Abysses pour le monde physique il y a très longtemps. La plupart des rakshasas réfutent ces légendes, affirmant avec fierté que leur espèce ne peut avoir des origines aussi dégénérées. Pourtant, leur cruauté suggère un héritage démoniaque.

Homme d'armes rakshasa

Soldat niveau 15

Humanoïde naturel de taille M

1 200 px

Initiative +13

Sens Perception +16 ; vision nocturne

Pv 142 ; péril 71

CA 31 ; Vigueur 29, Réflexes 28, Volonté 28

VD 6

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

L'homme d'armes rakshasa effectue deux jets d'attaque et conserve le meilleur résultat ; +21 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'homme d'armes rakshasa.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

+21 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

⊕ **Bond du tigre** (réaction immédiate, quand un ennemi marqué situé dans un rayon de 5 cases du rakshasa se décale ; à volonté) ♦ **arme**
L'homme d'armes rakshasa se décale vers la case adjacente à l'ennemi la plus proche et effectue une attaque de base contre lui.

Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ **illusion**

L'homme d'armes rakshasa peut user d'illusions pour se faire passer pour un humanoïde de taille M. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff du monstre) permet à l'interlocuteur de la créature de comprendre qu'elle s'est entourée d'une illusion.

Alignement mauvais

Langues commun

Compétences Athlétisme +15, Bluff +14, Intimidation +14

For 20 (+12)

Dex 18 (+11)

Sag 18 (+11)

Con 14 (+9)

Int 12 (+8)

Cha 14 (+9)

Équipement armure d'écailles, bouclier lourd, épée longue

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES RAKSHASA

Un homme d'armes rakshasa combat en général avec son épée longue, marquant ses adversaires afin de pouvoir utiliser **bond du tigre** au cours des rounds suivants.

Archer rakshasa

Artilleur niveau 15

Humanoïde naturel de taille M

1 200 px

Initiative +13

Sens Perception +16 ; vision nocturne

Pv 110 ; péril 55

CA 28 ; Vigueur 24, Réflexes 26, Volonté 25

VD 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

+19 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

⊕ **Arc long** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Distance 20/40 ; +20 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

⊕ **Double attaque** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

L'archer rakshasa effectue deux attaques d'arc long contre une même cible ou contre deux cibles situées dans un rayon de 3 cases l'une de l'autre.

⊕ **Flèche spectrale** (simple ; recharge ☞ ☞ ☞) ♦ **arme, nécrotique**

Arc long nécessaire ; distance 20/40 ; +20 contre Réflexes ; 1d10 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible ne peut pas dépenser de récupérations (sauvegarde annule).

Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ **illusion**

L'archer rakshasa peut user d'illusions pour se faire passer pour un humanoïde de taille M. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff du monstre) permet à l'interlocuteur de la créature de comprendre qu'elle s'est entourée d'une illusion.

Alignement mauvais

Langues commun

Compétences Bluff +14, Intimidation +14

For 17 (+10)

Dex 20 (+12)

Sag 18 (+11)

Con 14 (+9)

Int 12 (+8)

Cha 14 (+9)

Équipement arc long, carquois de 30 flèches



Assassin rakshasa

TACTIQUE DE L'ARCHER RAKSHASA

L'archer rakshasa maintient ses adversaires à distance et attaque à l'arc, utilisant *double attaque* tant que possible et *flèche spectrale* contre les ennemis en péril.

Assassin rakshasa		Franc-tireur niveau 17
Humanoïde naturel de taille M		1 600 px
Initiative +16	Sens Perception +16 ; vision nocturne	
Pv 160 ; péril 80		
CA 31 ; Vigueur 29, Réflexes 31, Volonté 29		
VD 6 ; cf. aussi <i>forme d'ombre</i>		
⚔ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme +22 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts.		
⚔ Double attaque (simple ; à volonté) ♦ arme L'assassin rakshasa effectue deux attaques de base de corps à corps.		
⚡ Distraction fantomatique (mineure ; recharge ⌘⌘⌘) ♦ illusion Explosion de proximité 1 ; +20 contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'assassin rakshasa.		
Avantage de combat Les attaques de corps à corps et à distance de l'assassin rakshasa infligent 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ illusion L'assassin rakshasa peut user d'illusions pour se faire passer pour un humanoïde de taille M. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff du monstre) permet à l'interlocuteur de la créature de comprendre qu'elle s'est entourée d'une illusion.		
Forme d'ombre Si l'assassin rakshasa se déplace d'au moins 2 cases, il acquiert la capacité déphasage (cf. glossaire) jusqu'à la fin de son tour de jeu.		
Alignement mauvais		Langues commun
Compétences Acrobaties +18, Athlétisme +16, Bluff +17, Discrétion +18		
For 18 (+12)	Dex 22 (+14)	Sag 16 (+11)
Con 16 (+11)	Int 12 (+9)	Cha 18 (+12)
Équipement cote de mailles, 2 épées courtes		

TACTIQUE DE L'ASSASSIN RAKSHASA

Un assassin rakshasa tente d'attaquer depuis une cachette afin de jouir d'un avantage de combat. S'il se déplace d'au moins 2 cases lors de son tour de jeu, il peut utiliser *forme d'ombre* pour passer à travers une barrière solide qui le sépare de sa cible. Il emploie ensuite *distraction fantomatique* pour jouir d'un avantage de combat contre sa proie avant de porter une *double attaque*.

Aristocrate rakshasa		Contrôleur niveau 19
Humanoïde naturel de taille M		2 400 px
Initiative +14	Sens Perception +19 ; vision nocturne	
Pv 178 ; péril 89		
CA 33 ; Vigueur 31, Réflexes 33, Volonté 34 ; cf. aussi <i>image fantomatique</i>		
VD 7		
⚔ Griffes (simple ; à volonté)		
+22 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'aristocrate rakshasa.		
⚡ Perturbation mentale (simple ; à volonté) ♦ psychique		
Distance 20 ; +22 contre Volonté ; 3d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
⚡ Leurre fantomatique (simple ; à volonté) ♦ charme		
Distance 10 ; +22 contre Volonté ; la cible glisse de 5 cases.		
⚡ Fantôme terrifiant (simple ; recharge ⌘⌘⌘) ♦ psychique, terreur		
Distance 5 ; +22 contre Volonté ; 4d8 + 7 dégâts psychiques, puis la cible est poussée de 5 cases et étourdie (sauvegarde annule).		
Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ illusion		
L'aristocrate rakshasa peut user d'illusions pour se faire passer pour un humanoïde de taille M. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff du monstre) permet à l'interlocuteur de la créature de comprendre qu'elle s'est entourée d'une illusion.		
Image fantomatique (mineure ; recharge ⌘⌘⌘) ♦ illusion		
Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'aristocrate rakshasa, toute créature attaquant sa CA ou ses Réflexes doit effectuer deux jets d'attaque et garder le résultat le plus faible. Toutefois, si l'un des deux produit un coup critique, c'est celui-ci qui doit être conservé.		
Alignement mauvais		Langues commun
Compétences Arcanes +20, Athlétisme +17, Bluff +21, Diplomatie +21, Histoire +20, Intimidation +21, Intuition +19		
For 16 (+12)	Dex 20 (+14)	Sag 20 (+14)
Con 18 (+13)	Int 22 (+15)	Cha 24 (+16)

TACTIQUE DE L'ARISTOCRATE RAKSHASA

Un aristocrate rakshasa méprise le combat au corps à corps et préfère recourir à *perturbation mentale* à distance. Il utilise *fantôme terrifiant* contre un ennemi s'approchant trop près ou *leurre fantomatique* pour mener la cible sur un terrain dangereux ou enchevêtrant. S'il est obligé de se battre au corps à corps, il utilise *image fantomatique* aussi souvent que possible pour cacher sa véritable position tout en attaquant avec ses griffes. S'il réussit à aveugler une cible avec une attaque de griffes, il essaye de s'éloigner vers un endroit où il pourra reprendre ses attaques à distance.

LA RÉINCARNATION DES RAKSHASAS

Les rakshasas sont des esprits malveillants prisonniers du monde dans une enveloppe charnelle. Lorsqu'ils sont tués, ils se réincarnent en un point quelconque du monde après plusieurs jours, mois ou années d'errance tourmentée en tant qu'esprits désincarnés. Un rakshasa réincarné se réveille en parfaite santé, en pleine possession de ses souvenirs et de ses capacités. Il cherche souvent à se venger de ceux qui l'ont tué dans son incarnation précédente, mais le monde est grand et les mortels ont une existence si éphémère. On dit qu'un rakshasa ne peut être vraiment tué que par une arme bénie dans ce but et qui lui transperce le cœur.

Chevalier de l'effroi rakshasa**Soldat niveau 24**

Humanoïde naturel de taille M

6 050 px

Initiative +18**Sens Perception** +22 ; vision nocturne

Aura de désastre aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura ne regagnent plus que la moitié du nombre de points de vie habituels quand ils dépensent une récupération.

Pv 220 ; **péril** 110**CA** 40 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 37, **Volonté** 38**VD** 6⚔ **Épée longue** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Le chevalier de l'effroi rakshasa effectue deux jets d'attaque et conserve le meilleur résultat ; +29 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier de l'effroi rakshasa.

⚔ **Griffes** (simple ; à volonté)

+29 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts.

⚔ **Triple attaque** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Le chevalier de l'effroi rakshasa effectue trois attaques de base de corps à corps. Si au moins deux d'entre elles touchent la même cible, cette dernière est hébétée (sauvegarde annule).

⚔ **Apparences trompeuses** (mineure ; à volonté) ♦ **illusion**

Le chevalier de l'effroi rakshasa peut user d'illusions pour se faire passer pour un humanoïde de taille M. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff du monstre) permet à l'interlocuteur de la créature de comprendre qu'elle s'est entourée d'une illusion.

⚔ **Manœuvre du chevalier** (mouvement ; recharge ☐ ☐ ☐)

Le chevalier de l'effroi rakshasa peut se déplacer jusqu'à 6 cases en volant. Toutefois, il doit atterrir à la fin de son déplacement sous peine de s'écraser.

Alignement mauvais**Langues** commun**Compétences** Athlétisme +22, Bluff +21, Intimidation +21, Intuition +22**For** 25 (+19) **Dex** 19 (+16) **Sag** 21 (+17)**Con** 20 (+17) **Int** 15 (+14) **Cha** 18 (+16)**Équipement** armure d'écailles, bouclier lourd, épée longue*Aristocrate rakshasa*

TACTIQUE DU CHEVALIER DE L'EFFROI RAKSHASA

Un chevalier de l'effroi rakshasa emploie *triple attaque* aussi souvent que possible, tout en utilisant *manœuvre du chevalier* pour éviter un terrain difficile, impraticable ou dangereux.

RENCONTRES DE GROUPE

Les rakshasas restent le plus souvent entre eux. Ils peuvent aussi disposer d'alliés et de sbires qu'ils ont manipulés ou intimidés pour qu'ils les servent.

Rencontre de niveau 15 (6 400 px)

- ♦ 2 archers rakshasas (artilleurs de niveau 15)
- ♦ 2 hommes d'armes rakshasas (soldats de niveau 15)
- ♦ 2 scorpions diaboliques (soldats de niveau 13)

Rencontre de niveau 17 (7 600 px)

- ♦ 1 assassin rakshasa (francs-tireurs de niveau 17)
- ♦ 1 disciple de Zéhir maléficié yuan-ti (contrôleur de niveau 17)
- ♦ 2 incantateurs maléficiés yuan-tis (artilleurs de niveau 15)
- ♦ 2 abominations yuan-tis (soldats de niveau 14)

Rencontre de niveau 17 (7 600 px)

- ♦ 1 aristocrate rakshasa (contrôleur de niveau 19)
- ♦ 1 assassin rakshasa (franc-tireur de niveau 17)
- ♦ 3 hommes d'armes rakshasas (soldats de niveau 15)

Rencontre de niveau 18 (9 600 px)

- ♦ 1 aristocrate rakshasa (contrôleur de niveau 19)
- ♦ 2 hommes d'armes rakshasas (soldats de niveau 15)
- ♦ 2 magi de feu infernal cambions (artilleurs de niveau 18)
- ♦ 2 serpents d'ombre (francs-tireurs de niveau 16)

Rencontre de niveau 24 (32 500 px)

- ♦ 2 chevaliers de l'effroi rakshasas (soldats de niveau 24)
- ♦ 2 vouivres putrides (francs-tireurs de niveau 24)
- ♦ 1 diable guerroyeur (brute d'élite de niveau 22)

LES RATS PRÉFÈRENT VIVRE SOUS TERRE, ne s'aventurant à la surface que la nuit. Ils errent dans les égouts et les allées désertes des villes et cités, attirés par l'abondance de nourriture. En pleine nature, ils colonisent parfois les grottes, les ruines ou les bosquets sombres.

CONNAISSANCE DES RATS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les rats sont les animaux sacrés de Torog, le Roi Rampant. Leur présence est un signe de peste, de corruption et d'effondrement dans les cités décadentes.

Rat géant		Sbire niveau 1
Bête naturelle de taille P 25 px		
Initiative +3	Sens Perception +5 ; vision nocturne	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 15 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 12		
VD 6, escalade 3		
⊕ Morsure (simple ; à volonté)		
+6 contre CA ; 3 dégâts.		
Alignement non aligné		Langues –
For 12 (+1)	Dex 17 (+3)	Sag 10 (+0)
Con 12 (+1)	Int 2 (-4)	Cha 6 (-2)

TACTIQUE DU RAT GÉANT

Les rats géants attaquent en groupe la cible la plus proche. Ils s'enfuient dès que la moitié des leurs sont morts.

Rat sanguinaire		Brute niveau 1
Bête naturelle de taille M 100 px		
Initiative +2	Sens Perception +5 ; vision nocturne	
Pv 38 ; péril 19		
CA 15 ; Vigueur 15, Réflexes 13, Volonté 11		
Immunités fièvre des marais (cf. ci-dessous)		
VD 6, escalade 3		
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ maladie		
+4 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts, et la cible contracte la fièvre des marais (cf. ci-dessous).		
Alignement non aligné		Langues –
Compétences Discrétion +7		
For 14 (+2)	Dex 15 (+2)	Sag 10 (+0)
Con 18 (+4)	Int 3 (-4)	Cha 6 (-2)

TACTIQUE DU RAT SANGUINAIRE

Les rats sanguinaires sont des créatures discrètes qui aiment chasser en petites meutes, attaquant par surprise et se concentrant sur une proie à la fois.

Nuée de rats		Franc-tireur niveau 2
Bête naturelle (nuée) de taille M 125 px		
Initiative +6	Sens Perception +6 ; vision nocturne	
Attaque de nuée aura 1 ; la nuée de rats effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre chaque ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.		
Pv 36 ; péril 18		
CA 15 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 11		
Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; Vulnérabilités 5 contre les attaques de proximité et de zone		
VD 4, escalade 2		
⊕ Morsure grouillante (simple ; à volonté)		
+6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et 3 dégâts continus (sauvegarde annule).		
Alignement non aligné		Langues –
For 12 (+2)	Dex 17 (+4)	Sag 10 (+1)
Con 12 (+2)	Int 2 (-3)	Cha 9 (+0)

TACTIQUE DE LA NUÉE DE RATS

Les nuées de rats sont plus déterminées et féroces que les rats ordinaires. Elles s'agglutinent sur tout ce qui ressemble à un repas.

RENCONTRES DE GROUPE

Les kobolds et les gobelins usent parfois de rats dans des pièges diaboliques pour achever les pauvres aventuriers tombant dans des fosses pleines de piques ou des grottes à moitié inondées. Des rats monstrueux accompagnent les rats-garous dans leurs raids.

Rencontre de niveau 3 (750 px)

- ♦ 2 frondeurs kobolds (artilleurs de niveau 1)
- ♦ 2 nuées de rats (francs-tireurs d'élite de niveau 2)
- ♦ 3 rats sanguinaires (brutes de niveau 1)



La fièvre des marais

Le malade est guéri.

◀ Effet initial : le malade perd 1 récupération.

Maladie niveau 3

◀◀ Le malade subit un malus de -2 à la CA, en Réflexes et en Vigueur.

Endurance : stabilisation (DD 16), amélioration (DD 21)

▶ Derniers stade : le malade subit un malus de -2 à la CA, en Réflexes et en Vigueur. La cible perd toutes ses récupérations et ne peut pas regagner de points de vie.

REJETON DRACONIQUE

LES CULTES DES DRAGONS VOUS À TIAMAT créèrent le premier rejeon draconique au moyen de rituels occultes. Ils corrompirent des œufs de dragon en les imprégnant du sang d'autres créatures, donnant naissance à de nouveaux monstres présentant des traits draconiques. Des armées entières de rejeons furent créées pour affronter les troupes de Bahamut, mais ce n'est pas le seul but de toutes ces créatures.

Les rejeons draconiques furent créés afin de pouvoir se reproduire. Au fil du temps, chacun donna une nouvelle race au tempérament fort semblable à celui de son dragon d'origine. Les rituels qui donnèrent naissance au premier rejeon draconique ont fini par être recensés dans bien des ouvrages, permettant d'aboutir à de nouvelles espèces. Bien que les œufs des dragons chromatiques se prêtent bien à ce genre de rituels, ceux des autres familles conviennent également.

REJETON ROUGE CRACHEFEU

CETTE CRÉATURE PESANTE CRACHE DES BOULES DE FEU qui brûlent les cibles isolées ou explosent à l'impact.

Rejeon rouge crachefeu	Artilleur niveau 12
Bête naturelle (reptile) de taille G	700 px
Initiative +7	Sens Perception +6, vision nocturne
Feu intérieur (feu) aura 5 ; les alliés pris dans l'aura acquièrent une résistance 10 au feu.	
Pv 97 ; péril 48	
CA 25 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 21	
Résistances feu 20	
VD 4	
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu	
+16 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
✧ Éruption de feu (simple ; à volonté) ♦ feu	
Distance 12 ; +15 contre Réflexes ; 2d6 + 1 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
✧ Explosion ardente (simple ; recharge ☞ ☞) ♦ feu	
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +15 contre Réflexes ; 3d6 + 1 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts de feu continus.	
Alignement non aligné	Langues -
For 18 (+10)	Dex 13 (+7)
Con 19 (+10)	Int 2 (+2)
	Sag 13 (+6)
	Cha 8 (+5)



TSJ 010706

TACTIQUE DU REJETON ROUGE CRACHEFEU

Un rejeon rouge crachefeu est entraîné pour attaquer les ennemis à distance, utilisant son *éruption de feu* contre des cibles isolées ou son *explosion ardente* contre des adversaires regroupés. Féroce quand il est acculé et trop lent pour fuir la plupart des menaces, le crachefeu combat jusqu'à la mort.

CONNAISSANCE DES REJETONS ROUGES CRACHEFEU

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : les crachefeu servent souvent d'artillerie mobile au sein des armées de monstres, bombardant l'ennemi de boules de feu.

DD 25 : malgré son manque d'intelligence, le crachefeu peut être dressé de manière à faire la différence entre ses alliés et ses ennemis. Les alliés qui restent près de lui bénéficient d'une certaine protection contre les dégâts de feu.

REJETON NOIR TISSOMBRE

CETTE CRÉATURE HANTE LES GROTTES RECLUÉS, capturant et dévorant les imprudents.

Rejeon noir tissombre	Chasseur niveau 16
Bête naturelle (reptile) de taille G	1 400 px
Initiative +19	Sens Perception +8, vision dans le noir
Pv 120 ; péril 60	
CA 30 ; Vigueur 26, Réflexes 27, Volonté 20 ; cf. aussi ténèbres	
Résistances acide 15	
VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée) ; cf. aussi attaque de corps à corps mobile	
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ acide	
+21 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).	
⊕ Charge encornée (simple ; à volonté)	
Le rejeon noir tissombre effectue une attaque de charge ; +21 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts, la cible se retrouve à terre, et le rejeon noir tissombre effectue une attaque de morsure contre celle-ci.	
⊕ Attaque de corps à corps mobile (simple ; à volonté)	
Le rejeon noir tissombre peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa VD et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement. La créature ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de son attaque.	
✧ Toile acide (simple ; à volonté) ♦ acide	
Distance 10 ; +20 contre Réflexes ; la cible subit 10 dégâts d'acide continus et est maîtrisée (sauvegarde annule les deux).	
Ténèbres	
Si le rejeon noir tissombre ne se déplace pas à son tour de jeu, les ombres qui tourbillonnent en permanence autour de lui se rassemblent en un nuage d'obscurité qui lui procure un camouflage jusqu'au début de son tour de jeu suivant.	
Alignement non aligné	Langues -
Compétences Discrétion +20	
For 22 (+14)	Dex 24 (+15)
Con 18 (+12)	Int 2 (+4)
	Sag 10 (+8)
	Cha 8 (+7)

TACTIQUE DU REJETON NOIR TISSOMBRE

Un rejeon noir tissombre se sert de sa discrétion pour rester caché et utilise ensuite *charge encornée* pour fondre sur l'ennemi. Toutefois, la créature ne reste pas longtemps en place, utilisant son *attaque de corps à corps mobile* à son tour de jeu suivant pour passer devant sa cible et s'éloigner. S'il est traqué par plusieurs adversaires, le tissombre utilise sa *toile acide* pour les maîtriser.

CONNAISSANCE DES REJETONS NOIRS TISSOMBRE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.



DD 20 : un tissombre est capable de s'entourer d'un nuage d'ombre qui le rend difficile à voir. Son hostilité et sa faible intelligence le rendent extrêmement difficile à dresser.

DD 25 : cette créature attrape sa proie dans une toile gluante et suintante d'acide. Toutefois, le tissombre est un prédateur impatient et n'attend pas que sa victime ait succombé à l'acide avant de commencer son repas.

REJETON BLEU DÉCIDE

TERRIFIANT PAR SA TAILLE, LE DÉCIDE peut dévaster des cités entières. Contrairement aux rejetsons draconiques à la nature animale prononcée, cette créature est assez intelligente pour servir quiconque a de quoi s'offrir sa loyauté.

Rejeton bleu décide	Brute d'élite niveau 22	
Humanoïde naturel (reptile) de taille TG	8 300 px	
Initiative +15	Sens Perception +17, vision nocturne	
Pv 510 ; péril 255		
CA 36 ; Vigueur 36, Réflexes 31, Volonté 33		
Résistances électricité 30, tonnerre 30		
Jets de sauvegarde +2		
VD 8		
Points d'action 1		
⚔ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme, électricité Allonge 3 ; +26 contre CA ; 4d6 + 9 dégâts plus 2d8 dégâts d'électricité ; cf. aussi tueur.		
⚔ Coup redoutable (simple ; à volonté) ♦ arme, électricité Le décide effectue une attaque d'épée à deux mains. Si l'attaque touche, il effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +26 contre Vigueur ; la cible est poussée de 3 cases et se retrouve à terre.		
⚔ Morsure (simple ; à volonté) ♦ électricité Allonge 2 ; +24 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts plus 2d8 dégâts d'électricité ; cf. aussi tueur.		
Tueur Le rejeton bleu décide inflige 10 dégâts supplémentaires contre les dragons, les drakéides et les immortels.		
Alignement mauvais	Langues draconique	
For 28 (+20)	Dex 19 (+15)	Sag 22 (+17)
Con 25 (+18)	Int 10 (+11)	Cha 16 (+15)
Équipement bouclier lourd, épée à deux mains		

TACTIQUE DU REJETON BLEU DÉCIDE

Le décide se jette dans la mêlée, maniant son épée à deux mains et utilisant son *coup redoutable* pour jeter ses ennemis à terre. S'il réussit à repousser un ennemi, il se déplace dans sa direction et dépense un point d'action pour utiliser à nouveau *coup redoutable* contre lui, du moins s'il vit encore.

CONNAISSANCE DES REJETONS BLEUS DÉCIDÉS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 25 : les rejetsons bleus décide furent créés à l'origine pour combattre les anges, les dragons et les drakéides loyaux envers Bahamut. Toutefois, ce sont des mercenaires dont on peut louer les services.

RENCONTRES DE GROUPE

Malgré la nature malveillante et brutale des rejetsons draconiques, certains humanoïdes les dressent.

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)

- ♦ 1 rejeton rouge crachefeu (artilleur de niveau 12)
- ♦ 4 hommes d'armes githyankis (soldats de niveau 12)

Rencontre de niveau 16 (7 000 px)

- ♦ 1 rejeton noir tissombre (chasseur de niveau 16)
- ♦ 4 gardes kuo-toas (sbires de niveau 16)
- ♦ 2 orienteurs kuo-toas (francs-tireurs de niveau 16)
- ♦ 1 fouet kuo-toa (contrôleur de niveau 16)

Rencontre de niveau 22 (22 650 px)

- ♦ 2 rejetsons bleus décide (brutes d'élite de niveau 22)
- ♦ 1 géant des tempêtes (contrôleur de niveau 24)



RÉPUGNARD

LES RÉPUGNARDS SONT DES HUMANOÏDES DÉMENTS ayant été corrompus au contact du Royaume Lointain, un plan d'existence distant et perturbant. Leur taille et leur apparence peuvent être très diverses, mais ils partagent un même mépris pour les créatures naturelles.

Les répugnards se regroupent en meutes errantes, et finissent au service de puissantes créatures aberrantes comme les aboleths, les tyrannœils et les flagelleurs mentaux.

CONNAISSANCE DES RÉPUGNARDS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 15 : les semblants de clans formés par les répugnards s'abritent dans des structures existantes ou dans des régions souterraines, qu'ils modifient pour en faire des dédales insensés fourmillant de recoins étranges. Les répugnards coopèrent également avec d'autres créatures aberrantes.

RENCONTRES DE GROUPE

Les répugnards sont attirés par les autres créatures aberrantes, et vice versa.

Rencontre de niveau 11 (3 050 px)

- ♦ 1 devin répugnard (artilleur de niveau 11)
- ♦ 2 berserkers répugnards (soldats de niveau 9)
- ♦ 3 griffus répugnards (contrôleurs de niveau 8)
- ♦ 1 grell (soldat d'élite de niveau 7)

Griffu répugnard

Humanoïde aberrant de taille P

Contrôleur niveau 8

350 px

Initiative +8 **Sens Perception** +5 ; vision nocturne

Pv 87 ; **péril** 43

CA 22 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 21, **Volonté** 20

VD 4, téléportation 4

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

+13 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible est déjà ralentie, elle est désormais hébétée (sauvegarde annule).

✧ **Invasion mentale** (simple ; rencontre) ♦ **psychique**

Distance 10 ; +10 contre Volonté ; la cible subit un malus de -2 en Volonté et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

✧ **Murmures de démence** (simple ; recharge ☒ ☒) ♦ **psychique**

Distance 5 ; les créatures assourdies sont immunisées ; +10 contre Volonté ; 4d6 + 3 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible est déjà ralentie, elle est désormais hébétée (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 10

Compétences Discrétion +13

For 8 (+3)

Dex 19 (+8)

Sag 3 (+0)

Con 15 (+6)

Int 11 (+4)

Cha 16 (+7)

TACTIQUE DU GRIFFU RÉPUGNARD

Un griffu répugnard utilise *invasion mentale* contre l'ennemi qui lui semble le plus faible parmi ceux qu'il voit. Si l'attaque réussit, il se rapproche suffisamment pour utiliser *murmures de démence* contre le même ennemi, et tirer parti de l'affaiblissement mental de sa proie. Le temps d'avoir rechargé son pouvoir *murmures de démence*, il peut se téléporter d'un endroit à l'autre pour éviter les attaques d'opportunité, tout en frappant avec ses griffes.

Mutilateur répugnard

Humanoïde aberrant de taille M

Franç-tireur niveau 8

350 px

Initiative +9

Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 86 ; **péril** 43 ; cf. aussi *danse des dagues*

CA 22 (24 quand il est en péril) ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 20 (22 quand il est en péril), **Volonté** 19 ; cf. aussi *mobilité du mutilateur*

VD 7 (9 quand il est en péril)

⊕ **Dague d'os** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+13 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

✧ **Danse des dagues** (simple ; se recharge quand le mutilateur est en péril pour la première fois) ♦ **arme**

Le mutilateur répugnard effectue quatre attaques à la dague d'os et se décale de 1 case après chacune.

✧ **Dagues d'os** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Le mutilateur répugnard effectue deux attaques à la dague d'os. Distance 5/10 ; +13 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts à chaque réussite.

Avantage de combat

Le mutilateur répugnard inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Mobilité du mutilateur

Le mutilateur répugnard bénéficie d'un bonus racial de +5 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées par les déplacements.

Alignement mauvais

Langues profond, télépathie 10

Compétences Athlétisme +10, Discrétion +12

For 13 (+5)

Dex 17 (+7)

Sag 6 (+2)

Con 14 (+6)

Int 10 (+4)

Cha 14 (+6)

Équipement 8 dagues

TACTIQUE DU MUTILATEUR RÉPUGNARD

Un mutilateur répugnard se fie à sa vitesse et à sa *mobilité du mutilateur* pour se mouvoir sur le champ de bataille. Au début du combat, et à nouveau lorsqu'il est en péril, il utilise *danse des dagues* pour passer d'un ennemi à l'autre et frapper plusieurs fois.

Berserker répugnard

Humanoïde aberrant de taille M

Soldat niveau 9

400 px

Initiative +7

Sens Perception +0 ; vision nocturne

Aura de berserker aura 1 ; quand une créature prise dans l'aura effectue une attaque de corps à corps, elle vise une créature déterminée au hasard et située à portée d'allonge.

Pv 102 ; **péril** 51

CA 25 ; **Vigueur** 26 (28 quand il est en péril), **Réflexes** 21, **Volonté** 21

Immunités terreur

VD 7

⊕ **Épée à deux mains** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+14 contre CA (+16 quand il est en péril) ; 1d10 + 4 dégâts, ou 1d10 + 6 quand il est en péril.

Charge du berserker (simple ; à volonté)

Le berserker répugnard charge et inflige 5 dégâts supplémentaires si son attaque de base de corps à corps touche.

Réaction mentale

Si le berserker répugnard est attaqué par un effet de charme, son assaillant et lui subissent 10 dégâts psychiques.

Alignement chaotique mauvais

Langues profond, télépathie 10

For 18 (+8)

Dex 12 (+5)

Sag 3 (+0)

Con 22 (+10)

Int 8 (+3)

Cha 12 (+5)

Équipement épée à deux mains

TACTIQUE DU BERSERKER RÉPUGNARD

Ce répugnard exécute une *charge du berserker*, attaque l'ennemi le plus proche et utilise son *aura de berserker* pour forcer les créatures adjacentes à attaquer des cibles au hasard. Il se bat jusqu'à la mort.



(De gauche à droite) devin, griffu, berserker, mastodonte et mutilateur répugnards

Devin répugnard **Artilleur (meneur) niveau 11** Humanoïde aberrant de taille M 600 px

Initiative +7 **Sens Perception** +9 ; vision nocturne
Abjecte intuition aura 10 ; les alliés pris dans l'aura qui entendent le devin répugnard bénéficient à leur tour de jeu d'un bonus de pouvoir de +2 à un jet d'attaque, test de compétence, test de caractéristique ou jet de sauvegarde.

Pv 86 ; **péril** 43
CA 24 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 23, **Volonté** 21
VD 6, téléportation 3

⚡ **Bâton difforme** (simple ; à volonté) ♦ **arme**
 +14 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible est poussée de 1 case.

✂ **Orbe d'anormalité** (simple ; à volonté)
 Distance 10 ; +16 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

⚡ **Décharge de distorsion** (simple ; quotidien)
 Décharge de proximité 5 ; +12 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Les créatures aberrantes ne subissent que demi-dégâts.

Courbure de l'espace (interruption immédiate, quand le devin est censé être touché par une attaque ; recharge ☞☞) ♦ **téléportation**
 Le devin répugnard se téléporte de 3 cases.

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 10
For 10 (+5) **Dex** 14 (+7) **Sag** 8 (+4)
Con 14 (+7) **Int** 22 (+11) **Cha** 18 (+9)

Équipement bâton

TACTIQUE DU DEVIN RÉPUGNARD

Le devin répugnard utilise *abjecte intuition* au profit de ses alliés, tout en employant sa capacité de téléportation et *courbure de l'espace* pour se tenir à l'écart du danger. Il projette des *orbes d'anormalité* jusqu'à ce qu'il puisse blesser plusieurs ennemis grâce à une *décharge de distorsion*, sans se soucier des alliés qui pourraient être pris dans l'aire d'effet.

Mastodonte répugnard **Brute niveau 12** Humanoïde aberrant de taille G 700 px

Initiative +8 **Sens Perception** +9 ; vision nocturne
Pv 150 ; **péril** 75

CA 24 ; **Vigueur** 27 (29 quand il est en péril), **Réflexes** 22, **Volonté** 22
Immunités terreur
VD 8

⚡ **Coup** (simple ; à volonté)
 Allonge 2 ; +15 contre CA (+17 quand il est en péril) ; 2d8 + 7 dégâts, ou 3d8 + 9 quand il est en péril.

Alignement mauvais **Langues** profond, télépathie 10
For 24 (+13) **Dex** 14 (+8) **Sag** 7 (+4)
Con 20 (+11) **Int** 7 (+4) **Cha** 14 (+8)

TACTIQUE DU MASTODONTE RÉPUGNARD

Ce répugnard que rien n'effraie attaque avec ses poings baignés de sang et combat jusqu'à la mort.

LES RUKHS SONT D'ÉNORMES RAPACES LIÉS AU CHAOS ÉLÉMENTAIRE. Les géants et les titans s'en servent comme animaux domestiques et alliés.

Le terme rukh désigne plusieurs espèces d'oiseaux, chacune ayant ses caractéristiques et habitats.

RUKH COMMUN

LES RUKHS COMMUNS INSTALLENT LEURS AIRES SUR DES PICS ISOLÉS INACCESSIBLES À DES CRÉATURES NE SACHANT PAS VOLER. Ils chassent chevaux et bovins, faisant concurrence à d'autres carnivores volants, comme les chimères et les manticores. Un rukh affamé peut attaquer des humanoïdes si le gibier vient à manquer.

Rukh	Franc-tireur d'élite niveau 14
Bête naturelle de taille TG	2 000 px
Initiative +16	Sens Perception +15
Pv 288 ; péril 144	
CA 30 ; Vigueur 30, Réflexes 30, Volonté 26	
Jets de sauvegarde +2	
VD 4, vol 10 (maladroit), vol partiel 15 ; cf. aussi <i>happement de serres</i>	
Points d'action 1	
⬇ Morsure (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.	
⬇ Happement de serres (simple ; à volonté)	
Le rukh se déplace jusqu'à sa VD en vol et effectue une attaque contre une cible de taille M ou inférieure à n'importe quel moment de son déplacement ; +17 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts, puis la cible est étreinte, portée sur le reste du déplacement du rukh, relâchée et se retrouve à terre dans un espace adjacent au rukh.	
Alignement non aligné	Langues –
For 25 (+14)	Dex 25 (+14)
Con 24 (+14)	Int 2 (+3)
	Sag 16 (+10)
	Cha 12 (+8)

TACTIQUE DU RUKH

En vol, le rukh passe au milieu de ses ennemis et en emporte un au hasard avec *happement de serres*. Il lâche ensuite sa victime au loin, puis se pose pour l'achever à coups de bec. Un rukh en péril fuit généralement, à moins d'être particulièrement affamé.

CONNAISSANCE DES RUKHS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : les rukhs sont des oiseaux énormes qui vivent dans des nids montagneux. Ils chassent de grandes proies, comme les bovins et les chevaux. Bien que ce soient des bêtes naturelles, les rukhs sont liés à des créatures élémentaires comme les oiseaux-tonnerre et les phénix. Comme leurs cousins exotiques, on les rencontre fréquemment en compagnie de géants.

DD 25 : les oisillons rukhs peuvent être dressés pour servir de gardes ou de montures. Le nid d'un rukh contient en général 1d4 œufs, pesant chacun près de 50 kilos. Un œuf de rukh vaut jusqu'à 10 000 po sur le marché, mais rares sont les chasseurs qui pensent qu'ils en valent la peine.

PHÉNIX

CE PUISSANT ÉLÉMENTAIRE EST CONSIDÉRÉ COMME UN SYMBOLE DE RÉSURRECTION ET D'IMMORTALITÉ EN RAISON DE SA CAPACITÉ À SURVIVRE À DES BLESSURES MORTELLES.

Phénix	Brute d'élite niveau 19
Bête élémentaire (feu) de taille TG	4 800 px
Initiative +15	Sens Perception +17
Corps embrasé (feu) aura 1 ; les créatures prises dans l'aura au début de leur tour de jeu subissent 10 dégâts de feu.	
Pv 300 ; péril 150 ; cf. aussi <i>immolation</i>	
CA 33 ; Vigueur 38, Réflexes 31, Volonté 32	
Résistances feu 20	
Jets de sauvegarde +2	
VD 4, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15	
Points d'action 1	
⬇ Morsure (simple ; à volonté) ⬇ feu	
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).	
⬇ Explosion radiante (simple ; recharge [⚡]) ⬇ radiant	
Explosion de proximité 5 ; +20 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts radiants, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).	
⬇ Immolation (quand le phénix est en péril pour la première fois ; quotidien) ⬇ feu	
Explosion de proximité 2 ; +20 contre Réflexes ; 3d6 + 7 dégâts de feu, et le phénix meurt. Il revient automatiquement à la vie à la fin de son tour de jeu suivant, avec ses points de vie maximums.	
Alignement non aligné	Langues –
For 23 (+15)	Dex 22 (+15)
Con 25 (+16)	Int 3 (+5)
	Sag 16 (+12)
	Cha 24 (+16)

TACTIQUE DU PHÉNIX

Le phénix débute le combat en s'abattant au beau milieu de ses ennemis tel un météore et en utilisant *explosion radiante*. Il repart ensuite dans les airs, d'où il effectue des attaques de morsure contre les ennemis à terre (en profitant de son allonge), jusqu'à ce qu'*explosion radiante* se recharge.

CONNAISSANCE DES PHÉNIX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les phénix nourrissent une haine farouche et inexplicable à l'encontre des morts-vivants. Ils attaquent ces adversaires avant tout autre, à moins qu'un ennemi ne présente une menace nettement plus grave.

DD 25 : quand un phénix est en péril, il explose dans une boule de flammes brûlantes et renaît en pleine forme quelques instants plus tard.

DD 30 : bien que son corps soit composé de flammes et non de chair, une plume rouge apparaît parfois dans les cendres qu'il laisse une fois mort. Quand elle est utilisée comme composante dans le rituel *Rappel à la vie*, cette plume permet au lanceur de ramener à la vie une créature morte depuis un maximum de 1 an ou de conférer une espérance de vie de 1 an à une créature morte de vieillesse (la description du rituel *Rappel à la vie* apparaît à la page 312 du *Manuel des Joueurs*).

OISEAU-TONNERRE

LES OISEAUX-TONNERRE SONT DES CRÉATURES DES TEMPÊTES et des animaux domestiques appréciés des géants des tempêtes. À l'état sauvage, ils préfèrent installer leur repaire sur des monts ou falaises agités par la tempête.

Oiseau-tonnerre Soldat d'élite niveau 22

Bête élémentaire de taille TG 8 300 px

Initiative +21 Sens Perception +19

Pv 420 ; péril 210

CA 38 ; Vigueur 36, Réflexes 36, Volonté 31

Résistances électricité 20, tonnerre 20

Jets de sauvegarde +2

VD 4, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15

Points d'action 1

⚡ Morsure (simple ; à volonté) ⚡ électricité, tonnerre

Allonge 2 ; +28 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts plus 1d8 dégâts d'électricité, plus 2d8 dégâts de tonnerre supplémentaire lorsqu'il charge.

⚡ Coup de vent (mineure 1/round ; à volonté)

Explosion de proximité 2 ; +26 contre Vigueur ; la cible se retrouve à terre.

Alignement non aligné Langues –

For 23 (+17) Dex 26 (+19) Sag 16 (+14)

Con 26 (+19) Int 2 (+7) Cha 14 (+13)

TACTIQUE DE L'OISEAU-TONNERRE

Un oiseau-tonnerre descend des nuages comme une flèche, chargeant l'ennemi le plus proche et utilisant *coup de vent* pour mettre ses adversaires à terre. Au cours des rounds suivants, il vole sur place en continuant de donner des *coups de vent* et de mordre (en profitant de son allonge). Une fois en péril, il s'envole au loin, mais revient aussitôt pour une nouvelle attaque de charge.

