Dungeons & Dragons®

Bestiaire Fantastique® 2

RÈGLES DE BASE DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • Stephen Schubert

Hello!

Table des matières

LES MONSTRES DE A À Z..... 4
GLOSSAIRE.....216
TRAITS RACIAUX 220
MONSTRES PAR NIVEAU.....221

Liste alphabétique des monstres

Acolyte gobelin de Maglubiyet 134
Adorateur déchainé de Démogorgon 50
Anges 8
Ankheg 11
Araignée de phase..... 12
Araignée sépulcrale.... 13
Araignée villeuse 14
Arbalestrier (homoncule) 143
Arcanophage (oxydeur) 179
Archons d'eau 15
Archons de terre..... 19
Archons des tempêtes . 17
Armure animus infernale (diable)..... 66
Aspect de Démogorgon .46
Assassin sombregarde..197
Barghest 21
Bébilith (démon)..... 53
Béhirs 23
Bois-parleur troll.....208
Boiseux 25
Brise-pierres 26
Brutaciens 28
Centaures..... 30
Cockatrice 33
Cocon-nuée d'araignées sépulcrales 14
Colosse originel 34
Coure de malice et de discorde 99
Croc de Yeenoghu (gnoll)..... 130
Cyclopes 37
Dagon 47
Danseur de guerre gobelours (gobelin) ... 135
Décavés 38
Déchiqueteur hobgobelin 136
Défenseur poing de pierre (homoncule)..... 143
Demi-elfes 40
Demi-orques 42
Démogorgon 44
Démon à aiguilles..... 54
Démon bubonique..... 54
Démon de la spirale runique 55
Démon de la spirale runique voltaïque... 56
Démon de rupture..... 56
Démon ripailleur 57
Démon suinte-sang 58
Destrier squelette 203
Destructeur glacefeu (élémentaire) 100
Dévas..... 64
Diable assassin 66
Diable d'assaut 67
Diable d'infortune 68
Diable fersang..... 68
Diable flétrissant 69
Djinns 71
Dragon d'adamantium . 75
Dragon d'argent 76
Dragon d'or 85
Dragon de cuivre 79
Dragon de fer 82
Drake cornu..... 88
Drake crochu titanesque 89
Drake sanguinaire 88
Drake serpegriffe 88
Drakkoths..... 90
Dretch (démon)..... 59
Duergars..... 92
Eclat de feu..... 96
Eclat de mort..... 96
Eclat de tempête 96
Eclat prismatique 96
Eladrin..... 98
Embourbier (élémentaire). 101
Epineux buveur de sang ..182
Epineux embusqué ...182
Erinye (diable) 70
Etovert..... 183
Eviscérateur abyssal (démon)..... 59
Faucon de givre..... 106
Faucon de sang..... 106
Feu follet..... 107
Feupiquier (élémentaire)..101
Fiélon pourrissant abyssal (démon)..... 60
Fils de l'esprit du loup . 159
Firbolgs 108
Flagellateur funeste.... 50
Fomorians..... 112
Forgeliers 116
Fourmis géantes..... 119
Fracasseur pierrepoing (élémentaire) 101
Froidcinglant (élémentaire) 102
Furie brisefiélon (élémentaire) 102
Furie rochetempête (élémentaire) 102
Géants des pierres.... 124
Géants du givre..... 121
Géants occultes 123
Genasi 127
Géonide (élémentaire) 102
Gnolls 130
Gnomes..... 132
Gobelin de Lolth..... 135
Golem d'argile..... 137
Golem d'os..... 139
Golem de chaines..... 137
Golem de fer 138
Goliaths..... 140
Gueule d'Acamar (rejeton stellaire)... 186
Héraut de Hadar (rejeton stellaire)... 187
Horreur chasseresse ..144
Humains 145
Hydre du chaos..... 152
Hydre tranchante..... 151
Hydre tueuse de héros 152
Kazrith (démon) 61
Kazul, exarque de Démogorgon 48
Kenkus..... 153
Krasse abolethique (vase) 213
Krenshars 156
Légionnaire fantôme .. 157
Limon vert (vase) 213
Loup arctique 158
Loup arctique croc-neige .158
Mammouth nyfellar... 163
Mante obscure 164
Maraudeur abyssal..... 51
Maraudeur dimensionnel. 165
Maruths..... 166
Mille-pattes cavaleur.. 168
Molosse de gel..... 159
Myconides 169
Mystère sphinx 200
Neldrazu (démon)..... 61
Néogis 171
Nothics 173
Nuée d'esprits follets ombreux.... 175
Nycadémon (démon)... 62
Oni 176
Oxydeurs 178
Phénixiens 180
Phoera (phénixien).... 181
Prédateur d'acier 184
Prélat berserker de Démogorgon 52
Pudding noir (vase) ... 213
Ravageur gris..... 185
Rejeton bubonique (démon)..... 55
Rejeton de Gibbeth (rejeton stellaire)... 188
Rejeton slaad..... 195
Remorhaz..... 189
Requin déchiqueteur.. 190
Revenants féeriques .. 191
Sanglier-garou 160
Seigneur loup-garou .. 162
Serpent des étoiles couatl . 23
Serpent des nuages couatl. 36
Shadar-kai..... 193
Slaad de flux 195
Souillures funestes.... 198
Spadassin sombregarde .. 197
Spriggans 201
Squelette brise-os 203
Tentateur yochlol (démon). 63
Tharak, exarque de Démogorgon 48
Tigre..... 204
Tigre sanguinaire 204
Tigre-garou..... 161
Troglodytes 205
Troll des glaces 207
Troll ragefer 207
Trombe de poussière (élémentaire) 103
Tyrannoeils..... 209
Vase grise 214
Venimécaille (homme-lézard).... 141
Volute tempétueuse (élémentaire) 104
Vortex de grain siliceux (élémentaire) 105
Xorn 215
Xorn diamantifère 215