CONNAISSANCE DES OISEAUX-TONNERRE

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : les oiseaux-tonnerre accompagnent souvent les géants des tempêtes. Ces derniers les envoient au corps à corps, où les grands oiseaux peuvent immobiliser les adversaires et les rendre vulnérables aux attaques à distance des géants.

RENCONTRES DE GROUPE

Des oisillons rukhs peuvent être dressés pour servir de gardes, de montures et de compagnons pour diverses créatures élémentaires.

Rencontre de niveau 14 (4 800 px)

- ♦ 1 rukh (franc-tireur d'élite de niveau 14)
- ♦ 2 géants des collines (brutes de niveau 13)
- ♦ 2 galeb duhrs rocheliers (contrôleurs de niveau 11)

Rencontre de niveau 19 (12 400 px)

- ♦ 1 phénix (brute d'élite de niveau 19)
- ♦ 2 archons de feu flamboyants (soldats de niveau 19)
- ♦ 1 archons de feu cendreuse (artilleur de niveau 20)

Rencontre de niveau 22 (21 400 px)

- ♦ 2 oiseaux-tonnerre (soldats d'élite de niveau 22)
- ♦ 2 bralanis des vents d'automne (contrôleurs de niveau 19)



SAHUAGIN

AUSSI APPELÉS LES DIABLES DES MERS, les sahuagins sont des créatures marines violentes ayant de nombreux points communs avec les requins. Ils pillent et dévorent tout ce qu'ils peuvent attraper, s'attaquant aux villages côtiers sous le couvert de la nuit.

Garde sahuagin		Sbire niveau 6
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M		63 px
Initiative +5	Sens Perception +4 ; vision nocturne	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 20 ; Vigueur 18, Réflexes 17, Volonté 16		
VD 6, nage 6		
⚔ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme		
+11 contre CA ; 5 dégâts ; cf. aussi <i>frénésie sanguinaire</i> .		
➤ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 3/6 ; +11 contre CA ; 5 dégâts. Le garde sahuagin doit récupérer son trident avant de pouvoir le relancer.		
Frénésie sanguinaire		
Le garde sahuagin bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis en péril.		
Alignement chaotique mauvais		Langues abyssal
For 16 (+6)	Dex 14 (+5)	Sag 12 (+4)
Con 14 (+5)	Int 10 (+3)	Cha 10 (+3)
Équipement trident		

TACTIQUE DU GARDE SAHUAGIN

Les gardes sahuagins attaquent férocelement l'ennemi le plus faible situé à portée d'allonge, le déchiquetant à mort avant de passer au suivant.

Pillard sahuagin		Soldat niveau 6
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M		250 px
Initiative +7	Sens Perception +4 ; vision nocturne	
Pv 70 ; péril 35		
CA 20 ; Vigueur 19, Réflexes 16, Volonté 15		
VD 6, nage 6		
⚔ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme		
+11 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du pillard sahuagin ; cf. aussi <i>frénésie sanguinaire</i> .		
➤ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 3/6 ; +11 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts. Le pillard sahuagin doit récupérer son trident avant de pouvoir le relancer.		
⚔ Coup opportuniste (réaction immédiate, quand un ennemi pris en tenaille se décale ; à volonté) ♦ arme		
Le pillard sahuagin effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi.		
Frénésie sanguinaire		
Le pillard sahuagin bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis en péril.		
Alignement chaotique mauvais		Langues abyssal
For 20 (+8)	Dex 14 (+5)	Sag 12 (+4)
Con 14 (+5)	Int 10 (+3)	Cha 10 (+3)
Équipement trident		

TACTIQUE DU PILLARD SAHUAGIN

Les pillards sahuagins sont des chasseurs rusés et patients, mais quand ils passent à l'attaque, ils essayent de submerger leurs ennemis le plus vite possible. Ils combattent souvent par deux, prenant les ennemis en tenaille et plaçant des coups opportunistes dès que possible.

Prêtre sahuagin		Artilleur niveau 8
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M		350 px
Initiative +8	Sens Perception +9 ; vision nocturne	
Pv 70 ; péril 35		
CA 22 ; Vigueur 19, Réflexes 20, Volonté 21		
VD 6, nage 8		
⚔ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme		
+12 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts ; cf. aussi <i>frénésie sanguinaire</i> .		
➤ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 3/6 ; +12 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts. Le prêtre sahuagin doit récupérer son trident avant de pouvoir le relancer.		
➤ Trait d'eau (simple ; à volonté)		
Distance 20 (10 hors de l'eau) ; +14 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts (1d8 + 5 hors de l'eau) ; cf. aussi <i>frénésie sanguinaire</i> .		
➤ Mâchoires spectrales (simple ; se recharge quand une cible se sauvegarde contre cet effet)		
Distance 20 ; des mâchoires de requin spectrales apparaissent et mordent la cible ; +14 contre Volonté ; 3d6 + 5 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts continus et un malus de -2 à toutes ses défenses ; cf. aussi <i>frénésie sanguinaire</i> .		
Frénésie sanguinaire		
Le prêtre sahuagin bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis en péril.		
Alignement chaotique mauvais		Langues abyssal, commun
Compétences Intimidation +12		
For 16 (+7)	Dex 18 (+8)	Sag 20 (+9)
Con 16 (+7)	Int 12 (+5)	Cha 16 (+7)
Équipement trident, symbole sacré, toge en varech		

TACTIQUE DU PRÊTRE SAHUAGIN

Les prêtres sahuagins restent normalement en arrière du combat, utilisant leurs pouvoirs à distance pour attaquer les ennemis que les pillards n'ont pas engagés.

Baron sahuagin		Brute d'élite (meneur) niveau 10
Humanoïde naturel (aquatique) de taille G		1 000 px
Initiative +9	Sens Perception +6 ; vision nocturne	
Guérison sanglante (guérison) aura 10 ; tout allié pris dans l'aura qui débute sont tour de jeu adjacent à un ennemi en péril regagne 5 points de vie.		
Pv 256 ; péril 128		
CA 26 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 23		
Jets de sauvegarde +2		
VD 6, nage 8		
Points d'action 1		
⚔ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme		
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts ; cf. aussi <i>frénésie sanglante</i> .		
➤ Trident (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 3/6 ; +15 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts. Le baron sahuagin doit récupérer son trident avant de pouvoir le relancer.		
⚔ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi <i>frénésie sanglante</i> .		
⚔ Fureur du baron (simple ; à volonté) ♦ arme		
Le baron sahuagin effectue une attaque de trident et deux attaques de griffes.		
Frénésie sanglante		
Le baron sahuagin bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de +5 aux jets de dégâts contre les ennemis en péril.		
Alignement chaotique mauvais		Langues abyssal, commun
Compétences Intimidation +13		
For 22 (+11)	Dex 18 (+9)	Sag 12 (+6)
Con 18 (+9)	Int 12 (+6)	Cha 16 (+8)
Équipement trident, coiffe		

TACTIQUE DU BARON SAHUAGIN

Un baron sahuagin se sert principalement de *fureur du baron*, profitant pleinement de ses membres supplémentaires. Dès qu'il met un adversaire en péril, il dépense son point d'action pour utiliser *fureur du baron* une nouvelle fois.

CONNAISSANCE DES SAHUAGINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : on qualifie souvent les sahuagins de diables des mers en raison de leur malveillance absolue. Ils chassent la faune marine et attaquent de nuit les villages côtiers. Ils font preuve d'une soif de sang meurtrière et, comme les requins, entrent en frénésie lorsqu'ils sentent que leur proie est en péril. Leur arme de prédilection est le trident.

DD 20 : les sahuagins habitent dans les eaux proches des côtes, dans des villages de taille variable construits en pierre ou dans d'autres matériaux naturels.

La société sahuagine est patriarcale et fortement hiérarchisée, chaque membre ayant une place prédéfinie. Un village sahuagin est dirigé par un baron, tandis qu'un prince gouverne une vingtaine de villages. Les rois règnent quant à eux sur de bien plus grands territoires et habitent des cités abritant jusqu'à six mille sahuagins. Un royaume sahuagin peut s'étendre tout le long d'une côte, sur près de 150 kilomètres.

Les sahuagins commercent parfois, mais ils préfèrent prendre ce qu'ils veulent en pillant les villages côtiers et les vaisseaux marchands.

DD 25 : les sahuagins sont très religieux. Leur entité tutélaire est Sékolah, un grand requin démoniaque comptant parmi les exarques de Mélora, la déesse de la nature, de la mer, du commerce et de la colère. Les prêtresses sahuagines font régulièrement des sacrifices à Sékolah pour apaiser sa faim.

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre habituellement les sahuagins en compagnie d'autres sahuagins, quoique des alliances à court terme avec d'autres créatures maléfiques soient possibles. Les sahuagins s'associent souvent à des vampires, ce qui n'est pas très étonnant étant donné leur soif de sang commune.

Rencontre de niveau 7 (1 600 px)

- ♦ 1 prêtre sahuagin (artilleur de niveau 8)
- ♦ 4 pillards sahuagins (soldats de niveau 6)
- ♦ 5 vampiriens (sbires de niveau 5)

Rencontre de niveau 9 (2 200 px)

- ♦ 1 baron sahuagin (brute d'élite de niveau 10)
- ♦ 2 prêtres sahuagins (artilleurs de niveau 8)
- ♦ 8 gardes sahuagins (sbires de niveau 6)

(De gauche à droite) baron sahuagin, pillard sahuagin et prêtre sahuagin



SALAMANDRE

LES SALAMANDRES RÉSIDENT DANS LES RÉGIONS ENFLAMMÉES DU Chaos Élémentaire. Ce sont des créatures cruelles et avares, toujours prêtes à voler ou à réduire en esclavage plus faibles qu'elles.

Les salamandres adorent les trésors et acceptent volontiers de servir un maître plus puissant qu'elles s'il paye bien. Elles font partie des races élémentaires les plus prolifiques et lancent régulièrement des raids visant à s'emparer d'esclaves dans le monde physique en passant à travers des failles planaires et des vortex élémentaires.

Lancier salamandre Brute niveau 14

Humanoïde élémentaire (feu, reptile) de taille G 1 000 px

Initiative +10 Sens Perception +9

Pv 171 ; péril 85

CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 23, Volonté 22

Résistances feu 20

VD 6

⚔ Pique (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

Allonge 3 ; +18 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

† Balayage de la queue (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts de feu, et la cible glisse de 1 case.

⚡ Tourbillon de feu (simple ; recharge [1]) ♦ feu

Pique nécessaire ; explosion de proximité 3 ; +16 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais

Langues originel

Compétences Intimidation +12

For 23 (+13)

Dex 16 (+10)

Sag 15 (+9)

Con 21 (+12)

Int 9 (+6)

Cha 11 (+7)

Équipement pique

TACTIQUE DU LANCIER SALAMANDRE

Un lancier salamandre exploite parfaitement son allonge exceptionnelle. Si un adversaire s'approche trop près, il fait un balayage de la queue pour le repousser, puis se décale pour recouvrer son avantage d'allonge. Aussi souvent que possible, il utilise tourbillon de feu pour frapper les ennemis de sa pique enflammée.



Queue-de-feu salamandre Franc-tireur niveau 14

Humanoïde élémentaire (feu, reptile) de taille G

1 000 px

Initiative +15

Sens Perception +9

Pv 138 ; péril 69

CA 30 ; Vigueur 27, Réflexes 28, Volonté 24

Résistances feu 20

VD 6

⚔ Cimeterre (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts (critique 2d10 + 15), et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

† Double attaque (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

La queue-de-feu salamandre effectue deux attaques de cimeterre.

† Balayage de la queue (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de façon à prendre la queue-de-feu en tenaille ; à volonté) ♦ feu

La queue-de-feu salamandre attaque l'ennemi ; allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts de feu, et la cible glisse de 1 case.

Piste de feu (simple ; à volonté) ♦ feu

La queue-de-feu salamandre se déplace jusqu'à 6 cases, laissant une piste de feu derrière elle. Les créatures situées dans les cases adjacentes au chemin emprunté par la queue-de-feu salamandre subissent 10 dégâts de feu.

Alignement mauvais

Langues originel

Compétences Intimidation +12

For 20 (+12)

Dex 22 (+13)

Sag 14 (+9)

Con 18 (+11)

Int 9 (+6)

Cha 11 (+7)

Équipement 2 cimeterres

TACTIQUE DE LA QUEUE-DE-FEU SALAMANDRE

Une queue-de-feu salamandre se sert de piste de feu en slalomant entre ses ennemis, puis effectue une double attaque au round suivant. Elle utilise balayage de la queue pour attaquer un ennemi qui tente de la prendre en tenaille.

Archer salamandre Artilleur niveau 15

Humanoïde élémentaire (feu, reptile) de taille G

1 200 px

Initiative +10

Sens Perception +9

Pv 114 ; péril 57

CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 23, Volonté 22

Résistances feu 20

VD 6

⚔ Balayage de la queue (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts de feu.

⚔ Arc long (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

Distance 20/40 ; +20 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts de feu.

† Choc caudal (mineure ; à volonté)

Allonge 2 ; +18 contre Réflexes ; la cible est poussée de 1 case.

† Double attaque (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

L'archer salamandre effectue deux attaques de base à distance contre une même cible ou contre deux cibles distinctes situées dans un rayon de 5 cases l'une de l'autre.

Alignement mauvais

Langues originel

For 17 (+10)

Dex 22 (+13)

Sag 15 (+9)

Con 18 (+11)

Int 11 (+7)

Cha 11 (+7)

Équipement arc long, carquois de 30 flèches

TACTIQUE DE L'ARCHER SALAMANDRE

Cette salamandre préfère attaquer à distance. Avant de tirer, elle enflamme la pointe de ses flèches en les frappant contre son corps. Si un ennemi arrive au corps à corps, elle utilise choc caudal pour le repousser avant de tirer à l'arc long.



Aristocrate salamandre Contrôleur (meneur) niveau 15

Humanoïde élémentaire (feu, reptile) de taille G

1 200 px

Initiative +12 Sens Perception +16

Pv 152 ; péril 76

CA 29 ; Vigueur 27, Réflexes 27, Volonté 26

Résistances feu 20

VD 6

⊕ Écrasement caudal (simple ; à volonté) ♦ feu

Allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts de feu, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). La cible étreinte subit 1d10 + 6 dégâts de feu au début de son tour de jeu tant qu'elle est étreinte.

L'aristocrate salamandre ne peut pas effectuer d'attaque de base de corps à corps tant qu'il étreint une créature avec la queue.

⊕ Pique (simple ; à volonté) ♦ arme, feu

Allonge 3 ; +18 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts, et 5 dégâts continus de feu (sauvegarde annule).

✂ Cage de feu (simple ; recharge ☐☐☐☐) ♦ feu

Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; la cible subit 10 dégâts de feu continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux) tandis qu'elle est entourée par une cage de flammes brûlantes. Cette dernière ne bloque pas la ligne de mire.

Allonge menaçante

L'aristocrate salamandre peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignement mauvais

Langues originel

Compétences Intimidation +15, Intuition +16

For 20 (+12) Dex 20 (+12) Sag 18 (+11)

Con 24 (+14) Int 14 (+9) Cha 16 (+10)

Équipement pique

TACTIQUE DE L'ARISTOCRATE SALAMANDRE

Un aristocrate salamandre utilise *cage de feu* pour piéger ses ennemis et *écrasement caudal* pour saisir ceux qui s'approchent trop près.

CONNAISSANCE DES SALAMANDRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les salamandres combattent pour leurs maîtres avec une loyauté indéfectible, et elles en attendent autant de la part de leurs propres serviteurs et esclaves. Elles sont douées pour le travail du métal, particulièrement pour la fabrication d'armes qui exploitent le pouvoir des flammes.

DD 25 : les salamandres forment une société féodale gouvernée par des ducs et des duchesses, des rois et des reines. Les serfs et les paysans de leurs royaumes sont des élémentaires plus petits et moins intelligents, comme les bêtes magmatiques, ainsi bien sûr que les esclaves capturés par les salamandres.

RENCONTRES DE GROUPE

Les salamandres servent les éfrits, les archons élémentaires, les dragons rouges et les aristocrates rakshasas. Elles prennent des azers comme esclaves et emploient des bêtes magmatiques pour les basses besognes.

Rencontre de niveau 14 (4 800 px)

- ♦ 2 queues-de-feu salamandres (francs-tireurs de niveau 14)
- ♦ 3 archons de feu ardents (brutes de niveau 12)
- ♦ 1 rejeton rouge crachefeu (artilleur de niveau 12)

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)

- ♦ 2 lanciers salamandres (brutes de niveau 14)
- ♦ 1 tyrannœil incendiaire (artilleur d'élite de niveau 13)
- ♦ 6 guerriers azers (sbires de niveau 17)

Rencontre de niveau 15 (6 800 px)

- ♦ 2 archers salamandres (artilleurs de niveau 15)
- ♦ 2 fantassins azers (soldats de niveau 14)
- ♦ 1 chimère (brute d'élite de niveau 15)

Rencontre de niveau 15 (5 800 px)

- ♦ 1 aristocrate salamandre (contrôleur de niveau 15)
- ♦ 1 queue-de-feu salamandre (franc-tireur de niveau 14)
- ♦ 3 berserkers azers (brutes de niveau 15)

Rencontre de niveau 17 (8 400 px)

- ♦ 2 aristocrates salamandres (contrôleurs de niveau 15)
- ♦ 1 dragon rouge adulte (soldat solo de niveau 15)

CES COUSINS SAUVAGES DU COCHON DOMESTIQUE se rencontrent dans tous les environnements, des terres froides aux forêts tropicales. Quand ils sont en colère, ils adoptent un comportement destructeur.

CONNAISSANCE DES SANGLIERS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Nature DD 15 : les sangliers sanguinaires sont des omnivores qui errent à l'état sauvage sur de nombreuses terres, mais des humanoïdes les dressent parfois pour les utiliser au combat. Dresser un sanglier sanguinaire est difficile, car l'animal reste féroce et dangereux même pour son dompteur. Chez les nains, les sangliers sanguinaires domestiqués qui servent de montures sont connus sous le nom de dents-de-foudre.

Arcanes DD 20 : les sangliers tonnerres sont originaires de Féerie. Ils se montrent bien trop farouches pour être véritablement domestiqués, mais des fées rusées arrivent parfois à les mener au combat.

Sanglier sanguinaire		Brute niveau 6
Bête naturelle (monture) de taille G		250 px
Initiative +3	Sens Perception +2	
Pv 85 ; péril 42 ; cf. aussi <i>coup de la mort</i>		
CA 17 ; Vigueur 21, Réflexes 17, Volonté 16		
VD 8		
⬇ Défenses (simple ; à volonté)		
+9 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, ou 1d10 + 9 contre une cible à terre.		
⬇ Coup de la mort (quand le sanglier tombe à 0 point de vie)		
Le sanglier sanguinaire effectue une attaque de défenses.		
⬇ Charge féroce (quand le sanglier est monté par un cavalier allié de niveau 6 ou plus ; à volonté) ♦ monture		
Lorsqu'il charge, le sanglier sanguinaire effectue une attaque de défenses en plus de l'attaque de charge du cavalier ; cf. aussi <i>charge furieuse</i> .		
Charge furieuse		
Lorsqu'un sanglier sanguinaire charge, une attaque de défenses réussie inflige 5 dégâts supplémentaires, pousse la cible de 2 cases et la jette à terre.		
Alignement non aligné	Langues -	
For 19 (+7)	Dex 10 (+3)	Sag 9 (+2)
Con 15 (+5)	Int 2 (-1)	Cha 8 (+2)

TACTIQUE DU SANGLIER SANGUINAIRE

Un sanglier sanguinaire entame le combat avec une *charge furieuse* destinée à mettre un adversaire à terre. L'animal attaque avec sauvagerie et combat jusqu'à la mort.

Sanglier tonnerre		Brute niveau 15
Bête féérique de taille G		1 200 px
Initiative +9	Sens Perception +8	
Pv 182 ; péril 91		
CA 27 ; Vigueur 29, Réflexes 20, Volonté 20		
VD 8		
⬇ Défenses (simple ; à volonté)		
+18 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, ou 3d8 + 7 quand le sanglier tonnerre est en péril.		
⬇ Coup de la mort (quand le sanglier tombe à 0 point de vie)		
Le sanglier tonnerre effectue une attaque de défenses.		
⬇ Fureur tonnerre (simple ; recharge ⏏ ⏏) ♦ tonnerre		
Explosion de proximité 2 ; +17 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. Échec : demi-dégâts, et la cible ne se retrouve pas à terre.		
Charge retentissante ♦ tonnerre		
Lorsqu'il charge, le sanglier tonnerre inflige 10 dégâts de tonnerre supplémentaires.		
Alignement non aligné	Langues -	
For 24 (+14)	Dex 15 (+9)	Sag 12 (+8)
Con 22 (+13)	Int 5 (+4)	Cha 9 (+6)

TACTIQUE DU SANGLIER TONNERRE

Ce sanglier entame le combat par une *charge retentissante* et utilise *fureur tonnerre* aussi souvent qu'il le peut. Ceux qui fuient le sanglier ne font qu'attiser sa colère, si bien qu'il poursuit ses victimes sans se soucier des attaques d'opportunité.

RENCONTRES DE GROUPE

Tous les sangliers apparaissent en petits groupes qualifiés de hardes. Différentes races d'humanoïdes dressent des sangliers sanguinaires.

Rencontre de niveau 5 (1 150 px)

- ♦ 1 sanglier sanguinaire (brute de niveau 6)
- ♦ 1 œil de Gruumsh orque (contrôleur de niveau 5)
- ♦ 4 berserkers orques (brutes de niveau 4)



LES SANGLOTAINS APPARAISSENT LÀ OÙ D'IMPORTANTS CONFLITS font rage. Ces terrifiantes manifestations de la Gisombre se repaissent du chagrin et sont bien souvent chargées de terrasser de puissants mortels qui ont triché avec la mort.

Ces monstres sont attirés par les champs de bataille et élisent souvent domicile dans des ruines proches, se nourrissant du désespoir persistant dans la zone. Certains sont les agents de Reine Corneille, chargés de récupérer les âmes qui lui ont échappé. Ces sanglotains tourmentent leurs proies en leur rappelant leurs échecs passés et le sort qui les attend, sachant instinctivement ce qui leur tient à cœur et ce qu'elles regrettent. L'arme d'un sanglotain (du moins, s'il en possède une) tombe en poussière à sa mort.

Nuée de corbeaux d'ombre : les corbeaux d'ombre sont des oiseaux noirs éphémères aux serres acérées. Ces hérauts picorent les os des cadavres abandonnés sur les champs de bataille et annoncent l'arrivée de leurs tristes maîtres en croassant et en agitant les ailes.

Faucheur d'âmes sanglotain Franc-tireur niveau 25

Humanoïde ombreux de taille M 7 000 px

Initiative +27 Sens Perception +27 ; vision dans le noir

Pv 236 ; péril 118

CA 39 ; Vigueur 35, Réflexes 39, Volonté 36 ; cf. aussi *air morne* VD 10 ; cf. aussi *élan de chagrin*

⬇ Griffo (simple ; à volonté) ♦ psychique

+30 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts plus 2d8 dégâts psychiques.

⬇ Apparition soudaine (simple ; recharge [⚡][⚡][⚡]) ♦ psychique, téléportation

Le faucheur d'âmes sanglotain se téléporte de 10 cases et effectue une attaque de griffes, jouissant d'un avantage de combat contre la cible.

⬇ Élan de chagrin (simple ; rencontre) ♦ psychique

Le faucheur d'âmes sanglotain se déplace jusqu'à 10 cases et effectue trois attaques de griffes à n'importe quel moment de son déplacement, chacune devant cependant viser une cible distincte.

Air morne ♦ terreur

Les attaques de corps à corps et à distance visant le faucheur d'âmes sanglotain subissent un malus de -2 au jet d'attaque.

Avantage de combat

Les attaques du faucheur d'âmes sanglotain inflige 3d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement non aligné Langues commun

Compétences Discrétion +30, Intuition +27

For 24 (+19) Dex 36 (+25) Sag 31 (+22)

Con 28 (+21) Int 18 (+16) Cha 22 (+18)

TACTIQUE DU FAUCHEUR D'ÂMES SANGLOTAIN

Le faucheur d'âmes sanglotain est un assassin discret qui traque ses proies et les frappe par surprise. Il entame généralement les hostilités avec *élan de chagrin*, puis utilise *apparition soudaine* aussi souvent que possible.

Moissonneur sanglotain

Soldat niveau 27

Humanoïde ombreux de taille M

11 000 px

Initiative +26 Sens Perception +24 ; vision dans le noir

Pv 254 ; péril 127

CA 41 ; Vigueur 38, Réflexes 39, Volonté 38 ; cf. aussi *air morne* VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée)

⬇ Faux chagrine (simple ; à volonté) ♦ arme, psychique

+32 contre CA ; 4d10 + 8 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du moissonneur sanglotain.

⬇ Coup de la Faucheuse (simple ; recharge [⚡]) ♦ guérison, psychique

Faux nécessaire ; +32 contre CA ; 4d10 + 24 dégâts psychiques, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du moissonneur sanglotain. Si cette attaque réduit la cible à 0 point de vie (ou moins), le moissonneur sanglotain regagne 60 points de vie.

Air morne ♦ terreur

Les attaques de corps à corps et à distance visant le moissonneur sanglotain subissent un malus de -2 au jet d'attaque.

Alignement non aligné Langues commun

Compétences Intimidation +26, Intuition +24

For 26 (+21) Dex 32 (+24) Sag 22 (+19)

Con 30 (+23) Int 18 (+17) Cha 26 (+21)

Équipement robe, faux

TACTIQUE DU MOISSONNEUR SANGLOTAIN

Le moissonneur se concentre sur un ennemi à la fois en le frappant de sa faux. Il attend que sa victime soit en péril avant d'utiliser *coup de la Faucheuse*.



Seigneur de la mort sanglotain Chasseur (meneur) niveau 28

Humanoïde ombreux de taille G

13 000 px

Initiative +31 **Sens Perception** +26 ; vision dans le noir

Murmures funèbres aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est hébété jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Pv 204 ; **péril** 102

CA 42 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 41, **Volonté** 38

VD 8, vol 10 (stationnaire) ; déphasage

⬇ **Faux noire** (simple ; à volonté) ♦ **arme, nécrotique, psychique**

Allonge 2 ; +32 contre CA ; 4d10 + 9 dégâts nécrotiques et psychiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur de la mort sanglotain.

† **Fauchaison évanescence** (simple ; recharge ⌘⌘⌘⌘⌘⌘) ♦ **nécrotique, psychique, téléportation**

Le seigneur de la mort sanglotain effectue une attaque de *faux noire*, se téléporte de 10 cases et devient immatériel jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Air morne ♦ **terreur**

Les attaques de corps à corps et à distance visant le seigneur de la mort sanglotain subissent un malus de -2 au jet d'attaque.

Alignement non aligné **Langues** commun

Compétences **Discretion** +32, **Intuition** +26

For 28 (+23) **Dex** 36 (+27) **Sag** 24 (+21)

Con 30 (+24) **Int** 24 (+21) **Cha** 30 (+24)

Équipement robe, faux

TACTIQUE DU SEIGNEUR DE LA MORT SANGLOTAIN

Le seigneur de la mort sanglotain aime les raids éclair durant lesquels il déphase entre chaque attaque. Il utilise *fauchaison évanescence* aussi souvent que possible, frappant de sa faux avant de se téléporter vers une position plus avantageuse.

Nuée de corbeaux d'ombre Brute niveau 27

Bête ombreuse (nuée) de taille M

11 000 px

Initiative +12 **Sens Perception** +6 ; perception des vibrations 5

Attaque de nuée aura 1 ; la nuée de corbeaux d'ombre effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre chaque ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.

Pv 296 ; **péril** 148

CA 39 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 39, **Volonté** 36

Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone

VD 2, vol 12 (stationnaire)

⬇ **Nuée de serres** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

+30 contre **Réflexes** ; 2d8 + 4 dégâts plus 1d8 dégâts nécrotiques.

† **Colère meurtrière** (simple, utilisable quand la nuée est en péril uniquement ; rencontre)

La nuée de corbeaux d'ombre se décale jusqu'à 6 cases et peut traverser des cases occupées par l'ennemi en se déplaçant. Elle effectue une attaque de base de corps à corps contre toute créature dont elle pénètre l'espace. Toutefois, elle ne peut pas attaquer une cible plus d'une fois de cette façon et doit achever son déplacement dans une case inoccupée.

Alignement non aligné **Langues** –

For 20 (+18) **Dex** 24 (+20) **Sag** 12 (+14)

Con 16 (+16) **Int** 2 (+9) **Cha** 18 (+17)

TACTIQUE DE LA NUÉE DE CORBEAUX D'OMBRE

Sans la présence d'un sanglotain pour leur donner des ordres, les corbeaux d'ombre se comportent comme des oiseaux ordinaires. Ils ne se réunissent sous forme de nuée que s'ils en reçoivent l'ordre de la part de leurs maîtres sanglotains, attaquant alors leurs adversaires sans la moindre pitié. Une fois en péril, la nuée utilise *colère meurtrière* pour creuser un véritable sillon parmi ses ennemis.

CONNAISSANCE DES SANGLOTAINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 25 : bien qu'ils ressemblent à des démons morts-vivants, les sanglotains n'ont rien à avoir avec ces créatures. Ce sont des fragments de mort incarnée, souvent attirés en des lieux ayant été témoins de grands massacres, comme les champs de bataille, par exemple.

DD 30 : de nombreux sanglotains servent Reine Corneille et sont chargés d'abattre de puissants mortels qui se sont joués de la mort. Certains servent aussi des entités ayant un pouvoir sur la mortalité.

Les sanglotains s'installent dans des antres désolées, comme des fosses encombrées d'épineux et autres cavernes humides. Au sein de leur repaire se trouvent de nombreuses niches et cavités qui renferment de macabres trophées mais aussi les restes de leurs victimes, chaque ensemble de restes étant plus morbide que le précédent. Autour de ces repaires veillent des dizaines de corbeaux d'ombre qui prennent la forme de nuées à la moindre provocation. Ces oiseaux suivent également leurs maîtres sur les champs de bataille et autres scènes de carnages pour se repaître de cadavres encore frais.

DD 35 : les sanglotains sont le garde-fou de Reine Corneille contre les intrigues insondables des ténébreux indépendants. Ils se dressent également contre les géants de la mort (des envahisseurs originaires du Chaos Élémentaire, aujourd'hui liés à la Gisombre) qui enfreignent les souhaits de Reine Corneille.

DD 40 : les héros shadar-kai et autres fidèles serviteurs de Reine Corneille rejoignent parfois les rangs des sanglotains. Pour les puissants shadar-kai, il s'agit d'un bon moyen de parvenir à l'immortalité qu'ils désirent tant.

RENCONTRES DE GROUPE

Les sanglotains collaborent parfaitement et se regroupent en escouades pour mener à bien leurs missions. Il leur arrive aussi de s'associer à d'autres créatures si cela leur permet de parvenir à leurs fins, du moins tant que cette alliance temporaire ne leur coûte pas trop cher. Moissonneurs et faucheurs d'âmes montent parfois des vouivres putrides, notamment lorsqu'ils accompagnent un seigneur de la mort.

Rencontre de niveau 26 (50 000 px)

♦ 2 faucheurs d'âmes sanglotains (francs-tireurs de niveau 25)

♦ 2 nuées de corbeaux d'ombre (brutes de niveau 27)

♦ 1 chevalier de la mort (soldat d'élite de niveau 25)

Rencontre de niveau 27 (55 150 px)

♦ 2 moissonneurs sanglotains (soldats de niveau 27)

♦ 3 vouivres putrides (francs-tireurs de niveau 24)

SATYRE

DÉCADENTS, CUPIDES ET ÉGOÏSTES, LES SATYRES aiment la bonne chère, la boisson et les autres plaisirs de la vie. Quand ils veulent quelque chose, ils l'obtiennent par la ruse et sans vergogne. Les satyres cherchent souvent l'amitié des voyageurs qu'ils croisent. Cela implique généralement de leur offrir à boire, de les amuser par des chansons ou de les mortifier par des histoires tristes, tout cela pour les voler plus tard. Les satyres d'humeur assassine attaquent sans prévenir, et ils se battent à mort.

CONNAISSANCE DES SATYRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : la plupart du temps, les satyres ont un comportement amical. Ils donnent l'impression d'être timides, principalement intéressés par le vin, le sport, la musique et l'amour. Cependant, ils ont un côté sombre et sont victimes d'accès de violence, attaquant les mortels avec l'intention de les tuer et de les voler.

RENCONTRES DE GROUPE

Les satyres ont parfois des créatures des forêts comme compagnons. Ils peuvent aussi s'allier avec n'importe quelle créature prête à participer à leur débauche ou leurs larcins.

Rencontre de niveau 8 (1 650 px)

- ♦ 1 flûtiste satyre (contrôleur de niveau 8)
- ♦ 3 coureurs satyres (francs-tireurs de niveau 7)
- ♦ 1 bête éclipse (franc-tireur de niveau 9)



SATYRE

Coureur satyre	Franc-tireur niveau 7
Humanoïde féérique de taille M	300 px
Initiative +9	Sens Perception +9 ; vision nocturne
Pv 80 ; péril 40	
CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 19, Volonté 19	
VD 6	
⚔ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme	
+12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
🏹 Arc court (simple ; à volonté) ♦ arme	
Distance 15/30 ; +12 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.	
✎ Feinte (simple ; à volonté)	
+10 contre Réflexes ; le coureur satyre jouit d'un avantage de combat contre la cible (cf. ci-dessous).	
✎ Attaque harcelante (simple ; recharge ⏏ ⏏) ♦ arme	
Le coureur satyre effectue une attaque de base, se décale de 3 cases, puis effectue une nouvelle attaque de base.	
Avantage de combat	
Les attaques du coureur satyre infligent 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Alignement non aligné	Langues elfique
Compétences Bluff +12, Discrétion +12, Nature +9	
For 12 (+4)	Dex 18 (+7) Sag 12 (+4)
Con 16 (+6)	Int 10 (+3) Cha 18 (+7)
Équipement armure de cuir, épée courte, arc court, carquois de 30 flèches	

TACTIQUE DU COUREUR SATYRE

Le coureur satyre use de *feinte* pour jouir d'un avantage de combat contre la cible, puis il entreprend une *attaque harcelante*.

Flûtiste satyre	Contrôleur (meneur) niveau 8
Humanoïde féérique de taille M	350 px
Initiative +8	Sens Perception +10 ; vision nocturne
Pv 86 ; péril 43	
CA 22 ; Vigueur 18, Réflexes 20, Volonté 21	
VD 6	
⚔ Cornes (simple ; à volonté)	
+11 contre CA ; 1d8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
🏹 Arc long (simple ; à volonté) ♦ arme	
Distance 20/40 ; +12 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.	
🎵 Flûte en bois (simple ; maintien [simple] ; à volonté)	
Explosion de proximité 5 ; les créatures assourdies sont immunisées ; le flûtiste satyre joue l'un des airs suivants à l'aide de sa flûte.	
Chant de la libération : les alliés pris dans l'explosion ont droit à un jet de sauvegarde contre un effet auquel une sauvegarde est susceptible de mettre fin.	
Danse du cerf bondissant : les alliés pris dans l'explosion peuvent se décaler de 2 cases immédiatement.	
Mélodie d'hébétement (charme) : vise les ennemis ; +11 contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du flûtiste satyre. Ce dernier doit effectuer un nouveau jet d'attaque chaque fois qu'il maintient cet effet.	
Ouverture sauvage : les alliés pris dans l'explosion bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du flûtiste satyre.	
Alignement non aligné	Langues elfique
Compétences Bluff +14, Discrétion +13, Nature +10	
For 10 (+4)	Dex 18 (+8) Sag 13 (+5)
Con 14 (+6)	Int 13 (+5) Cha 20 (+9)
Équipement arc long, carquois de 30 flèches, flûte en bois	

TACTIQUE DU FLÛTISTE SATYRE

Le flûtiste satyre se sert de son arc long tant que les ennemis sont assez loin. Quand ils se rapprochent, il reste derrière ses alliés et joue de la flûte.

SCARABÉE

LES SCARABÉES SE NOURRISSENT GÉNÉRALEMENT DE CHAROGNES, mais les espèces monstrueuses ne crachent pas sur un bon repas chaud.

Scarabée de feu

Brute niveau 1

Bête naturelle de taille P

100 px

Initiative +1 Sens Perception +0

Pv 32 ; péril 16

CA 13 ; Vigueur 13, Réflexes 12, Volonté 11

Résistances feu 10

VD 6

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+5 contre CA ; 2d4 + 2 dégâts.

← Projection de feu (simple ; recharge ☞ ☞ ☞) ♦ feu

Décharge de proximité 3 ; +4 contre Réflexes ; 3d6 dégâts de feu.

Alignement non aligné Langues -

For 14 (+2)

Dex 12 (+1)

Sag 10 (+0)

Con 12 (+1)

Int 1 (-5)

Cha 8 (-1)

TACTIQUE DU SCARABÉE DE FEU

Un scarabée de feu utilise *projection de feu* si plusieurs ennemis sont regroupés ; sinon, il utilise son attaque de morsure.

Scarabée empêtreur

Contrôleur niveau 5

Bête naturelle de taille G

200 px

Initiative +2 Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Pv 62 ; péril 31

CA 19 ; Vigueur 17, Réflexes 13, Volonté 14

VD 6

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.

✧ Crachat gluant (simple ; recharge ☞ ☞ ☞)

Distance 5 ; +8 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Alignement non aligné Langues -

For 18 (+6)

Dex 10 (+2)

Sag 12 (+3)

Con 14 (+4)

Int 1 (-3)

Cha 8 (+1)

TACTIQUE DU SCARABÉE EMPÊTREUR

Le scarabée empêtreur utilise des boules de bave gluante pour immobiliser sa cible, puis profite de son allonge pour mordre la proie immobilisée.

Nuée de scarabées putréfiants

Soldat niveau 8

Bête ombreuse (nuée) de taille M

350 px

Initiative +9 Sens Perception +7 ; vision dans le noir

Attaque de nuée aura 1 ; la nuée de scarabées putréfiants effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre chaque ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.

Pv 88 ; péril 44

CA 22 ; Vigueur 21, Réflexes 21, Volonté 19

Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; Vulnérabilités 10 aux attaques de proximité et de zone

VD 8, escalade 8

⊕ Nuée de mandibules (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+12 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné Langues -

For 20 (+9)

Dex 16 (+7)

Sag 16 (+7)

Con 16 (+7)

Int 1 (-1)

Cha 11 (+4)

TACTIQUE DE LA NUÉE DE SCARABÉES PUTRÉFIANTS

Les nuées de scarabées putréfiants surgissent des recoins sombres pour surprendre leur proie.

CONNAISSANCE DES SCARABÉES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Nature DD 15 : un scarabée de feu dispose de deux glandes brûlantes qui continuent à luire pendant 1d12 heures après sa mort ; on peut les extraire pour les utiliser comme torches.

Nature DD 15 : la bave du scarabée empêtreur est assez collante pour immobiliser un géant, mais elle sèche et perd ses propriétés adhésives après quelques minutes d'exposition à l'air libre.

Arcanes DD 15 : les scarabées putréfiants se rassemblent dans les tombes et les cimetières.

RENCONTRES DE GROUPE

Des humanoïdes utilisent les scarabées de feu pour avoir de la lumière et les scarabées empêtreurs pour se protéger. Les scarabées putréfiants vivent en Gisombre ainsi que dans les lieux touchés par la mort.

Rencontre de niveau 1 (500 px)

♦ 2 scarabées de feu (brutes de niveau 1)

♦ 1 frondeur kobold (artilleur de niveau 1)

♦ 2 francs-tireurs kobolds (francs-tireurs de niveau 1)



SCORPION

LES SCORPIONS SONT DES PRÉDATEURS VORACES qui constituent un véritable danger, même pour les groupes nombreux et équipés.