Les monstres de A à Z

Cet ouvrage, qui constitue le deuxième recueil de monstres du jeu de rôle Dungeons & Dragons®, regorge de nouvelles créatures qui offrent autant de défis aux aventuriers de tout niveau.

Les monstres de ce guide proposent un large éventail de menaces et incluent des créatures inédites, comme les firbolgs et les djinns, ainsi que de nouvelles variantes d'horreurs désormais familières, comme les géants et les démons. Mais le *Bestiaire Fantastique 2* dévoile également les dragons métalliques, qui rejoignent ainsi leurs cousins chromatiques dans le jeu.

Le reste de cette introduction détaille le format de présentation du profil des monstres et part du principe que vous connaissez les règles régissant l'utilisation des pouvoirs et celles qui ont trait au combat (cf. *Manuel des Joueurs*). Le glossaire qui débute à la page 216 explique l'ensemble des termes employés dans ce supplément. La liste des monstres classés par niveau et par rôle (qui débute quant à elle à la page 221) vous permettra de créer des rencontres adaptées aux personnages joueurs (PJ).

Profil

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

Nom du monstre **Rôle niveau #**
Type origine (mots-clés) taille # px
Initiative modificateur **Sens** modificateur de Perception ; sens spéciaux
Nom de l'aura (mot-clé) taille de l'aura ; effet.
Pv maximum ; **péril** valeur
Régénération
CA ; **Vigueur, Réflexes, Volonté**
Immunités effets ; **Résistances** effets ; **Vulnérabilités** effets
Jets de sauvegarde modificateur
VD
Points d'action
[Icône] **Nom du pouvoir** (action ; condition ; recharge) ✦ **mots-clés**
Portée ou aire ; cibles ; bonus à l'attaque contre défense ; effet en cas de réussite. *Échec :* résultat (le cas échéant). Autres effets.
Alignement **Langues**
Compétences modificateurs de compétence
For valeur (modificateur) **Dex** valeur (modificateur) **Sag** valeur (modificateur)
Con valeur (modificateur) **Int** valeur (modificateur) **Cha** valeur (modificateur)
Équipement armure, bouclier, armes, autre équipement

RALPH HORSLEY

Rôle et niveau

Le MD s'appuie sur le rôle du monstre et son niveau quand il crée une rencontre. Reportez-vous au Chapitre 4 du *Guide du Maître* pour plus de détails.

Rôle : le rôle du monstre a trait à ses techniques de combat préférées, un peu comme le fait la classe pour les PJ. Les rôles de monstre sont les suivants : artilleur, brute, chasseur, contrôleur, franc-tireur et soldat (cf. *GdM* 54-55).

Un monstre peut cependant avoir un deuxième rôle : élite, solo ou sbire. Les monstres d'élite et monstres solos sont beaucoup plus coriaces que les monstres standard, alors que les sbires sont franchement plus faibles. Lorsqu'on conçoit une rencontre, un monstre d'élite vaut deux monstres standard de son niveau, un monstre solo en vaut cinq, et quatre sbires en valent un.

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

Niveau : le niveau d'un monstre correspond en quelque sorte à sa résistance. En découlent le gros de son profil et les points d'expérience (px) que les PJ en tirent dès lors qu'ils le vainquent (cf. *GdM* 56-57).

Type

Le type d'une créature définit son apparence globale et son comportement. Les types sont : animé, bête, créature magique et humanoïde. Pour plus de détails, reportez-vous au 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. Pour plus de détails, reportez-vous au glossaire.

Origine

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. Pour plus de détails, reportez-vous au glossaire.

Catégorie de taille

La catégorie de taille d'une créature détermine l'espace qu'elle occupe, mais aussi son allonge.

Catégorie de taille	Espace	Allonge
TP	1/2 x 1/2	0
P	1 x 1	1
M	1 x 1	1
G	2 x 2	1 ou 2
TG	3 x 3	2 ou 3
Gig	4 x 4 ou plus	3 ou 4

Espace : c'est l'aire (mesurée en cases) que la créature occupe sur le quadrillage.

Allonge : lorsque l'allonge d'une créature est supérieure à 1, elle est indiquée dans la description de tout pouvoir de corps à corps dont elle dispose. Une créature pourvue d'une allonge supérieure à 1 ne peut toutefois pas porter d'attaques d'opportunité aux cibles qui ne lui sont pas adjacentes, sauf si elle a la capacité allonge menaçante.

Une créature qui a une allonge de 0 ne peut normalement effectuer d'attaques de corps à corps qu'au sein de son espace.

Sens

Chaque monstre dispose d'un modificateur de Perception. Certains sont également pourvus de sens spéciaux, comme vision dans le noir ou perception des vibrations.

Aura

Si le monstre a une aura, c'est ici qu'elle apparaît. Une aura est un effet continu que dégage la créature. Pour plus de détails, reportez-vous au glossaire.

Régénération

Certains monstres jouissent de régénération. Au début de chacun de leurs tours de jeu, ils regagnent un nombre de points de vie précis, du moins tant qu'il leur en reste au moins 1.

La régénération de nombreux monstres peut être réprimée par certains types de dégâts ou encore selon les circonstances. De même, certaines créatures ne profitent de leur régénération qu'en certaines circonstances (lorsqu'elles sont en péril, par exemple).

VD

Si le monstre dispose de modes de déplacement alternatifs, comme le vol, l'escalade ou la nage, c'est ici qu'ils figurent.

Points d'action

Les monstres d'élite et solos ont des points d'action qu'ils peuvent dépenser pour entreprendre des actions supplémentaires, tout comme les PJ. Contrairement aux PJ, un monstre peut dépenser plusieurs points d'action au cours d'une rencontre, mais seulement 1 par round.

Pouvoirs

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

Type

Chaque pouvoir s'accompagne d'une icône indiquant le type de l'attaque : corps à corps (), distance (), proximité () ou zone (). Si aucune icône n'apparaît, c'est qu'il s'agit d'un pouvoir personnel.

L'icône d'une attaque de base est entourée d'un cercle : attaque de base de corps à corps (⊕) ou attaque de base à distance (⊛).

Action

Si l'utilisation d'un pouvoir nécessite une action, cela apparaît dans sa description. Le déclencheur d'une action immédiate figure juste après le type de l'action. Certains pouvoirs ne s'accompagnent d'aucune action ; ils interviennent tout simplement en réponse à un déclencheur.

Condition

Certains pouvoirs ne sont utilisables que si l'on en remplit d'abord les conditions ; par exemple, si le monstre est en péril ou s'il utilise une arme précise. Ce type de condition apparaît après le type d'action lié au pouvoir.

Recharge

Certains pouvoirs peuvent être utilisés à volonté, une fois par rencontre ou une fois par jour, mais d'autres se rechargent en certaines circonstances.

Recharge ⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄ : le pouvoir a une chance de se recharger à chaque round de combat. Au début de chaque tour de jeu du monstre, lancez 1d6. Si le résultat du dé correspond à ceux qui apparaissent, le monstre regagne l'usage du pouvoir. 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 de la rencontre. Il se recharge également après un repos court.

Portée et aire

Sauf indication contraire, un pouvoir de corps à corps a une portée de 1. Les pouvoirs à distance précisent la portée, alors que les pouvoirs de proximité et de zone précisent la portée et l'aire d'effet.

Cibles

Certains pouvoirs de monstres précisent également les cibles. Sauf indication contraire, une attaque de proximité ou de zone vise chaque créature prise dans l'aire d'effet.

Attaque

À moins qu'il ne touche automatiquement, la description d'un pouvoir d'attaque précise toujours le bonus à l'attaque du monstre et la défense visée.

Réussite : l'effet d'un pouvoir qui touche apparaît après la valeur d'attaque.

Échec : certains pouvoirs d'attaque ont un effet en cas d'échec (indiqué par *Échec*).

Effet : certains pouvoirs d'attaque produisent un effet, qu'ils touchent ou non (indiqué par *Effet*).