Scorpion foudroyant		Soldat niveau 1
Bête naturelle de taille M		100 px
Initiative +3	Sens Perception +0 ; perception des vibrations 5	
Pv 32 ; péril 16		
CA 16 ; Vigueur 14, Réflexes 12, Volonté 11		
Résistances électricité 10		
VD 6		
⬇ Griffes (simple ; à volonté) ♦ électricité		
+8 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et une cible de taille M ou inférieure est étreinte (jusqu'à évasion). Une cible étreinte subit 5 dégâts d'électricité au début du tour de jeu du scorpion foudroyant.		
⬇ Dard (simple ; à volonté) ♦ poison		
+6 contre Vigueur ; 1d4 + 3 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux). Le scorpion foudroyant peut effectuer cette attaque contre une cible qu'il étreint.		
⬇ Dard réactif (réaction immédiate, quand un ennemi étreint par le scorpion se dégage ; à volonté)		
Le scorpion foudroyant effectue une attaque de dard contre l'ennemi.		
Alignement non aligné		Langues –
For 16 (+3)	Dex 12 (+1)	Sag 11 (+0)
Con 12 (+1)	Int 1 (-5)	Cha 10 (+0)

TACTIQUE DU SCORPION FOUDROYANT

Le scorpion foudroyant étreint un ennemi avec ses griffes. Aux rounds suivants, il lui inflige des dégâts d'électricité et le pique à l'aide de son dard. Si sa victime s'échappe, le monstre donne un coup de *dard réactif*.

Scorpion diabolique		Soldat niveau 13
Bête immortelle de taille G		800 px
Initiative +12	Sens Perception +9 ; perception des vibrations 5	
Pv 130 ; péril 65		
CA 28 ; Vigueur 26, Réflexes 26, Volonté 25		
Résistances feu 20		
VD 8		
⬇ Griffes (simple ; à volonté) ♦ feu		
+20 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et une cible de taille G ou inférieure est étreinte (jusqu'à évasion). Une cible étreinte subit 10 dégâts de feu au début du tour de jeu du scorpion diabolique.		
⬇ Dard infernal (simple ; à volonté) ♦ feu, poison		
+18 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de feu et de poison continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux). Le scorpion diabolique peut effectuer cette attaque contre une cible qu'il étreint.		
⬇ Dard réactif (réaction immédiate, quand un ennemi étreint par le scorpion se dégage ; à volonté)		
Le scorpion diabolique effectue une attaque de <i>dard infernal</i> contre l'ennemi.		
Alignement non aligné		Langues –
For 19 (+10)	Dex 19 (+10)	Sag 16 (+9)
Con 18 (+10)	Int 1 (+1)	Cha 13 (+7)

TACTIQUE DU SCORPION DIABOLIQUE

Un scorpion diabolique étreint sa proie à l'aide de ses griffes. Aux rounds suivants, il donne des coups de dard tout en infligeant des dégâts de feu avec ses griffes. Si sa victime s'échappe, le monstre donne un coup de *dard réactif*.



SCORPION

CONNAISSANCE DES SCORPIONS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Nature DD 15 : les scorpions foudroyants chassent la nuit. Aimant faire leur nid dans des endroits sombres, ils infestent souvent les tombes et les ruines des déserts. Leurs griffes crépitent d'énergie.

Arcanes DD 20 : les scorpions diaboliques sont courants sur les troisième et quatrième strates des Neuf Enfers. On les trouve aussi dans les régions chaudes et humides du monde physique. Leurs griffes dégagent des vagues de chaleur brûlante.

RENCONTRES DE GROUPE

Les scorpions monstrueux font des gardiens vigilants et agressifs à la fois, qu'il faut traiter avec prudence.

Rencontre de niveau 1 (500 px)

- ♦ 2 scorpions foudroyants (soldats de niveau 1)
- ♦ 2 francs-tireurs kobolds (francs-tireurs de niveau 1)
- ♦ 1 frondeur kobold (artilleur de niveau 1)

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- ♦ 2 scorpions diaboliques (soldats de niveau 13)
- ♦ 2 diables à chaînes (francs-tireurs de niveau 11)
- ♦ 8 prétoriens diables légionnaires (sbires de niveau 11)

SEIGNEUR DES CRÂNES

LES SEIGNEURS DES CRÂNES DIRIGENT ET COMMANDENT des morts-vivants mineurs. Livrés à eux-mêmes, ils recherchent de sombres rituels pour ramener à la vie leurs maîtres détruits depuis bien longtemps, mais il leur arrive aussi de servir des nécromanciens vivants et des morts-vivants plus puissants qu'eux.

Seigneur des crânes **Artilleur (meneur) niveau 10**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 500 px

Initiative +8 **Sens Perception** +7 ; vision dans le noir

Maître des tombes (guérison) aura 2 ; les alliés morts-vivants pris dans l'aura acquièrent régénération 5 et bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde. Cette aura prend fin avec la destruction du crâne du maître de la mort.

Pv 40 ; **péril** 20 ; cf. aussi **crâne triple**

CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 23

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ;

Vulnérabilité radiant 5

VD 6

④ **Bâton d'os** (simple ; à volonté) ♦ **arme, nécrotique**
+13 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts plus 1d6 dégâts nécrotiques.

✧ **Crâne de terreur glaciale** (mineure 1/round ; à volonté) ♦ **froid, terreur**

Distance 10 ; +15 contre Volonté ; 1d6 + 3 dégâts de froid, et la cible est poussée de 5 cases.

✧ **Crâne du maître de la mort** (mineure 1/round ; à volonté) ♦ **nécrotique**

Distance 10 ; le seigneur des crânes réanime un sbire mort-vivant détruit situé à portée. Le niveau de ce sbire ne doit pas être supérieur au niveau du seigneur des crânes + 2. Le sbire se relève dans l'espace où il gisait (ou dans un espace adjacent, si cet espace est occupé), au prix d'une action libre, et peut entreprendre des actions tout à fait normalement à son tour de jeu suivant.

✧ **Crâne du feu desséchant** (mineure 1/round ; à volonté) ♦ **feu, nécrotique**

Distance 10 ; +15 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts de feu et nécrotiques.

Crâne triple ♦ **guérison**

Lorsqu'un seigneur des crânes tombe à 0 point de vie, un de ses crânes (déterminé au hasard parmi les trois décrits ci-dessus) est détruit et le seigneur perd la capacité d'utiliser le pouvoir de celui-ci. S'il lui reste au moins un crâne, la créature recouvre immédiatement ses points de vie maximums (40 pv). Quand les trois crânes ont été détruits, le seigneur des crânes l'est également.

Alignement mauvais **Langues** commun

Compétences Bluff +15, Intimidation +15, Intuition +12

For 14 (+7) **Dex** 16 (+8) **Sag** 15 (+7)

Con 17 (+8) **Int** 16 (+8) **Cha** 21 (+10)

Équipement bâton, trois couronnes en fer

TACTIQUE DU SEIGNEUR DES CRÂNES

Un seigneur des crânes est presque toujours accompagné de plusieurs morts-vivants mineurs, notamment des sbires squelettes et/ou zombies. Il évite le corps à corps, préférant utiliser les pouvoirs de ses trois crânes à chaque round.

CONNAISSANCE DES SEIGNEURS DES CRÂNES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : un seigneur des crânes est un terrible mort-vivant qui possède trois crânes, chacun ayant un pouvoir différent. Un seigneur des crânes sur le point d'être détruit sacrifiera un

de ses crânes pour ne pas être éliminé. Une fois que deux de ses crânes ont été détruits, la créature perd la capacité de se soigner de cette façon.

DD 20 : les premiers seigneurs des crânes sortirent des cendres de la Tour Noire de Vumérion. Nul ne sait s'ils furent créés intentionnellement par le légendaire nécromancien humain Vumérion, ou s'ils prirent forme spontanément sous l'influence des énergies impures émanant de son sanctuaire en ruine. Le rituel de création de nouveaux seigneurs des crânes a survécu lui aussi à la chute de Vumérion, et a fini par échouer dans les mains de rivaux et dans celles de puissantes créatures mort-vivantes.

RENCONTRES DE GROUPE

Les seigneurs des crânes dirigent des troupes de morts-vivants mineurs et sont parfois les lieutenants de maîtres plus puissants, qu'il s'agisse de vivants ou de morts-vivants.

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

♦ 2 seigneurs des crânes (artilleurs de niveau 10)

♦ 3 gardiens squelettes sépulcraux (brutes de niveau 10)

Rencontre de niveau 12 (3 525 px)

♦ 1 seigneur des crânes (artilleur de niveau 10)

♦ 2 mastodontes zombies (brutes de niveau 8)

♦ 1 seigneur vampire (franc-tireur d'élite de niveau 11)

♦ 9 traque-sang vampiriques (sbires de niveau 10)



LES SERPENTS MONSTRUEUX SONT DES CHASSEURS DISCRETS et patients pour qui les humanoïdes sont des proies. Dans l'ensemble, ce sont simplement des animaux dangereux, mais le dieu maléfique Zéhir octroie à certains une intelligence malveillante.

CONNAISSANCE DES SERPENTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Nature DD 15 : la vipère crécelle est un serpent venimeux que l'on trouve dans les forêts, les jungles et les grottes. Sa cascabelle osseuse produit un son qui inspire la peur. C'est ce qui, avec son venin mortel, vaut à ce serpent son nom de vipère crécelle.

Nature DD 15 : les boas broyeur vivent dans les forêts, les marécages, les jungles et les environnements souterrains. Ils tuent leur proie en l'écrasant dans leurs anneaux.

Arcanes DD 15 : les serpents de feu projettent des crachats de feu liquide sur leur proie. Des rituels simples permettent de les convoquer depuis le Chaos Élémentaire pour qu'ils servent de gardiens ou d'alliés.

Arcanes DD 20 : les serpents d'ombre auraient été créés par Zéhir, le dieu de la nuit et des poisons. Les yuan-tis vénèrent les serpents d'ombre comme des manifestations de Zéhir qui incarnent toutes les qualités du dieu ; ils sont notamment dotés d'une intelligence supérieure à celle de beaucoup d'autres bêtes.

RENCONTRES DE GROUPE

Les vipères crécelles tapissent bien souvent le fond des fosses creusées par des adorateurs humains de Zéhir, des hommes-lézards, des gobelins, ou d'autres humanoïdes.

Rencontre de niveau 5 (1 050 px)

- ♦ 2 vipères crécelles (brutes de niveau 5)
- ♦ 1 mystique palustre vertécaille (contrôleur de niveau 6)
- ♦ 2 sarbacaniers vertécailles (chasseurs de niveau 5)

Bien que les véritables yuan-tis soient beaucoup plus puissants que les boas broyeur, les adorateurs langue-de-serpent en gardent souvent quelques-uns dans leurs temples.

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

- ♦ 1 boa broyeur (soldat de niveau 9)
- ♦ 1 assassin langue-de-serpent (chasseur de niveau 9)
- ♦ 2 hommes d'armes langue-de-serpent (brutes de niveau 8)
- ♦ 4 initiés langue-de-serpent (sbires de niveau 6)

En théorie, n'importe qui peut contrôler un serpent de feu et l'amener à faire usage de ses attaques à distance.

Rencontre de niveau 9 (2 150 px)

- ♦ 2 serpents de feu (artilleurs de niveau 9)
- ♦ 1 imprécateur troglodyte (contrôleur de niveau 8)
- ♦ 2 mutilateurs troglodytes (soldats de niveau 6)
- ♦ 1 faucheur magmatique (franc-tireur de niveau 10)

Les serpents d'ombre se rencontrent généralement en compagnie de yuan-tis. Ils collaborent également avec des méduses et d'autres créatures reptiliennes, ainsi qu'avec des créatures de Gisombre.

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)

- ♦ 2 serpents d'ombre (francs-tireurs de niveau 16)
- ♦ 1 incantateur maléficié yuan-ti (artilleur de niveau 15)
- ♦ 2 abominations yuan-tis (soldats de niveau 14)



(De gauche à droite) serpent d'ombre, vipère crécelle, boa broyeur et serpent de feu

Vipère crécelle		Brute niveau 5
Bête naturelle (reptile) de taille M		200 px
Initiative +6	Sens Perception +7 ; vision nocturne	
Cascabelle mortelle (terreur) aura 2 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.		
Pv 75 ; péril 37		
CA 17 ; Vigueur 16, Réflexes 18, Volonté 16		
Résistances poison 10		
VD 4, escalade 4		
⚔ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison		
+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la vipère crécelle effectue une attaque secondaire contre la même cible.		
Attaque secondaire : +6 contre Vigueur ; 1d8 + 2 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).		
Alignement non aligné		Langues -
For 12 (+3)	Dex 19 (+6)	Sag 10 (+2)
Con 15 (+4)	Int 2 (-2)	Cha 14 (+4)

TACTIQUE DE LA VIPÈRE CRÉCELLE

Une vipère crécelle effectue des attaques de morsure et laisse son venin faire son œuvre.

Boa broyeur		Soldat niveau 9
Bête naturelle (reptile) de taille G		400 px
Initiative +9	Sens Perception +12 ; vision nocturne	
Pv 96 ; péril 48		
CA 25 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 22		
VD 6, escalade 6, nage 6		
⊕ Morsure (simple ; à volonté)		
+15 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évaison).		
† Constriction (simple ; à volonté)		
Affecte une cible que le boa broyeur étreint ; +13 contre Vigueur ; 2d6 + 12 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du boa broyeur.		
Alignement non aligné		Langues -
Compétences Discrétion +12		
For 22 (+10)	Dex 16 (+7)	Sag 17 (+7)
Con 16 (+7)	Int 2 (+0)	Cha 10 (+4)

TACTIQUE DU BOA BROEUR

Même confronté à un groupe nombreux, ce serpent se choisit obstinément une proie qu'il mord et étreint avant de l'écraser jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Serpent de feu		Artilleur niveau 9
Bête élémentaire (feu, reptile) de taille M		400 px
Initiative +9	Sens Perception +12	
Pv 74 ; péril 37		
CA 23 ; Vigueur 19, Réflexes 22, Volonté 20		
Résistances feu 20		
VD 6		
⚔ Morsure (simple ; à volonté) ♦ feu		
+12 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts plus 1d6 dégâts de feu.		
☞ Crachat de feu (simple ; à volonté) ♦ feu		
Distance 10 ; +13 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).		
Alignement non aligné		Langues -
For 11 (+4)	Dex 20 (+9)	Sag 16 (+7)
Con 14 (+6)	Int 2 (+0)	Cha 10 (+4)

TACTIQUE DU SERPENT DE FEU

D'instinct, ce serpent tente de tuer ou d'affaiblir ses ennemis à distance en leur crachant du feu. Ce n'est que lorsque sa proie est gravement brûlée qu'il rampe jusqu'à elle pour l'achever d'un coup de morsure.

Serpent d'ombre		Franc-tireur niveau 16
Bête ombreuse (reptile) de taille G		1 400 px
Initiative +17	Sens Perception +13 ; vision dans le noir	
Pv 158 ; péril 79		
CA 30 ; Vigueur 28, Réflexes 29, Volonté 27		
Résistances poison 10		
VD 7, escalade 7 ; cf. aussi assaut de l'ombre rampante		
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison		
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).		
† Double attaque (simple ; à volonté) ♦ poison		
Le serpent d'ombre effectue deux attaques de morsure et se décale de 1 case, avant, entre, ou après ses attaques.		
† Assaut de l'ombre rampante (simple ; rencontre) ♦ poison		
Le serpent d'ombre se décale de 7 cases et effectue une attaque de morsure contre deux cibles différentes à n'importe quel moment de son déplacement.		
Disparition dans la nuit (simple ; rencontre)		
Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, le serpent d'ombre acquiert les capacités immatériel et déphasage, sans compter qu'il est invisible en cas de luminosité faible.		
Alignement mauvais	Langues -	
Compétences Discrétion +20		
For 20 (+13)	Dex 25 (+15)	Sag 10 (+8)
Con 22 (+14)	Int 4 (+5)	Cha 20 (+13)

TACTIQUE DU SERPENT D'OMBRE

Un serpent d'ombre préfère surprendre ses adversaires à la faveur de l'obscurité en utilisant sa furtivité naturelle. Lorsqu'il frappe, il utilise assaut de l'ombre rampante pour se glisser entre ses ennemis tout en effectuant des attaques de morsure. Aux rounds suivants, il utilise sa double attaque et tente d'empoisonner autant d'ennemis que possible. Lorsqu'il est aculé, le serpent d'ombre utilise disparition dans la nuit pour s'enfuir.

LES SHADAR-KAI SONT LIÉS AUX TÉNÈBRES ET AUX OMBRES. Ce sont des humanoïdes pâles et lugubres qui habitent la Gisombre et servent Reine Corneille. Suivant les noirs auspices de leurs sorcières, ils agissent en secret pour accomplir de funestes desseins, éliminant les héros et les royaumes qui se mettent en travers de leur route.

Un shadar-kai ressemble à un humain, si ce n'est qu'il a la peau grise et que ses yeux sont deux sphères noires et luisantes, comme ceux d'un corbeau. De plus, les ombres semblent s'épaissir autour de lui quand il se déplace.

Les shadar-kai préfèrent les vêtements sombres et amples, souvent ornés de motifs complexes et subtils. Ils portent les cheveux longs, parfois détachés et parfois soigneusement rasés, coiffés ou tressés. La peau d'un shadar-kai présente toujours des tatouages et des scarifications, ainsi que de nombreux piercings. Ils préfèrent les armes légères aux formes exotiques.

Les shadar-kai combattent sans la moindre peur, car ils croient que l'heure de leur mort a été fixée dès leur naissance et qu'elle ne peut être évitée.

CONNAISSANCE DES SHADAR-KAI

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 15 : on trouve des communautés shadar-kai un peu partout en Gisombre. Leurs villages, bourgs et villes sont des endroits lugubres habités par des gens insensibles et cruels qui recherchent le pouvoir et ne craignent pas la mort. À dire vrai, la plupart des shadar-kai l'attendent avidement, car ils croient que Reine Corneille mettra leur âme en sécurité après leur décès.

DD 20 : la société shadar-kai est méritocratique. La réussite et la gloire personnelles définissent un shadar-kai plus que sa famille, ses richesses ou ses biens. Un shadar-kai peut obtenir beaucoup de pouvoir et de prestige en assassinant ses rivaux, en abattant de puissantes créatures pour la gloire de Reine Corneille, ou en semant la désolation et en moissonnant des âmes dans le monde physique.

DD 25 : tous les shadar-kai ont la capacité de se téléporter à courte distance et de réapparaître sous une forme sombre un peu semblable à celle d'une âme-en-peine.

RENCONTRES DE GROUPE

Les shadar-kai apparaissent en compagnie d'autres habitants de la Gisombre, et notamment les plus sombres d'entre eux auxquels ils permettent de vivre en leur compagnie. Ils dressent aussi différentes créatures ombreuses. Dans le monde physique, les shadar-kai nouent souvent des alliances avec des humanoïdes de même sensibilité, afin d'accomplir les actes infâmes qui leur vaudront la gloire à laquelle ils aspirent.

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

- ♦ 2 porte-chaîne shadar-kai (francs-tireurs de niveau 6)
- ♦ 2 noirelames shadar-kai (chasseurs de niveau 6)
- ♦ 1 âme-en-peine démente (contrôleur de niveau 6)

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

- ♦ 1 sorcière shadar-kai (contrôleur de niveau 7)
- ♦ 1 homme d'armes shadar-kai (soldat de niveau 8)
- ♦ 2 nuées de scarabées putréfiants (soldats de niveau 8)
- ♦ 1 panthère spectrale (chasseur de niveau 9)



(De gauche à droite) homme d'armes shadar-kai, noirelame shadar-kai, sorcière shadar-kai et porte-chaîne shadar-kai

Porte-chaîne shadar-kai	Franc-tireur niveau 6
Humanoïde ombreux de taille M	250 px
Initiative +9	Sens Perception +5 ; vision nocturne
Pv 68 ; péril 39	
CA 20 ; Vigueur 19, Réflexes 19, Volonté 17	
VD 6 ; cf. aussi <i>danse de la mort et fugue d'ombre</i>	
⊕ Chaîne cloutée (simple ; à volonté) ♦ arme	
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 2d4 + 3 dégâts.	
† Danse de la mort (simple ; recharge [1]) ♦ arme, nécrotique	
Le porte-chaîne shadar-kai se décale de 6 cases et effectue trois attaques de chaîne cloutée à n'importe quel moment de son déplacement. Il ne peut attaquer qu'une seule fois un même ennemi, mais ses attaques infligent 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires.	
Fugue d'ombre (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation	
Le porte-chaîne shadar-kai se téléporte de 3 cases et devient immatériel jusqu'au début de son tour de jeu suivant.	
Alignement non aligné	Langues commun
Compétences Acrobaties +14, Discrétion +14	
For 17 (+6)	Dex 18 (+7) Sag 14 (+5)
Con 12 (+4)	Int 10 (+3) Cha 11 (+3)
Équipement armure de cuir, chaîne cloutée	

TACTIQUE DU PORTE-CHAÎNE SHADAR-KAI

Un porte-chaîne effectue une *danse de la mort* pour ouvrir un sillon sanglant parmi ses ennemis avant de se mettre en position pour placer des attaques de base. S'il est encerclé par ses ennemis, il utilise sa *fugue d'ombre* pour se sortir de ce mauvais pas et attendre que son pouvoir de *danse de la mort* se recharge.

Noirelame shadar-kai	Chasseur niveau 6
Humanoïde ombreux de taille M	250 px
Initiative +12	Sens Perception +5 ; vision nocturne
Pv 54 ; péril 27 ; cf. aussi <i>voile d'ombres</i>	
CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 15	
VD 5 ; cf. aussi <i>fugue d'ombre</i>	
⊕ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme	
+11 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts ; cf. aussi <i>assaut obscur</i> .	
Assaut obscur	
Si la noirelame shadar-kai touche une cible qui ne peut pas la voir, cette dernière est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la noirelame.	
Fugue d'ombre (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation	
La noirelame shadar-kai se téléporte de 3 cases et devient immatérielle jusqu'au début de son tour de jeu suivant.	
Voile d'ombres (mouvement ; à volonté) ♦ illusion	
La noirelame shadar-kai devient invisible et se déplace jusqu'à sa VD. Toutefois, elle ne peut pas utiliser ce pouvoir quand elle est en péril.	
Alignement non aligné	Langues commun
Compétences Acrobaties +14, Discrétion +14	
For 17 (+6)	Dex 20 (+8) Sag 15 (+5)
Con 12 (+4)	Int 10 (+3) Cha 11 (+3)
Équipement cotte de mailles, épée à deux mains	

TACTIQUE DE LA NOIRELAME SHADAR-KAI

Une noirelame utilise *voile d'ombres* pour se rendre invisible, ce qui lui permet de frapper sa cible en ayant une chance de l'aveugler (grâce à *assaut obscur*). Elle continue à attaquer sa proie aveuglée, espérant ainsi la maintenir aveugle round après round. Si son attention est détournée par un autre adversaire, elle utilise la même tactique contre celui-ci. Une fois en péril, la noirelame effectue des attaques de base et utilise *fugue d'ombre* pour se replacer dans une position plus avantageuse sur le plan tactique.

Sorcière shadar-kai	Contrôleur niveau 7
Humanoïde ombreux de taille M	300 px
Initiative +6	Sens Perception +4 ; vision nocturne
Pv 77 ; péril 38	
CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 19, Volonté 19	
VD 6 ; cf. aussi <i>fugue d'ombre</i>	
⊕ Contact du sombrefeu (simple ; à volonté) ♦ feu, nécrotique	
+11 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts de feu et nécrotiques.	
✧ Esprit enténébré (simple ; recharge [2] [2] [2]) ♦ nécrotique	
Distance 10 ; +11 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible n'a pas de ligne de mire avec tout ce qui se trouve à plus de 2 cases (sauvegarde annule).	
◀ Ombres insondables (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ nécrotique	
Aura 2 ; des ombres épaisses et tourbillonnantes entourent la sorcière shadar-kai. La sorcière ainsi que toute autre créature ombreuse prise dans l'aura bénéficient d'un camouflage. De plus, les ennemis qui y pénètrent ou s'y trouvent au début de leur tour de jeu subissent 5 dégâts nécrotiques, sans compter qu'ils considèrent la zone comme un terrain difficile (cela vaut aussi pour ceux qui volent). La sorcière shadar-kai peut maintenir l'aura au prix d'une action mineure. Toutefois, l'effet prend fin si elle utilise <i>fugue d'ombre</i> ou si elle se déplace de plus de la moitié de sa VD durant son tour de jeu.	
Fugue d'ombre (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation	
La sorcière shadar-kai se téléporte de 3 cases et devient immatérielle jusqu'au début de son tour de jeu suivant.	
Alignement non aligné	Langues commun
Compétences Acrobaties +8, Arcanes +12, Discrétion +13, Religion +12	
For 13 (+4)	Dex 16 (+6) Sag 12 (+4)
Con 13 (+4)	Int 19 (+7) Cha 17 (+6)

TACTIQUE DE LA SORCIÈRE SHADAR-KAI

La sorcière shadar-kai utilise *esprit enténébré* aussi souvent qu'elle le peut, en visant d'abord les adversaires qui attaquent à distance, les contraignant ainsi à venir affronter ses alliés au corps à corps. Tandis qu'elle attend que son pouvoir à distance se recharge, elle déclenche son aura d'*ombres insondables* et attaque avec *contact du sombrefeu*.

Homme d'armes shadar-kai	Soldat niveau 8
Humanoïde ombreux de taille M	350 px
Initiative +11	Sens Perception +6 ; vision nocturne
Pv 86 ; péril 43	
CA 24 ; Vigueur 19, Réflexes 20, Volonté 17	
VD 5 ; cf. aussi <i>fugue d'ombre</i>	
⊕ Katar (simple ; à volonté) ♦ arme	
+13 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts (critique 1d6 + 9).	
† Double attaque (simple ; à volonté) ♦ arme	
L'homme d'armes shadar-kai effectue deux attaques de katar.	
† Cage d'ombre (simple ; recharge [2] [2])	
L'homme d'armes shadar-kai effectue une attaque de katar. S'il touche, il effectue une attaque secondaire contre la même cible tandis que des volutes d'ombre s'enroulent autour d'elle. <i>Attaque secondaire</i> : +11 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).	
Fugue d'ombre (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation	
L'homme d'armes shadar-kai se téléporte de 3 cases et devient immatériel jusqu'au début de son tour de jeu suivant.	
Alignement non aligné	Langues commun
Compétences Acrobaties +15, Discrétion +15	
For 17 (+7)	Dex 20 (+9) Sag 14 (+6)
Con 14 (+6)	Int 12 (+5) Cha 11 (+4)
Équipement cotte d'ombremailles, 2 katars	

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES SHADAR-KAI

Ce shadar-kai utilise *fugue d'ombre* au début du combat pour se matérialiser à proximité d'un adversaire et effectuer une *double attaque*. Aux rounds suivants, il continue d'attaquer avec ses katars et utilise *cage d'ombre* pour maîtriser les adversaires les plus coriaces.

CRÉATURES DE PURE ENTROPIE, LES SLAADS NE VIVENT QUE pour semer le chaos. Leur sens des réalités est, au mieux, ténu. Leurs pensées sont perturbées par des images obsédantes, ils semblent observer des choses qui échappent aux perceptions d'autrui et attaquent sans provocation.

Les slaads se reproduisent en implantant des embryons dans leurs victimes. À mesure que l'embryon grandit, son hôte sombre dans la folie. Si rien n'est fait, l'embryon se transforme en têtard qui sort de son hôte en lui perforant la boîte crânienne, ce qui entraîne sa mort. C'est pour cette raison que les autres créatures intelligentes détestent et craignent les slaads.

Un têtard atteint la maturité en 1d4 + 3 jours (le type de slaad est aléatoire). Jusque-là, le têtard se nourrit des petites proies qu'il parvient à attraper.

CONNAISSANCE DES SLAADS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les slaads utilisent leurs griffes pour implanter leurs embryons dans des créatures vivantes, une infestation connue sous le nom de phage chaotique. En général, les créatures infestées sombrent dans la démence avant de succomber.

DD 25 : les slaads n'adorent aucun dieu et croient être les premières créatures du cosmos. Les slaads à l'esprit peu développé répandent le chaos instinctivement, tandis que les slaads intelligents le font intentionnellement.

DD 30 : lorsqu'un slaad est imprégné par les énergies entropiques des Abysses, sa forme corporelle est dissoute et il se transforme en slaad noir. Les slaads noirs (aussi appelés les slaads du néant) ne répandent pas le phage chaotique, mais possèdent une puissance entropique terrifiante.

Têtard slaad

Chasseur niveau 5

Bête élémentaire de taille P

200 px

Initiative +7

Sens Perception +6 ; vision nocturne

Pv 44 ; péril 22

CA 21 ; Vigueur 18, Réflexes 20, Volonté 18 ; cf. aussi *décalage chaotique*

VD 4

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

+10 contre CA ; 1d8 dégâts, et le têtard slaad devient immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Décalage chaotique (interruption immédiate, quand le têtard est la cible d'une attaque de corps à corps ; à volonté)

Le têtard slaad se décale de 2 cases.

Alignement chaotique mauvais

Langues -

Compétences Discrétion +8

For 6 (+0)

Dex 12 (+3)

Sag 9 (+1)

Con 8 (+1)

Int 3 (-2)

Cha 7 (+0)

TACTIQUE DU TÊTARD SLAAD

Un têtard slaad évite le combat contre des créatures plus grandes que lui. S'il est acculé, il effectue des attaques de morsure. Ces attaques le rendent momentanément immatériel, ce qui constitue, avec son pouvoir de *décalage chaotique*, un mécanisme de défense contre les attaques de ses adversaires.



slaad griffu (bleu), slaad de faille (gris), slaad de malédiction (vert), slaad de sang (rouge)

Slaad gris (slaad de faille) Franc-tireur niveau 13

Humanoïde élémentaire de taille M

800 px

Initiative +12 **Sens Perception** +7 ; vision nocturne**Pv** 128 ; **péril** 64 ; cf. aussi *flux planaire***CA** 27 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 26, **Volonté** 24**Immunités** phage chaotique (cf. page ci-contre)**VD** 6, téléportation 4⬇ **Griffes** (simple ; à volonté) ⬆ **maladie**

+18 contre CA ; 2d8 + 2 dégâts, et le slaad gris effectue une attaque secondaire contre la même cible.

Attaque secondaire : +16 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible contracte le phage chaotique (cf. encart).➤ **Transfert d'état préjudiciable** (interruption immédiate, quand le slaad est touché par une attaque qui lui impose un état préjudiciable ; recharge ⚡ ⚡)

Distance 5 ; +16 contre Vigueur ; les états préjudiciables imposés par l'attaque qui a déclenché le pouvoir affectent la cible au lieu du slaad gris.

⬅ **Perturbation planaire** (simple ; rencontre)

Explosion de proximité 3 ; +16 contre Volonté ; 1d8 + 2 dégâts, puis la cible se décale de 3 cases et se retrouve à terre.

Flux planaire (libre, quand le slaad est en péril pour la première fois ; rencontre) ⬆ **téléportation**

Le slaad gris se téléporte de 8 cases et devient immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel**Compétences** Athlétisme +13, Discrétion +15**For** 15 (+8) **Dex** 18 (+10) **Sag** 12 (+7)**Con** 16 (+9) **Int** 9 (+5) **Cha** 14 (+8)**TACTIQUE DU SLAAD GRIS (SLAAD DE FAILLE)**

Le slaad gris se téléporte en position de prise en tenaille et attaque avec ses griffes. Il utilise *transfert d'état préjudiciable* et *perturbation planaire* au gré des circonstances.

Dès qu'il se retrouve en péril, il perd son emprise sur la réalité et abandonne momentanément sa forme corporelle.

Slaad rouge (slaad de sang) Soldat niveau 15

Humanoïde élémentaire de taille G

1 200 px

Initiative +13 **Sens Perception** +8 ; vision nocturne**Pv** 146 ; **péril** 73**CA** 29 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 29, **Volonté** 25**Immunités** phage chaotique (cf. page ci-contre)**VD** 8, téléportation 4⬇ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +21 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

⬇ **Griffes** (simple ; à volonté) ⬆ **maladie**

Allonge 2 ; +21 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et le slaad rouge effectue une attaque secondaire contre la même cible.

Attaque secondaire : +19 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible contracte le phage chaotique (cf. encart page ci-contre).⬇ **Attaque bondissante** (simple ; recharge ⚡ ⚡)

Le slaad rouge se décale de 4 cases et effectue deux attaques de griffes. Si au moins l'une d'elles touche, la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du slaad rouge.

⬅ **Coassement horrifique** (simple ; rencontre) ⬆ **terreur**

Décharge de proximité 5 ; +19 contre Vigueur ; la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du slaad rouge.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel**Compétences** Athlétisme +15, Discrétion +16**For** 17 (+10) **Dex** 19 (+11) **Sag** 12 (+8)**Con** 18 (+11) **Int** 11 (+7) **Cha** 15 (+9)**TACTIQUE DU SLAAD ROUGE (SLAAD DE SANG)**

Le slaad rouge entame le combat par une *attaque bondissante*, en essayant de frapper deux cibles différentes si possible. Il utilise ensuite *coassement horrifique* pour immobiliser ses ennemis et effectue des attaques de morsure jusqu'à ce qu'il puisse porter une nouvelle *attaque bondissante*.

Slaad bleu (slaad griffu)**Brute niveau 17**

Humanoïde élémentaire de taille G

1 600 px

Initiative +10 **Sens Perception** +14 ; vision nocturne**Pv** 200 ; **péril** 100 ; cf. aussi *fureur destructrice***CA** 29 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 25, **Volonté** 24**Immunités** phage chaotique (cf. page ci-contre)**VD** 6, téléportation 2⬇ **Griffes** (simple ; à volonté) ⬆ **maladie**

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts, et le slaad bleu effectue une attaque secondaire contre la même cible.

Attaque secondaire : +18 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible contracte le phage chaotique (cf. encart page ci-contre).⬇ **Valdingue** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 1d10 + 10 dégâts, puis la cible glisse de 2 cases et se retrouve à terre.

⬅ **Fureur destructrice** (simple, utilisable quand le slaad est en péril uniquement ; rencontre)

Le slaad bleu frappe tous les ennemis situés à portée d'allonge ; explosion de proximité 2 ; +20 contre CA ; 1d10 + 10 dégâts, et le slaad gagne 20 points de vie temporaires.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel**Compétences** Athlétisme +19, Discrétion +15**For** 22 (+14) **Dex** 15 (+10) **Sag** 13 (+9)**Con** 20 (+13) **Int** 9 (+7) **Cha** 11 (+8)**TACTIQUE DU SLAAD BLEU (SLAAD GRIFFU)**

Le slaad bleu se jette au combat toutes griffes dehors. S'il est en péril et que deux ou trois ennemis sont à portée d'allonge, il lâche sa *fureur destructrice*.

Slaad vert (slaad de malédiction) Contrôleur niveau 18

Humanoïde élémentaire de taille G

2 000 px

Initiative +11 **Sens Perception** +17 ; vision nocturne**Pv** 173 ; **péril** 86**CA** 32 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 29, **Volonté** 31**Immunités** phage chaotique (cf. page ci-contre)**VD** 6, téléportation 6⬇ **Griffes** (simple ; à volonté) ⬆ **maladie**

Allonge 2 ; +23 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts, et le slaad vert effectue une attaque secondaire contre la même cible.

Attaque secondaire : +21 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible contracte le phage chaotique (cf. encart page ci-contre).⚡ **Trait chaotique** (simple ; à volonté)

Distance 10 ; +21 contre Volonté ; 1d20 + 4 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du slaad vert.

➤ **Transposition de cible** (simple ; recharge ⚡) ⬆ **téléportation**

Distance 10 ; +21 contre Réflexes ; 1d10 + 5 dégâts, et la cible est téléportée de 10 cases dans un espace inoccupé au choix du slaad vert (situé dans sa ligne de mire).

⬅ **Coassement chaotique** (simple ; rencontre)

Explosion de proximité 4 ; vise les ennemis uniquement ; +21 contre Vigueur ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible glisse de 4 cases.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel**Compétences** Athlétisme +17, Bluff +18, Discrétion +16,

Intimidation +18

For 17 (+12) **Dex** 14 (+11)**Sag** 17 (+12)**Con** 21 (+14) **Int** 15 (+11)**Cha** 18 (+13)

TACTIQUE DU SLAAD VERT (SLAAD DE MALÉDICTION)

Ce slaad préfère attaquer ses ennemis à distance en les perturbant par ses *traits chaotiques* et en utilisant aussi souvent que possible *transposition de cible* pour téléporter des ennemis au milieu de ses alliés. Lorsqu'il est acculé par plusieurs adversaires, il utilise *coassement chaotique* pour les repousser.

Slaad noir (slaad du néant) Franc-tireur niveau 20
Humanoïde élémentaire de taille G 2 800 px

Initiative +10 Sens Perception +14 ; vision nocturne

Pv 191 ; péril 95 ; cf. aussi *zone d'annihilation*

CA 32 ; Vigueur 33, Réflexes 30, Volonté 29

Immunités maladie ; Résistances immatériel

VD 6, téléportation 3

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +25 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). *Jet de sauvegarde raté* : la cible perd 1 récupération.

➤ **Rayon d'entropie** (simple ; à volonté)

Distance 20 ; +23 contre Réflexes ; 2d10 + 3 dégâts, et la cible est enveloppée d'un nimbe d'énergie crépitante (sauvegarde annule). À chaque fois que la cible subit des dégâts, le nimbe lui inflige 1d10 dégâts.

⚡ **Zone d'annihilation** (quand le slaad tombe à 0 point de vie)

♦ **périmètre**

Explosion de proximité 2 ; +18 contre Réflexes ; 2d10 + 6 dégâts. Le périmètre est rempli par les ténèbres du vide sidéral, bloquant la ligne de mire et infligeant 2d10 + 6 dégâts à toute créature qui y pénètre ou s'y trouve au début de son tour de jeu. Le périmètre persiste jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement chaotique mauvais

Langues originel

Compétences Discrétion +19

For 24 (+17)

Dex 18 (+14)

Sag 13 (+11)

Con 23 (+16)

Int 11 (+10)

Cha 17 (+13)

TACTIQUE DU SLAAD NOIR (SLAAD DU NÉANT)

Le slaad noir se téléporte sans cesse et harcèle ses adversaires avec ses *rayons d'entropie* ou ses attaques de griffes.

RENCONTRES DE GROUPE

Les slaads se trouvent généralement avec d'autres slaads, mais il leur arrive de nouer des alliances précaires avec d'autres créatures, pour des raisons qui ne sont pas toujours bien compréhensibles.

Rencontre de niveau 15 (6 400 px)

♦ 2 slaads gris (francs-tireurs de niveau 13)

♦ 2 slaads rouges (soldats de niveau 15)

♦ 2 aboyeurs destrakhans (artilleurs de niveau 15)

Rencontre de niveau 19 (12 000 px)

♦ 1 slaad noir (franc-tireur de niveau 20)

♦ 2 mastards de magma (soldats de niveau 18)

♦ 1 forgeronnier géant du feu (artilleur de niveau 18)

♦ 2 molosses sataniques pyrophores (brutes de niveau 17)

Slaad noir



PHAGE CHAOTIQUE

Une créature infestée par un embryon slaad contracte un phage chaotique. Voici les règles de cette maladie.

Le phage chaotique

Maladie niveau 16

Endurance : stabilisation (DD 26), amélioration (DD 31)

Le malade est guéri.

❏ **Effet initial** : un embryon slaad est implanté dans la victime.

◀◀ Le malade subit un malus de -2 en Volonté. Quand il est en péril, il succombe à la folie et attaque la créature la plus proche.

▶ La malade meurt et un têtard slaad émerge de son crâne.

COMPLÈTEMENT DÉMENT et entièrement détaché de son existence précédente, le spectre n'a qu'un but : éteindre la flamme vitale de toute créature. Il a l'aspect d'une apparition fantomatique et difforme.

CONNAISSANCE DES SPECTRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : de leur vivant, les spectres étaient des humanoïdes meurtriers et pervers, mais ils n'ont aucun souvenir de leur passé. Contrairement aux fantômes, ils ne sont pas liés à un site spécifique.