Effets

Les pouvoirs de monstre incluent à peu près tous les effets que l'on trouve dans les pouvoirs des PJ, comme les effets secondaires, états préjudiciables, dégâts de divers types, dégâts continus et attaques secondaires.

Sauf indication contraire, les effets d'un pouvoir sont instantanés. Certains peuvent cependant être maintenus (ce qui est indiqué par *Maintien* suivi de l'action nécessaire pour ce faire).

Alignement

L'alignement le plus typique d'un monstre apparaît dans son profil. Pour plus de détails sur les différents alignements, reportez-vous au Chapitre 2 du *Manuel des Joueurs*.

Langues

Le profil dévoile aussi les langues qu'un monstre comprend et parle habituellement. Certains spécimens en connaissent d'autres, comme le commun ou la langue de leurs compagnons (cf. *GdM* 171 pour plus de détails sur les langues du monde de D&D).

Compétences

Cette entrée ne propose que les compétences dans lesquelles le monstre est formé ou bénéficie d'un modificateur inhabituel. Le modificateur de Perception apparaît plus haut et n'est donc pas repris ici.

Valeurs de caractéristique

Cette section reprend les six valeurs de caractéristique du monstre. 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.

Équipement

Cette section précise les armes et focaliseurs dont se sert la créature. Si un personnage met la main sur de l'équipement de monstre, il peut s'en servir comme s'il s'agissait d'équipement normal. Toutefois, il ne gagnera pas les pouvoirs que le monstre utilise grâce à son équipement.

Récupérations

Les monstres disposent de récupérations. Toutefois, rares sont ceux qui ont les pouvoirs leur 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.

ANGE

Les anges sont des serviteurs divins. S'ils sont courants dans la Mer Astrale, on en trouve un peu partout, exécutant la volonté d'un dieu ou de quelque autre puissance dont les objectifs rejoignent leur vocation.

Ange héraut

L'ange héraut est le porte-parole d'une divinité. En combat ou non, il a autorité sur les autres anges et serviteurs d'un dieu.

Ange héraut — **Contrôleur (meneur) de niveau 22**
Humanoïde immortel (ange) de taille G — 4 150 px

Initiative +17 — **Sens** Perception +18
Pv 203 ; **péril** 101
CA 36 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 34, **Volonté** 35
Immunités terreur ; **Résistances** radiant 15
VD 8, vol 12 (stationnaire)

Bâton (simple ; à volonté) ✦ **arme, radiant**
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts plus 1d10 dégâts radiants.

Éclair (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Distance 10 ; +26 contre Vigueur ; 2d10 + 8 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ange héraut.

Ralliement majestueux (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **radiant, tonnerre**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +26 contre Volonté ; 1d10 + 8 dégâts radiants plus 1d10 dégâts de tonnerre, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts. *Effet :* tout ange pris dans l'explosion bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ange héraut.

Présence séraphique (quand l'ange n'est pas en péril)
Les attaques visant l'ange héraut subissent un -2 au jet d'attaque.

Alignement non aligné — **Langues** universel
Compétences Intuition +23, Religion +23
For 20 (+16) — **Dex** 22 (+17) — **Sag** 25 (+18)
Con 19 (+15) — **Int** 24 (+18) — **Cha** 27 (+19)
Équipement harnois, bâton

Tactique de l'ange héraut

L'ange héraut reste derrière ses lignes pour faire pleuvoir les *éclairs* et galvaniser ses alliés avec *ralliement majestueux* dès qu'il en a l'occasion.

Connaissance des anges héraults

Religion DD 24 : l'ange héraut est le représentant d'un seul dieu. Il se charge des tâches les plus importantes liées à la protection et au bien-être du dominion de sa divinité.

Rencontres de groupe

L'ange héraut est à la tête d'anges gardiens, vengeurs, suprêmes, batailleurs et vaillants. Il administre également d'autres serviteurs d'une divinité qui ne sont pas des anges.

Rencontre de niveau 22 (21 400 px)
- 1 ange héraut (contrôleur de niveau 22)
- 6 anges radieux (sbires de niveau 23)
- 2 anges vengeurs (brutes d'élite de niveau 19, cf. *BF* 19)

Ange récupérateur

Lorsque les dieux ont besoin de récupérer un objet volé ou une créature enlevée, ils envoient une escouade d'êtres divins incluant un maître en pistage : l'ange récupérateur.