Spectre	Chasseur niveau 4
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M	175 px
Initiative +8	Sens Perception +6, vision dans le noir
Frissons spectraux (froid) aura 1 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 à toutes les défenses.	
Pv 30 ; péril 15	
CA 16 ; Vigueur 16, Réflexes 16, Volonté 17	
Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel, nécrotique 10 ; Vulnérabilités radiant 5	
VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage	
⊕ Contact spectral (simple ; à volonté) ♦ nécrotique +7 contre Réflexes ; 1d6 + 2 dégâts nécrotiques.	
⚡ Barrage spectrale (simple ; recharge [3][3]) ♦ illusion, psychique	
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +7 contre Volonté ; 2d6 + 2 dégâts psychiques, et la cible se retrouve à terre.	
Invisibilité (simple ; à volonté) ♦ illusion	
Le spectre devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou soit touché par une attaque.	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun
Compétences Discrétion +9	
For 10 (+2)	Dex 15 (+4)
Con 13 (+3)	Int 6 (+0)
	Sag 8 (+1)
	Cha 15 (+4)

TACTIQUE DU SPECTRE

Un spectre se déplace parmi ses ennemis en restant invisible et en arrose autant que possible à l'aide de *barrage spectral*. Jusqu'à ce que ce pouvoir soit rechargé, il frappe à l'aide de son *contact spectral* et s'écarte rapidement de la cible.

Spectre du néant	Chasseur niveau 23
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M	5 100 px
Initiative +23	Sens Perception +16, vision dans le noir
Froid spectral (froid) aura 1 ; un ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts de froid et un malus de -2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.	
Pv 115 ; péril 57	
CA 35 ; Vigueur 32, Réflexes 35, Volonté 34	
Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel, nécrotique 30 ; Vulnérabilités radiant 10	
VD vol 8 (stationnaire) ; déphasage	
⊕ Contact spectral (simple ; à volonté) ♦ nécrotique +25 contre Réflexes ; 2d12 + 6 dégâts nécrotiques.	
⚡ Absorption d'essence vitale (simple ; rencontre) ♦ guérison, nécrotique	
Décharge de proximité 5 ; +25 contre Vigueur ; 2d12 + 6 dégâts nécrotiques, et le spectre du néant regagne 5 points de vie pour chaque créature blessée par l'attaque.	
Invisibilité (mineure 1/round ; à volonté) ♦ illusion	
Le spectre du néant devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou soit touché par une attaque. Il reste néanmoins invisible quand il utilise <i>absorption d'essence vitale</i> .	
Alignement chaotique mauvais	Langues commun
Compétences Discrétion +24	
For 12 (+12)	Dex 26 (+19)
Con 19 (+15)	Int 11 (+11)
	Sag 10 (+11)
	Cha 23 (+17)

TACTIQUE DU SPECTRE DU NÉANT

Le spectre du néant s'approche discrètement de ses ennemis et se sert de *contact spectral* à chaque round jusqu'à ce qu'il ait subi au moins 25 dégâts, auquel cas il utilise *absorption d'essence vitale*. S'il est gravement blessé, il utilise *invisibilité* pour se déplacer jusqu'à une position lui conférant un avantage tactique.

RENCONTRE DE GROUPE

Les spectres tolèrent les créatures vivantes s'il s'agit de meurtriers violents tant que d'autres proies sont disponibles. Ils s'attachent aux pas des morts-vivants et de n'importe quelle créature dépravée.

Rencontre de niveau 5 (1 000 px)

- ♦ 1 spectre (chasseur de niveau 4)
- ♦ 1 nécrophage fossoyeur (contrôleur de niveau 4)
- ♦ 2 zombies ailés (francs-tireurs de niveau 4)
- ♦ 2 squelettes (soldats de niveau 3)



UN SPHINX EST UN GARDIEN IMMORTELLÉ créé pour protéger un site sacré, comme une tombe antique, un temple abandonné, un oracle ou un sanctuaire isolé.

Sphinx Soldat d'élite niveau 16
Créature magique immortelle de taille G 2 800 px

Initiative +12 Sens Perception +17, vision dans le noir
Pv 304 ; péril 152
CA 35 ; Vigueur 33, Réflexes 32, Volonté 33 ; cf. aussi *défi du sphinx*
Jets de sauvegarde +2

VD 6, vol 8 (maladroit), vol partiel 10

Points d'action 1 ; cf. aussi *défi du sphinx*

⚔ Griffes (simple ; à volonté)

+21 contre CA (cf. aussi *défi du sphinx*) ; 2d10 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du sphinx.

✚ Bond (simple ; à volonté)

Le sphinx se déplace jusqu'à 6 cases et effectue une attaque de griffes. En cas de succès, la cible se retrouve à terre.

⚡ Rugissement terrifiant (mineure ; recharge ⚡) ⚡ terreur

Explosion de proximité 10 ; +19 contre Volonté (cf. aussi *défi du sphinx*) ; la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Second souffle (simple ; rencontre) ⚡ guérison

Le sphinx dépense une récupération et regagne 75 points de vie. Il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Défi du sphinx

Le sphinx impose un défi (cf. encart). Si la créature défiée refuse de s'y soumettre ou échoue, le sphinx gagne les avantages suivants jusqu'à la fin de la rencontre : +1 point d'action, une utilisation supplémentaire de *second souffle*, un bonus de +2 aux jets d'attaque et un bonus de +2 à toutes les défenses.

Alignement non aligné Langues commun, universel

Compétences Arcanes +16, Histoire, +16, Intimidation +16, Intuition +17, Religion +16

For 19 (+12) Dex 15 (+10) Sag 19 (+12)

Con 16 (+11) Int 16 (+11) Cha 16 (+11)

TACTIQUE DU SPHINX

Le monstre accueille les intrus avec *défi du sphinx* avant que le combat ne s'engage. Si les importuns attaquent sans provocation, ou s'ils refusent ou échouent à l'énigme, le sphinx les attaque. Généralement, le *défi du sphinx* consiste pour les intrus à répondre à une question, à prouver leur lignage, à démêler un problème philosophique ou théologique, ou simplement à citer un ancien mot de passe ou un verset sacré. Si les intrus remportent le défi, le sphinx est forcé de les laisser passer sains et saufs... pour le moment. Les intrus qui endommagent ou

pillent le site protégé (ou se montrent indignes d'une manière ou d'une autre) ne sont plus protégés par l'antique rite qui lie le sphinx, et le monstre est obligé de les attaquer.

Une fois que le combat commence, un sphinx utilise *rugissement terrifiant*, visant autant d'intrus que possible. Il est ensuite particulièrement mobile, volant et bondissant dès que l'occasion se présente. Il utilise *second souffle* quand il est en péril.

CONNAISSANCE DES SPHINX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les sphinx protègent souvent des sites sacrés ou magiques. On les rencontre seuls ou en couple, bien que certains soient à la tête d'autres types de gardiens.

DD 25 : les sphinx sont créés par des rituels rares et puissants qui lient un esprit angélique à un corps de lion céleste.

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre généralement les sphinx seuls ou en couple, parfois accompagnés d'alliés morts-vivants ou artificiels qui supportent comme eux le passage des siècles.

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)

⚡ 1 sphinx (soldat d'élite de niveau 16)

⚡ 1 garde de bataille (contrôleur de niveau 17)

⚡ 2 armures animées (soldats de niveau 13)



LE DÉFI DU SPHINX

Avant de placer un sphinx dans votre aventure, mieux vaut réfléchir à un défi adéquat à offrir à vos aventuriers. Les plus simples sont les mots de passe ou les versets sacrés : soit les aventuriers les connaissent, soit ils ne les connaissent pas. Le défi traditionnel est l'énigme, bien sûr : vous pouvez en créer une ou en utiliser une classique (vous en trouverez facilement sur Internet). Les joutes verbales théologiques ou philosophiques font de bonnes rencontres basées sur les dialogues, où les compétences Arcanes, Histoire ou Religion sont essentielles.

SQUELETTE

CONSTITUÉS ENTièrement D'OS ET ANIMÉS par une magie noire, les squelettes n'ont ni émotions ni esprit, et ne savent rien faire d'autre qu'obéir à leur créateur.

Les squelettes sont souvent utilisés comme gardiens dans les donjons et les tombes. Ils composent également l'infanterie de base des armées de morts-vivants.

Squelette décrépît

Sbire niveau 1

Animé naturel (mort-vivant) de taille M

25 px

Initiative +3

Sens Perception +2 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 13

Immunités maladie, poison

VD 6

① Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme
+6 contre CA ; 4 dégâts.

② Arc court (simple ; à volonté) ♦ arme
Distance 15/30 ; +6 contre CA ; 3 dégâts.

Alignement non aligné Langues -

For 15 (+2)

Dex 17 (+3)

Sag 14 (+2)

Con 13 (+1)

Int 3 (-4)

Cha 3 (-4)

Équipement bouclier lourd, épée longue, arc court, carquois de 10 flèches

Squelette

Soldat niveau 3

Animé naturel (mort-vivant) de taille M

150 px

Initiative +6

Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Pv 45 ; péril 22

CA 18 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 15

Immunités maladie, poison Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 5

① Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme

+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette ; cf. aussi *celérité des morts*.

Célérité des morts

Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné

Langues -

For 15 (+3)

Dex 17 (+4)

Sag 14 (+3)

Con 13 (+2)

Int 3 (-3)

Cha 3 (-3)

Équipement cotte de mailles, bouclier lourd, épée longue

TACTIQUE DU SQUELETTE

Un squelette se jette au combat sans la moindre hésitation et utilise *celérité des morts* pour attaquer sans pitié les ennemis qui tentent de le contourner.

Squelette embrasé

Artilleur niveau 5

Animé naturel (mort-vivant) de taille M

200 px

Initiative +6

Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Aura brûlante (feu) aura 1 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de feu.

Pv 53 ; péril 26

CA 19 ; Vigueur 15, Réflexes 18, Volonté 16

Immunités maladie, poison Résistances feu 10, nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 6

TACTIQUE DU SQUELETTE DÉCRÉPÎT

Les squelettes décrépits effectuent des attaques de base à distance jusqu'à ce que les ennemis arrivent à portée de corps à corps ; ils dégainent alors leur épée et se jettent au combat.



(De gauche à droite) squelette, squelette d'esquilles, squelette embrasé et squelette décrépît.

⚔ **Griffes embrasées** (simple ; à volonté) ♦ feu
+8 contre CA ; 1d4 + 1 dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⚔ **Orbe de flamme** (simple ; à volonté) ♦ feu
Distance 10 ; +8 contre Réflexes ; 2d4 + 4 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** -
For 13 (+3) **Dex** 18 (+6) **Sag** 15 (+4)
Con 17 (+5) **Int** 4 (-1) **Cha** 6 (+0)

TACTIQUE DU SQUELETTE EMBRASÉ

Un squelette embrasé préfère garder ses distances et jeter des orbes de flamme sur ses ennemis.

Squelette d'esquilles **Brute niveau 5**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 200 px

Initiative +5 **Sens Perception** +4 ; vision dans le noir

Pv 77 ; **péril** 38 ; cf. aussi *explosion d'esquilles*

CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 16, **Volonté** 15

Immunités maladie, poison **Résistances** nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 6

⚔ **Cimeterre** (simple ; à volonté) ♦ arme, nécrotique
+9 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts (critique 1d8 + 11), plus 5 dégâts nécrotiques.

⚔ **Esquilles** (simple ; à volonté) ♦ nécrotique
+9 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

⚔ **Explosion d'esquilles** (quand le squelette est en péril pour la première fois et à nouveau lorsqu'il tombe à 0 point de vie) ♦ nécrotique
Explosion de proximité 3 ; +8 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** -
For 16 (+5) **Dex** 16 (+5) **Sag** 14 (+4)
Con 17 (+5) **Int** 3 (-2) **Cha** 3 (-2)

Équipement cimeterre

TACTIQUE DU SQUELETTE D'ESQUILLES

Ce squelette alterne ses attaques contre ses adversaires, les frappant de taille avec son cimeterre ou les emplantant sur ses esquilles.

Gardien squelette sépulcral **Brute niveau 10**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 500 px

Initiative +10 **Sens Perception** +12 ; vision dans le noir

Pv 126 ; **péril** 63

CA 23 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 23, **Volonté** 20

Immunités maladie, poison **Résistances** nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 8

⚔ **Cimeterres jumeaux** (simple ; à volonté) ♦ arme
Le gardien squelette sépulcral effectue deux attaques de cimeterre contre une même cible ; +13 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts (critique 1d8 + 12). Cela vaut aussi pour les attaques d'opportunité.

⚔ **Cascade d'acier** (simple ; à volonté) ♦ arme
Le gardien squelette sépulcral effectue deux attaques cimeterres jumeaux (pour un total de quatre attaques de cimeterre).

⚔ **Frappe soudaine** (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent se décale ; à volonté) ♦ arme
Le gardien squelette sépulcral effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi.

Alignement non aligné **Langues** -
For 18 (+9) **Dex** 20 (+10) **Sag** 14 (+7)
Con 16 (+8) **Int** 3 (+1) **Cha** 3 (+1)

Équipement 4 cimeterres



TACTIQUE DU GARDIEN SQUELETTE SÉPULCRALE

Un gardien squelette sépulcral taille en pièces ses ennemis à l'aide de ses cimeterres.

CONNAISSANCE DES SQUELETES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : les squelettes sont créés par le biais de rituels de nécromancie. Les endroits qui entretiennent un lien fort avec la Gisombre peuvent aussi voir des squelettes se relever spontanément. Ces squelettes qui ne sont dominés par personne ont tendance à attaquer toutes les créatures vivantes qu'ils croisent. Les squelettes sont doués d'une intelligence à peine suffisante pour percevoir les dangers évidents, et il est facile de les abuser pour les entraîner dans des pièges.

RENCONTRES DE GROUPE

Les squelettes sont souvent au service de puissants maîtres morts-vivants, mais des êtres vivants peuvent eux aussi créer et contrôler de tels monstres.

Rencontre de niveau 3 (750 px)

- ♦ 1 sorcier de bataille hobgobelin (contrôleur de niveau 3)
- ♦ 2 soldats hobgobelins (soldats de niveau 3)
- ♦ 2 squelettes (soldats de niveau 3)

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)

- ♦ 2 squelettes embrasés (artilleurs de niveau 5)
- ♦ 2 squelettes d'esquilles (brutes de niveau 5)
- ♦ 1 glaive noir tieffelin (chasseur de niveau 7)

STRIGE

LES STRIGES SONT D'HORRIBLES VAMPIRES semblables à des chauves-souris qui rôdent dans les grottes et les ruines. Une strige isolée n'est qu'une vermine nuisible, mais on les rencontre rarement seules. Elles ont tendance à se rassembler en immenses nuées capables de vider un humain adulte de son sang en quelques minutes.

Strige

Chasseur niveau 1

Bête naturelle de taille P

100 px

Initiative +7

Sens Perception +0, vision dans le noir

Pv 22 ; péril 11

CA 15 ; Vigueur 12, Réflexes 13, Volonté 10 ; cf. aussi morsure

VD 2, vol 6 (stationnaire)

⬇ Morsure (simple ; à volonté)

+6 contre CA ; 1d4 dégâts, puis la cible est étreinte (jusqu'à évasion) et subit 5 dégâts continus jusqu'à ce qu'elle se dégage. Une strige s'agrippant ainsi n'effectue pas de jets d'attaque tant qu'elle étreint sa proie et bénéficie d'un bonus de +5 à la CA et en Réflexes.

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +8

For 8 (-1)

Dex 16 (+3)

Sag 10 (+0)

Con 10 (+0)

Int 1 (-5)

Cha 4 (-3)

Strige sanguinaire

Chasseur niveau 7

Bête naturelle de taille P

300 px

Initiative +10

Sens Perception +3, vision dans le noir

Pv 60 ; péril 30

CA 21 ; Vigueur 17, Réflexes 19, Volonté 16 ; cf. aussi morsure

VD 2, vol 6 (stationnaire)

⬇ Morsure (simple ; à volonté)

+12 contre CA ; 1d6 dégâts, puis la cible est étreinte (jusqu'à évasion) et subit 10 dégâts continus jusqu'à ce qu'elle se dégage. Une strige sanguinaire s'agrippant ainsi n'effectue pas de jets d'attaque tant qu'elle étreint sa proie et bénéficie d'un bonus de +5 à la CA et en Réflexes.

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +11

For 10 (+3)

Dex 16 (+6)

Sag 10 (+3)

Con 12 (+4)

Int 1 (-2)

Cha 4 (+0)

TACTIQUE DE LA STRIGE ET DE LA STRIGE SANGUINAIRE

Ces créatures s'accrochent à leur proie et se repaissent de son sang jusqu'à ce qu'elles soient en péril ou que ladite proie tombe à 0 point de vie (ou moins), puis elles s'enfuient.

Nuée de striges

Brute niveau 12

Bête naturelle (nuée) de taille M

700 px

Initiative +9

Sens Perception +6, vision dans le noir

Attaque de nuée aura 1 ; la nuée de striges effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.

Pv 141 ; péril 70

CA 24 ; Vigueur 21, Réflexes 24, Volonté 23

Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; Vulnérabilités 10 contre les attaques de proximité et de zone

VD 2, vol 6 (stationnaire)

⬇ Nuée vampirique (simple ; à volonté)

+15 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné

Langues -

Compétences Discrétion +14

For 8 (+5)

Dex 16 (+9)

Sag 10 (+6)

Con 11 (+6)

Int 1 (+1)

Cha 4 (+3)



TACTIQUE DE LA NUÉE DE STRIGES

Les nuées de striges sont à l'origine du vieux dicton nain : « Je n'ai pas besoin de distancer les striges : il suffit que je te distance, toi. » Une nuée affamée peut traquer sa proie sur des kilomètres si besoin est.

CONNAISSANCE DES STRIGES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les striges sont de pernicieux prédateurs qui se nourrissent du sang de leurs victimes. Elles font leur nid dans des grottes, des troncs creux ou sous les fondations des bâtiments : des lieux sombres et lugubres avec un accès facile au grand air et aux proies potentielles.

RENCONTRES DE GROUPE

Les striges sont souvent attirées vers les combats par l'odeur du sang, attaquant sans distinction toute créature blessée.

Les kobolds et les gobelins capturent parfois de tels monstres dont ils se servent pour créer des pièges insidieux.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)

♦ 2 striges sanguinaires (chasseurs de niveau 7)

♦ 2 otyughs (soldats de niveau 7)

♦ 1 nuée d'araignées filsang (soldat de niveau 7)

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)

♦ 3 nuées de striges (brutes de niveau 12)

♦ 2 golems de chair (brutes d'élite de niveau 12)

LE SYLVANIEN A TOUT L'AIR D'UN ARBRE ANIMÉ dont le tronc arbore une sorte de visage humanoïde. Ceci dit, on le prend aisément pour un arbre parfaitement ordinaire quand il ne bouge pas.

Les sylvaniens se considèrent comme les gardiens de leur forêt. Certains se heurtent violemment aux intrus, alors que d'autres combattent simplement ceux qui coupent ou brûlent les arbres.

Sylvanien noire-racine : ce sylvanien ressemble à un arbre mort. Ses feuilles brunes et recroquevillées pendent à des branches squelettiques. Son écorce et ses racines sont noires, et ses yeux parfaitement dénués de vie.

CONNAISSANCE DES SYLVANIENS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Nature DD 20 : les sylvaniens se montrent généralement bienveillants avec les gens qui respectent la nature.

Religion DD 25 : le sylvanien noire-racine est un mort-vivant. Les forêts hantées par ce genre de monstres sont le plus souvent lugubres et envahies de morts-vivants.

RENCONTRES DE GROUPE

Elfes, dryades, satyres et autres fées s'allient régulièrement avec les sylvaniens pour les aider à défendre la forêt. Les sylvaniens noirs-racines sont quant à eux souvent accompagnés de morts-vivants.

Rencontre de niveau 19 (12 000 px)

- ♦ 1 sylvanien noire-racine (soldat d'élite de niveau 19)
- ♦ 2 nécrophages exterminateurs (brutes de niveau 18)
- ♦ 2 âmes-en-peine spadassines (chasseurs de niveau 17)



Sylvanien

Contrôleur d'élite niveau 16

Créature magique féerique (plante) de taille TG

2 800 px

Initiative +9

Sens Perception +15 ; vision nocturne

Racines griffeuses aura 3 ; les ennemis non volants traitent la zone de l'aura comme un terrain difficile.

Pv 316 ; péril 158

CA 32 ; Vigueur 32, Réflexes 27, Volonté 32

Vulnérabilités feu (un sylvanien subit 5 dégâts de feu continus [sauvegarde annule] quand du feu lui inflige des dégâts).

Jets de sauvegarde +2

VD 8 (déplacement forestier)

Points d'action 1

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +21 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts.

✱ **Forêt éveillée** (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ **périmètre**

Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; les arbres prennent vie et attaquent les ennemis du sylvanien situés dans le périmètre ; +21 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts. Le sylvanien effectue de nouveaux jets d'attaque quand il maintient le périmètre.

⚡ **Démarche sismique** (simple ; rencontre)

Explosion de proximité 2 ; +19 contre Vigueur ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre si elle est de taille M ou inférieure. Échec : demi-dégâts, et la cible ne se retrouve pas à terre.

Alignement non aligné

Langues elfique

Compétences Discrétion +14, Nature +20

For 24 (+15)

Dex 12 (+9)

Sag 24 (+15)

Con 22 (+14)

Int 14 (+10)

Cha 12 (+9)

TACTIQUE DU SYLVANIEN

Le sylvanien use de *forêt éveillée* au début du combat et entreprend une action mineure à chaque round suivant pour maintenir son pouvoir. Pendant ce temps, il effectue des attaques de coup. S'il est entouré par plusieurs combattant au corps à corps, il a recours à *démarche sismique*.

Sylvanien noire-racine

Soldat d'élite niveau 19

Créature magique féerique (mort-vivant, plante) de taille TG

4 800 px

Initiative +13

Sens Perception +13 ; vision nocturne

Aura de noire-racine (guérison, nécrotique) aura 2 ; les ennemis pris dans l'aura au début de leur tour de jeu subissent 10 dégâts nécrotiques ; les alliés morts-vivants pris dans l'aura au début de leur tour de jeu regagnent quant à eux 10 points de vie.

Pv 368 ; péril 184

CA 36 ; Vigueur 34, Réflexes 29, Volonté 32

Vulnérabilités feu (un sylvanien noire-racine subit 5 dégâts de feu continus [sauvegarde annule] quand du feu lui inflige des dégâts).

Jets de sauvegarde +2

VD 6 (déplacement forestier)

Points d'action 1

⊕ **Coup** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**

Allonge 3 ; +25 contre CA ; 1d12 + 8 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

⊕ **Racines d'enchevêtrement** (mineure ; à volonté)

Allonge 4 ; +23 contre Réflexes ; la cible se retrouve à terre et est maîtrisée (sauvegarde annule). Si le sylvanien noire-racine se déplace, glisse ou est poussé à plus de 4 cases de la cible, cette dernière n'est plus maîtrisée.

Alignement non aligné

Langues elfique

Compétences Discrétion +16, Nature +18

For 27 (+17)

Dex 14 (+11)

Sag 18 (+13)

Con 24 (+16)

Int 16 (+12)

Cha 22 (+15)

TACTIQUE DU SYLVANIEN NOIRE-RACINE

Le sylvanien noire-racine utilise *racines d'enchevêtrement* jusqu'à trois fois par round. Il effectue ensuite des attaques de coup contre les créatures maîtrisées.

TÉNÉBREUX

LES TÉNÉBREUX SONT DES CRÉATURES HAINEUSES composées d'ombre pure, qui répandent souffrance et mort sur leur passage. On les trouve normalement dans les profondeurs de la Gisombre, mais il leur arrive d'arpenter le monde physique lors des nuits impies ou de rôder près de sites où des actes maléfiques ont été perpétrés.

Ténébreux		Brute d'élite niveau 20
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille G		5 600 px
Initiative +15	Sens Perception +14, vision dans le noir	
Frissons du néant (froid, nécrotique) aura 5 ; les ennemis qui débutent leur tour de jeu dans l'aura subissent 5 dégâts de froid et nécrotiques.		
Pv 464 ; péril 232		
CA 34 ; Vigueur 32, Réflexes 30, Volonté 32		
Immunités maladie, poison ; Résistances froid 20, nécrotique 20 ; Vulnérabilités radiant 20		
Jets de sauvegarde +2		
VD 8		
Points d'action 1		
⊕ Coup (simple ; à volonté) ♦ froid, nécrotique		
Allonge 2 ; +23 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts plus 2d8 dégâts de froid et nécrotiques.		
✂ Doigt de mort (simple ; rencontre) ♦ nécrotique, regard		
Distance 5 ; n'affecte qu'une cible en péril ; +21 contre Vigueur ; la cible tombe à 0 point de vie. La résistance aux dégâts nécrotiques ne s'applique pas à ce pouvoir.		
◀ Regard du néant (mineure 1/round ; à volonté) ♦ nécrotique, regard		
Décharge de proximité 5 ; +21 contre Volonté ; 1d8 + 7 dégâts nécrotiques, puis la cible est poussée de 4 cases et subit un malus de -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).		
Alignement mauvais		Langues commun, télépathie 20
Compétences Discrétion +20		
For 24 (+17)	Dex 20 (+15)	Sag 18 (+14)
Con 22 (+16)	Int 17 (+13)	Cha 24 (+17)

TACTIQUE DU TÉNÉBREUX

Le ténébreux se jette dans la mêlée, portant des attaques de coup et utilisant *regard du néant* à chaque round tout en comptant sur son aura de *frisson du néant* pour saper l'énergie vitale de ses ennemis. Il utilise *doigt de mort* la première fois qu'un adversaire est en péril et dépense un point d'action durant le même round pour effectuer une attaque de coup.

CONNAISSANCE DES TÉNÉBREUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les ténébreux sont les ombres de mortels mauvais à la volonté de fer qui sont décédés et ont refusé de passer de la Gisombre au repos éternel. Seules l'incroyable volonté et la malveillance très ancienne de ces âmes depuis longtemps défunes maintiennent la forme matérielle des ténébreux.

DD 25 : un ténébreux exsude une aura mortelle et glaciale qui blesse les créatures vivantes et peut canaliser les sombres et froides énergies de la Gisombre à travers ses attaques. Il comprend le commun, mais utilise la télépathie pour communiquer.

DD 30 : un ténébreux peut transformer un humanoïde qu'il a tué en bodak au moyen d'un rituel occulte qui ne fonctionne que s'il est lancé en Gisombre par une de ces créatures. Seuls les ténébreux peuvent pervertir les énergies du néant issues de la Gisombre pour créer de telles horreurs.

RENCONTRES DE GROUPE

La plupart des ténébreux n'ont aucun maître en dehors d'un des leurs, plus puissant, et ils créent des bodaks pour les servir.

Rencontre de niveau 20 (13 600 px)

- ♦ 1 ténébreux (brute d'élite de niveau 20)
- ♦ 4 bodaks massacreurs (soldats de niveau 18)

Rencontre de niveau 22 (21 250 px)

- ♦ 1 ténébreux (brute d'élite de niveau 20)
- ♦ 1 fantôme tourmenteur (contrôleur de niveau 21)
- ♦ 3 géants de la mort (brutes de niveau 22)



TERTRE ERRANT

CE CARNIVORE

NOMADE CAPTURE SES proies entre ses gros bras fibreux comme du cordage et les piège dans la masse de son corps souillé, où des milliers de petites racines viennent lui transpercer les chairs.

CONNAISSANCE DES TERTRES ERRANTS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les tertres errants hantent les marécages. L'espèce la plus courante enserre sa proie et l'écrase avec ses appendices qui ressemblent à de grosses racines.

DD 20 : l'électricité soigne ces monstres. Les tertres tempétueux sont une espèce qui emmagasine de l'électricité dans le corps et peut la décharger via ses appendices.

RENCONTRES DE GROUPE

Les tertres errants tombent parfois sous l'influence de créatures féériques ou de monstres végétaux plus intelligents.

Rencontre de niveau 9 (1 900 px)

- ◆ 1 tertre errant (brute de niveau 9)
- ◆ 1 horreur grimpante magefielon (artilleur de niveau 7)
- ◆ 2 horreurs grimpantes (contrôleurs de niveau 5)
- ◆ 2 dryades (francs-tireurs de niveau 9)

Tertre errant	Brute niveau 9
Animé naturel (plante) de taille G	400 px
Initiative +5	Sens Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 120 ; péril 60	
Régénération 5	
CA 21 ; Vigueur 23, Réflexes 18, Volonté 17	
Immunités électricité ; cf. aussi affinité à l'électricité	
VD 4 (déplacement marécageux)	
⊕ Appendices (simple ; à volonté)	
Allonge 2 ; +12 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.	
⊕ Double attaque enveloppante (simple ; à volonté) ◆ guérison	
Le tertre errant effectue deux attaques de base. Si les deux attaques touchent une même cible de taille M ou inférieure, il effectue une attaque secondaire contre celle-ci.	
Attaque secondaire : +12 contre Vigueur ; la cible est tirée dans l'espace du tertre errant et maîtrisée (sauvegarde annule).	
Tant qu'elle est maîtrisée, aucune créature n'a de ligne de mire ou de ligne d'effet avec la cible. À chaque round, au début du tour de jeu du tertre errant, la cible enveloppée subit 10 dégâts et le monstre récupère 10 points de vie. Le tertre errant peut envelopper jusqu'à deux créatures à la fois. Lorsque la cible se sauvegarde, elle réapparaît dans une case de son choix adjacente au tertre errant.	
Affinité à l'électricité (réaction immédiate, quand le tertre est touché par une attaque d'électricité ; à volonté) ◆ guérison	
Le tertre errant récupère 10 points de vie.	
Alignement non aligné	Langues -
Compétences Discrétion +10	
For 22 (+10)	Dex 12 (+5) Sag 10 (+4)
Con 20 (+9)	Int 5 (+1) Cha 10 (+4)



TERTRE ERRANT

TACTIQUE DU TERTRE ERRANT

Le tertre errant s'efforce d'envelopper ses ennemis pour les dévorer.

Tertre tempétueux	Contrôleur d'élite niveau 11
Animé naturel (plante) de taille G	1 200 px
Initiative +4	Sens Perception +6 ; vision dans le noir
Aura électrique (électricité) aura 2 ; les ennemis qui pénètrent dans l'aura ou y débutent leur tour de jeu subissent 5 dégâts d'électricité.	
Pv 238 ; péril 119	
Régénération 10	
CA 25 ; Vigueur 25, Réflexes 18, Volonté 20	
Immunités électricité ; cf. aussi affinité à l'électricité	
Jets de sauvegarde +2	
VD 8 (déplacement marécageux)	
Points d'action 1	
⊕ Appendices (simple ; à volonté) ◆ électricité	
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts plus 1d8 dégâts d'électricité. Lorsqu'il est en péril, le tertre tempétueux inflige 5 dégâts d'électricité supplémentaires.	
⊕ Double attaque (simple ; à volonté) ◆ électricité	
Le tertre tempétueux effectue deux attaques de base.	
⚡ Décharge électrique (simple ; rencontre) ◆ électricité	
Décharge de proximité 3 ; +14 contre Réflexes ; 3d8 + 6 dégâts d'électricité. Échec : demi-dégâts.	
Affinité à l'électricité (réaction immédiate, quand le tertre est touché par une attaque d'électricité ; à volonté) ◆ guérison	
Le tertre tempétueux récupère 10 points de vie. Il ne peut pas s'attaquer lui-même pour récupérer ainsi des points de vie.	
Alignement non aligné	Langues -
Compétences Discrétion +9	
For 20 (+10)	Dex 8 (+4) Sag 12 (+6)
Con 23 (+11)	Int 5 (+2) Cha 7 (+3)

TACTIQUE DU TERTRE TEMPÉTUEUX

Un tertre tempétueux utilise *double attaque* pour déchiqueter ses ennemis et dépense son point d'action pour libérer une *décharge électrique* lorsqu'il peut prendre deux ou trois adversaires dans l'aire d'effet de ce pouvoir.

TIEFFELIN

JADIS, LES TIEFFELINS ÉTAIENT HUMAINS, mais ils doivent leur héritage infernal à un pacte diabolique conclu il y a bien longtemps. Coupés de l'humanité par les ambitions fanatiques de leurs ancêtres, ce sont bien souvent des opportunistes hardis et indépendants.

Hérétique tieffelin

Artilleur niveau 6

Humanoïde naturel de taille M

250 px

Initiative +8

Sens Perception +6 ; vision nocturne

Pv 60 ; péril 30

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 18

Résistances feu 11

VD 6

④ **Dague** (simple ; à volonté) ♦ arme

+10 contre CA (+11 contre une cible en péril) ; 1d4 + 2 dégâts.

⑤ **Projectile enflammé** (simple ; à volonté) ♦ feu

Distance 10 ; +9 contre Réflexes (+10 contre une cible en péril) ; 1d8 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⑥ **Malédiction du serpent** (simple ; rencontre) ♦ illusion, psychique

Distance 10 ; des serpents illusoire apparaissent et attaquent la cible ; +9 contre Volonté (+10 contre une cible en péril) ; 1d6 + 5 dégâts psychiques, et 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Cape d'évasion (réaction immédiate quand l'hérétique tieffelin est touché par une attaque de corps à corps ; à volonté) ♦ téléportation
L'hérétique tieffelin se téléporte de 5 cases.

Courroux infernal (mineure ; rencontre)

L'hérétique tieffelin bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque contre un ennemi qui l'a touché depuis son dernier tour de jeu. Si l'attaque touche et inflige des dégâts, l'hérétique tieffelin inflige 5 dégâts supplémentaires.

Alignement au choix

Langues commun

Compétences Bluff +15, Discrétion +15, Intuition +11

For 15 (+5)

Dex 20 (+8)

Sag 16 (+6)

Con 18 (+7)

Int 13 (+4)

Cha 20 (+8)

Équipement dague

TACTIQUE DE L'HÉRÉTIQUE TIEFFELIN

L'hérétique tieffelin vise un adversaire puissant avec *malédiction du serpent*, puis jette *projectile enflammé* round après round. Il évite le corps à corps en recourant à *cape d'évasion*.

CONNAISSANCE DES TIEFFELINS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Histoire.

DD 15 : les nobles du vieil empire de Bael Turath nouèrent des pactes avec des diables en échange de pouvoir pour combattre leurs ennemis et dominer le monde. Ces pactes corrompirent non seulement les aristocrates, mais également leurs descendants. C'est de cet accord qu'est née la race tieffeline.

RENCONTRES DE GROUPE

Les tieffelins sont susceptibles de s'associer à n'importe qui, mais ils font rarement confiance à leurs prétendus alliés.

Rencontre de niveau 8 (1 650 px)

- ♦ 1 hérétique tieffelin (artilleur de niveau 6)
- ♦ 1 glaive noir tieffelin (chasseur de niveau 7)
- ♦ 2 bretteurs infernaux cambions (brutes de niveau 8)
- ♦ 1 succube (contrôleur de niveau 9)



Glaive noir tieffelin

Chasseur niveau 7

Humanoïde naturel de taille M

300 px

Initiative +12

Sens Perception +5 ; vision nocturne

Pv 64 ; péril 32

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 19, Volonté 17

Résistances feu 12

VD 6 ; cf. aussi *cape de furtivité*

④ **Épée courte empoisonnée** (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+12 contre CA (+13 contre une cible en péril) ; 1d6 + 5 dégâts, et le glaive noir tieffelin effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +10 contre Vigueur ; 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Cape de furtivité (mouvement ; recharge [1]) ♦ téléportation

Le glaive noir tieffelin se téléporte de 5 cases et devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Courroux infernal (mineure ; rencontre)

Le glaive noir tieffelin bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 au prochain jet d'attaque contre un ennemi qui l'a touché depuis son dernier tour de jeu. Si l'attaque touche et inflige des dégâts, le glaive noir tieffelin inflige 3 dégâts supplémentaires.

Alignement au choix

Langues commun

Compétences Bluff +13, Discrétion +15

For 13 (+4)

Dex 20 (+8)

Sag 14 (+5)

Con 16 (+6)

Int 13 (+4)

Cha 16 (+6)

Équipement armure de cuir, épée courte empoisonnée

TACTIQUE DU GLAIVE NOIR TIEFFELIN

Le glaive noir tieffelin reste caché assez longtemps pour enduire son arme de venin infernal. Il se sert de *cape de furtivité* pour jouir d'un avantage de combat au moment opportun.

HABITANTS AVEUGLES DE L'OUTRETERRE, les torves servent souvent de pions pour des monstres plus puissants. Ils s'appuient sur leur vision aveugle pour percevoir leur environnement. Ce sont des créatures cruelles et sauvages.

Sbire torve

Sbire niveau 14

Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 250 px

Initiative +6 Sens Perception +7 ; vision aveugle 10

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

Immunités regard

CA 24 ; Vigueur 24, Réflexes 23, Volonté 23

VD 6

⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

+17 contre CA ; 7 dégâts (9 dégâts contre une cible en péril).

Alignement mauvais Langues commun, profond

For 17 (+8) Dex 12 (+6) Sag 15 (+7)

Con 14 (+7) Int 7 (+3) Cha 9 (+4)

Équipement grande hache

Serviteur torve

Sbire niveau 22

Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 1 038 px

Initiative +9 Sens Perception +10 ; vision aveugle 10

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

Immunités regard

CA 35 ; Vigueur 32, Réflexes 30, Volonté 30

VD 6

⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

+25 contre CA ; 9 dégâts (12 dégâts contre une cible en péril).

Alignement mauvais Langues commun, profond

For 17 (+11) Dex 12 (+9) Sag 15 (+10)

Con 14 (+10) Int 7 (+6) Cha 9 (+7)

Équipement grande hache



Traquenardier torve

Franç-tireur niveau 11

Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 600 px

Initiative +9 Sens Perception +7 ; vision aveugle 10

Pv 110 ; péril 55 ; cf. aussi *décalage offensif*

CA 26 ; Vigueur 25, Réflexes 23, Volonté 23

Immunités regard

VD 6

⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

+16 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts (critique 2d12 + 17).

⊕ *Décalage offensif* (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace dans un rayon de 2 cases du traquenardier torve et attaque un de ses alliés ; se recharge quand le torve est en péril pour la première fois)

Le traquenardier torve se décale et effectue une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi.

Alignement mauvais Langues commun, profond

Compétences Athlétisme +15, Endurance +12

For 20 (+10) Dex 14 (+7) Sag 15 (+7)

Con 14 (+7) Int 9 (+4) Cha 9 (+4)

Équipement grande hache

Berserker torve

Brute niveau 13

Humanoïde naturel (aveugle) de taille M 800 px

Initiative +7 Sens Perception +8 ; vision aveugle 10

Pv 156 ; péril 78

CA 25 ; Vigueur 27, Réflexes 22, Volonté 23

Immunités regard

VD 6

⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

+16 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts (critique 2d12 + 18).

⊕ *Attaque en puissance* (simple ; à volonté) ♦ arme

Grande hache nécessaire ; +14 contre CA ; 1d12 + 12 dégâts (critique 2d12 + 24).

⊕ *Attaque frénétique* (simple ; à volonté) ♦ arme

Le berserker torve effectue deux attaques de grande hache contre un ennemi en péril.

Rage torve

Quand le berserker torve met un ennemi en péril, il gagne 10 points de vie temporaires.

Alignement mauvais Langues commun, profond

Compétences Athlétisme +17, Endurance +14

For 22 (+12) Dex 12 (+7) Sag 15 (+8)

Con 16 (+9) Int 7 (+4) Cha 9 (+5)

Équipement grande hache

TACTIQUE DES TORVES

Comme les torves ne sont pas très malins, ils se contentent de se battre à la dure. Les sbires s'agglutinent autour de l'ennemi le plus proche, tandis que les traquenardiens et les berserkers préfèrent se battre à un contre un.

CONNAISSANCE DES TORVES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les torves sont des brutes tueuses qui aiment la viande fraîche et crue, de préférence humaine. Leur race a perdu ses yeux il y a longtemps, et ils s'appuient sur leur vision aveugle pour détecter les ennemis.

RENCONTRES DE GROUPE

On rencontre habituellement les torves en petites meutes. Ils sont parfois dirigés par des méduses ou des flagelleurs mentaux.

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)

♦ 2 berserkers torves (brutes de niveau 13)

♦ 2 porte-crocs (soldats de niveau 13)

♦ 1 infiltrateur flagelleur mental (chasseur de niveau 14)

TROGLODYTE

LES TROGLODYTES SONT DES SAUVAGES SOUTERRAINS qui descendent selon toute vraisemblance de reptiles primitifs. Ils lancent des raids contre le monde de la surface lorsque la nourriture se fait rare en Outreterre. De plus, ils secrètent un musc très nauséabond qui devient rapidement insupportable dans les espaces confinés.

Homme d'armes troglodyte	Sbire niveau 12
Humanoïde naturel (reptile) de taille G	175 px
Initiative +6	Sens Perception +5 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
CA 25 ; Vigueur 25, Réflexes 22, Volonté 21	
VD 5	
⚔️ Gourdin (simple ; à volonté) ♦ arme	
+15 contre CA ; 7 dégâts.	
Alignement chaotique mauvais	Langues draconique
Compétences Athlétisme +14, Endurance +13	
For 18 (+9)	Dex 12 (+6) Sag 11 (+5)
Con 16 (+8)	Int 6 (+3) Cha 8 (+4)
Équipement bouclier léger, gourdin	

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES TROGLODYTE

L'homme d'armes troglodyte frappe ses ennemis à l'aide de son gourdin et compte sur l'horrible puanteur qu'il dégage pour les déstabiliser.

Mutilateur troglodyte	Soldat niveau 6
Humanoïde naturel (reptile) de taille M	250 px
Initiative +6	Sens Perception +5 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.	
Pv 74 ; péril 37	
CA 22 ; Vigueur 21, Réflexes 18, Volonté 19	
VD 5	
⚔️ Massue (simple ; à volonté) ♦ arme	
+12 contre CA ; 2d4 + 4 dégâts, et la cible est marqué jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mutilateur troglodyte.	
⚔️ Griffes (simple ; à volonté)	
+10 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.	
⚔️ Morsure (mineure 1/round ; à volonté)	
Avantage de combat nécessaire ; +10 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts, et les soins visant la cible sont réduits de moitié jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mutilateur troglodyte.	
➤ Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme	
Distance 10/20 ; +12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
Alignement chaotique mauvais	Langues draconique
Compétences Athlétisme +12, Endurance +12	
For 18 (+7)	Dex 12 (+4) Sag 15 (+5)
Con 18 (+7)	Int 6 (+1) Cha 8 (+2)
Équipement massue, 2 javelines	

TACTIQUE DU MUTILATEUR TROGLODYTE

Le mutilateur troglodyte bat ses adversaires à mort à l'aide de sa massue en pierre et tente de les prendre en tenaille afin d'effectuer des attaques de morsure.

Empaleur troglodyte	Artilleur niveau 7
Humanoïde naturel (reptile) de taille M	300 px
Initiative +5	Sens Perception +9 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.	
Pv 69 ; péril 34	
CA 22 ; Vigueur 22, Réflexes 19, Volonté 18	
VD 5	
⚔️ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme	
+11 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.	
⚔️ Griffes (simple ; à volonté)	
+9 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.	
➤ Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme	
Distance 10/20 ; +12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
➤ Tir empalant (simple ; recharge [🎯] [🎯] [🎯] [🎯]) ♦ arme	
Javeline nécessaire ; distance 10 ; +12 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et l'empaleur troglodyte effectue une attaque secondaire contre la même cible. <i>Attaque secondaire</i> : +10 contre Vigueur ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).	
Alignement chaotique mauvais	Langues draconique
Compétences Athlétisme +12, Endurance +13	
For 19 (+7)	Dex 14 (+5) Sag 13 (+4)
Con 21 (+8)	Int 7 (+1) Cha 9 (+2)
Équipement lance, carquois de 6 javelines	

TACTIQUE DE L'EMPALEUR TROGLODYTE

L'empaleur troglodyte se tient à l'écart du combat et arrose l'ennemi de javelines, utilisant *tir empalant* aussi souvent que possible. S'il est à court de javelines, ou si des ennemis arrivent au contact, il brandit sa lance.

Imprécateur troglodyte	Contrôleur (meneur) niveau 8
Humanoïde naturel (reptile) de taille M	350 px
Initiative +5	Sens Perception +13 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.	
Pv 93 ; péril 46	
CA 23 ; Vigueur 22, Réflexes 17, Volonté 22	
VD 5	
⚔️ Bâton (simple ; à volonté) ♦ arme	
+12 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.	
⚔️ Griffes (simple ; à volonté)	
+10 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts.	
➤ Rayon empoisonné (simple ; à volonté) ♦ poison	
Distance 10 ; +11 contre Vigueur ; 1d6 + 5 dégâts de poison, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).	
➤ Malédiction caverneuse (simple ; recharge [🎯] [🎯] [🎯] [🎯])	
♦ nécrotique	
Distance 5 ; +11 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).	
⚡ Faveur des tunnels (mineure 1/round ; recharge [🎯] [🎯] [🎯])	
Explosion de proximité 10 ; tous les alliés pris dans l'explosion bénéficient de +5 en VD jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'imprécateur troglodyte.	
⚡ Chant du renouveau (simple ; rencontre) ♦ guérison	
Explosion de proximité 5 ; tous les alliés en péril pris dans l'explosion regagnent 15 points de vie.	
Alignement chaotique mauvais	Langues draconique
Compétences Endurance +14, Exploration +13, Religion +9	
For 15 (+6)	Dex 12 (+5) Sag 18 (+8)
Con 21 (+9)	Int 10 (+4) Cha 14 (+6)
Équipement robe, bâton, masque en forme de crâne	

TACTIQUE DE L'IMPRÉCATEUR TROGLODYTE

L'imprécateur troglodyte utilise *faveur des tunnels* pour augmenter la VD de ses alliés tout en visant ses ennemis à l'aide de *rayon empoisonné* et *malédiction caverneuse*. Il se tient à distance et attend que plusieurs de ses camarades soient en péril avant de recourir à *chant du renouveau*.

CONNAISSANCE DES TROGLODYTES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration ou de Nature.

DD 15 : les troglodytes sont des humanoïdes reptiliens trapus et mal embouchés connus pour la puanteur qu'ils dégagent. Diverses races de premier plan de l'Outreterre, comme les drows et les flagelleurs mentaux, les asservissent bien souvent pour en faire la chair à canon de leurs armées.

Les troglodytes vivent au sein de terriers souterrains, se rassemblant en tribus pouvant compter jusqu'à trente adultes. Quand des tribus rivales se croisent, c'est généralement la guerre. Ces affrontements se soldent habituellement par la disparition de l'un des camps ou la fusion des deux tribus meurtries sous l'autorité d'un chef charismatique. Les membres des deux sexes se livrent aux opérations de pillage et de guerre.

DD 20 : les troglodytes pondent des œufs dans les cavernes humides. Sur la centaine de ces œufs, quelques douzaines seulement éclosent et survivront jusqu'à l'âge adulte. À noter qu'un troglodyte est adulte à 2 ans.

Les troglodytes ont un minimum de culture et de technologie. Ils ne s'encombrent pas d'esclaves, car les prisonniers sont rapidement dévorés ou sacrifiés.

DD 25 : les troglodytes vénèrent un large éventail de divinités répugnantes, plus particulièrement Torog, le Roi Rampant. Ils s'efforcent de s'attirer les faveurs des dieux en torturant leurs prisonniers lors de rites qui peuvent durer des heures. Les troglodytes aiment avant tout sacrifier des êtres doués d'intelligence et de courageux ennemis. Parfois, ils s'aventurent à la surface pour y trouver des victimes sacrificielles.

RENCONTRES DE GROUPE

Les groupes de pillards troglodytes incluent généralement un ou deux drakes, et il n'est pas rare qu'une tribu serve un dragon, un naga, une prêtresse drow ou quelque autre créature puissante.

Rencontre de niveau 6 (1 300 px)

- ♦ 2 mutilateurs troglodytes (soldats de niveau 6)
- ♦ 2 empaleurs troglodytes (artilleurs de niveau 7)
- ♦ 1 drake enragé (brute de niveau 5)

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)

- ♦ 2 empaleurs troglodytes (artilleurs de niveau 7)
- ♦ 3 gricks (brutes de niveau 7)

Rencontre de niveau 8 (1 700 px)

- ♦ 3 mutilateurs troglodytes (soldats de niveau 6)
- ♦ 2 empaleurs troglodytes (artilleurs de niveau 7)
- ♦ 1 imprécateur troglodyte (contrôleur de niveau 8)

Rencontre de niveau 11 (3 200 px)

- ♦ 8 hommes d'armes troglodytes (sbires de niveau 12)
- ♦ 3 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11)



(De gauche à droite) empaleur troglodyte, imprécateur troglodyte et mutilateur troglodyte

UN TROLL MANGE TOUT CE QUI BOUGE, qu'il s'agisse de larves d'insectes ou d'humains ; si bien que chacun le craint en raison de son appétit, mais également pour sa finesse animale et ses remarquables pouvoirs de régénération.

Les trolls sont parfois formés pour servir au sein d'unités militaires. Doués de grandes facultés d'adaptation et très résistants, on les trouve sous à peu près toutes les latitudes du monde.

CONNAISSANCE DES TROLLS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les trolls chassent partout où évoluent des êtres vivants et ne se soucient guère de la taille ou du nombre de leurs proies. Ils se régénèrent rapidement, même lorsqu'ils sont « tués ». Du reste, ce pouvoir est tel que leurs membres tranchés finissent par repousser. En fait, seul le feu et l'acide sont en mesure de venir à bout d'un troll, ce qui explique qu'ils en ont une sainte horreur.

DD 20 : les trolls se déplacent en meutes, sans réel parcours migratoire. Ils voyagent donc jusqu'à ce qu'ils tombent sur un milieu riche en nourriture, ce qui leur permet de poser leurs valises pour un temps. Ils pillent ensuite la région jusqu'à épuiser les ressources. Quand des trolls s'installent près d'un avant-poste ou d'une communauté, le résultat est le même : ils chassent jusqu'à avoir dévoré la dernière créature vivante des environs.

Les trolls de guerre sont plus intelligents que les trolls communs, car on leur a appris à manier des armes, à porter une armure et à user d'un minimum de tactique. En règle générale, ils se rendent d'un champ de bataille à l'autre sous la forme de compagnies de mercenaires, louant leurs services au plus offrant. Toutefois, ils ne sont pas très fiables et n'hésitent pas à se retourner contre leur client si le camp adverse leur fait une proposition alléchante.

DD 25 : les trolls goinfres sont de voraces carnivores qui aiment s'empiffrer de proies humanoïdes. Un ou deux de ces monstres peuvent aisément balayer un village et dévorer tous ses habitants en l'espace d'une nuit.

Troll		Brute niveau 9
Humanoïde naturel de taille G		400 px
Initiative +7	Sens Perception +11	
Pv 100 ; péril 50 ; cf. aussi <i>guérison troll</i>		
Régénération 10 (si le troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)		
CA 20 ; Vigueur 21, Réflexes 18, Volonté 17		
VD 8		
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts ; cf. aussi <i>coup frénétique</i> .		
⊕ Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)		
Le troll effectue deux attaques de griffes.		
Guérison troll ⊕ guérison		
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 10 points de vie.		
Alignement chaotique mauvais		Langues géant
Compétences Athlétisme +15, Endurance +14		
For 22 (+10)	Dex 16 (+7)	Sag 14 (+6)
Con 20 (+9)	Int 5 (+1)	Cha 10 (+4)

TACTIQUE DU TROLL

Le troll se jette sur ses ennemis, comptant sur sa régénération pour rester en vie. Les trolls ne sont pas très brillants d'un point de vue purement intellectuel, si bien qu'ils tapent généralement sur l'adversaire qui vient de leur faire le plus de mal. Ils combattent jusqu'à la mort, sauf quand ils ont affaire à des ennemis armés d'acide et de flammes. Dans ce cas, ils tentent habituellement de s'enfuir dès lors qu'ils sont en péril.

Troll de guerre		Soldat niveau 14
Humanoïde naturel de taille G		1 000 px
Initiative +12	Sens Perception +15	
Pv 110 ; péril 55 ; cf. aussi <i>guérison troll</i>		
Régénération 10 (si le troll de guerre subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)		
CA 30 ; Vigueur 29, Réflexes 25, Volonté 25		
VD 7		
⊕ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ⊕ arme		
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du troll de guerre.		
⊕ Griffes (standard ; à volonté)		
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.		
⊕ Arc long (simple ; à volonté) ⊕ arme		
Distance 20/40 ; +20 contre CA ; 1d12 + 3 dégâts.		
⊕ Coup renversant (simple ; à volonté) ⊕ arme		
Épée à deux mains nécessaire ; décharge de proximité 2 ; +20 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.		
Poursuite sanguinaire (réaction immédiate, quand un ennemi en péril situé dans un rayon de 2 cases du troll de guerre se déplace ou se décale ; à volonté)		
Le troll de guerre se décale de 1 case en direction de l'ennemi.		
Allonge menaçante		
Le troll de guerre est capable d'effectuer des attaques d'opportunité contre les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).		
Guérison troll ⊕ guérison		
Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll de guerre à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 15 points de vie.		
Alignement chaotique mauvais		Langues géant
Compétences Athlétisme +17, Endurance +15		
For 24 (+14)	Dex 16 (+10)	Sag 16 (+10)
Con 20 (+12)	Int 10 (+7)	Cha 12 (+8)
Équipement harnois, épée à deux mains, arc long, carquois de 30 flèches		

TACTIQUE DU TROLL DE GUERRE

Les trolls de guerre prennent le contrôle du champ de bataille à l'aide de leur pouvoir de *coup renversant* et de leur allonge menaçante. Ils n'aiment pas céder du terrain et utilisent *poursuite sanguinaire* face aux ennemis qui tentent de se défilier. Enfin, ils n'effectuent d'attaques de griffes que si on les prive de leur épée.

Troll goinfre

Humanoïde naturel de taille TG

Brute d'élite niveau 20

5 600 px

Initiative +10

Sens Perception +16

Pv 360 ; péril 180

Régénération 15 (si le troll goinfre subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 32 ; Vigueur 38, Réflexes 30, Volonté 31

Jets de sauvegarde +2

VD 10

Points d'action 1

⚔ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +23 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts ; cf. aussi *frénésie sanguinaire*.

⚔ **Coup de revers** (mineure 1/round ; à volonté)

Allonge 3 ; +21 contre Réflexes ; 2d6 + 7 dégâts, puis la cible est poussée de 4 cases et se retrouve au sol ; cf. aussi *frénésie sanguinaire*.

Frénésie sanguinaire

Le troll goinfre bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis en péril.

Guérison troll ♦ **guérison**

Si une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu réduit les points de vie du troll goinfre à 0, ce dernier se relève à son tour de jeu suivant (au prix d'une action de mouvement) avec 20 points de vie.

Alignement chaotique mauvais

Langues géant

Compétences Athlétisme +22, Endurance +23

For 24 (+17)

Dex 10 (+10)

Sag 13 (+11)

Con 27 (+18)

Int 5 (+7)

Cha 7 (+8)

TACTIQUE DU TROLL GOINFRE

Le troll goinfre charge en direction de ses ennemis pour les lacérer de ses griffes et les jeter au sol au moyen de *coups de revers*.

RENCONTRES DE GROUPE

Un troll apparaît généralement en compagnie de congénères, mais il lui arrive de nouer de courtes alliances avec d'autres humanoïdes monstrueux, comme les ogres et les oni. De toutes les espèces existantes, le troll de guerre est le plus commun car il travaille pour les créatures qui veulent bien le payer.

Rencontre de niveau 9 (2 000 px)

♦ 3 trolls (brutes de niveau 9)

♦ 2 destrakhans (artilleurs de niveau 9)

Rencontre de niveau 16 (7 050 px)

♦ 2 trolls de guerre (soldats de niveau 14)

♦ 1 prêtresse drow (contrôleur de niveau 15)

♦ 1 maître d'armes drow (franc-tireur d'élite de niveau 13)

♦ 1 tormante (chasseur de niveau 14)

♦ 5 sbires torves (sbire de niveau 14)

Rencontre de niveau 19 (12 000 px)

♦ 1 troll goinfre (brute d'élite de niveau 20)

♦ 2 charognards rampants géants (contrôleur d'élite de niveau 17)



(De gauche à droite) troll, troll goinfre et troll de guerre

TYRANNŒIL

PEU DE MONSTRES SUSCITENT AUTANT DE TERREUR que l'épouvantable tyrannœil, un dictateur cupide dont les yeux pédonculés projettent de terribles rayons.

Tyrannœil incendiaire Artilleur d'élite niveau 13

Créature magique aberrante de taille G 1 600 px

Initiative +11 Sens Perception +15 ; vision à 360°, vision dans le noir

Regards du tyrannœil aura 5 ; quand un ennemi est pris dans l'aura au début de son tour de jeu et qu'il se situe dans la ligne de mire du monstre, il est victime d'un rayon oculaire tiré aléatoirement.

Pv 240 ; péril 102 ; cf. aussi explosion embrasée

CA 26 ; Vigueur 26, Réflexes 27, Volonté 28

Jets de sauvegarde +2

VD vol 6 (stationnaire)

Points d'action 1

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+18 contre CA ; 2d6 dégâts.

➤ Œil central (mineure ; à volonté)

Distance 8 ; +20 contre Volonté ; la cible acquiert une vulnérabilité au feu 10, et toute attaque qui lui inflige des dégâts de feu lui inflige aussi 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule les deux).

➤ Rayons oculaires (simple ; à volonté) ♦ cf. description

Le tyrannœil incendiaire peut utiliser jusqu'à deux rayons oculaires (choisis dans la liste ci-dessous), l'un d'eux devant obligatoirement être rayon de feu. Chaque pouvoir doit prendre pour cible une créature différente. L'utilisation de rayons oculaires ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

1-Rayon de feu (feu) : distance 8 ; +17 contre Réflexes ;

2d8 + 6 dégâts de feu.

2-Rayon télékinésique : distance 8 ; +17 contre Vigueur ;

le tyrannœil fait glisser la cible de 4 cases.

3-Rayon d'effroi (terreur) : distance 8 ; +17 contre Volonté ;

la cible s'éloigne du tyrannœil à sa VD en empruntant le chemin le plus sûr possible et subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

⚡ Explosion embrasée (libre, quand le tyrannœil incendiaire est en péril pour la première fois et à nouveau quand il tombe à 0 point de vie) ♦ feu

Explosion de proximité 2 ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts de feu.

Alignement mauvais

Langues profond

For 10 (+6)

Dex 20 (+11)

Sag 19 (+10)

Con 18 (+10)

Int 14 (+8)

Cha 23 (+12)

TACTIQUE DU TYRANNŒIL INCENDIAIRE

À chaque round, le tyrannœil incendiaire vise une créature avec son œil central suivi d'un rayon de feu. Il attaque une autre créature avec un deuxième rayon de feu ou un autre de ses rayons.

TACTIQUE DU SEIGNEUR TYRANNŒIL

Un seigneur tyrannœil s'efforce de rester assez proche pour utiliser regards du tyrannœil tout en flottant hors de portée des attaques de corps à corps. Une fois en péril, il utilise frénésie oculaire.

CONNAISSANCE DES TYRANNŒILS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Exploration.

DD 20 : les tyrannœils incendiaires sont moins égocentriques que les seigneurs tyrannœils et sont capables de collaborer les uns avec les autres. Ils servent souvent des maîtres tyrannœils plus puissants.

DD 25 : les seigneurs tyrannœils estiment être au sommet de la création et aiment régner sur les créatures « inférieures ». L'égo d'un tel monstre l'empêche de s'associer avec d'autres représentants de son espèce.

Seigneur tyrannœil

Artilleur solo niveau 19

Créature magique aberrante de taille G

12 000 px

Initiative +16 Sens Perception +17 ; vision à 360°, vision dans le noir
Regards du tyrannœil aura 5 ; quand un ennemi est pris dans l'aura au début de son tour de jeu et qu'il se situe dans la ligne de mire du monstre, il est victime d'un rayon oculaire tiré aléatoirement.

Pv 900 ; péril 450

CA 33 ; Vigueur 30, Réflexes 32, Volonté 34

Jets de sauvegarde +5

VD vol 4 (stationnaire)

Points d'action 2

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+24 contre CA ; 2d6 + 1 dégâts.

➤ Œil central (mineure ; à volonté)

Distance 20 ; +25 contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur tyrannœil.

➤ Rayons oculaires (simple ; à volonté) ♦ cf. description

Le seigneur tyrannœil peut utiliser jusqu'à deux rayons oculaires (choisis dans la liste ci-dessous), chacun devant prendre pour cible une créature différente. L'utilisation de rayons oculaires ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

1-Rayon brûlant (radiant) : distance 10 ; +22 contre Réflexes ; 2d8 + 9 dégâts radiants.

2-Rayon desséchant (nécrotique) : distance 10 ; +22 contre Vigueur ; 1d8 + 9 dégâts, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

3-Rayon soporifique (sommeil) : distance 10 ; +22 contre Volonté ; la cible tombe inconsciente (sauvegarde annule).

4-Rayon télékinésique : distance 10 ; +22 contre Vigueur ; le seigneur tyrannœil fait glisser la cible de 4 cases.

5-Rayon immobilisant : distance 10 ; +22 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

6-Rayon de confusion (charme) : distance 10 ; +22 contre Volonté ; la cible charge son allié le plus proche et effectue contre lui une attaque de base de corps à corps.

7-Rayon d'effroi (psychique, terreur) : distance 10 ; +22 contre Volonté ; 1d8 + 9 dégâts psychiques, et la cible s'éloigne du seigneur tyrannœil à sa VD en empruntant le chemin le plus sûr possible.

8-Rayon pétrifiant : distance 10 ; +22 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). Premier jet de sauvegarde raté : la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule). Second jet de sauvegarde raté : la cible est pétrifiée (pas de sauvegarde).

9-Rayon mortel (nécrotique) : distance 10 ; +22 contre Vigueur ; 1d8 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est hébétée si elle est en péril (sauvegarde annule). Premier jet de sauvegarde raté : la cible est hébétée et affaiblie (sauvegarde annule). Second jet de sauvegarde raté : la cible meurt.

10-Rayon désintégrant : distance 10 ; +22 contre Vigueur ; 2d10 + 9 dégâts, et 2d20 dégâts continus (sauvegarde annule).

Effet secondaire : 2d6 dégâts continus (sauvegarde annule).

➤ Frénésie oculaire (simple, utilisable quand le seigneur tyrannœil est en péril uniquement ; recharge [!]) ♦ cf. description

Identique à rayons oculaires, si ce n'est que le seigneur tyrannœil peut effectuer quatre attaques de rayon.

Alignement mauvais

Langues profond

For 12 (+10)

Dex 24 (+16)

Sag 17 (+12)

Con 20 (+14)

Int 22 (+15)

Cha 28 (+18)

RENCONTRES DE GROUPE

Les tyrannœils emploient toutes sortes de sbires et nouent des alliances avec d'autres monstres puissants. Les tyrannœils incendiaires préfèrent combattre à l'abri, derrière un groupe de brutes ou de soldats dociles.

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

♦ 1 tyrannœil incendiaire (artilleur d'élite de niveau 13)

♦ 3 géants des collines (brutes de niveau 13)



HI
MU
KA

VAGABOND POURRISSANT

PARFOIS APPELÉS LES ANGES DE LA DÉCOMPOSITION, les vagabonds pourrissants sont des morts-vivants ailés pleins de haine, dont le simple contact transmet une malédiction pourrissante.

Vagabond pourrissant		Soldat niveau 20
Humanoïde élémentaire (mort-vivant) de taille M		2 800 px
Initiative +18	Sens Perception +15	
Pv 193 ; péril 96		
CA 34 ; Vigueur 32, Réflexes 32, Volonté 31		
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10		
VD 6, vol 8 (maladroit)		
Ⓢ Griffes pourrissantes (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
+25 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts, puis la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du vagabond pourrissant et subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).		
Alignement chaotique mauvais		Langues abyssal
For 22 (+16)	Dex 22 (+16)	Sag 20 (+15)
Con 25 (+17)	Int 17 (+13)	Cha 17 (+13)

TACTIQUE DU VAGABOND POURRISSANT

Maladroit en vol, le vagabond pourrissant se pose généralement pour attaquer à coups de griffes. S'il est en mauvaise posture, il s'envole pour s'échapper et préparer sa vengeance contre ceux qui l'ont vaincu.



Frondeur pourrissant		Artilleur niveau 22
Humanoïde élémentaire (mort-vivant) de taille M		4 150 px
Initiative +18	Sens Perception +21	
Pv 165 ; péril 82		
CA 37 ; Vigueur 37, Réflexes 36, Volonté 34		
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10		
VD 6, vol 8 (maladroit)		
⊕ Griffes pourrissantes (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
+25 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts, et la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).		
⊗ Orbe de décomposition (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
Distance 10 ; +25 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts nécrotiques, puis la cible est affaiblie et subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule les deux).		
Alignement chaotique mauvais		Langues abyssal
For 20 (+16)	Dex 24 (+18)	Sag 20 (+16)
Con 27 (+19)	Int 17 (+14)	Cha 19 (+15)

TACTIQUE DU FRONDEUR POURRISSANT

Le frondeur pourrissant jette sur ses ennemis des globes fétides de matière en décomposition, espérant les affaiblir. Comme le vagabond pourrissant, il fuit si la bataille tourne à son désavantage.

CONNAISSANCE DES VAGABONDS POURRISSANT

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : les vagabonds pourrissants ressemblent un peu à des séraphins, mais sont loin d'être des anges. Leur contact fait pourrir la chair vivante.

DD 25 : il y a de cela bien longtemps, les dieux tentèrent de tuer le seigneur démon Orcus alors qu'il voyageait en dehors des Abysses. Ils envoyèrent une armée d'anges contre lui, mais Orcus finit par remporter la bataille, les tuant jusqu'au dernier. Quand il s'en retourna dans les Abysses, le seigneur démon des morts-vivants créa les premiers vagabonds et frondeurs pourrissants telles des parodies d'anges, et les envoya dans le monde physique pour semer le chaos dans la création des dieux.

DD 30 : si beaucoup de vagabonds pourrissants servent Orcus ou ses partisans, un grand nombre ont échappé au contrôle du seigneur démon. Ils ne sont animés que par leur

RENCONTRES DE GROUPE

Les vagabonds pourrissants joignent souvent leurs forces avec d'autres puissantes créatures mortes-vivantes ou des serviteurs d'Orcus.

Rencontre de niveau 21 (18 000 px)

- ♦ 2 vagabonds pourrissants (soldats de niveau 20)
- ♦ 1 hiérophante nécrophète (contrôleur d'élite de niveau 21)
- ♦ 3 nécrophages exterminateurs (brutes de niveau 18)

Rencontre de niveau 22 (19 000 px)

- ♦ 2 vagabonds pourrissants (soldats de niveau 20)
- ♦ 2 frondeurs pourrissants (artilleurs de niveau 22)
- ♦ 1 spectre du néant (chasseur de niveau 23)

ANIMÉS PAR UNE TERRIBLE MALÉDICTION et une soif insatiable de sang mortel, les vampires rêvent d'un monde dans lequel ils vivraient dans la décadence et le luxe, à la tête de royaumes de vivants dont l'existence n'aurait d'autre sens que de servir leurs sinistres appétits.

CONNAISSANCE DES VAMPIRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : contrairement aux croyances populaires, les vampires ne craignent ni l'eau vive ni l'ail, et n'ont pas besoin d'être invités pour rentrer dans une demeure. Les pieux en bois les blessent, certes, mais guère plus que n'importe quelle arme perforante. Les vampires n'ont pas d'ombre, pas plus qu'ils n'ont de reflet dans un miroir.

DD 20 : un seigneur vampire peut donner naissance à d'autres vampires par le biais d'un rituel (cf. encart *Sombre présent d'immortalité*). Celui qui mène le rituel le termine véritablement affaibli, si bien que les seigneurs vampires ne le pratiquent que rarement.

RENCONTRES DE GROUPE

Un seigneur vampire solitaire peut se retrouver à la tête d'une suite de vampiriens et d'autres morts-vivants.

Rencontre de niveau 12 (3 850 px)

- ◆ 1 seigneur vampire (franc-tireur d'élite de niveau 11)
- ◆ 1 commandant nécrophage (soldat de niveau 12)
- ◆ 3 nécrophages guerroyeurs (soldats de niveau 9)
- ◆ 6 traque-sang vampiriens (sbires de niveau 10)

SEIGNEUR VAMPIRE

LES SEIGNEURS VAMPIRES SONT DES MORTS-VIVANTS immortels qui ont troqué nombre des capacités qu'ils avaient de leur vivant contre de sinistres pouvoirs, notamment celui de créer des vampiriens.

« Seigneur vampire » est un archétype de monstre qu'il est possible d'appliquer aux PNJ. Reportez-vous au *Guide du Maître* pour plus de détails sur la création de nouveaux seigneurs vampires en vous basant sur cet archétype (cf. page 181).

LE CERCUEIL DU VAMPIRE

Chaque seigneur vampire et vampirien est lié à son cercueil, sa crypte ou son tombeau. Il doit y reposer au moins 6 heures quotidiennement, dont 4 au moins de jour. Un vampire qui n'a pas reçu de sépulture digne de ce nom doit quant à lui rester enfoui sous plus de trente centimètres de terre funéraire meuble ou au sein d'une caverne sombre, pendant le même laps de temps. Tout vampire qui ne respecte pas cette contrainte se retrouve à la moitié de ses points de vie normaux et affaibli, jusqu'à ce qu'il se repose comme il se doit.

Les vampires peuvent changer de cercueil ou de tombeau en se reposant trois fois de suite dans le nouveau.

Un vampire allongé dans son cercueil a le sommeil léger ; il peut effectuer des tests de Perception (assortis d'un malus de -5) pour entendre l'arrivée d'ennemis.

Seigneur vampire (voleur humain)
Chasseur d'élite niveau 11

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M
1 200 px

Initiative +12
Sens Perception +10 ; vision dans le noir

Pv 186 ; péril 93

Régénération 10 (la régénération ne fonctionne pas quand le seigneur vampire est exposé à la lumière directe du soleil)

CA 29 ; Vigueur 30, Réflexes 27, Volonté 25

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 10

Jets de sauvegarde +2

VD 8, escalade 4 (pattes d'araignée)

Points d'action 1

⚔ Épée courte (simple ; à volonté) ◆ arme
+13 contre CA ; 1d6 + 8 dégâts.

⚔ Chaîne cloutée (simple ; à volonté) ◆ arme
+13 contre CA ; 2d4 + 8 dégâts.

⚔ Frappe habile (simple ; à volonté) ◆ arme
Le seigneur vampire se déplace jusqu'à 2 cases et effectue une attaque de base de corps à corps accompagnée d'un bonus de +2.

⚔ Frappe compromettante (simple ; rencontre)
+15 contre Vigueur ; 1d6 + 10 dégâts, et la cible subit un malus de -3 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur vampire.

⚔ Absorption de sang (simple ; se recharge quand une créature adjacente est en péril) ◆ guérison
Avantage de combat nécessaire ; +13 contre Vigueur ; 2d12 + 8 dégâts, puis la cible est affaiblie (sauvegarde annule) et le seigneur vampire regagne 46 points de vie ; cf. aussi *avantage de combat*.

👁 Regard dominateur (mineure ; recharge [!]) ◆ charme
Distance 5 ; +13 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule, avec un malus de -2 au jet de sauvegarde). *Effet secondaire* : la cible est hébétée (sauvegarde annule). Le seigneur vampire ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

Avantage de combat
Les attaques du seigneur vampire infligent 3d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Forme de brume (simple ; rencontre) ◆ métamorphose
Le seigneur vampire devient immatériel et gagne une VD en vol 12, mais ne peut plus effectuer d'attaques. Il peut rester sous forme de brume jusqu'à 1 heure ou mettre un terme à l'effet au prix d'une action mineure.

Second souffle (simple ; rencontre) ◆ guérison
Le seigneur vampire dépense une récupération et regagne 46 points de vie. Il bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais
Langues commun

Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +18, Bluff +13, Discretion +15, Intimidation +13, Larcin +15

For 26 (+13)
Dex 20 (+10)
Sag 11 (+5)

Con 13 (+6)
Int 12 (+6)
Cha 16 (+8)

Équipement armure de cuir, épée courte

TACTIQUE DU SEIGNEUR VAMPIRE

Le seigneur vampire recourt à son *regard dominateur* dès le début du combat pour se faire un allié temporaire d'un ennemi. Il emploie *frappe habile* à moins de bénéficier d'un avantage de combat, auquel cas il recourt à *absorption de sang*. Quand il est en péril, il dépense son point d'action pour utiliser son *second souffle*.

VAMPIRIEN

LES HUMANOÏDES VIVANTS QUI SONT TUÉS par le pouvoir *absorption de sang* d'un seigneur vampire sont condamnés à être réanimés sous la forme de vampiriens, ces vampires inférieurs qui restent sous l'emprise de celui qui les a créés.

Charpe-chair vampirien

Sbire niveau 5

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 50 px

Initiative +6 Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 17

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 5

VD 7, escalade 4 (pattes d'araignée)

⊕ Griffes (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+11 contre CA ; 5 dégâts nécrotiques (7 dégâts nécrotiques contre une cible en péril).

Destruction diurne

Un charpe-chair vampirien qui débute son tour de jeu directement exposé à la lumière du jour ne peut entreprendre qu'une action de mouvement durant ce tour. S'il y est encore exposé à la fin de son tour de jeu, les rayons du soleil le réduisent en cendres et il est détruit.

Alignement mauvais

Langues commun

For 14 (+5)

Dex 16 (+6)

Sag 12 (+4)

Con 14 (+5)

Int 10 (+3)

Cha 14 (+5)

Traque-sang vampirien

Sbire niveau 10

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 125 px

Initiative +8 Sens Perception +6 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 25 ; Vigueur 22, Réflexes 23, Volonté 22

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10

VD 7, escalade 4 (pattes d'araignée)

⊕ Griffes (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+16 contre CA ; 6 dégâts nécrotiques (8 dégâts nécrotiques contre une cible en péril).

Destruction diurne

Un traque-sang vampirien qui débute son tour de jeu directement exposé à la lumière du jour ne peut entreprendre qu'une action de mouvement durant ce tour. S'il y est encore exposé à la fin de son tour de jeu, les rayons du soleil le réduisent en cendres et il est détruit.

Alignement mauvais

Langues commun

For 14 (+7)

Dex 16 (+8)

Sag 12 (+6)

Con 14 (+7)

Int 10 (+5)

Cha 14 (+7)

TACTIQUE DU VAMPIRIEN

Les vampiriens préfèrent lacérer leur ennemi de leurs griffes plutôt que de recourir aux armes.

CRÉATION D'UN VAMPIRIEN

Un humanoïde vivant qui est tué par l'*absorption de sang* d'un seigneur vampire est réanimé sous la forme d'un vampirien de son propre niveau au coucher de soleil du lendemain. Cette animation peut être évitée en brûlant le corps ou en lui coupant la tête.

Un humanoïde vivant qui tombe à 0 point de vie ou moins (sans être tué) par un seigneur vampire ne peut être soigné, reste dans un coma profond et affiche une pâleur mortelle. Il meurt au coucher de soleil du lendemain, pour se relever aussitôt sous la forme d'un vampirien. Le rituel Rémission exécuté avant la mort de la créature évite le décès et permet une guérison normale.



SOMBRE PRÉSENT D'IMMORTALITÉ

Au nom impie d'Orcus, le Seigneur du Sang, vous transformez un être en créature vampirique de la nuit.

Niveau : 11 (le lanceur doit être un seigneur vampire)

Catégorie : création

Temps d'incantation : 6 heures ; cf. description

Durée : permanente

Coût des composantes : 5 000 po par niveau du sujet

Prix d'achat : 75 000 po

Compétence-clé : Religion

Ce rituel ne peut être pratiqué qu'entre le coucher et le lever du soleil. Vous et le sujet devez boire quelques gouttes du sang de l'autre dans le cadre de ce rituel, après quoi le sujet meurt et on l'enterre dans un sol maudit. Après cette inhumation, vous proférez une prière en hommage à Orcus et lui demandez d'octroyer le Sombre présent d'immortalité au sujet. À l'issue du rituel, le sujet reste sous terre, pour sortir de sa tombe sous la forme d'un seigneur vampire dès le coucher de soleil du lendemain. Reportez-vous à la page 181 du *Guide du Maître* pour plus de détails sur la création d'un nouveau seigneur vampire. Ce rituel est réduit à néant si le rituel Rappel à la vie est lancé sur le sujet ou si ce dernier est décapité avant de devenir seigneur vampire.

Après avoir exécuté ce rituel, vous êtes affaibli pendant 1d10 jours (pas de sauvegarde).

CRÉATURES AMORPHES QUI NE VIVENT QUE POUR MANGER, les vases parcourent cavernes, ruines et donjons en quête de matière organique, vivante ou morte, à ingérer.

GELÉE OCRE

LA GELÉE OCRE SE GLISSE SOUS LES PORTES et est capable de se faufiler dans des fissures d'à peine 1 centimètre. Toutefois, elle est incapable de monter un escalier ou de gravir une quelconque surface, si bien qu'on la trouve généralement piégée dans les niveaux inférieures des donjons.

Gelée ocre

Bête naturelle (aveugle, vase) de taille G

Brute d'élite niveau 3

300 px

Initiative +0

Sens Perception +2 ; perception des vibrations 10, vision aveugle 10

Pv 102 ; péril 51 ; cf. aussi *division*

CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 14, Volonté 14

Immunités regard ; Résistances acide 5

Jets de sauvegarde +2

VD 4 ; cf. aussi *forme coulante*

Points d'action 1

⊕ Coup (simple ; à volonté) ♦ acide

+8 contre CA ; 2d6 + 1 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

Forme coulante (mouvement ; à volonté)

La gelée ocre se décale de 4 cases.

Division (quand la gelée est en péril pour la première fois ; rencontre)

La gelée ocre se divise en deux moitiés, qui ont chacune la moitié des points de vie actuels du spécimen d'origine. Les effets appliqués à la gelée d'origine ne s'appliquent pas à la seconde. Une gelée ocre ne peut pas se diviser si l'attaque qui la met en péril réduit ses points de vie à 0. Livrées à elles-mêmes, les deux moitiés refont une seule et même créature au terme de la rencontre.

Alignement non aligné

Langues –

For 13 (+2)

Dex 8 (+0)

Sag 12 (+2)

Con 11 (+1)

Int 1 (-4)

Cha 1 (-4)

TACTIQUE DE LA GELÉE OCRE

La gelée ocre marche à l'instinct, utilisant *forme coulante* pour se déplacer parmi ses ennemis tout en effectuant des attaques de coup. Dès lors qu'elle est en péril, elle se divise et continue d'attaquer jusqu'à ce que les deux moitiés soient détruites.

CUBE GÉLATINEUX

LES CUBES GÉLATINEUX SILLONNENT LES DONJONS et les cavernes, absorbant la matière organique qui traîne sur leur chemin, rejetant les autres matériaux après que ceux-ci ont traversé leur corps translucide.

Cube gélatineux

Bête naturelle (aveugle, vase) de taille G

Brute d'élite niveau 5

400 px

Initiative +4

Sens Perception +3 ; perception des vibrations 5

Pv 152 ; péril 76

CA 18 ; Vigueur 18, Réflexes 16, Volonté 15

Immunités regard ; Résistances acide 10

Jets de sauvegarde +2

VD 3 ; cf. aussi *enveloppement*

Points d'action 1

⊕ Coup (simple ; à volonté)

+10 contre Vigueur ; 2d6 + 2 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⊕ Enveloppement (simple ; à volonté) ♦ acide

Le cube gélatineux attaque une ou deux cibles de taille M ou inférieure ; +8 contre Réflexes (touche automatiquement une créature immobilisée). S'il touche, la cible est étreinte et tirée dans son espace ; la cible est hébétée et subit 10 dégâts d'acide continus jusqu'à ce qu'elle se dégage. Une créature qui se dégage de l'étreinte se décale dans une case de son choix adjacente au cube. Ce dernier peut se déplacer tout à fait normalement quand il enveloppe des créatures.

Transparence

Le cube gélatineux est invisible jusqu'à ce qu'on l'aperçoive (Perception DD 25) ou qu'il attaque. Les créatures qui ne le remarquent pas risquent fort de lui rentrer dedans, auquel cas elles sont automatiquement enveloppées.

Alignement non aligné

Langues –

Compétences Discrétion +9

For 14 (+4)

Dex 14 (+4)

Sag 13 (+3)

Con 16 (+5)

Int 1 (-3) Cha 1 (-3)

TACTIQUE DU CUBE GÉLATINEUX

Le cube gélatineux parcourt les couloirs des donjons en quête de nourriture, attaquant et enveloppant tout ce qui lui rentre dedans.