Ange récupérateur — **Artilleur niveau 22**
Humanoïde immortel (ange) de taille G — 4 150 px

Initiative +20 — **Sens** Perception +22 ; vision aveugle
Pv 162 ; **péril** 81
CA 34 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 35, **Volonté** 33
Immunités terreur ; **Résistances** radiant 15
VD 8, vol 12 (stationnaire), téléportation 5

Épée courte (simple ; à volonté) ✦ **arme, radiant**
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts radiants.

Arc séraphique (simple ; à volonté) ✦ **arme, radiant**
Distance 20/40 ; +27 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts radiants, et tout ennemi adjacent à la cible subit 10 dégâts radiants.

Isolement abrupt (simple ; à volonté) ✦ **radiant, téléportation**
Allonge 2 ; +27 contre Réflexes ; 2d8 + 10 dégâts radiants, et l'ange récupérateur téléporte la cible de 5 cases. L'ange se téléporte ensuite dans un espace adjacent à la cible. Il peut choisir de n'infliger aucun dégât avec cette attaque. *Échec :* l'ange se téléporte de 5 cases.

Voie dégagée (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **radiant**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; +27 contre Vigueur ; 3d8 + 9 dégâts radiants, et l'ange récupérateur fait glisser la cible de 3 cases. *Échec :* demi-dégâts, et l'ange fait glisser la cible de 1 case.

Chasse au coupable (mineure ; rencontre)
L'ange récupérateur choisit un ennemi situé dans un rayon de 10 cases. Jusqu'à la fin de la rencontre, les attaques de l'ange infligent 1d10 dégâts supplémentaires à cette créature.

Alignement non aligné — **Langues** universel
Compétences Arcanes +28, Intimidation +29
For 22 (+17) — **Dex** 28 (+20) — **Sag** 23 (+17)
Con 24 (+18) — **Int** 23 (+17) — **Cha** 24 (+18)
Équipement harnois, arc long, épée courte

Tactique de l'ange récupérateur

L'ange récupérateur est souvent chargé de capturer une personne ou de s'emparer de quelque chose. Il utilise *chasse au coupable* sur sa proie ou sur celui qui détient l'objet recherché et *voie dégagée* pour donner à ses alliés un plus large champ de manœuvre. Autrement, il préfère se battre à distance avec son *arc séraphique*.

(De gauche à droite) ange héraut, ange radieux et ange suprême

Connaissance des anges récupérateurs

Religion DD 24 : l'ange récupérateur est en quelque sorte un chasseur de primes venu de la Mer Astrale. Il est capable d'exécuter des rituels qui lui permettent de traquer des proies, comme Observation de créature (cf. *MdJ* 308) et Portail planaire (cf. *MdJ* 311).

Rencontres de groupe

L'ange récupérateur bénéficie de l'aide d'autres anges lors de ses missions de traque interplanaires.

Rencontre de niveau 23 (25 850 px)

- 1 ange récupérateur (artilleur de niveau 22)
- 2 anges suprêmes (soldats de niveau 24)
- 12 anges vaillants légionnaires (sbires de niveau 21, cf. *BF* 18)

Ange radieux

Exclusivement constitué d'énergie divine, l'ange radieux est la manifestation lumineuse du subconscient d'un dieu.

Ange radieux	**Franc-tireur sbire niveau 23**
Humanoïde immortel (ange) de taille M	1 275 px
Initiative +19	**Sens** Perception +19
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *explosion mortelle*.	
CA 37 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 34, **Volonté** 36	
Immunités terreur ; **Résistances** radiant 15	
VD 8, vol 12 (stationnaire)	
⊕ **Coutille séraphique** (simple ; à volonté) ✦ **arme**	
Allonge 2 ; +28 contre CA ; 15 dégâts.	
⇶ **Explosion mortelle** (quand l'ange tombe à 0 point de vie) ✦ **radiant**	
L'ange radieux disparaît dans une déflagration de lumière : explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +26 contre Vigueur. *Effet :* les anges pris dans l'explosion gagnent 10 points de vie temporaires.	
Alignement non aligné	**Langues** universel
For 18 (+15)	**Dex** 23 (+17)	**Sag** 27 (+19)
Con 23 (+17)	**Int** 15 (+13)	**Cha** 23 (+17)
Équipement coutille	

Tactique de l'ange radieux

Une escouade d'anges radieux se déploie et s'efforce d'attaquer autant de cibles que possible. Ces créatures ne battent jamais en retraite.

ERIC L. WILLIAMS

Connaissance des anges radieux

Religion DD 24 : l'ange radieux est la forme matérielle des pensées subconscientes d'un dieu et apparaît dans la Mer Astrale comme une parcelle d'énergie pure jusqu'à ce que des anges plus puissants lui donnent des instructions. La pensée qui en est à l'origine l'anime jusqu'à sa destruction.