CONNAISSANCE DES VASES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les vases sont des créatures informes dotées d'une intelligence des plus rudimentaires. Elles fonctionnent à l'instinct et attaquent parce qu'elles sont animées par la faim ou parce qu'on les dérange. Elles usent de vision aveugle ou de perception des vibrations pour distinguer leur environnement.

RENCONTRES DE GROUPE

Toutes sortes d'habitants des donjons partagent leur repaire avec des vases.

Rencontre de niveau 3 (750 px)

- ♦ 1 gelée ocre (brute d'élite de niveau 3)
- ♦ 3 pillards orques (francs-tireurs de niveau 3)



VER POURPRE

LES VERS POURPRES SONT D'ÉNORMES PRÉDATEURS fousseurs qui avalent tout ce qui passe à portée de leur gueule, vivant ou mort. Ils constituent un véritable danger pour les aventuriers qui explorent les profondes cavernes naturelles d'Outreterre.

TACTIQUE DU VER POURPRE

Le ver pourpre creuse souvent dans le sol des cavernes pour attaquer les créatures qui s'y trouvent. Dès lors qu'il parvient à étreindre une proie, le monstre utilise *mâchoire serrante* pour infliger des dégâts round après round jusqu'à ce qu'il réussisse à l'engloutir.

CONNAISSANCE DES VERS POURPRES

Un personnage connaît les informations qui suivent à condition de réussir un test d'Exploration ou de Nature.

DD 20 : le ver pourpre est capable de fouir la roche, laissant alors un tunnel dans son sillage. Il mange tout ce qui croise sa route et s'appuie sur sa vision aveugle et sa perception des vibrations pour détecter ses proies.

RENCONTRES DE GROUPE

Les vers pourpres sont des chasseurs solitaires. Toutefois, ils sont parfois attirés par les sons et vibrations d'un combat, jaillissant alors du sol pour prendre tous les protagonistes de l'affrontement par surprise.

Rencontre de niveau 18 (9 800 px)

♦ 1 ver pourpre (soldat solo de niveau 16)

♦ 2 sauvages minotaures (brutes de niveau 16)

Ver pourpre Soldat solo niveau 16
Bête naturelle (aveugle) de taille TG 7 000 px

Initiative +13 Sens Perception +10 ; perception des vibrations 20, vision aveugle 10

Pv 780 ; en péril 390

CA 33 (26 contre les créatures englobées) ; Vigueur 34, Réflexes 30, Volonté 29

Immunités illusion, regard

Jets de sauvegarde +5

VD 6, fouissage 3 (tunnelier)

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +21 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Le ver pourpre ne peut pas effectuer d'attaques de morsure quand il étreint une créature, mais il peut recourir à *mâchoire serrante*.

⊕ **Mâchoire serrante** (simple ; à volonté)

Si le ver pourpre débute son tour de jeu avec une cible étreinte entre ses mâchoires, il effectue une attaque contre celle-ci : +21 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts. Échec : demi-dégâts.

⊕ **Englobement** (simple ; à volonté)

Le ver pourpre tente d'engloutir une créature en péril de taille M ou inférieure qu'il étreint ; +21 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est englobée et maîtrisée (pas de sauvegarde) et subit 10 dégâts plus 10 dégâts d'acide par round suivant, au début du tour de jeu du monstre. La créature englobée ne peut effectuer que des attaques de base de corps à corps, et encore avec des armes naturelles ou à une main. Si le ver pourpre meurt, toute créature prise au piège dans son gosier peut s'en échapper au prix d'une action de mouvement, qui prend fin dans une case précédemment occupée par le monstre.

Alignement non aligné Langues –

For 24 (+15) Dex 16 (+11) Sag 14 (+10)

Con 20 (+13) Int 2 (+4) Cha 4 (+5)

Ver pourpre ancien

Soldat solo niveau 24

Bête naturelle (aveugle) de taille Gig 30 250 px

Initiative +18 Sens Perception +15 ; perception des vibrations 20, vision aveugle 10

Pv 1 145 ; en péril 572

CA 41 (34 contre les créatures englobées) ; Vigueur 41, Réflexes 36, Volonté 35

Immunités illusion, regard

Jets de sauvegarde +5

VD 8, fouissage 4 (tunnelier)

Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

Allonge 4 ; +29 contre Réflexes ; 2d10 + 9 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Le ver pourpre ancien ne peut pas effectuer d'attaques de morsure quand il étreint une créature, mais il peut recourir à *mâchoire serrante*.

⊕ **Mâchoire serrante** (simple ; à volonté)

Si le ver pourpre ancien débute son tour de jeu avec une cible étreinte entre ses mâchoires, il effectue une attaque contre celle-ci : +29 contre Réflexes ; 2d10 + 9 dégâts. Échec : demi-dégâts.

⊕ **Englobement** (simple ; à volonté)

Le ver pourpre ancien tente d'engloutir une créature de taille G ou inférieure en péril qu'il étreint ; +29 contre Vigueur ; en cas de réussite, la cible est englobée et maîtrisée (pas de sauvegarde) et subit 20 dégâts plus 20 dégâts d'acide par round suivant, au début du tour de jeu du monstre. La créature englobée ne peut effectuer que des attaques de base de corps à corps, et encore avec des armes naturelles ou à une main. Si le ver pourpre ancien meurt, toute créature prise au piège dans son gosier peut s'en échapper au prix d'une action de mouvement, celle-ci prenant fin dans une case précédemment occupée par le monstre.

Alignement non aligné Langues –

For 28 (+21) Dex 18 (+16) Sag 16 (+15)

Con 29 (+21) Int 2 (+8) Cha 10 (+12)



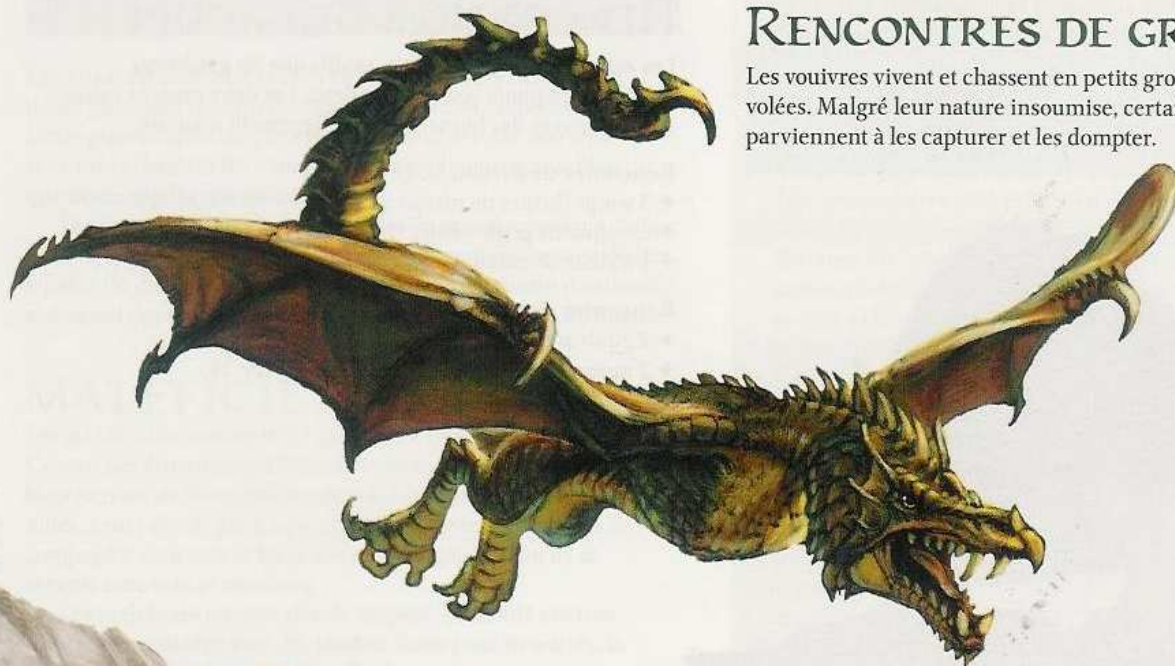
RESSEMBLANT VAGUEMENT À UN DRAGON, la vouivre compte sur sa queue venimeuse pour piquer ses proies à mort, avant de ramasser son repas et de s'envoler pour aller le dévorer au calme. Malgré les apparences, la vouivre est une plus proche cousine des drakes que des dragons, ce que confirment son intelligence et sa ruse limitées.

Vouivre		Franc-tireur niveau 10
Bête naturelle (monture, reptile) de taille G		500 px
Initiative +10		Sens Perception +12 ; vision nocturne
Pv 106 ; péril 53		
CA 24 ; Vigueur 24, Réflexes 20, Volonté 19		
VD 4, vol 8 (stationnaire) ; cf. aussi <i>attaque en vol</i>		
⊕ Morsure (simple ; à volonté)		Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts.
⊕ Griffes (simple ; à volonté)		La vouivre ne peut attaquer avec ses griffes que lorsqu'elle vole ; +15 contre CA ; 1d6 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.
⊕ Dard (simple ; à volonté) ♦ poison		Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la vouivre effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +13 contre Vigueur ; 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
⊕ Attaque en vol (simple ; à volonté)		La vouivre peut se déplacer jusqu'à 8 cases en volant et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de ce déplacement. Elle ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.
Agilité aérienne +2 (quand la vouivre est montée par un cavalier allié de niveau 10 ou plus ; à volonté) ♦ monture		Quand elle vole, la vouivre confère à son cavalier un bonus de +2 à toutes les défenses.
Alignement non aligné		Langues -
For 24 (+12)	Dex 17 (+8)	Sag 15 (+7)
Con 18 (+9)	Int 2 (+1)	Cha 8 (+4)

TACTIQUE DE LA VOUIVRE

La vouivre débute le combat par une *attaque en vol*, afin de fondre sur un ennemi en le projetant à terre d'un coup de griffes.

La créature atterrit ensuite pour alterner entre ses attaques de morsure et de dard. Quand elle est en péril, elle reprend les airs.



Vouivre putride

Bête ombreuse (reptile) de taille G

Franc-tireur niveau 24

6 050 px

Initiative +19

Sens Perception +19 ; vision dans le noir

Pv 228 ; péril 114

CA 38 ; Vigueur 42, Réflexes 34, Volonté 31

Résistances nécrotique 10 ; Vulnérabilités radiant 5

VD 6, vol 12 (stationnaire) ; cf. aussi *attaque en vol*

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +29 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts.

⊕ Griffes (simple ; à volonté)

La vouivre putride ne peut attaquer avec ses griffes que lorsqu'elle vole ; +29 contre CA ; 2d6 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⊕ Dard à nécrovenin (simple ; à volonté) ♦ nécrotique, poison

Allonge 2 ; +29 contre CA ; 2d6 + 9 dégâts, et la vouivre putride effectue une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : +27 contre Vigueur ; 20 dégâts de poison et nécrotiques continus (sauvegarde annule).

⊕ Attaque en vol (simple ; à volonté)

La vouivre putride peut se déplacer jusqu'à 12 cases en volant et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de ce déplacement. Elle ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.

⊕ Souffle pestilentiel (simple ; recharge ☐ ☐ ☐) ♦ nécrotique

Décharge de proximité 5 ; +27 contre Vigueur ; 2d10 + 9 dégâts nécrotiques, et 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné

Langues commun

For 30 (+22)

Dex 20 (+17)

Sag 15 (+14)

Con 28 (+21)

Int 2 (+8)

Cha 6 (+10)

TACTIQUE DE LA VOUIVRE PUTRIDE

La tactique de combat de cette vouivre se rapproche de celle de sa cousine ordinaire, si ce n'est qu'elle recourt à son *souffle pestilentiel* aussi souvent que possible.

CONNAISSANCE DES VOUIVRES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de compétence.

Nature DD 15 : pour apprivoiser une vouivre, son maître humanoïde doit l'élever depuis la naissance.

Arcanes DD 25 : les vouivres putrides sont originaires de la Gisombre, mais on en trouve dans l'ensemble du monde physique, notamment dans les contrées intimement liées à ce plan d'existence.

RENCONTRES DE GROUPE

Les vouivres vivent et chassent en petits groupes qualifiés de volées. Malgré leur nature insoumise, certains humanoïdes parviennent à les capturer et les dompter.

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

♦ 2 vouivres (francs-tireurs de niveau 10)
♦ 1 basilic œil-de-venin (artilleur de niveau 10)
♦ 1 maraudeur ettin (soldat d'élite de niveau 10)

WORG

CET ÉNORME COUSIN MALÉFIQUE DU LOUP présente un goût prononcé pour la chair humanoïde, bien plus savoureuse selon lui que toutes les autres.

Worg		Brute niveau 9
Créature magique naturelle de taille G		400 px
Initiative +7	Sens Perception +9 ; vision dans le noir	
Grogement cauchemardesque (terreur) aura 3 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -1 aux jets d'attaque, pendant que les alliés eux aussi pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque.		
Pv 120 ; péril 60		
CA 20 ; Vigueur 20, Réflexes 18, Volonté 18		
VD 8		
⊕ Morsure (simple ; à volonté)		
+12 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).		
Alignement chaotique mauvais		Langues abyssal
Compétences Discrétion +12		
For 21 (+9)	Dex 17 (+7)	Sag 10 (+4)
Con 20 (+9)	Int 7 (+2)	Cha 16 (+7)

TACTIQUE DU WORG

Les worgs ne sont pas très coopératifs les uns avec les autres, chacun cherchant à assouvir sa propre soif de sang.

Guulvorg		Brute d'élite niveau 16
Créature magique naturelle de taille TG		2 800 px
Initiative +11	Sens Perception +13 ; vision dans le noir	
Pv 384 ; péril 192		
CA 31 ; Vigueur 34, Réflexes 29, Volonté 28		
Jets de sauvegarde +2		
VD 9		
Points d'action 1		
⬇ Morsure (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d12 + 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.		
⬇ Queue (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est hébétée (sauvegarde annule).		
⬇ Fureur du guulvorg (simple ; à volonté)		
Le guulvorg effectue une attaque de morsure contre une cible et une attaque de queue contre une autre ; les deux attaques sont assorties d'un malus de -2.		
Alignement chaotique mauvais		Langues abyssal
For 26 (+16)	Dex 16 (+11)	Sag 10 (+8)
Con 22 (+14)	Int 5 (+5)	Cha 15 (+10)



Worg



Guulvorg

TACTIQUE DU GUULVORG

Le guulvorg préfère réserver ses morsures aux adversaires esseulés. Quand il affronte plusieurs ennemis, il fait appel à la *fureur du guulvorg*.

CONNAISSANCE DES WORGs

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : les worgs vivent dans des terriers aux allures de catacombes, qui présentent de nombreuses issues. Chaque meute conserve ses sinistres trophées et trésors dans son antre. Les relations entre worgs et gobelins sont plutôt bonnes, les premiers servant souvent de monture de combat pour les seconds.

DD 20 : les guulvorgs apparaissent généralement en couple (un mâle et une femelle). Ils peuvent porter un cavalier de taille G.

RENCONTRES DE GROUPE

Les worgs chassent en meute, tandis que les guulvorgs fonctionnent plutôt seuls ou par deux. Les deux espèces s'allient volontiers avec des humanoïdes d'alignement mauvais.

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)

- ♦ 3 worgs (brutes de niveau 9)
- ♦ 2 traqueurs griffe-effilée (francs-tireurs de niveau 7)
- ♦ 1 rôdeur de nuit oni (contrôleur d'élite de niveau 8)

Rencontre de niveau 17 (8 400 px)

- ♦ 2 guulvorgs (brutes d'élite de niveau 16)
- ♦ 2 massacreurs cyclopes (soldats de niveau 16)



LES YUAN-TIS SONT DE CRUELS TYRANS REPTILIENS descendant d'une puissante race préhistorique d'hommes-serpents.

Leurs gigantesques empires finirent par céder à la corruption et se sont effondrés il y a maintenant bien longtemps, si bien que beaucoup les ont oubliés.

Les yuan-tis vivent dans les jungles du monde physique, tapis dans leurs ruines croulantes, bâtissant des temples secrets dédiés à Zéhir (le dieu du poison et des serpents), s'entourant d'esclaves, exécutant des sacrifices et manigancant la reconquête du monde.

MALÉFICIÉ YUAN-TI

LES MALÉFICIÉS CONSTITUENT LE GROS DE LA SOCIÉTÉ YUAN-TI. Ce sont des êtres manipulateurs et très intelligents, qui dégagent bien souvent de formidables auras aidant leurs sbires et alliés. Leurs divers gardes du corps, adorateurs et animaux de compagnie constituent leurs armes principales, dont ils se servent avec soin et précision.

Les maléficiés ont une tête de serpent. La moitié environ d'entre eux naissent avec des jambes, mais pour les autres, la moitié inférieure du corps est celle d'un serpent.

Œil de lynx maléficié yuan-ti		Artilleur niveau 13
Humanoïde naturel (reptile) de taille M		800 px
Initiative +12	Sens Perception +13	
Pv 98 ; péril 49		
CA 27 ; Vigueur 23, Réflexes 25, Volonté 23 ; cf. aussi <i>défense du caméléon</i>		
Résistance poison 10		
VD 7		
⊕ Cimeterre (simple ; à volonté) ♦ arme		
+16 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts (critique 2d8 + 12).		
⊗ Arc long (simple ; à volonté) ♦ arme, poison		
Distance 20/40 ; +18 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et l'œil de lynx maléficié yuan-ti effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +16 contre Vigueur ; 5 dégâts de poison continus et la cible est hébétée (sauvegarde annule les deux).		
Défense du caméléon		
L'œil de lynx maléficié yuan-ti dispose d'un camouflage contre les attaques dont l'origine se trouve à plus de 3 cases.		
Alignement mauvais		Langues commun, draconique
Compétences Bluff +15, Discrétion +17, Histoire +12, Intuition +13		
For 18 (+10)	Dex 23 (+12)	Sag 14 (+8)
Con 14 (+8)	Int 12 (+7)	Cha 18 (+10)
Équipement cimeterre, arc long, carquois de 30 flèches		

TACTIQUE DE L'ŒIL DE LYNX MALÉFICIÉ YUAN-TI

L'œil de lynx maléficié yuan-ti use de préférence d'attaques à distance. Sa *défense du caméléon* lui permet d'effectuer des tests de Discrétion pour rester caché quand il tire.

Incantateur maléficié yuan-ti		Artilleur (meneur) niveau 15
Humanoïde naturel (reptile) de taille M		1 200 px
Initiative +13	Sens Perception +13	
Bouclier de Zéhir aura 10 ; les alliés pris dans l'aura bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes leurs défenses.		
Pv 118 ; péril 59 ; cf. aussi <i>domination venimeuse</i> et <i>repli</i>		
CA 29 ; Vigueur 26, Réflexes 27, Volonté 27 ; cf. aussi <i>attaque détournée</i> et <i>repli</i>		
Résistance poison 10		
VD 7 ; cf. aussi <i>repli</i>		
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison		
+16 contre Vigueur ; 1d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).		
⊗ Perversion mentale (simple ; à volonté) ♦ psychique		
Distance 20 ; +20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
⌘ Domination venimeuse (simple ; se recharge quand le yuan-ti est en péril pour la première fois) ♦ charme		
Distance 5 ; affecte une créature subissant des dégâts de poison continus ; +20 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'incantateur maléficié yuan-ti. Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
⌘ Venin de Zéhir (simple ; recharge ☹ ☹ ☹) ♦ poison		
Distance 10 ; affecte une créature subissant des dégâts de poison continus ; +20 contre Vigueur ; 2d10 + 6 dégâts de poison, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
Attaque détournée (interruption immédiate, quand le yuan-ti est touché par une attaque ; recharge ☹ ☹)		
L'incantateur maléficié yuan-ti transfère les dégâts et effets de l'attaque à un allié adjacent.		
Repli		
Quand il est en péril, l'incantateur maléficié yuan-ti bénéficie de +2 en VD et d'un bonus de +5 à toutes ses défenses.		
Alignement mauvais		Langues commun, draconique
Compétences Arcanes +19, Bluff +19, Discrétion +18, Histoire +19, Intuition +18		
For 16 (+10)	Dex 22 (+13)	Sag 22 (+13)
Con 22 (+13)	Int 25 (+14)	Cha 25 (+14)



TACTIQUE DE L'INCANTATEUR MALÉFICIÉ YUAN-TI

L'incantateur maléficié yuan-ti utilise *perversion mentale* jusqu'à ce que l'un de ses ennemis soit empoisonné par ses alliés, puis il vise la cible à l'aide de *domination venimeuse* et *venin de Zehir*. L'incantateur reste en permanence adjacent à un allié afin de pouvoir utiliser *attaque détournée* et ainsi éviter de subir des dégâts. S'il est en péril et que la défaite semble inévitable, il a recours à *repli* pour s'enfuir.

Disciple de Zehir maléficié yuan-ti Contrôleur niveau 17

Humanoïde naturel (reptile) de taille M

1 600 px

Initiative +13 Sens Perception +12

Faveur de Zehir (guérison, poison) aura 10 ; les alliés pris dans l'aura au début de leur tour de jeu regagnent 5 points de vie, alors que les ennemis eux aussi pris dans l'aura au début de leur tour de jeu subissent 5 dégâts de poison.

Pv 164 ; péril 82

CA 31 ; Vigueur 29, Réflexes 29, Volonté 32

Résistance poison 10

VD 7

⬇ **Morgenstern** (simple ; à volonté) ♦ arme, poison
+22 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, et le disciple de Zehir maléficié yuan-ti effectue une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : +20 contre Vigueur ; 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

➤ **Paroles apaisantes** (simple ; recharge 4) ♦ charme
Distance 5 ; la cible doit être en mesure d'entendre le disciple de Zehir maléficié yuan-ti ; +24 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). *Effet secondaire* : la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues commun, draconique
Compétences Bluff +21, Discrétion +18, Histoire +18, Intuition +17, Religion +18

For 16 (+11)

Dex 20 (+13)

Sag 18 (+12)

Con 20 (+13)

Int 20 (+13)

Cha 26 (+16)

Équipement morgenstern

TACTIQUE DU DISCIPLE DE ZEHIR MALÉFICIÉ YUAN-TI

Le disciple de Zehir maléficié yuan-ti use de *paroles apaisantes* pour dominer ses ennemis et les monter les uns contre les autres.

ABOMINATION YUAN-TI

LES ABOMINATIONS YUAN-TIS ONT SOIF de batailles et anéantissent leurs ennemis au nom de Zehir et sur les ordres de leurs supérieurs maléficiés.

Abomination yuan-ti

Soldat niveau 14

Humanoïde naturel (reptile) de taille G

1 000 px

Initiative +13 Sens Perception +10

Pv 140 ; péril 70

CA 30 ; Vigueur 30, Réflexes 28, Volonté 27

Résistance poison 10

VD 7, escalade 7

⬇ **Épée bâtarde** (simple ; à volonté) ♦ arme, poison
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts (critique 2d12 + 18), puis la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'abomination yuan-ti et subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⬇ **Anneaux constricteurs** (mineure 1/round ; à volonté)
+18 contre Réflexes ; la cible est tirée de 1 case et étreinte (jusqu'à évasion). L'abomination yuan-ti ne peut étreindre qu'une seule créature à la fois.

⬇ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ poison
Cible étreinte uniquement ; +18 contre Vigueur ; 1d12 + 5 dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais Langues draconique
Compétences Discrétion +14, Endurance +15, Intimidation +14

For 22 (+13)

Dex 18 (+11)

Sag 16 (+10)

Con 20 (+12)

Int 12 (+8)

Cha 14 (+9)

Équipement bouclier lourd, épée bâtarde

TACTIQUE

DE L'ABOMINATION YUAN-TI

L'abomination yuan-ti attaque au moyen de son épée bâtarde et de ses anneaux constricteurs à chaque round. Si elle parvient à étreindre un ennemi et qu'aucun autre adversaire ne l'affronte, elle mord le malheureux. Sinon, elle le cloue sur place tout en frappant un autre ennemi à l'aide de son épée.

ANATHÈME YUAN-TI

PENDANT LONGTEMPS, LES ANATHÈMES RÉGNÈRENT SUR les yuan-tis jusqu'à ce que la folie s'emparât d'eux et qu'on dût les enfermer. Certains yuan-tis les vénèrent encore, croyant qu'il s'agit des émissaires de Zéhir, et les apaisent au moyen de sacrifices quotidiens.

Anathème yuan-ti

Franco-tireur d'élite niveau 21

Créature magique naturelle (reptile) de taille TG 6 400 px

Initiative +18 Sens Perception +17

Pv 412 ; péril 206

CA 37 ; Vigueur 39, Réflexes 35, Volonté 35

Résistance poison 20

Jets de sauvegarde +2

VD 8 ; cf. aussi nuée de serpents et piétinement

Points d'action 1

⬇ Coup (simple ; à volonté) ♦ poison

Allonge 3 ; +26 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⬇ Double attaque (simple ; à volonté) ♦ poison

L'anathème yuan-ti effectue deux attaques de coup, chacun visant une cible différente.

⬇ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison

Allonge 3 ; +26 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et l'anathème yuan-ti effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +24 contre Vigueur ; la cible subit 15 dégâts de poison continus et un malus de -4 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

⬇ Piétinement (simple ; à volonté)

L'anathème yuan-ti peut se déplacer jusqu'à sa VD et entrer dans l'espace d'ennemis. Ce déplacement provoque des attaques d'opportunité et doit s'achever dans un espace inoccupé. En pénétrant dans l'espace d'un ennemi, l'anathème yuan-ti effectue une attaque de piétinement : +24 contre Réflexes ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⬇ Horde de serpents (simple ; se recharge quand l'anathème utilise nuée de serpents) ♦ poison

Explosion de proximité 1 ; +26 contre Vigueur ; 2d4 + 6 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Nuée de serpents (mouvement ; à volonté)

L'anathème yuan-ti s'effondre et se transforme en centaines de serpents, qui se décalent jusqu'à 8 cases, avant de se reconstituer dans un espace inoccupé. L'anathème yuan-ti ignore le terrain difficile lorsqu'il se déplace de cette façon.

Alignement mauvais

Langues draconique

For 25 (+17)

Dex 23 (+16)

Sag 15 (+12)

Con 30 (+20)

Int 5 (+7)

Cha 22 (+16)



CONNAISSANCE DES YUAN-TIS

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

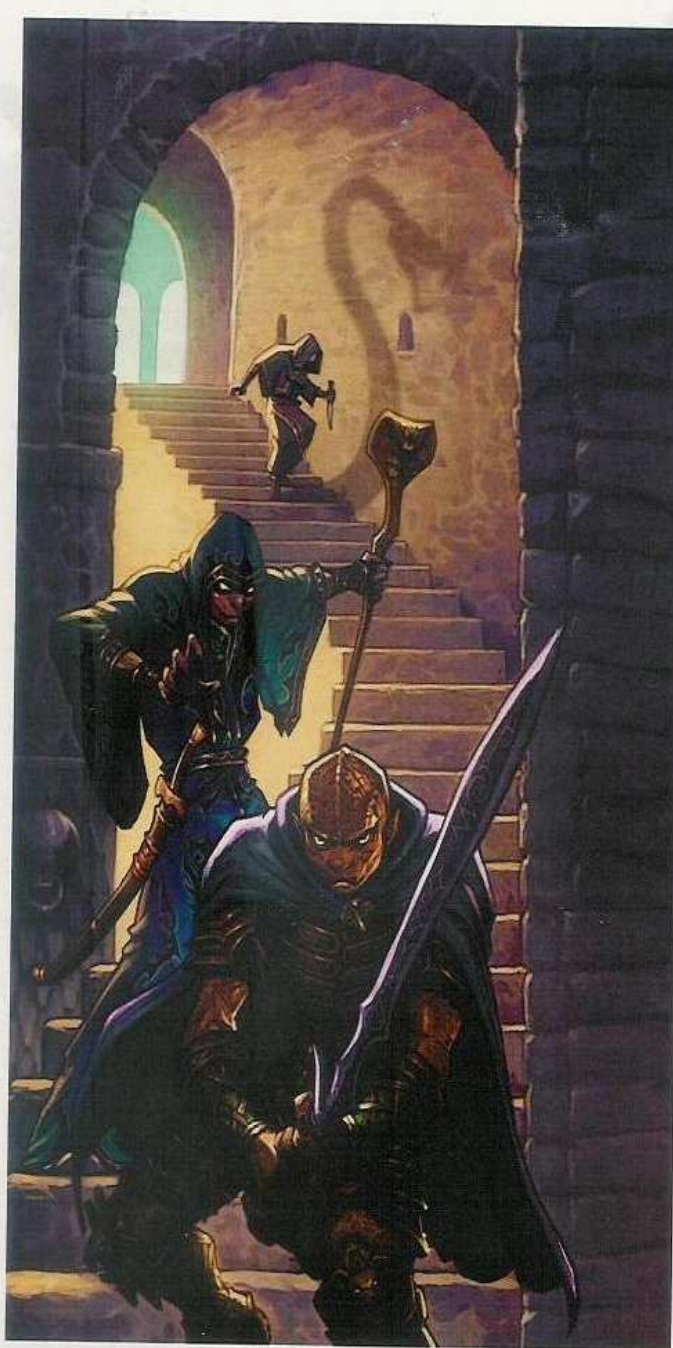
DD 20 : les maléficiés constituent le gros de la société yuan-ti, soit 90 pour cent de la population d'une communauté donnée (hors esclaves et adorateurs d'autres races). Certains maléficiés naissent avec une queue et une tête d'ophidien. Qu'ils disposent de jambes ou non, les maléficiés font de parfaits intermédiaires auprès des autres races et travaillent fréquemment avec des adorateurs humains du dieu serpent Zéhir.

DD 25 : les abominations sont les troupes d'élite et les champions de la société yuan-ti, venant à bout des menaces contre lesquelles les maléficiés, disciples humains et esclaves ne peuvent rien.

DD 30 : tous les yuan-tis (et leurs ennemis) craignent les anathèmes, qui étaient jadis les rois de la civilisation yuan-ti. Néanmoins, ils devinrent fous et se retournèrent contre les leurs, massacrant sauvagement leurs sujets jusqu'à ce qu'ils soient renversés. Ils sont aujourd'hui incarcérés dans des prisons souterraines. Certains les voient comme des créatures sacrées, mais craignent qu'ils ne balayent, détruisent et dévorent tout s'ils venaient à être libérés. De peur qu'ils ne s'agitent un peu trop, on leur fait des sacrifices au sommet des ziggourats avant de leur jeter les cadavres des malheureux.

TACTIQUE DE L'ANATHÈME YUAN-TI

L'anathème yuan-ti entame habituellement les hostilités en piétinant plusieurs adversaires, puis dépense son point d'action pour mordre l'ennemi le plus proche. Par la suite, il alterne entre les attaques de morsure et sa double attaque. S'il est assailli par au moins trois adversaires, il recourt à horde de serpents et nuée de serpents pour attaquer toutes les cibles proches, filer et se reconstituer.



ADORATEURS LANGUE-DE-SERPENT

LES ADORATEURS LANGUE-DE-SERPENT SONT DES DISCIPLES HUMAINS de Zéhir qui sont persuadés que les yuan-tis sont les saints émissaires du dieu serpent dans le monde physique. Zéhir et les yuan-tis récompensent leur dévouement au moyen de transformations rituelles, leur conférant ainsi certains traits reptiliens.

Ces adorateurs sont des fanatiques, prêts à mourir au nom de leur dieu, et prennent de grands risques pour protéger leurs alliés yuan-tis.

Initié langue-de-serpent

Sbire niveau 7

Humanoïde naturel de taille M, humain

75 px

Initiative +5

Sens Perception +4

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 20 ; Vigueur 18, Réflexes 17, Volonté 17

VD 6

⬇ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+11 contre CA ; 5 dégâts, et l'initié langue-de-serpent

effectue une attaque secondaire contre la même cible.

Attaque secondaire : +9 contre Vigueur ; 2 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais

Langues commun, draconique

For 16 (+6)

Dex 14 (+5)

Sag 12 (+4)

Con 13 (+4)

Int 12 (+4)

Cha 14 (+5)

Équipement armure de cuir, épée à deux mains empoisonnée

TACTIQUE DE L'INITIÉ LANGUE-DE-SERPENT

Du poison dégouline de la lame de l'épée de l'initié, qu'il brandit avec zèle. L'initié langue-de-serpent se sacrifie volontiers pour protéger ses maîtres yuan-tis.

Fanatique langue-de-serpent

Sbire niveau 12

Humanoïde naturel de taille M, humain

175 px

Initiative +7

Sens Perception +6

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 25 ; Vigueur 23, Réflexes 22, Volonté 22

VD 6

⬇ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+16 contre CA ; 6 dégâts, et le fanatique langue-de-serpent

effectue une attaque secondaire contre la même cible.

Attaque secondaire : +14 contre Vigueur ; 3 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais

Langues commun, draconique

For 16 (+8)

Dex 14 (+7)

Sag 12 (+6)

Con 13 (+6)

Int 12 (+6)

Cha 14 (+7)

Équipement armure de cuir, épée à deux mains empoisonnée

TACTIQUE DU FANATIQUE LANGUE-DE-SERPENT

Le fanatique langue-de-serpent tente de terrasser les odieux ennemis de Zéhir, tranchant parmi les infidèles à l'aide de son épée à deux mains empoisonnée.

Homme d'armes langue-de-serpent

Brute niveau 8

Humanoïde naturel de taille M, humain

350 px

Initiative +6

Sens Perception +5

Pv 106 ; péril 53

CA 20 ; Vigueur 18, Réflexes 17, Volonté 17

Résistances poison 10

VD 6

⬇ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+13 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts (1d10 + 5 quand il est en péril),

et l'homme d'armes langue-de-serpent effectue une attaque

secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +11 contre

Vigueur ; 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais

Langues commun, draconique

Compétences Religion +10

For 16 (+7)

Dex 14 (+6)

Sag 12 (+5)

Con 16 (+7)

Int 12 (+5)

Cha 14 (+6)

Équipement armure de cuir, épée à deux mains empoisonnée

TACTIQUE DE L'HOMME D'ARMES LANGUE-DE-SERPENT

L'homme d'armes langue-de-serpent charge au combat, faisant de son mieux pour tenir ses vils maîtres à l'abri.

Assassin langue-de-serpent Chasseur niveau 9

Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M, humain 400'px

Initiative +13 Sens Perception +8

Pv 80 ; péril 40

CA 23 ; Vigueur 21, Réflexes 21, Volonté 20 ; cf. *bouclier de meute*

Résistances poison 10

VD 7

⚔ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+14 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Bouclier de meute

L'assassin langue-de-serpent bénéficie d'un bonus de +2 à la CA et en Réflexes si une créature lui est adjacente. Ce bonus passe à +4 si plusieurs créatures lui sont adjacentes.

Forme du serpent (mouvement ; à volonté) ♦ métamorphose

L'assassin langue-de-serpent se transforme en boa broyeur (cf. page 240). L'équipement qu'il porte se fond dans sa nouvelle forme. Il utilise désormais le profil du boa broyeur à la place du sien, à l'exception des points de vie. Enfin, il retrouve sa véritable forme au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais Langues commun, draconique

Compétences Discrétion +14, Religion +11

For 16 (+7) Dex 20 (+9) Sag 18 (+8)

Con 20 (+9) Int 14 (+6) Cha 14 (+6)

Équipement armure de cuir, dague empoisonnée

TACTIQUE DE L'ASSASSIN LANGUE-DE-SERPENT

L'assassin langue-de-serpent s'approche sournoisement d'un ennemi sous sa forme humaine, qu'il conserve habituellement jusqu'à ce qu'il soit en péril, auquel cas il se transforme en boa broyeur. Sous forme humaine, il s'efforce de rester près de ses alliés et ennemis pour tirer parti de *bouclier de meute*.

Célébrant langue-de-serpent Contrôleur niveau 11

Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M, humain 600 px

Initiative +9 Sens Perception +14

Pv 117 ; péril 58

CA 24 ; Vigueur 22, Réflexes 20, Volonté 24

Résistances poison 10

VD 7

⚔ Cimeterre (simple ; à volonté) ♦ arme, poison

+14 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts (critique 2d8 + 11), et le célébrant langue-de-serpent effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +12 contre Vigueur ; 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⚡ **Fouet du serpent** (simple ; recharge ☞☞☞) ♦ psychique

Distance 5 ; un fouet d'énergie ambrée s'abat sur la cible ; +14 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat à tout ses ennemis jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du célébrant langue-de-serpent.

💣 **Anneaux de désespoir** (simple ; recharge ☞☞☞)

Explosion de zone 5 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +14 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule) par des anneaux frétilants d'énergie verdâtre.

Forme du serpent (mouvement ; à volonté) ♦ métamorphose

Le célébrant langue-de-serpent se transforme en boa broyeur (cf. page 240). L'équipement qu'il porte se fond dans sa nouvelle forme. Il utilise désormais le profil du boa broyeur à la place du sien, à l'exception des points de vie. Enfin, il retrouve sa véritable forme au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais Langues commun, draconique
Compétences Diplomatie +15, Intimidation +15, Intuition +14, Religion +13

For 17 (+8)

Dex 19 (+9)

Sag 19 (+9)

Con 21 (+10)

Int 16 (+8)

Cha 21 (+10)

Équipement robe à capuche, cimenterre empoisonnée

TACTIQUE DU CÉLÉBRANT LANGUE-DE-SERPENT

Le célébrant use d'*anneaux de désespoir* pour maîtriser ses adversaires, gardant *fouet du serpent* pour ceux que ses alliés ne peuvent atteindre facilement. Au corps à corps, il préfère combattre sous *forme du serpent*.

CONNAISSANCE DES ADORATEURS LANGUE-DE-SERPENT

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 15 : souvent, des adorateurs humains de Zéhîr vivent parmi les yuan-tis, tels des citoyens de seconde classe. Ces humains pourvoient aux besoins de leurs maîtres et leur servent parfois d'espions là où les yuan-tis sont craints et méprisés.

DD 20 : habituellement, les adorateurs langue-de-serpent sont armés de lames empoisonnées, qu'ils surnomment fièrement les « crochets de Zéhîr ».

RENCONTRES DE GROUPE

Les rencontres yuan-tis prennent généralement la forme de groupes mixtes constitués de maléficiés, d'abominations et de langue-de-serpent. Parfois, ils sont accompagnés d'autres monstres reptiliens et d'esclaves humanoïdes.

Rencontre de niveau 9 (2 025 px)

- ♦ 1 célébrant langue-de-serpent (contrôleur de niveau 11)
- ♦ 1 homme d'armes langue-de-serpent (brute de niveau 8)
- ♦ 9 initiés langue-de-serpent (sbires de niveau 7)
- ♦ 1 serpent de feu (artilleur de niveau 9)

Rencontre de niveau 11 (3 100 px)

- ♦ 1 abomination yuan-ti (soldat de niveau 14)
- ♦ 1 œil de lynx maléficié yuan-ti (artilleur de niveau 13)
- ♦ 4 fanatiques langue-de-serpent (sbires de niveau 12)
- ♦ 1 assassin langue-de-serpent (chasseur de niveau 9)

Rencontre de niveau 16 (6 800 px)

- ♦ 1 disciple de Zéhîr maléficié yuan-ti (contrôleur de niveau 17)
- ♦ 2 incantateurs maléficiés yuan-tis (artilleurs de niveau 15)
- ♦ 2 serpents d'ombre (francs-tireurs de niveau 15)

Rencontre de niveau 22 (19 200 px)

- ♦ 1 anathème yuan-ti (franc-tireur d'élite de niveau 21)
- ♦ 2 nagas ténébreux (contrôleurs d'élite de niveau 21)

ZOMBIE

LES ZOMBIES SONT DES CADAVRES ANIMÉS. Alimentée par un maigre semblant de vie, cette horreur à la démarche traînante obéit aveuglément aux ordres de son créateur, sans égard pour sa propre intégrité.

La plupart des zombies sont issus des dépouilles de créatures de taille M ou G.