Religion DD 29 : bien qu'ils soient animés par les pensées d'un dieu, les anges radieux sont doués de libre arbitre. Parfois, il arrive que leur zèle les pousse à agir à l'inverse de l'éthique de leur créateur.

Rencontres de groupe

Les anges radieux accompagnent d'autres anges ou des groupes veillant à l'exécution d'une volonté divine.

Rencontre de niveau 22 (24 550 px)

- 8 anges radieux (sbires de niveau 23)
- 1 ange suprême (soldat de niveau 24)
- 1 harmoniste maruth (contrôleur d'élite de niveau 22, cf. *BF* 183)

Ange suprême

Les anges suprêmes sont les plus puissants des combattants séraphiques.

Ange suprême	**Soldat niveau 24**
Humanoïde immortel (ange) de taille G	6 050 px

Initiative +19 **Sens** Perception +18
Pv 226 ; **péril** 113
CA 40 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 36, **Volonté** 35
Immunités terreur ; **Résistances** radiant 15
VD 8, vol 12 (stationnaire)

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme, tonnerre**
Allonge 3 ; +31 contre CA ; 1d10 + 9 dégâts plus 1d10 dégâts de tonnerre.

Lumière du justicier (simple ; rencontre) ✦ **radiant**
Distance 10 ; +29 contre Vigueur ; 2d10 + 9 dégâts radiants. *Effet :* la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre.

Convocation en justice (mineure 1/round ; à volonté)
Distance mire ; vise les créatures marquées par l'ange suprême ; pas de jet d'attaque ; l'ange suprême tire la cible de 1 case.

Brillance astrale (simple ; rencontre) ✦ **périmètre, radiant**
Explosion de proximité 3 ; +29 contre Réflexes ; 2d10 + 9 dégâts radiants. *Effet :* l'explosion crée un périmètre de radiance qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. L'attaque de *lance* de l'ange suprême inflige 1d10 dégâts radiants supplémentaires tant que l'ange est dans le périmètre.

Présence séraphique (quand l'ange n'est pas en péril)
Les attaques visant l'ange suprême subissent un -2 au jet d'attaque.

Allonge menaçante
L'ange suprême peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge.

Alignement non aligné **Langues** universel
Compétences Intimidation +21

For 29 (+21)	**Dex** 21 (+17)	**Sag** 22 (+18)
Con 26 (+20)	**Int** 25 (+19)	**Cha** 19 (+16)

Équipement harnois, bouclier lourd, lance

Tactique de l'ange suprême

L'ange suprême se positionne près de goulots d'étranglement ou en d'autres endroits importants sur le plan tactique et utilise *brillance astrale*. Il vise un combattant de corps à corps avec *convocation en justice* pour attirer la cible à portée d'allonge de sa lance et dans son périmètre radiant.

Connaissance des anges suprêmes

Religion DD 24 : les anges suprêmes gardent les demeures des dieux et protègent leurs serviteurs mortels préférés. Ils constituent aussi l'ossature des forces de frappe envoyées par les dieux.

Rencontres de groupe

L'ange suprême est le fer de lance de toute force de frappe en mission pour les dieux.

Rencontre de niveau 24 (30 350 px)

- 3 anges suprêmes (soldats de niveau 24)
- 1 étoile déchue déva (artilleur de niveau 26)
- 1 fantôme tourmenteur (contrôleur de niveau 21, cf. *BF* 113)

Archange

Les anges les plus haut placés sont les archanges, de puissants êtres issus de la Mer Astrale. Un archange exerce une autorité absolue sur un dominion astral, après la divinité elle-même bien sûr. Il s'agit d'un archétype applicable à tout ange.

Archange	**Contrôleur d'élite**
(ange)	px élite

Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv +8 par niveau + valeur de Constitution
Pouvoirs

Frappe vengeresse (quand un allié situé dans un rayon de 5 cases de l'archange tombe à 0 point de vie ; à volonté)
L'archange se décale de 2 cases et effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Présence écrasante (simple ; rencontre) ✦ **radiant**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; niveau + 4 contre Volonté ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'archange.

ANKHEG

Les ankhegs sont de répugnants insectes ayant une préférence pour les proies bipèdes et qui jaillissent du couvert pour fondre sur les imprudents. L'ankheg se déplace avec une grande discrétion, mais il est possible de le détecter aux très légers relents que dégage l'acide dégoulinant de ses mandibules avides.

Ankheg	**Chasseur d'élite niveau 3**
Bête naturelle de taille G	300 px

Initiative +10 **Sens** Perception +9 ; perception des vibrations 5
Pv 100 ; **péril** 50
CA 17 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
Résistances acide 5
Jets de sauvegarde +2
VD 8, fouissage 4 (tunnelier)
Points d'action 1

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

⚔ **Étreinte mandibulaire** (simple ; utilisable uniquement quand l'ankheg n'étreint aucune créature ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est étreinte ; cf. aussi *transport mandibulaire*.

⚔ **Mange et file** (mineure ; à volonté) ✦ **acide**
Vise une créature étreinte par l'ankheg ; +8 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule). L'ankheg se décale ensuite de 2 cases et tire la cible jusqu'à un espace adjacent à son nouvel emplacement.

Jet d'acide (simple ; se recharge quand l'ankheg est en péril pour la première fois) ✦ **acide**
Décharge de proximité 3 ; +8 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts d'acide, puis la cible est ralentie et subit 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule les deux).

Transport mandibulaire
L'ankheg peut se déplacer à sa VD normale tout en portant une créature de taille M ou inférieure.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +11

For 15 (+3)	**Dex** 20 (+6)	**Sag** 16 (+4)
Con 18 (+5)	**Int** 2 (-3)	**Cha** 4 (-2)

Rejeton ankheg	**Brute sbire niveau 1**
Bête naturelle de taille P	25 px

Initiative +3 **Sens** Perception +1 ; perception des vibrations 5
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 15 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 12
Résistances acide 5
VD 6, fouissage 2 (tunnelier)

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+5 contre CA ; 4 dégâts.

⚔ **Lacération mandibulaire** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+4 contre CA ; 6 dégâts. Si le rejeton ankheg réussit un coup critique contre une cible, toute créature adjacente à celle-ci subit 3 dégâts d'acide.

Nuée de rejetons
Le rejeton ankheg bénéficie d'un +4 aux jets d'attaque contre des cibles étreintes par un ankheg.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +8

For 10 (+0)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 12 (+1)
Con 13 (+1)	**Int** 1 (-5)	**Cha** 2 (-4)

CHRISTOPHER BURDETT

ANKHEG

Tactique de l'ankheg

Les ankhegs adultes frappent rapidement, tentant d'attraper et d'emporter une cible vulnérable. Le rejeton ankheg reste caché jusqu'à ce qu'un adulte rapporte une victime étreinte à proximité.

Connaissance des ankhegs

Nature DD 10 : les ankhegs creusent des réseaux labyrinthiques de tunnels susceptibles de contenir d'autres monstres qui s'y seraient installés.

Nature DD 15 : les ankhegs vivent en couple, les rejetons ne quittant que rarement l'abri des tunnels.

Rencontres de groupe

Les ankhegs apparaissent généralement en couple. Les rejetons sont parfois sous le contrôle de fourmis géantes après que la fourmilière a chassé ou tué les adultes.

Rencontre de niveau 4 (950 px)
- ✦ 2 ankhegs (chasseurs d'élite de niveau 3)
- ✦ 1 drake enragé (brute de niveau 5, cf. *BF* 91)
- ✦ 6 rejetons ankhegs (sbires de niveau 1)

ARAIGNÉE

Des arachnides crapahutent dans tous les recoins du monde et des plans. On trouve leurs toiles dans de sombres forêts, dans des ruines anciennes, des grottes humides, des bâtiments abandonnés ou des égouts ; en fait, partout où passent des proies.

Araignée de phase

Ces prédatrices rusées de Féerie viennent parfois dans le monde en quête de proies. Comme leurs cousines naturelles, on les trouve dans n'importe quel type d'environnement.

Araignée de phase	**Franc-tireur niveau 8**
Bête féerique (araignée) de taille G	350 px

Initiative +11 **Sens** Perception +7 ; perception des vibrations 10
Pv 87 ; **péril** 43
CA 22 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 21, **Volonté** 18
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée), téléportation 6

(+) **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **poison, sommeil**
+13 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est inconsciente plutôt que ralentie (sauvegarde annule).

(+) **Morsure éthérée** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **téléportation**
L'araignée de phase se téléporte de 10 cases et effectue une attaque de morsure.

(+) **Rejet éthéré** (interruption immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à être adjacent à l'araignée ; à volonté) ✦ **téléportation**
Vise l'ennemi en question ; +11 contre Volonté ; l'araignée de phase téléporte la cible de 4 cases.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +14

For 17 (+7)	**Dex** 20 (+9)	**Sag** 17 (+7)
Con 15 (+6)	**Int** 5 (+1)	**Cha** 10 (+4)

Tactique de l'araignée de phase

L'araignée de phase préfère attaquer sa proie par surprise, utilisant *morsure éthérée* pour se téléporter, mordre un ennemi, puis se téléporter à nouveau hors de danger. Bénéficiant d'une mobilité supérieure grâce à leur capacité naturelle de téléportation, les araignées de phase engagent généralement un ennemi le temps d'un round ou deux avant de passer à un autre adversaire.