Charogne zombie Sbire niveau 3

Animé naturel (mort-vivant) de taille M 38 px

Initiative -2 **Sens Perception** -1 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison
VD 4

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
 +6 contre CA ; 5 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** -
For 14 (+2) **Dex** 6 (-2) **Sag** 8 (-1)
Con 10 (+0) **Int** 1 (-5) **Cha** 3 (-4)

TACTIQUE DE LA CHAROGNE ZOMBIE

Les charognes zombies se ruent sur la créature vivante la plus proche et la rouent de coups jusqu'à la mort.

Zombie Brute niveau 2

Animé naturel (mort-vivant) de taille M 125 px

Initiative -1 **Sens Perception** +0 ; vision dans le noir
Pv 40 ; **péril** 20 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ;
Vulnérabilités radiant 5

VD 4

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
 +6 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts.

† **Étreinte cadavérique** (simple ; à volonté)
 +4 contre **Réflexes** ; la cible est étreinte (jusqu'à évasion).
 Les tests visant à se dégager de l'étreinte du zombie sont assortis d'un malus de -5.

Faiblesse zombie

Tout coup critique réussi contre un zombie le réduit aussitôt à 0 point de vie.

Alignement non aligné **Langues** -
For 14 (+3) **Dex** 6 (-1) **Sag** 8 (+0)
Con 10 (+1) **Int** 1 (-4) **Cha** 3 (-3)

TACTIQUE DU ZOMBIE

Quand plusieurs zombies attaquent un même adversaire, l'un d'eux recourt à l'*étreinte cadavérique* pour l'empêcher de s'échapper.

Molosse tombal Brute niveau 3

Animé naturel (mort-vivant) de taille M 150 px

Initiative +2 **Sens Perception** +1 ; vision dans le noir
Pv 54 ; **péril** 27 ; cf. aussi *faiblesse zombie* et *requiem de crocs*
CA 14 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 12, **Volonté** 11
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ;
Vulnérabilités radiant 5

VD 8

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**
 +7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule) et se retrouve à terre si elle est de taille M ou inférieure.

† **Requiem de crocs** (quand le molosse tombal tombe à 0 point de vie)
 ♦ **nécrotique**
 Le molosse tombal effectue une attaque de morsure contre une cible à portée d'allonge.

Faiblesse zombie

Tout coup critique réussi contre un molosse tombal le réduit aussitôt à 0 point de vie.

Alignement non aligné **Langues** -
For 16 (+4) **Dex** 13 (+2) **Sag** 10 (+1)
Con 14 (+3) **Int** 1 (-4) **Cha** 3 (-3)

TACTIQUE DU MOLOSSE TOMBAL

Le molosse tombal profite de sa VD pour rattraper sa proie. Au moment de mourir, il mord pour la dernière fois une créature vivante située à portée d'allonge.

Macchab corrompteur Artilleur niveau 4

Animé naturel (mort-vivant) de taille M 175 px

Initiative +3 **Sens Perception** +3 ; vision dans le noir
Puanteur sépulcrale aura 1 ; les ennemis vivants pris dans l'aura subissent un malus de -5 aux jets d'attaque.
Pv 46 ; **péril** 23 ; cf. aussi *explosion mortelle*
Régénération 5 (si le macchab corrompteur subit des dégâts radiants, la régénération ne fonctionne pas à son tour de jeu suivant)
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 14, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ;
Vulnérabilités radiant 5

VD 4

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
 +8 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

✂ **Globe de corruption** (simple ; à volonté) ♦ **nécrotique**
 Le macchab corrompteur lance une boule noire de matière nécrotique. Distance 10 ; +7 contre **Réflexes** ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

✂ **Explosion mortelle** (quand le macchab tombe à 0 point de vie)
 ♦ **nécrotique**
 Le macchab corrompteur explose. Explosion de proximité 1 ; +7 contre **Vigueur** ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** -
For 16 (+5) **Dex** 13 (+3) **Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 4 (-1) **Cha** 3 (-2)

TACTIQUE DU MACCHAB CORROMPTEUR

Le macchab corrompteur projette des globes de matière nécrotique sur les créatures vivantes jusqu'à avoir un adversaire vivant au corps à corps, à partir de quoi il effectue des attaques de coup.

Zombie ailé Franc-tireur niveau 4

Animé naturel (mort-vivant) de taille M 175 px

Initiative +6 **Sens Perception** +2 ; vision dans le noir
Pv 54 ; **péril** 27 ; cf. aussi *faiblesse zombie*
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ;
Vulnérabilités radiant 5

VD 4, vol 4 (maladroit)

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
 +9 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

Charge volante

Quand il vole, le zombie ailé inflige 2d6 dégâts supplémentaires s'il réussit une attaque de charge.

Faiblesse zombie

Tout coup critique réussi contre un zombie ailé le réduit aussitôt à 0 point de vie.

Alignement non aligné **Langues** -
For 14 (+4) **Dex** 14 (+4) **Sag** 10 (+2)
Con 14 (+4) **Int** 1 (-3) **Cha** 3 (-2)

TACTIQUE DU ZOMBIE AILÉ

Le zombie ailé est souvent perché sur une corniche ou au-dessus d'un précipice. Il fond sur l'ennemi le plus proche en effectuant une *charge volante*.



(De gauche à droite) macchab corrupteur, zombie transi, mastodonte zombie, molosse tombal et zombie ailé

Zombie transi

Soldat niveau 6

Animé naturel (froid, mort-vivant) de taille M 250 px

Initiative +5 Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Aura transie (froid) aura 2 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de froid. Les dégâts se cumulent si plusieurs auras transies se chevauchent.

Pv 71 ; péril 35 ; cf. aussi *explosion mortelle*

CA 22 ; Vigueur 20, Réflexes 16, Volonté 16

Immunités maladie, poison ; Résistances froid 10, nécrotique 10 ;

Vulnérabilités feu 5, radiant 5

VD 4

⬇ **Coup** (simple ; à volonté) ♦ froid

+11 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, puis la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du zombie transi et subit 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi *faucheur de glace*.

⬇ **Explosion mortelle** (quand le zombie transi tombe à 0 point de vie) ♦ froid

Le zombie transi explose. Explosion de proximité 1 ; +9 contre Vigueur ; 2d6 + 2 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Faucheur de glace ♦ froid

Le zombie transi inflige 5 dégâts de froid supplémentaires aux créatures immobilisées.

Alignement non aligné Langues -

For 19 (+7) Dex 10 (+3) Sag 10 (+3)

Con 15 (+5) Int 2 (-1) Cha 6 (+1)

TACTIQUE DU ZOMBIE TRANSI

S'il parvient à immobiliser la cible au moyen de son attaque de coup, le zombie transi utilise son pouvoir de *faucheur de glace* au tour de jeu suivant.

Mastodonte zombie

Brute niveau 8

Animé naturel (mort-vivant) de taille G 350 px

Initiative +2 Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Pv 88 ; péril 44 ; cf. aussi *incroyable*

CA 20 ; Vigueur 23, Réflexes 17, Volonté 18

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 10

VD 4

⬇ **Coup** (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +12 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

⬇ **Bourrade du zombie** (simple ; recharge 11)

Allonge 2 ; vise une créature de taille M ou inférieure ; +12 contre CA ; 4d8 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Incroyable (la première fois que le mastodonte tombe à 0 point de vie)

Effectuez un nouveau test d'initiative pour le mastodonte zombie. À son prochain tour de jeu, il se relève (action de mouvement) avec 44 points de vie.

Alignement non aligné Langues -

For 21 (+9) Dex 6 (+2) Sag 8 (+3)

Con 18 (+8) Int 1 (-1) Cha 3 (+0)

TACTIQUE DU MASTODONTE ZOMBIE

Ce monstre assène des *bourrades du zombie* aux créatures de plus petite taille que lui. Quand il tombe au combat, il ne reste pas longtemps inerte et se venge rapidement.

CONNAISSANCE DES ZOMBIES

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : la plupart des zombies sont créés dans le cadre d'un immonde rituel. Une fois animé, le zombie obéit à son créateur, sans autre désir que de tuer et dévorer les vivants.

DD 20 : les cadavres abandonnés sur un site corrompu par l'énergie surnaturelle de la Gisombre se relèvent parfois d'eux-mêmes pour donner des zombies. Ces créatures n'ont pas de maître et attaquent généralement à vue les créatures vivantes.

RENCONTRES DE GROUPE

On trouve des zombies partout, sévissant avec ou pour le compte de créatures prêtes à tolérer leur présence putréfiée.

Rencontre de niveau 4 (951 px)

- ♦ 3 zombies (brutes de niveau 2)
- ♦ 4 charognes zombies (sbires de niveau 3)
- ♦ 4 chrysalides kruthiks (sbires de niveau 2)
- ♦ 2 rats-garous (francs-tireurs de niveau 3)

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)

- ♦ 2 mastodontes zombies (brutes de niveau 8)
- ♦ 2 nuées de scarabées putréfiants (soldats de niveau 8)
- ♦ 1 rôdeur de nuit oni (contrôleur de niveau 8)

Certains monstres du *Bestiaire Fantastique* ont des traits et pouvoirs raciaux, semblables à ceux qu'affichent les races du *Manuel des Joueurs*. En règle générale, ces traits et pouvoirs apparaissent pour permettre au maître du donjon de créer des PNJ. Toutefois, ces informations peuvent aussi servir à créer des PJ appartenant à ces races. Notez cependant que ces traits et pouvoirs correspondent davantage à des pouvoirs de monstre qu'à des pouvoirs d'aventurier.

Un joueur ne peut se tourner vers les races qui suivent qu'avec l'aval du MD. En effet, ce dernier doit soigneusement réfléchir aux races de monstre qu'il accepte pour les PJ de sa campagne.

DOPPELGANGER

Taille moyenne : 1,65 m à 1,80 m

Poids moyen : 60 à 80 kg

Bonus aux caractéristiques : Intelligence +2, Charisme +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun

Bonus aux compétences : +2 en Bluff, +2 en Intuition

Défense mentale : vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 en Volonté.

Change-forme : vous pouvez utiliser *change-forme* en tant que pouvoir à volonté.

Change-forme

Doppelganger Pouvoir racial

Vous modifiez votre apparence pour vous faire passer pour un autre humanoïde.

À volonté ♦ métamorphose

Action mineure Personnelle

Effet : vous êtes en mesure de modifier votre apparence physique pour prendre la forme d'un humanoïde de taille M, y compris d'un individu bien précis (cf. *Change-forme*, page 280).

DROW

Taille moyenne : 1,60 m à 1,80 m

Poids moyen : 65 à 85 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Charisme +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : dans le noir

Langues : commun, elfique

Bonus aux compétences : +2 en Discrétion, +2 en Intimidation

Transe : plutôt que de dormir, les drows entrent dans un état méditatif connu sous le nom de transe. Quatre heures de transe vous procurent les mêmes effets que six heures de repos prolongé pour toute autre race. Lorsque vous êtes en transe, vous êtes parfaitement conscient de ce qui vous entoure. Vous pouvez ainsi détecter les ennemis en approche et tout autre événement.

Lolthaïque : une fois par rencontre, vous pouvez utiliser *chape d'obscurité* ou *noirfeu*.

Chape d'obscurité

Drow Pouvoir racial

Une chape de ténèbres vous dissimule, mais vous voyez parfaitement au travers.

Rencontre

Action mineure

Proximité explosion 1

Effet : ce pouvoir crée un nuage d'obscurité qui reste en place jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce nuage bloque la ligne de mire de toutes les créatures à l'exception de la vôtre. Toute créature (à l'exception de vous) située dans le nuage est aveuglée.

Noirfeu

Drow Pouvoir racial

Un halo vacillant de lueur pourpre entoure la cible, qui est désormais plus facile à toucher.

Rencontre

Action mineure

Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Intelligence +2 contre Réflexes, Sagesse +2 contre Réflexes, ou Charisme +2 contre Réflexes

Augmentation du bonus à +4 au niveau 11 et à +6 au niveau 21.

Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toutes les attaques visant la cible jouissent d'un avantage de combat et elle ne peut bénéficier de l'invisibilité ou d'un camouflage.

Spécial : lorsque vous créez votre personnage, choisissez l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme. Ce sera sur cette caractéristique que vous baserez les jets d'attaque effectués au moyen de ce pouvoir. Ce choix reste valable jusqu'au dernier jour du personnage et ne change en rien les autres effets du pouvoir.

FÉRAL, GRIFFE-EFFILÉE

Taille moyenne : 1,65 m à 1,80 m

Poids moyen : 65 à 70 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Sagesse +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun

Bonus aux compétences : +2 en Acrobaties, +2 en Discrétion

Sauvagerie griffe-effilée : vous pouvez utiliser *sauvagerie griffe-effilée* en tant que pouvoir de rencontre.

Sauvagerie griffe-effilée

Féral Pouvoir racial

Vous laissez parler la bête qui est en vous et adoptez une allure beaucoup plus sauvage.

Rencontre

Action mineure

Personnelle

Spécial : vous devez être en péril pour utiliser ce pouvoir.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous sombriez dans l'inconscience, votre VD augmente de 2 et vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et en Réflexes.

FÉRAL, LONGUE-DENT

Taille moyenne : 1,65 m à 1,80 m

Poids moyen : 65 à 70 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Sagesse +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun

Bonus aux compétences : +2 en Athlétisme, +2 en

Endurance

Sauvagerie longue-dent : vous pouvez utiliser *sauvagerie longue-dent* en tant que pouvoir de rencontre.

Sauvagerie longue-dent

Féral Pouvoir racial

Vous laissez parler la bête qui est en vous et adoptez une allure beaucoup plus sauvage.

Rencontre ♦ guérison

Action mineure

Personnelle

Spécial : vous devez être en péril pour utiliser ce pouvoir.

Effet : jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous sombreriez dans l'inconscience, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts. De plus, tant que vous êtes en péril, vous bénéficiez de régénération 2 (régénération 4 au niveau 11 et régénération 6 au niveau 21).

FORGELIER

Taille moyenne : 1,80 m à 1,95 m

Poids moyen : 135 à 150 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Constitution +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun

Bonus aux compétences : +2 en Endurance

Créature artificielle vivante : en qualité de créature artificielle vivante, vous avez les traits suivants.

- Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus.
- Vous ne mangez pas, ne buvez pas et ne respirez pas, mais cela ne vous confère aucune immunité.
- Vous n'avez besoin que de 4 heures pour bénéficier des avantages d'un repos prolongé.
- Lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde contre la mort, vous pouvez choisir entre le résultat de votre jet de dé et 10. Quoi qu'il arrive, vous mourez en atteignant votre total de points de vie négatifs.

Opiniâtreté forgelière : vous pouvez utiliser *opiniâtreté forgelière* en tant que pouvoir de rencontre.

Opiniâtreté forgelière

Forgelier Pouvoir racial

Vous avez beau être en péril, la bataille est loin d'être terminée !

Rencontre

Action mineure

Personnelle

Spécial : vous devez être en péril pour utiliser ce pouvoir.

Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à 3 + la moitié de votre niveau.

GITHYANKI

Taille moyenne : 1,80 m à 1,95 m

Poids moyen : 80 à 95 kg

Bonus aux caractéristiques : Constitution +2, Intelligence +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun, profond

Bonus aux compétences : +2 en Histoire

Sens du danger : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'initiative.

Volonté githyanki : vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Volonté et d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme.

Bond télékinétique : vous pouvez utiliser *bond télékinétique* en tant que pouvoir de rencontre.

Bond télékinétique

Githyanki Pouvoir racial

Vous décollez du sol au moyen d'un simple effort de volonté.

Rencontre

Action de mouvement

Distance 10

Cible : vous ou un allié

Effet : la cible peut parcourir jusqu'à 5 cases en volant. Si ce pouvoir est utilisé sur un allié, ce dernier doit rester dans votre ligne de mire tout au long de l'effet.

GITHZERAÏ

Taille moyenne : 1,80 m à 1,95 m

Poids moyen : 80 à 95 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Sagesse +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun, profond

Bonus aux compétences : +2 en Acrobaties, +2 en Athlétisme

Sens du danger : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'initiative.

Mental d'acier : vous pouvez utiliser *mental d'acier* en tant que pouvoir de rencontre.

Mental d'acier

Githzerai Pouvoir racial

Après avoir encaissé une attaque, vous utilisez le pouvoir de votre esprit pour rehausser vos défenses.

Rencontre

Interruption immédiate

Personnelle

Déclencheur : une attaque vous touche.

Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

GNOLL

Taille moyenne : 2,10 m à 2,25 m

Poids moyen : 140 à 160 kg

Bonus aux caractéristiques : Constitution +2, Dextérité +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 7 cases

Vision : nocturne

Langues : abyssal, commun

Bonus aux compétences : +2 en Intimidation

Fureur sanguinaire : lorsque vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts. Ce bonus passe à +4 au niveau 21.

Charge féroce : vous pouvez utiliser *charge féroce* en tant que pouvoir de rencontre.

Charge féroce

Gnoll Pouvoir racial

Vous plongez vers l'ennemi et, après avoir poussé quelques jurons, décidez de libérer toute la colère de Yeenoghu contre cet adversaire effronté.

Rencontre

Action simple

Personnelle

Effet : vous chargez et infligez 2 dégâts supplémentaires en cas d'attaque réussie. Les dégâts supplémentaires passent à 4 au niveau 11 et à 6 au niveau 21.

GNOME

Taille moyenne : 1,30 m à 1,40 m

Poids moyen : 25 à 37,5 kg

Bonus aux caractéristiques : Intelligence +2, Charisme +2

Catégorie de taille : petite

Vitesse de déplacement : 5 cases

Vision : nocturne

Langues : commun, elfique

Bonus aux compétences : +2 en Arcanes, +2 en Discrétion

Discrétion réactive : si vous disposez d'un abri ou d'un camouflage au moment d'effectuer votre test d'initiative, vous avez droit à un test de Discrétion pour ne pas vous faire remarquer.

Effacement : vous pouvez utiliser *effacement* en tant que pouvoir de rencontre.

Effacement

Gnome Pouvoir racial

Vous devenez invisible après l'attaque d'un ennemi.

Rencontre ♦ illusion

Réaction immédiate

Personnelle

Déclencheur : vous subissez des dégâts.

Effet : vous êtes invisible jusqu'à ce que vous attaquiez ou jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

GOBELIN

Taille moyenne : 1,30 m à 1,40 m

Poids moyen : 20 à 27,5 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Charisme +2

Catégorie de taille : petite

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun, goblin

Bonus aux compétences : +2 en Discrétion, +2 en Larcin

Réflexes gobelins : vous bénéficiez d'un bonus racial de +1 en Réflexes.

Tactique goblin : vous pouvez utiliser *tactique goblin* en tant que pouvoir à volonté.

Tactique goblin

Gobelin Pouvoir racial

Vous évitez le coup de votre ennemi et vous glissez entre ses défenses.

À volonté

Réaction immédiate

Personnelle

Déclencheur : une attaque de corps à corps vous rate.

Effet : vous vous décalez de 1 case.

GOBELOURS

Taille moyenne : 2,05 m à 2,15 m

Poids moyen : 125 à 150 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Dextérité +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun, goblin

Bonus aux compétences : +2 en Discrétion, +2 en Intimidation

Disproportionné : vous pouvez utiliser des armes de votre catégorie de taille ou d'une catégorie de plus comme si elles étaient de votre taille.

Œil du prédateur : vous pouvez utiliser *œil du prédateur* en tant que pouvoir de rencontre.

Œil du prédateur

Gobelours Pouvoir racial

Vous manœuvrez pour vous mettre dans une position avantageuse et frappez votre adversaire avec une détermination sans faille.

Rencontre

Action mineure

Personnelle

Effet : si vous jouissez d'un avantage de combat contre une cible, vous infligez +1d6 dégâts à la prochaine attaque que vous effectuez contre celle-ci. Vous devez appliquer ce bonus avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Augmentation des dégâts à +2d6 au niveau 11 et à +3d6 au niveau 21.

HOBGOBELIN

Taille moyenne : 1,80 m à 1,95 m

Poids moyen : 95 à 120 kg

Bonus aux caractéristiques : Constitution +2, Charisme +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun, goblin

Bonus aux compétences : +2 en Athlétisme, +2 en Histoire

Prêt au combat : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'initiative.

Résistance hobgobeline : vous pouvez utiliser *résistance hobgobeline* en tant que pouvoir de rencontre.

Résistance hobgobeline Hobgobelin Pouvoir racial

Vous encaissez un effet qui serait venu à bout d'un misérable guerrier.

Rencontre

Réaction immédiate **Personnelle**

Déclencheur : vous êtes victime d'un effet auquel une sauvegarde peut mettre fin.

Effet : vous effectuez un jet de sauvegarde contre cet effet.

KOBOLD

Taille moyenne : 1,35 m à 1,50 m

Poids moyen : 30 à 37,5 kg

Bonus aux caractéristiques : Constitution +2, Dextérité +2

Catégorie de taille : petite

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun, draconique

Bonus aux compétences : +2 en Discrétion, +2 en Larcin

Sens des pièges : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux défenses contre les pièges.

Fuyant : vous pouvez utiliser *fuyant* en tant que pouvoir à volonté.

Fuyant Kobold Pouvoir racial

Vous vous faufilez au travers des rangs ennemis, au désespoir de vos ennemis.

À volonté

Action mineure **Personnelle**

Effet : vous vous décalez de 1 case.

MINOTAURE

Taille moyenne : 2,10 m à 2,25 m

Poids moyen : 160 à 175 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Constitution +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : normale

Langues : commun

Bonus aux compétences : +2 en Nature, +2 en Perception

Férocité : si vos points de vie tombent à 0, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre avant de sombrer dans l'inconscience.

Disproportionné : vous pouvez utiliser des armes de votre catégorie de taille ou d'une catégorie de plus comme si elles étaient de votre taille.

Charge encornée : vous pouvez utiliser *charge encornée* en tant que pouvoir de rencontre.

Charge encornée Minotaure Pouvoir racial

Vous chargez l'ennemi et l'encornez.

Rencontre

Action simple **Corps à corps 1**

Attaque : Force + 2 contre CA

Augmentation à +4 au niveau 11 et +6 au niveau 21.

Spécial : vous devez charger dans le cadre de l'attaque.

Réussite : 1d6 + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur de Force au niveau 11 et 3d6 + modificateur de Force au niveau 21.

ORQUE

Taille moyenne : 1,80 m à 1,95 m

Poids moyen : 100 à 115 kg

Bonus aux caractéristiques : Force +2, Constitution +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun, géant

Charge au trot : lorsque vous chargez, ajoutez 2 à votre VD.

Fièvre guerrière : vous pouvez utiliser *fièvre guerrière* en tant que pouvoir de rencontre.

Fièvre guerrière Orque Pouvoir racial

Rien de tel que de verser le sang de l'ennemi pour bien débiter la journée.

Rencontre ♦ **arme, guérison**

Action simple **Corps à corps arme**

Attaque : Force contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez dépenser une récupération.

Augmentation à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.

SHADAR-KAI

Taille moyenne : 1,65 m à 1,80 m

Poids moyen : 65 à 85 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Intelligence +2

Catégorie de taille : moyenne

Vitesse de déplacement : 6 cases

Vision : nocturne

Langues : commun

Bonus aux compétences : +2 en Acrobaties, +2 en Discrétion

Hivernal : en raison des liens que vous entretenez avec Reine Corneille, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en Vigueur.

Fugue d'ombre : vous pouvez utiliser *fugue d'ombre* en tant que pouvoir de rencontre.

Fugue d'ombre Shadar-kai Pouvoir racial

Vous vous avancez dans une ombre et réapparaîsez non loin, flou et immatériel.

Rencontre ♦ **téléportation**

Action de mouvement **Personnelle**

Effet : vous vous téléportez de 3 cases et devenez immatériel jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Ce chapitre définit et précise certaines caractéristiques des monstres qui ne sont pas détaillées dans leur profil.

Aberrante (origine) : les créatures aberrantes sont originaires du Royaume Lointain, à moins qu'elles n'aient été fortement corrompues par ce plan. Nombre d'entre elles ont des tentacules, des pédoncles oculaires et autres caractéristiques physiques très étranges.

Acide [mot-clé] : type de dégâts.

Air [mot-clé] : les créatures élémentaires constituées d'air (comme la rafale rocailleuse) s'accompagnent de ce mot-clé.

Allonge menaçante : cette créature est capable de porter des attaques d'opportunité aux adversaires situés à portée d'allonge.

Ange [mot-clé] : les anges sont des créatures immortelles aux traits vaguement humanoïdes et dont la moitié inférieure du corps se perd en une sorte de brume astrale. La plupart ont des ailes. Étant donné qu'ils n'ont pas de bouche et ne peuvent parler, ils communiquent par télépathie. Ils ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas. Toutefois, cela ne leur confère aucune immunité spécifique.

Animé [type] : les animés sont des objets auxquels la magie a donné la vie ou une intelligence. Quelle que soit leur origine, ils ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

Apparences trompeuses (illusion) : le monstre peut user d'illusions pour changer d'apparence. La description précise la taille et la forme adoptées, mais le profil du monstre ne bouge pas. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff du monstre) permet à l'interlocuteur de la créature de comprendre qu'elle s'est entourée d'une illusion.

Sauf indication contraire, on change d'apparence au prix d'une action mineure.

Aquatique [mot-clé] : une créature aquatique respire sous l'eau de manière tout à fait normale et ignore les eaux agitées quand elle nage. Enfin, elle n'a jamais besoin d'effectuer de tests d'Athlétisme pour nager.

Araignée [mot-clé] : les araignées incluent les arachnides ainsi que les créatures ayant des caractéristiques arachnéennes : huit pattes, toiles, etc. Parmi elles, on trouve les driders et les ettercaps.

Armes : sauf indication contraire, rien n'empêche les personnages de ramasser et d'utiliser les armes d'un monstre. Si l'arme en question apparaît dans le *Manuel des Joueurs* (ou s'il s'agit d'une version de grande taille d'une arme du *Manuel des Joueurs*), utilisez les règles que vous y trouverez. Sinon, le personnage n'en connaît pas le maniement et l'arme inflige les dégâts indiqués, mais ne procure aucun des effets que le monstre en tirait.

Aura : l'aura est un effet continu qui affecte toutes les cases situées dans la portée précisée de l'espace de la créature dont elle émane. Sauf indication contraire, elle n'affecte pas la créature dont elle émane.

Une créature peut désactiver ou réactiver son aura au prix d'une action mineure.

Une créature subit généralement les effets d'une aura au début de son tour de jeu, à l'instant où elle y pénètre ou à ces deux moments, comme le précise la description.

Sauf indication contraire, deux effets d'aura similaires ne se cumulent pas. Par exemple, si une créature débute son tour de jeu au sein de deux auras, l'une infligeant 5 dégâts de froid et l'autre infligeant 10 dégâts de froid, elle ne subira que 10 dégâts de froid.

Une aura ne peut pas affecter une créature ne pouvant être prise pour cible par les attaques nécessitant une ligne d'effet. Par exemple, une créature enfermée dans le pouvoir de magicien tombeau de glace est immunisée contre les effets d'aura.

Avantage de combat : en plus du bonus habituel de +2 aux jets d'attaque, le monstre profite de l'effet indiqué quand il jouit d'un avantage de combat contre la cible et la touche au moyen d'une attaque. En règle générale, le paragraphe indique un bonus aux dégâts, mais certaines créatures imposent aussi des effets à la cible.

Cette section ne traite pas des pouvoirs dont l'utilisation découle d'un avantage de combat ; cette précision est indiquée dans leur description (le cas échéant).

Aveugle [mot-clé] : une créature aveugle ne peut détecter les êtres et objets par la vue. Elle s'appuie donc sur des sens spéciaux, comme la vision aveugle ou la perception des vibrations pour détecter les choses situées à portée. Une créature aveugle ne peut pas effectuer de tests de Perception pour repérer des choses situées en dehors du rayon de ses sens spéciaux. Enfin, elle ne peut pas être aveuglée.

Les créatures aveugles sont immunisées contre les attaques de regard et autres effets comptant sur la vue.

Bête [type] : les bêtes ressemblent et se comportent comme des animaux, mais leur apparence est parfois bizarre, voire monstrueuse. Les bêtes naturelles jouent le même rôle que des animaux. Celles qui ont d'autres origines suivent aussi leur instinct, mais les gens n'ont pas vraiment l'habitude de croiser leur route.

Change-forme [métamorphose] : le monstre est capable de modifier sa forme physique pour prendre l'apparence d'une autre créature. Le type et la catégorie de taille de la nouvelle forme apparaissent dans la description de la créature.

Le monstre conserve son profil sous sa nouvelle forme. De plus, ses vêtements, son armure et ses possessions ne se transforment pas et ne sont donc pas absorbés par la nouvelle forme, qui persiste jusqu'à ce que le monstre en change ou soit tué.

Si le monstre est capable de prendre la forme d'un individu précis, les autres créatures auront droit à un test d'Intuition (opposé au test de Bluff du monstre) pour voir au travers de son déguisement. Le monstre doit avoir vu l'individu qu'il imite et bénéficie d'un bonus de +20 au test de Bluff.

Sauf indication contraire, on change de forme au prix d'une action mineure.

Charme [mot-clé] : les pouvoirs et effets qui contrôlent les actions du sujet s'accompagnent parfois de ce mot-clé.

Créature artificielle [mot-clé] : les créatures artificielles ne sont pas des êtres vivants. Les sorts et effets qui visent des créatures vivantes ne sont donc d'aucune utilité contre elles.

La plupart ont une résistance (ou immunité) aux maladies et poisons. Les créatures artificielles ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

Créature artificielle vivante [mot-clé] : une créature artificielle vivante est considérée comme un être vivant qui n'a pas besoin de manger, boire et respirer. Toutefois, cela ne lui confère aucune immunité particulière. Une créature artificielle vivante n'a besoin que de 4 heures pour prendre un repos prolongé. De plus, elle bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus. Quand une telle créature effectue un jet de sauvegarde contre la mort, elle choisit entre 10 et le résultat de son jet de dé.

Créature magique [type] : une créature magique ressemble à une bête, mais se comporte comme une personne. Souvent, les créatures magiques ressemblent plus ou moins à des animaux, parfois dotés d'une tête ou d'un visage humain, mais elles sont plus intelligentes (Intelligence de 3 ou plus).

Dégâts continus : une créature victime de dégâts continus subit les dégâts en question au début de son tour de jeu, avant d'entreprendre la moindre action.

Démon [mot-clé] : les démons sont des créatures élémentaires mauvaises originaires des Abysses. Ils respirent et mangent, mais ne dorment pas. Toutefois, ils ne sont pas immunisés contre les effets de sommeil.

Déphasage : un monstre qui déphase ignore le terrain difficile et peut se déplacer au travers d'obstacles et d'autres créatures, mais il doit achever son déplacement dans un espace inoccupé.

Déplacement adapté : le monstre ignore tout terrain difficile dans les aires de rencontre où l'environnement précisé domine.

Déplacement forestier : la créature ignore le terrain difficile si celui-ci résulte d'arbres, de broussailles, de plantes ou de la végétation naturelle.

Déplacement glacé : la créature ignore le terrain difficile si celui-ci résulte de la glace ou de la neige.

Déplacement marécageux : la créature ignore le terrain difficile si celui-ci résulte de fondrières, de la boue ou d'une eau peu profonde.

Déplacement tellurien : la créature ignore le terrain difficile si celui-ci résulte de décombres, de pierres qui affleurent ou de la terre.

Diable [mot-clé] : les diables sont des créatures immortelles mauvaises originaires des Neuf Enfers. Ils respirent et mangent, mais ne dorment pas. Toutefois, ils ne sont pas immunisés contre les effets de sommeil.

Dragon [mot-clé] : les dragons sont des créatures reptiliennes. La plupart ont des ailes et une attaque de souffle.

Eau [mot-clé] : les créatures élémentaires constituées d'eau (comme le cyclone foudroyant) s'accompagnent de ce mot-clé.

Effet secondaire : les pouvoirs de certains monstres produisent des effets secondaires. Un effet secondaire s'applique dès que l'effet initial du pouvoir prend fin. Une créature n'y est soumise que si elle a été touchée par le pouvoir. Enfin, sauf indication contraire, un effet secondaire ne se déclenche pas si l'attaque est ratée.

Électricité [mot-clé] : type de dégâts.

Élémentaire [origine] : les créatures élémentaires sont originaires du Chaos Élémentaire ou des Abysses. Elles sont étroitement liées aux énergies et substances élémentaires.

Élite : un monstre d'élite compte pour deux monstres de son niveau en termes de création de rencontres et de récompenses.

Escalade [mode de déplacement] : un monstre pourvu d'une VD d'escalade peut se déplacer sur les surfaces verticales à la VD indiquée sans effectuer de test d'Athlétisme. Toutefois, il ne peut se décaler ou charger quand il escalade.

Pattes d'araignée : ce monstre peut se déplacer sur les surplombs et surfaces horizontales (comme les plafonds) à la VD indiquée sans effectuer de test.

État gazeux : le corps du monstre a la forme d'un nuage de gaz, à moins qu'il soit tout simplement capable d'adopter cette forme (tout son équipement est absorbé dans sa forme gazeuse). Quand il est dans cet état, le monstre est immatériel et gagne une VD en vol égale à sa VD au sol, ainsi que la capacité de vol stationnaire.

Sauf indication contraire, un monstre ne peut pas attaquer sous état gazeux, mais il est en mesure de franchir les obstacles poreux qui lui bloqueraient le passage en temps normal (il peut ainsi se glisser sous une porte ou au travers d'une vitre fêlée).

Féerique [origine] : les créatures féériques sont originaires de Féerie.

Feu [mot-clé] : type de dégâts. Les créatures élémentaires constituées de feu (comme l'archon de feu) s'accompagnent de ce mot-clé.

Force [mot-clé] : type de dégâts.

Fouissage [mode de déplacement] : un monstre pourvu d'une VD de fouissage peut se déplacer dans la terre à la VD indiquée, ou encore au travers de la roche à la moitié de cette même VD. Toutefois, il ne peut se décaler ou charger quand il fouit.

De plus, un monstre ne peut être vu quand il fouit, même s'il est possible de l'entendre en effectuant un test de Perception (opposé au test de Discrétion de la créature).

Tunnelier : ce monstre laisse derrière lui un tunnel quand il creuse. Il peut donc s'y déplacer sans subir de malus en VD, ce qui vaut également pour les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à la sienne. Les créatures ayant la même catégorie de taille que le monstre doivent d'y faufiler, mais celles qui sont plus grandes ne peuvent tout simplement pas s'y aventurer. Reportez-vous à la page 292 du *Manuel des Joueurs* pour plus de détails sur les règles visant à se faufiler.

Froid [mot-clé] : type de dégâts. Les créatures constituées de glace (comme les archons de glace) s'accompagnent aussi de ce mot-clé.

Géant [mot-clé] : un géant est une créature humanoïde de taille G minimum.

Glisser ou faire glisser : certains monstres ont des pouvoirs qui leur permettent de déplacer des créatures sur le champ de bataille. La créature déplace ainsi la cible dans la direction de son choix, parallèlement au sol, du nombre de cases indiqué.

Une créature que l'on fait glisser ne provoque pas d'attaques d'opportunité et ignore le terrain difficile. Reportez-vous à la page 285 du *Manuel des Joueurs* pour plus de détails sur les déplacements forcés.

Guérison [mot-clé] : les pouvoirs et effets qui restituent des points de vie s'accompagnent de ce mot-clé.

Homuncule [mot-clé] : un homuncule est une créature artificielle animée chargée de protéger une créature, une zone ou un objet précis.

Humanoïde [type] : les monstres humanoïdes sont généralement bipèdes, mais certains ont des caractéristiques monstrueuses ou animales, comme la tête de calmar du flagelleur mental ou le corps reptilien de l'abomination yuan-ti.

Illusion [mot-clé] : les pouvoirs et effets qui trompent les sens ou l'esprit s'accompagnent de ce mot-clé.

Immatériel : le monstre n'a ni corps ni organes vitaux ; les dégâts subis sont systématiquement réduits de moitié, quelle que soit leur source.

Quand un monstre est immatériel, ce détail apparaît au niveau des résistances de son profil.

Immortelle [origine] : les créatures immortelles sont originaires de la Mer Astrale. On trouve parmi elles anges, diables et autres créatures entretenant des liens étroits avec les dieux. Elles ne vieillissent pas et ne meurent jamais de causes naturelles.

Immunité : le monstre possède une immunité contre le type de dégâts ou l'effet indiqué. Par exemple, un monstre bénéficiant d'une immunité contre le poison ne subit jamais de dégâts de poison et ignore les effets secondaires des attaques empoisonnées.

Invocation [mot-clé] : effet créant une créature ou un objet à partir de rien. Un effet d'invocation peut être dissipé par le biais du sort *dissipation de la magie*.

Maintien : le monstre peut maintenir l'effet de son pouvoir jusqu'au début de son tour de jeu suivant, généralement au prix d'une action simple ou mineure. Si le pouvoir nécessite un jet d'attaque, cette dernière doit être couronnée de succès avant que le monstre puisse maintenir son pouvoir.

Maladie [mot-clé] : certains monstres (comme les slaads et les lycanthropes) inoculent une maladie quand ils touchent une cible. Une telle victime doit effectuer un jet de sauvegarde à la fin de la rencontre. En cas de succès, elle se défait du mal et ne subit aucun effet. Mais en cas d'échec, elle est contaminée et en subit l'effet initial.

Une créature contaminée effectue un test d'Endurance après chaque période de repos prolongé pour voir si son état s'améliore, s'aggrave ou ne progresse tout simplement pas. La maladie s'accompagne de deux DD d'Endurance. Si le résultat du test de la victime atteint ces deux DD, son état s'améliore d'un cran. Si ce même résultat atteint le premier DD, mais pas le second, son état reste stable. Enfin, si le résultat n'atteint aucun des DD, l'état de la victime empire et se détériore d'un cran.

Lorsque le malade atteint l'extrémité gauche de la piste d'évolution de la maladie, il est guéri. À l'inverse, lorsqu'il atteint l'extrémité droite de la piste, il en est au dernier stade. Dès lors que ce dernier est atteint, la victime n'évolue plus sur la piste et ne peut être soignée que par le rituel Guérison des maladies (sauf indication contraire).

Métamorphe [mot-clé] : ce monstre a la faculté innée d'altérer son apparence, à sa convenance ou pour adopter une forme précise. Parmi les métamorphes, on trouve les doppelgangers et les lycanthropes.

Métamorphose [mot-clé] : les pouvoirs et effets qui modifient la forme physique d'une créature s'accompagnent de ce mot-clé.

Monture [mot-clé] : tous les monstres qu'il est possible de monter ne s'accompagnent pas de ce mot-clé. En effet, il ne s'applique qu'aux créatures dotées de règles de monte spéciales, comme une capacité acquise en présence d'un cavalier ou conférée à ce dernier. Ces règles et avantages ne s'appliquent cependant que si le cavalier a le talent Combat monté.

Pour plus de détails sur les règles de monte, reportez-vous à la page 46 du *Guide du Maître*.

Mort-vivant [mot-clé] : les morts-vivants ne sont pas des créatures vivantes ; les sorts et effets visant expressément les créatures vivantes ne sont donc d'aucun secours contre eux. La plupart de ces monstres bénéficient d'une résistance aux dégâts nécrotiques, sont immunisés contre le poison et sont vulnérables aux dégâts radiants. Les morts-vivants ne respirent pas et ne dorment pas.

Naturelle [origine] : les créatures naturelles sont originaires du monde physique ; le monde des humains, des nains, des elfes, des halfelins et des dragons. La plupart des créatures naturelles respirent, mangent et dorment. Celles qui s'accompagnent du mot-clé créature artificielle ou mort-vivant constituent des exceptions.

Nécrotique [mot-clé] : type de dégâts.

Nuée [mot-clé] : une nuée est considérée comme un monstre unique, même si elle est constituée de plusieurs créatures de taille TP. La plupart des nuées sont de taille M, mais certaines sont plus grandes.

Les dégâts des attaques de corps à corps et à distance sont réduits de moitié contre les nuées. Ces dernières sont cependant vulnérables aux attaques de proximité et de zone, comme le précise le profil du monstre.

Une nuée est immunisée contre les effets de déplacement forcé (qu'il s'agisse de la pousser, de la tirer ou de la faire glisser) découlant d'attaques de corps à corps et à distance. Toutefois, les attaques de proximité et de zone imposant un déplacement forcé l'affectent tout à fait normalement.

Une nuée peut entrer dans l'espace d'un ennemi ou le traverser ; ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Un ennemi peut lui aussi entrer dans l'espace occupé par une nuée, qui est cependant considéré comme un terrain difficile. De plus, cela provoque une attaque d'opportunité.

Une nuée peut également se faufiler dans un espace s'il est assez large pour permettre à l'une des créatures la constituant de passer. Par exemple, une nuée de chauves-souris peut se faufiler dans un espace permettant à une chauve-souris de s'y glisser. Reportez-vous à la page 292 du *Manuel des Joueurs* pour plus de détails sur les règles permettant de se faufiler.

Ombreuse [origine] : les créatures ombreuses sont originaires de Gisombre.

Perception des vibrations : le monstre perçoit les créatures et objets situés à portée et en contact avec le sol ou quelque autre surface commune (comme une toile d'araignée ou un plan d'eau), comme s'il avait une ligne de mire et sans effectuer de test de Perception.

Périmètre [mot-clé] : les périmètres sont des effets de zone persistants qu'il est possible de dissiper au moyen du sort *dissipation de la magie*.

Plante [mot-clé] : les plantes sont des créatures composées de matière végétale. Elles respirent et mangent, mais ne dorment pas. Toutefois, elles ne sont pas immunisées contre les effets de sommeil.

Poison [mot-clé] : type de dégâts.

Pousser : certains monstres ont des pouvoirs qui leur permettent de repousser des créatures. Une cible poussée s'éloigne donc du monstre du nombre de cases précisé.

Une créature poussée ne provoque pas d'attaques d'opportunité et ignore le terrain difficile. Reportez-vous à la page 285 du *Manuel des Joueurs* pour plus de détails sur les déplacements forcés.

Psychique [mot-clé] : type de dégâts. Certains effets qui n'infligent pas de dégâts et visent l'esprit s'accompagnent également de ce mot-clé.

Radiant [mot-clé] : type de dégâts.

Regard [mot-clé] : un type d'attaque. Les créatures aveugles sont immunisées contre les attaques de regard et une créature ne peut porter ce type d'attaque lorsqu'elle est aveuglée.

Régénération : à chaque round, au début de son tour de jeu, le monstre regagne un nombre de points de vie égal au nombre précisé. Cette capacité fonctionne jusqu'à ce que son capital de points de vie tombe à 0 (ou moins).

Certains types de régénération sont réprimés par divers types de dégâts ou en des circonstances spécifiques. À l'inverse, différents monstres ne profitent de leur régénération qu'en des situations bien précises (quand ils sont en péril, par exemple).

Reptile [mot-clé] : les reptiles sont des créatures à sang froid ovipares. On trouve parmi eux les crocodiles, drakes, hommes-lézards, serpents, troglodytes et yuan-tis.

Résistance : le type de dégâts précisé inflige moins de dégâts au monstre. Par exemple, un monstre bénéficiant d'une résistance au feu 10 subit 10 dégâts de moins de la part des attaques de feu.

Parfois, la ligne consacrée aux résistances d'une créature inclut une capacité qui réduit les dégâts en général, comme immatériel.

Résistance variable : au prix d'une action libre, le monstre choisit un type de dégâts parmi la liste suivante : acide, électricité, feu, froid ou tonnerre. Le monstre bénéficie de la résistance au type de dégâts choisis jusqu'à la fin de la rencontre, qui remplace toute résistance dont il bénéficie déjà contre ce type de dégâts. Sauf indication contraire, il s'agit d'un pouvoir de rencontre. Si le monstre peut se servir de cette capacité plus d'une fois par rencontre, il ne peut résister qu'à un seul type de dégâts à un moment donné.

À noter qu'un monstre est incapable d'utiliser ce pouvoir pour résister à un type de dégâts auquel il est vulnérable.

Sbire : les sbires sont les troupes de choc et la chair à canon d'autres monstres (standard, d'élite ou solos). Quatre sbires sont approximativement de la même force qu'un monstre standard de leur niveau. Ils sont conçus pour animer la rencontre, mais sont rapidement balayés.

Un sbire est tué ou détruit dès qu'il subit des dégâts. Les dégâts découlant d'une attaque ou de quelque autre source ne s'accompagnant pas d'un jet d'attaque (comme le *défi divin* du paladin ou l'*enchaînement* du guerrier) tuent ou détruisent également un tel monstre. Toutefois, si une attaque qui inflige habituellement des dégâts en cas d'échec le rate, il ne subit pas de dégâts.

Solo : un monstre solo vaut autant de px que cinq créatures de son niveau et constitue un défi de même envergure.

Sommeil [mot-clé] : les pouvoirs et effets susceptibles de rendre une créature inconsciente s'accompagnent de ce mot-clé.

Télépathie : un monstre doté de télépathie est capable de communiquer mentalement avec toute créature intelligence douée de langage. La portée du pouvoir se mesure en cases et apparaît dans le profil du monstre. À noter que la communication se fait dans les deux sens.

Téléportation [mot-clé] : les pouvoirs et effets qui déplacent instantanément une créature d'un endroit à un autre s'accompagnent de ce mot-clé.

Une créature qui se téléporte disparaît aussitôt de sa case d'origine pour réapparaître dans la case de destination. La téléportation ne provoque pas d'attaque d'opportunité et la créature ne traverse pas les cases qui la séparent de sa destination.

Sauf indication contraire, la créature doit avoir une ligne de mire avec sa destination pour s'y téléporter.

Terre [mot-clé] : les créatures élémentaires constituées de terre (comme le galeb duhr) s'accompagnent de ce mot-clé. Elles sont immunisées contre la pétrification.

Terreur [mot-clé] : les pouvoirs et effets qui imposent des malus liés à la peur ou poussent la créature à fuir s'accompagnent de ce mot-clé.

Tirer : certains monstres ont des pouvoirs qui leur permettent d'attirer des créatures à eux. Une cible tirée se déplace donc vers le monstre du nombre de cases précisé ou jusqu'à l'endroit mentionné. Dans les deux cas, elle se rapproche du monstre.

Une créature tirée ne provoque pas d'attaques d'opportunité et ignore le terrain difficile. Reportez-vous à la page 285 du *Manuel des Joueurs* pour plus de détails sur les déplacements forcés.

Tonnerre [mot-clé] : type de dégâts.

Vase [mot-clé] : les vases sont des créatures informes qui dépendent de la vision aveugle, de la perception des vibrations ou des deux pour distinguer leur environnement. Elles ne subissent pas de malus aux jets d'attaque et en VD lorsqu'elles se faufilent. Pour plus de détails sur les règles permettant de se faufiler, reportez-vous à la page 292 du *Manuel des Joueurs*.

Vision à 360° : un monstre doté d'une telle vision voit dans toutes les directions, si bien que les ennemis qui tentent de le prendre en tenaille ne jouissent d'aucun avantage de combat contre lui.

Vision aveugle : un monstre pourvu de vision aveugle est en mesure de percevoir les créatures et objets situés un rayon précis, si bien qu'il peut effectuer des tests de Perception. Cependant, il rate automatiquement tous ceux qui visent à repérer des choses situées en dehors de la portée de sa vision aveugle.

Un monstre pourvu de vision aveugle n'est sujet à aucun des inconvénients de l'état préjudiciable aveuglé.

Vision dans le noir : un monstre doué de vision dans le noir voit dans une zone faiblement éclairée, mais aussi dans l'obscurité.

Vision lucide : le monstre perce automatiquement à jour les illusions situées dans la portée précisée (exprimée en cases) et dans sa ligne de mire.

Vision nocturne : un monstre doté de la vision nocturne voit dans une zone faiblement éclairée comme s'il se trouvait dans un endroit vivement éclairé.

Vol [mode de déplacement] : un monstre pourvu d'une VD en vol peut survoler les créatures et objets à la VD indiquée. Il doit utiliser une action de mouvement pour se déplacer d'au moins 2 cases par round, sous peine de s'écraser. Il lui est impossible de se décaler en volant et il provoque des attaques d'opportunité de manière tout à fait normale.

Une créature volante ignore les effets du terrain.

Limite d'altitude : un monstre ayant une limite d'altitude ne peut s'éloigner du sol qu'à hauteur du nombre de cases indiqué. S'il dépasse cette limite, il s'écrase à la fin de son tour de jeu, même s'il redescend à la distance requise.

Maladroit en vol : une créature maladroite en vol subit un malus de -4 aux jets d'attaque et défenses quand elle vole. Elle n'est tout simplement pas adaptée au combat aérien.

Maladroit à terre : une créature maladroite à terre (comme une chauve-souris) subit un malus de -4 aux jets d'attaque et défenses quand elle est au sol et ne vole pas.

Stationnaire : un monstre capable de vol stationnaire peut se décaler et effectuer des attaques d'opportunité quand il vole. Il reste en vol même s'il ne se déplace pas de la distance normalement requise pour demeurer en l'air. Enfin, il reste en l'air même s'il n'entreprend pas d'action de mouvement pour voler.

Partiel : le vol partiel s'applique aux créatures qui volent pour se déplacer, mais restent au sol pour se battre. Une créature usant de vol partiel perd ses actions mineure, immédiate et simple quand elle vole, et ne peut user de son action de mouvement que pour voler. Le nombre associé à cette forme de vol correspond au nombre de cases dont le monstre se déplace en entreprenant une action de mouvement. S'il entreprend des actions pour faire autre chose, il s'écrase.

Vulnérabilité : lorsqu'une attaque inflige des dégâts du type précisé, le monstre subit la quantité de dégâts supplémentaires du même type. Par exemple, un monstre ayant une vulnérabilité radiante 10 subit 10 dégâts radiants supplémentaires lorsqu'une attaque radiante lui inflige des dégâts.

MONSTRES PAR NIVEAU

La liste qui suit reprend chacun des monstres de cet ouvrage.
Elle est classée par niveau et par rôle. Les monstres jouant un rôle de meneur sont suivis d'un (M).

Monstre	Rôle et niveau	Page
Frondeur halfelin	Artilleur niveau 1	154
Frondeur kobold	Artilleur niveau 1	168
Cheval de selle	Brute niveau 1	44
Rat sanguinaire	Brute niveau 1	221
Scarabée de feu	Brute niveau 1	236
Lame noire goblin	Chasseur niveau 1	137
Strige	Chasseur niveau 1	250
Drake des clochers	Franc-tireur niveau 1	89
Franc-tireur kobold	Franc-tireur niveau 1	167
Homme d'armes goblin	Franc-tireur niveau 1	138
Coupe-jarret goblin	Sbire niveau 1	137
Rat géant	Sbire niveau 1	221
Sbire kobold	Sbire niveau 1	167
Squelette décrépît	Sbire niveau 1	248
Scorpion foudroyant	Soldat niveau 1	237
Archer elfe	Artilleur niveau 2	106
Tireur d'élite goblin	Artilleur niveau 2	138
Drake de garde	Brute niveau 2	89
Jeune kruthik	Brute niveau 2	170
Zombie	Brute niveau 2	274
Éclaireur d'argile (homoncule)	Chasseur niveau 2	159
Escobar gnome	Chasseur niveau 2	136
Bandit humain	Franc-tireur niveau 2	162
Éclaireur elfe	Franc-tireur niveau 2	106
Hyène	Franc-tireur niveau 2	166
Loup gris	Franc-tireur niveau 2	178
Nuée de rats	Franc-tireur niveau 2	221
Voleur halfelin	Franc-tireur niveau 2	154
Agitateur humain	Sbire niveau 2	162
Chrysalide kruthik	Sbire niveau 2	170
Gaillard halfelin	Sbire niveau 2	154
Draco-écu kobold	Soldat niveau 2	168
Nuée de drakes crocheteux	Soldat niveau 2	90
Archer hobgoblin (goblin)	Artilleur niveau 3	141
Dracoprêtre kobold	Artilleur niveau 3 (M)	168
Drake cracheur	Artilleur niveau 3	90
Destrier	Brute niveau 3	44
Gelée ocre (vase)	Brute d'élite niveau 3	265
Goblin fendeur de crânes	Brute niveau 3	139
Jeune dragon blanc	Brute solo niveau 3	79
Molosse tombal (zombie)	Brute niveau 3	274
Chauve-souris des ombres	Chasseur niveau 3	43
Diablotin (diable)	Chasseur niveau 3	71
Pseudodragon (drake)	Chasseur niveau 3	90
Arcaniste gnome	Contrôleur niveau 3 (M)	136
Sorcier de bataille hobgoblin (goblin)	Contrôleur niveau 3 (M)	142
Sorcier goblin	Contrôleur niveau 3 (M)	139
Doppelganger furtif	Franc-tireur niveau 3	74
Pillard orque	Franc-tireur niveau 3	209
Rat-garou (lycanthrope)	Franc-tireur niveau 3	179
Charogne zombie	Sbire niveau 3	274
Fantassin hobgoblin (goblin)	Sbire niveau 3	141
Garde humain	Soldat niveau 3	162
Protecteur de fer (homoncule)	Soldat niveau 3	159
Soldat hobgoblin (goblin)	Soldat niveau 3	141
Squelette	Soldat niveau 3	248

Monstre	Rôle et niveau	Page
Arbalétrier nain	Artilleur niveau 4	194
Bombardier magmatique (bête magmatique)	Artilleur niveau 4	38
Macchab corrompue (zombie)	Artilleur niveau 4	274
Mage humain	Artilleur niveau 4	163
Berserker humain	Brute niveau 4	163
Berserker orque	Brute niveau 4	209
Griffe magmatique (bête magmatique)	Brute niveau 4	38
Kruthik adulte	Brute niveau 4	170
Cauteleux kobold	Chasseur niveau 4	169
Étrangleur des cavernes	Chasseur niveau 4	109
Jeune dragon noir	Chasseur solo niveau 4	82
Spectre	Chasseur niveau 4	246
Nécrophage fossoyeur	Contrôleur niveau 4	195
Sous-chef goblin	Contrôleur d'élite niveau 4 (M)	139
Araignée saute-mort	Franc-tireur niveau 4	20
Chasseur vertécaille (homme-lézard)	Franc-tireur niveau 4	158
Panthère féérique	Franc-tireur niveau 4	215
Rampant obscur (obscur)	Franc-tireur niveau 4	197
Zombie ailé	Franc-tireur niveau 4	274
Trouffion orque	Sbire niveau 4	209
Crocodile broyeur	Soldat niveau 4	51
Gardien crochu ettercap	Soldat niveau 4	110
Homme d'armes fantomatique	Soldat niveau 4	112
Soldat forgerier	Soldat niveau 4	120
Maître de chasse gnoll	Artilleur niveau 5	134
Squelette embrasé	Artilleur niveau 5	248
Cube gélatineux (vase)	Brute d'élite niveau 5	265
Drake enragé	Brute niveau 5	91
Hommes d'armes gobelours (goblin)	Brute niveau 5	140
Squelette d'esquilles	Brute niveau 5	249
Vipère crécelle (serpent)	Brute niveau 5	240
Âme-en-peine	Chasseur niveau 5	14
Sarbacanier vertécaille (homme-lézard)	Chasseur niveau 5	158
Têtard slaad	Chasseur niveau 5	243
Horreur grimpante	Contrôleur niveau 5	161
Œil de Gruumsh orque	Contrôleur niveau 5 (M)	210
Scarabée empêtreur	Contrôleur niveau 5	236
Tisseur ettercap	Contrôleur niveau 5	110
Chauve-souris de feu	Franc-tireur niveau 5	43
Hippogriffe (griffon)	Franc-tireur niveau 5	150
Jeune dragon vert	Franc-tireur solo niveau 5	86
Loup sanguinaire	Franc-tireur niveau 5	178
Nécrophage	Franc-tireur niveau 5	195
Charpe-chair vampirien	Sbire niveau 5	264
Commandant hobgoblin	Soldat niveau 5 (M)	142
Goule	Soldat niveau 5	146
Hippogriffe auguste (griffon)	Soldat niveau 5	150
Marteleur nain	Soldat niveau 5	194
Soldat drakéide	Soldat niveau 5	92
Hérétique tieffelin	Artilleur niveau 6	254
Jeune dragon bleu	Artilleur solo niveau 6	81
Cogneur noirécaille (homme-lézard)	Brute niveau 6	158
Évistro (démon du carnage)	Brute niveau 6	57
Maraudeur gnoll	Brute niveau 6	134
Ours des cavernes	Brute d'élite niveau 6	213
Sanglier sanguinaire	Brute niveau 6	232
Étrangleur gobelours (goblin)	Chasseur niveau 6	140
Noirelame shadar-kai	Chasseur niveau 6	242
Vagabond halfelin	Chasseur niveau 6	155
Âme-en-peine démente	Contrôleur niveau 6	14
Harpie	Contrôleur niveau 6	156
Mystique palustre vertécaille (homme-lézard)	Contrôleur niveau 6 (M)	158
Seigneur de ruche kruthik	Contrôleur d'élite niveau 6 (M)	170

Monstre	Rôle et niveau	Page
Cobra de fer (homoncule)	Franc-tireur niveau 6	160
Diable à piquants (spinagon)	Franc-tireur niveau 6	67
Griffeur gnoll	Franc-tireur niveau 6	134
Molosse d'ombre	Franc-tireur niveau 6	188
Porte-chaîne shadar-kai	Franc-tireur niveau 6	242
Diable légionnaire, fantassin	Sbire niveau 6	70
Garde sahuagin	Sbire niveau 6	228
Capitaine forgelier	Soldat niveau 6 (M)	120
Chasseur longue-dent (féral)	Soldat niveau 6	115
Mutilateur troglodyte	Soldat niveau 6	256
Pillard sahuagin	Soldat niveau 6	228
Zombie transi	Soldat niveau 6	275

Empaleur troglodyte	Artilleur niveau 7	256
Horreur grimpante magefiélon	Artilleur niveau 7	161
Grick	Brute niveau 7	149
Griffon	Brute niveau 7	151
Hyène démoniaque ricanante	Brute niveau 7	166
Molosse satanique	Brute niveau 7	189
Sanguinolaire orque	Brute d'élite niveau 7	210
Glaive noir tieffelin	Chasseur niveau 7	254
Strige sanguinaire	Chasseur niveau 7	250
Charognard rampant	Contrôleur niveau 7	42
Guenaude hurlante	Contrôleur niveau 7	152
Sorcière shadar-kai	Contrôleur niveau 7	242
Acolyte pourpre (Orcus)	Franc-tireur niveau 7	208
Coureur satyre	Franc-tireur niveau 7	235
Traqueur griffe-effilée (féral)	Franc-tireur niveau 7	115
Initié langue-de-serpent (yuan-ti)	Sbire niveau 7	271
Laquais humain	Sbire niveau 7	162
Béhémot porte-masse	Soldat niveau 7	32
Chevalier féérique éladrin	Soldat niveau 7 (M)	102
Grell	Soldat d'élite niveau 7	148
Jeune dragon rouge	Soldat solo niveau 7	85
Nuée d'araignées filsang	Soldat niveau 7	20
Otyugh	Soldat niveau 7	212

Crâne flamboyant	Artilleur niveau 8	50
Galeb duhr briserterre	Artilleur niveau 8	121
Prêtre sahuagin	Artilleur niveau 8	228
Barlgura (démon)	Brute niveau 8	56
Bretteur infernal cambion	Brute niveau 8	41
Chef orque	Brute d'élite niveau 8 (M)	210
Fléau démoniaque gnoll	Brute niveau 8 (M)	134
Gardien momie	Brute niveau 8	190
Homme d'armes langue-de-serpent (yuan-ti)	Brute niveau 8	271
Loup-garou (lycanthrope)	Brute niveau 8	180
Mastodonte zombie	Brute niveau 8	275
Ours-hibou	Brute d'élite niveau 8	214
Sauvage ogre	Brute niveau 8	199
Assassin doppelganger	Chasseur niveau 8	74
Hante-piège (fantôme)	Chasseur niveau 8	112
Flûtiste satyre	Contrôleur niveau 8 (M)	235
Griffu répugnard	Contrôleur niveau 8	224
Imprécateur troglodyte	Contrôleur niveau 8 (M)	256
Incantateur du crépuscule éladrin	Contrôleur niveau 8	102
Rôdeur de nuit oni	Contrôleur d'élite niveau 8	201
Franc-tireur ogre	Franc-tireur niveau 8	199
Mutilateur répugnard	Franc-tireur niveau 8	224
Homme d'armes hobgobelin (gobelin)	Sbire niveau 8	141
Ange vaillant	Soldat niveau 8	18
Homme d'armes shadar-kai	Soldat niveau 8	242
Main de Baine hobgobeline	Soldat d'élite niveau 8	142
Nuée de scarabées putréfiants (scarabée)	Soldat niveau 8	236

Monstre	Rôle et niveau	Page
Destrakhan	Artilleur niveau 9	62
Serpent de feu	Artilleur niveau 9	240
Béhémot hérissé	Brute niveau 9	32
Dragon blanc adulte	Brute solo niveau 9	79
Grick dominant	Brute niveau 9 (M)	149
Tertre errant	Brute niveau 9	253
Troll	Brute niveau 9	258
Worg	Brute niveau 9	268
Assassin langue-de-serpent (yuan-ti)	Chasseur niveau 9	271
Gargouille	Chasseur niveau 9	123
Panthère spectrale	Chasseur niveau 9	215
Nécroprêtre d'Orcus (Orcus)	Contrôleur niveau 9 (M)	208
Succube (diable)	Contrôleur niveau 9	73
Bête éclipseante	Franc-tireur niveau 9	36
Bulette	Franc-tireur d'élite niveau 9	40
Coureur prestelin	Franc-tireur niveau 9	217
Dryade	Franc-tireur niveau 9	97
Licorne	Franc-tireur niveau 9 (M)	177
Hommes d'armes orque	Sbire niveau 9	209
Berserker répugnard	Soldat niveau 9	224
Boa broyeur (serpent)	Soldat niveau 9	240
Harpie brûle-sang	Soldat niveau 9	156
Nécrophage guerroyeur	Soldat niveau 9	195

Basilic œil-de-venin	Artilleur niveau 10	31
Seigneur des crânes	Artilleur niveau 10 (M)	238
Araignée-sabres	Brute niveau 10	20
Baron sahuagin	Brute d'élite niveau 10 (M)	228
Gardien squelette sépulcral (squelette)	Brute niveau 10	249
Mage oni	Chasseur d'élite niveau 10	202
Archère méduse	Contrôleur d'élite niveau 10	184
Babélien	Contrôleur niveau 10	34
Berbalang	Franc-tireur solo niveau 10	33
Faucheur magmatique	Franc-tireur niveau 10	38
Guenaude des marais	Franc-tireur niveau 10	152
Manticore	Franc-tireur d'élite niveau 10	182
Traqueur obscur (obscur)	Franc-tireur niveau 10	197
Vouivre	Franc-tireur niveau 10	267
Traque-sang vampirien	Sbire niveau 10	264
Chuul	Soldat niveau 10	48
Crocodile fangefée	Soldat d'élite niveau 10	51
Destrier céleste (cheval)	Soldat niveau 10	44
Gladiateur drakéide	Soldat niveau 10	92
Hommes d'armes minotaure	Soldat niveau 10	186
Maraudeur ettin	Soldat d'élite niveau 10	111

Devin répugnard	Artilleur niveau 11 (M)	224
Sarbacanier banshræ	Artilleur niveau 11	30
Mastodonte ogre	Brute d'élite niveau 11	199
Ours sanguinaire	Brute d'élite niveau 11	213
Dragon noir adulte	Chasseur solo niveau 11	83
Hommes d'armes drow	Chasseur niveau 11	95
Seigneur vampire (voleur humain)	Chasseur d'élite niveau 11	263
Célébrant langue-de-serpent (yuan-ti)	Contrôleur niveau 11	271
Galeb duhr rochelien	Contrôleur niveau 11	121
Philosophe grell	Contrôleur d'élite niveau 11	148
Tertre tempétueux (tertre errant)	Contrôleur d'élite niveau 11	253
Diable à chaînes (kyton)	Franc-tireur niveau 11	66
Pyroflagellateur (élémentaire)	Franc-tireur niveau 11	103
Traquenardier torve	Franc-tireur niveau 11	255
Ange vaillant soldat	Sbire niveau 11	18
Brute ogre	Sbire niveau 11	198
Diable légionnaire, prétorien	Sbire niveau 11	70
Cénobite githzerai	Soldat niveau 11	132
Dévoreur d'âme	Soldat d'élite niveau 11	64
Gorgone de fer	Soldat niveau 11	145
Mezzodémon (démon)	Soldat niveau 11	60

Monstre	Rôle et niveau	Page
Naga gardien	Artilleur d'élite niveau 12	191
Rejeton rouge crachefeu (rejeton draconique)	Artilleur niveau 12	222
Archon de feu ardent	Brute niveau 12	22
Golem de chair	Brute d'élite niveau 12	144
Hydre des marais	Brute solo niveau 12	164
Mastodonte répugnant	Brute niveau 12	224
Nuée de striges	Brute niveau 12	250
Étrangleur sylvestre	Chasseur niveau 12	109
Chaman ettin	Contrôleur d'élite niveau 12	11
Dévoreur viscéreux	Contrôleur niveau 12	64
Dragon vert adulte	Contrôleur solo niveau 12	87
Fantôme gémissant (banshee)	Contrôleur niveau 12	113
Lamie	Contrôleur d'élite niveau 12 (M)	174
Licorne du crépuscule	Contrôleur d'élite niveau 12 (M)	177
Homme d'armes banshræ	Franc-tireur niveau 12	30
Maraudeur kuo-toa	Franc-tireur niveau 12	172
Fanatique langue-de-serpent (yuan-ti)	Sbire niveau 12	271
Homme d'armes troglodyte	Sbire niveau 12	256
Basilic œil-de-pierre	Soldat niveau 12	31
Commandant nécrophage	Soldat niveau 12 (M)	195
Homme d'armes githyanki	Soldat niveau 12	130
Ombre des roches	Soldat d'élite niveau 12	200
Arachnomancien drow	Artilleur niveau 13 (M)	95
Dragon bleu adulte	Artilleur solo niveau 13	81
Œil de lynx maléficié yuan-ti	Artilleur niveau 13	269
Tortionnaire githyanki	Artilleur niveau 13	130
Tyrannœil incendiaire	Artilleur d'élite niveau 13	260
Berserker torve	Brute niveau 13	255
Brute magmatique (bête magmatique)	Brute niveau 13	38
Géant des collines	Brute niveau 13	125
Balhannoeth	Chasseur d'élite niveau 13	29
Cabaliste minotaure	Contrôleur niveau 13 (M)	186
Dryade buissonnière	Contrôleur d'élite niveau 13	97
Orant	Contrôleur niveau 13 (M)	203
Seigneur momie (prêtre humain)	Contrôleur d'élite niveau 13	190
Zerth githzerai	Contrôleur d'élite niveau 13	132
Bête éclipsante seigneuriale	Franc-tireur d'élite niveau 13	36
Destrier noir	Franc-tireur niveau 13	63
Maître d'armes drow	Franc-tireur d'élite niveau 13	96
Pillard drakéide	Franc-tireur niveau 13	92
Slaad gris (slaad de faille)	Franc-tireur niveau 13	244
Vrock (démon)	Franc-tireur niveau 13	61
Goule de horde	Sbire niveau 13	146
Armure animée	Soldat niveau 13	26
Diable barbu (barbazû)	Soldat niveau 13	68
Homme d'armes méduse	Soldat d'élite niveau 13	184
Porte-crocs	Soldat niveau 13	216
Scorpion diabolique	Soldat niveau 13	237
Empaleur cyclope	Artilleur niveau 14	52
Mage psychique githzerai	Artilleur niveau 14	133
Crochet drider	Brute niveau 14	94
Lancier salamandre	Brute niveau 14	230
Infiltrateur flagelleur mental	Chasseur niveau 14	116
Tormante (guenaude)	Chasseur niveau 14	153
Zéphyr prestelin	Chasseur niveau 14	217
Échauffournee guerrépine	Contrôleur niveau 14	98
Enlaceur	Contrôleur d'élite niveau 14	107
Liche (magicien humain)	Contrôleur d'élite niveau 14	175
Ours-hibou des neiges	Contrôleur d'élite niveau 14	214
Terreur arachnéenne (araignée)	Contrôleur d'élite niveau 14	21
Musard cyclope	Franc-tireur niveau 14	53
Queue-de-feu salamandre	Franc-tireur niveau 14	230
Rukh	Franc-tireur d'élite niveau 14	226
Tisseur d'ombre drider	Franc-tireur niveau 14	94

Monstre	Rôle et niveau	Page
Garde cyclope	Sbire niveau 14	52
Sbire torve	Sbire niveau 14	255
Abomination yuan-ti	Soldat niveau 14	270
Ange gardien	Soldat niveau 14	17
Esquilleux	Soldat niveau 14	108
Fantassin azer	Soldat niveau 14	27
Garde protecteur	Soldat niveau 14	122
Harponneur kuo-toa	Soldat niveau 14	172
Troll de guerre	Soldat niveau 14	258
Aboyeur destrakhan	Artilleur niveau 15	62
Archer rakshasa	Artilleur niveau 15	218
Archer salamandre	Artilleur niveau 15	230
Incantateur maléficié yuan-ti	Artilleur niveau 15 (M)	269
Berserker azer	Brute niveau 15	27
Chimère	Brute d'élite niveau 15	47
Sanglier tonnerre	Brute niveau 15	232
Aristocrate salamandre	Contrôleur niveau 15 (M)	231
Immolith (démon)	Contrôleur niveau 15	59
Prêtresse drow	Contrôleur niveau 15 (M)	96
Ange batailleur	Franc-tireur niveau 15 (M)	16
Gish githyanki	Franc-tireur d'élite niveau 15	130
Dragon rouge adulte	Soldat solo niveau 15	85
Homme d'armes rakshasa	Soldat niveau 15	218
Slaad rouge (slaad de sang)	Soldat niveau 15	244
Archon de glace grêloux	Artilleur niveau 16	24
Guulvorg (worg)	Brute d'élite niveau 16	268
Sauvage minotaure	Brute niveau 16	187
Titan de la terre (géant)	Brute d'élite niveau 16	126
Bodak furtif	Chasseur niveau 16	39
Rejeton noir tissombre (rejeton draconique)	Chasseur niveau 16	222
Fouet kuo-toa	Contrôleur niveau 16 (M)	173
Naga osseux	Contrôleur d'élite niveau 16	191
Sylvanien	Contrôleur d'élite niveau 16	251
Goule abyssale	Franc-tireur niveau 16	146
Orienteur kuo-toa	Franc-tireur niveau 16	172
Serpent d'ombre	Franc-tireur niveau 16	240
Ange vaillant vétéran	Sbire niveau 16	18
Diable légionnaire, vétéran	Sbire niveau 16	70
Garde kuo-toa	Sbire niveau 16	172
Guerrier cyclope	Sbire niveau 16	52
Matraqueur ogre	Sbire niveau 16	198
Serviteur aboleth	Sbire niveau 16	9
Massacreur cyclope	Soldat niveau 16	53
Sphinx	Soldat d'élite niveau 16	247
Ver pourpre	Soldat solo niveau 16	266
Chaman des tempêtes cyclope	Artilleur niveau 17	54
Mage visqueux aboleth	Artilleur niveau 17 (M)	8
Fouetteur aboleth	Brute niveau 17	8
Molosse satanique pyrophore	Brute niveau 17	189
Slaad bleu (slaad griffu)	Brute niveau 17	244
Vieux dragon blanc	Brute solo niveau 17	79
Âme-en-peine spadassine	Chasseur niveau 17	15
Charognard rampant géant	Contrôleur d'élite niveau 17	42
Contremaître azer	Contrôleur niveau 17 (M)	27
Diable osseux (osyluth)	Contrôleur niveau 17 (M)	71
Disciple de Zehir maléficié yuan-ti	Contrôleur niveau 17	270
Garde de bataille	Contrôleur niveau 17	122
Assassin rakshasa	Franc-tireur niveau 17	219
Batailleur cyclope	Franc-tireur niveau 17	54
Guerrier azer	Sbire niveau 17	27
Chevalier de la mort (guerrier humain)	Soldat d'élite niveau 17	45
Éclipse des roches (ombre des roches)	Soldat solo niveau 17	200
Golem de pierre	Soldat d'élite niveau 17	144
Guerrier fomorian	Soldat d'élite niveau 17	118
Seigneur des bêtes azer	Soldat niveau 17 (M)	28

Monstre	Rôle et niveau	Page
Forgeronnier géant du feu	Artilleur niveau 18	128
Magus de feu infernal cambion	Artilleur niveau 18	41
Hydre mordante	Brute solo niveau 18	164
Nécrophage exterminateur	Brute niveau 18	196
Gargouille nabassu	Chasseur niveau 18	123
Vieux dragon noir	Chasseur solo niveau 18	84
Abomination babélieenne	Contrôleur niveau 18	34
Cerveau flagelleur mental	Contrôleur d'élite niveau 18	116
Dracoliche	Contrôleur solo niveau 18	75
Oppresseur aboleth	Contrôleur d'élite niveau 18 (M)	8
Slaad vert (slaad de malédiction)	Contrôleur niveau 18	244
Bulette sanguinaire	Franc-tireur d'élite niveau 18	40
Mantille de Zéhir méduse	Franc-tireur niveau 18	185
Goule abyssale festoyeuse	Sbire niveau 18	147
Armure animée suprême	Soldat d'élite niveau 18	26
Bodak massacreur	Soldat niveau 18	39
Géant du feu	Soldat niveau 18	128
Guenaude du trépas	Soldat niveau 18	153
Mastard de magma (élémentaire)	Soldat niveau 18	103

Seigneur tyrannœil	Artilleur solo niveau 19	260
Ange vengeur	Brute d'élite niveau 19	19
Goristro (démon)	Brute d'élite niveau 19	58
Phénix (ruk)	Brute d'élite niveau 19	226
Aristocrate rakshasa	Contrôleur niveau 19	219
Bralani des vents d'automne (éladrin)	Contrôleur niveau 19	102
Tourmenteur fomorian	Contrôleur d'élite niveau 19	119
Vieux dragon vert	Contrôleur solo niveau 19	88
Archon de feu flamboyant	Soldat niveau 19	23
Archon de glace marteleur	Soldat niveau 19	24
Sylvanien noire-racine	Soldat d'élite niveau 19	251

Archon de feu cendrex	Artilleur niveau 20	23
Vieux dragon bleu	Artilleur solo niveau 20	81
Ténébreux	Brute d'élite niveau 20	252
Troll goinfre	Brute d'élite niveau 20	258
Archon de glace givreux	Contrôleur niveau 20 (M)	25
Griffon de flammegivre	Franc-tireur niveau 20	151
Slaad noir (slaad du néant)	Franc-tireur niveau 20	245
Dévoreur éperonneur	Soldat d'élite niveau 20 (M)	65
Diable gelé (gelugon)	Soldat niveau 20	69
Vagabond pourrissant	Soldat niveau 20	262

Ghaele de l'hiver (éladrin)	Artilleur niveau 21	103
Mage larveux	Artilleur d'élite niveau 21	181
Momie géante	Brute niveau 21	191
Fantôme tourmenteur	Contrôleur niveau 21	113
Hiérophante nécoprêtre (Orcus)	Contrôleur d'élite niveau 21	207
Naga ténébreux	Contrôleur d'élite niveau 21	191
Anathème yuan-ti	Franc-tireur d'élite niveau 21	271
Molosse débusqueur	Franc-tireur niveau 21	188
Ange vaillant légionnaire	Sbire niveau 21	18
Diable légionnaire, décurion	Sbire niveau 21	70
Maître d'armes maruth	Soldat niveau 21	183
Titan du feu (géant)	Soldat d'élite niveau 21	129

Frondeur pourrissant (vagabond pourrissant)	Artilleur niveau 22	262
Diable guerroyeur (malbranche)	Brute niveau 22 (M)	69
Géant de la mort	Brute niveau 22	124
Hezrou (démon)	Brute niveau 22	59
Rejeton bleu déicide (rejeton draconique)	Brute d'élite niveau 22	223
Traqueur astral (abomination)	Chasseur d'élite niveau 22	13
Harmoniste maruth	Contrôleur d'élite niveau 22	183
Serviteur torve	Sbire niveau 22	255
Oiseau-tonnerre (ruk)	Soldat d'élite niveau 22	227
Sabre de feu éfrit	Soldat niveau 22	99
Vieux dragon rouge	Soldat solo niveau 22	86

Monstre	Rôle et niveau	Page
Seigneur des cendres éfrit	Artilleur niveau 23	99
Glabrezu (démon)	Brute d'élite niveau 23	57
Spectre du néant	Chasseur niveau 23	246
Dracoliche sombrefeu	Contrôleur solo niveau 23	76
Rafale rocailleuse (élémentaire)	Contrôleur niveau 23	103
Coureur des flammes éfrit	Franc-tireur niveau 23	100
Goule abyssale myrmidone	Sbire niveau 23	147
Fiélon sanguin (abomination)	Soldat niveau 23	11
Mastodonte chuul	Soldat d'élite niveau 23	48

Grand crâne flamboyant	Artilleur niveau 24	50
Aspect d'Orcus	Brute d'élite niveau 24	206
Dragon blanc vénérable	Brute solo niveau 24	80
Géant des tempêtes	Contrôleur niveau 24	127
Liche (magicien éladrin)	Contrôleur d'élite niveau 24	175
Marilith (démon)	Franc-tireur d'élite niveau 24	60
Vouivre putride	Franc-tireur niveau 24	267
Chevalier de l'effroi rakshasa	Soldat niveau 24	220
Ver pourpre ancien	Soldat solo niveau 24	266

Naga originel	Artilleur solo niveau 25	193
Hydre originelle	Brute solo niveau 25	165
Titan de la mort (géant)	Brute d'élite niveau 25	124
Âme-en-peine vénérable	Chasseur niveau 25	15
Chantre des bûchers éfrit	Contrôleur niveau 25	100
Faucheur d'âmes sanglotain	Franc-tireur niveau 25	233
Chevalier de la mort (paladin drakéide)	Soldat d'élite niveau 25	46
Faucheur ailé	Soldat niveau 25	114

Cyclone foudroyant (élémentaire)	Artilleur d'élite niveau 26	104
Dragon noir vénérable	Chasseur solo niveau 26	84
Phane (abomination)	Contrôleur d'élite niveau 26	11
Faucheur ailé noble	Franc-tireur niveau 26 (M)	114
Gorgone des tempêtes	Franc-tireur niveau 26	145
Vestige de liche	Sbire niveau 26	176
Champion drakéide	Soldat niveau 26	92
Diantrefosse (diable)	Soldat d'élite niveau 26 (M)	72

Nuée de corbeaux d'ombre (sanglotain)	Brute niveau 27	234
Balor (démon)	Brute d'élite niveau 27	55
Dragon vert vénérable	Contrôleur solo niveau 27	88
Orbe babélien	Contrôleur solo niveau 27	35
Titan des tempêtes (géant)	Contrôleur d'élite niveau 27	128
Doresain, le Roi des Goules (Orcus)	Franc-tireur d'élite niveau 27	206
Moissonneur sanglotain	Soldat niveau 27	233

Dragon bleu vénérable	Artilleur solo niveau 28	82
Atopal (abomination)	Brute d'élite niveau 28	10
Échauffouronce trembleterre	Brute d'élite niveau 28	98
Seigneur de la mort sanglotain	Chasseur niveau 28 (M)	233
Karadjin éfrit	Soldat niveau 28 (M)	100

Colosse divin	Brute d'élite niveau 29	49
Dracoliche runique	Contrôleur solo niveau 29	76

Tarasque (abomination)	Brute solo niveau 30	12
Dragon rouge vénérable	Soldat solo niveau 30	86

Orcus	Brute solo niveau 33 (M)	204
-------	--------------------------	-----



DES MONSTRES POUR TOUS !

Ce livre de règles pour la 4^e édition du jeu de rôle DUNGEONS & DRAGONS® réunit près de 500 monstres mortels qui viendront pimenter la vie de vos aventuriers.

Le *Bestiaire Fantastique*® renferme de grands classiques, comme les géants, les démons et les dragons, mais aussi des créatures inédites, comme les titans, les anges et les archons élémentaires. Cet ouvrage inclut de quoi occuper vos personnages à chaque niveau, du plus petit kobold au redoutable Orcus, le Prince Démon des Morts-vivants !

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence
de la 4^e édition de DUNGEONS & DRAGONS :

Manuel des Joueurs®
Guide du Maître®
Jeu de figurines D&D®
Plans de Donjon D&D™



© Wizards of the Coast Inc. 2008. All Rights Reserved.