Les araignées de phase observent des techniques de harcèlement pour épuiser leur proie.

Connaissance des araignées de phase

Arcanes DD 20 : bien qu'elles puissent se nourrir du sang de n'importe quelle créature vivante, les araignées de phase préfèrent la chair féerique. Elles vont jusqu'à ignorer des proies plus faciles pour s'attaquer à leurs cibles de prédilection.

Arcanes DD 25 : les araignées de phase sont le fruit d'une vieille expérience magique d'éladrins qui souhaitaient disposer d'une créature capable d'infiltrer les noirs domaines des drows.

Rencontres de groupe

Les araignées de phase chassent seules et en meute. Elles se battent parfois au côté d'autres créatures féeriques puissantes, notamment des éladrins.

Rencontre de niveau 7 (1 650 px)

- 3 araignées de phase (francs-tireurs de niveau 8)
- 2 chevaliers féeriques éladrins (soldats de niveau 7, cf. *BF* 102)

STEVE ELLIS

Araignée de phase et araignée villeuse

ADAM GILLESPIE

Araignée sépulcrale

Ces tueuses voraces sont de véritables créatures de Gisombre dans la mesure où la création de morts-vivants fait partie intégrante de leur cycle de vie. Les araignées sépulcrales cherchent constamment à passer dans le monde. Elles s'installent fréquemment dans les cimetières et les catacombes, où elles trouvent des cadavres pour pondre leurs œufs.

Tactique de l'araignée sépulcrale

L'araignée sépulcrale utilise *piège de toiles* pour diviser le champ de bataille. Elle utilise *filet collant* pour maîtriser un maximum d'adversaires, les mordant si elle en a l'occasion. Une fois en péril, elle profite de ses formidables capacités de saut et d'escalade pour s'échapper, revenant plus tard pour reprendre le combat.

Connaissance des araignées sépulcrales

Arcanes DD 16 : l'araignée sépulcrale pond ses œufs dans le cadavre d'un humanoïde, créant ainsi une momie animée contenant des centaines de minuscules araignées sépulcrales jusqu'à ce que la créature se fende littéralement en deux. Les araignées sépulcrales sont fréquemment employées par les fidèles d'Orcus, qui se réjouissent de leur mode de reproduction puisqu'elles créent des morts-vivants.

Araignée sépulcrale — **Contrôleur d'élite niveau 11**
Bête ombreuse (araignée) de taille G — 1 200 px

Initiative +9 — **Sens** Perception +12 ; perception des vibrations 10
Pv 226 ; **péril** 113
CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 22, **Volonté** 22
Résistances nécrotique 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, poison**
+16 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, puis la cible est hébétée et subit 10 dégâts nécrotiques et de poison continus (sauvegarde annule les deux). Par ailleurs, la cible ne peut utiliser son *second souffle* jusqu'à la fin de la rencontre.

Filet collant (mineure 1/round ; à volonté)
Distance 10 ; +15 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée et subit une vulnérabilité nécrotique 5 (sauvegarde annule les deux).

Piège de toiles (simple ; recharge ⚁ ⚅) ✦ **périmètre**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; +15 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Effet* : l'explosion crée un périmètre de toiles d'araignées qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est un terrain difficile.

Arpenteur de toiles
L'araignée sépulcrale ignore les effets des toiles d'araignée et des nuées d'araignées.

Alignement mauvais — **Langues** –
Compétences Athlétisme +15 (+25 quand elle saute), Discrétion +13

For 21 (+10)	**Dex** 18 (+9)	**Sag** 15 (+7)
Con 17 (+8)	**Int** 3 (+1)	**Cha** 18 (+9)

Cocon-nuée d'araignées sépulcrales

Le cocon-nuée d'araignées sépulcrales naît du cadavre dans lequel il est pondu.

Cocon-nuée d'araignées sépulcrales **Chasseur niveau 10**
Bête ombreuse (araignée, nuée) de taille M 500 px

Initiative +14 **Sens** Perception +5 ; perception des vibrations 10
Attaque de nuée aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralenti jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Pv 84 ; **péril** 42
CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 20
Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 5 contre les attaques de proximité et de zone
VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée)

Terribles crocs (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique, poison**
+13 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts nécrotiques, puis la cible est immobilisée et subit 5 dégâts nécrotiques et de poison continus (sauvegarde annule les deux).

Dérive dans l'ombre (simple ; recharge ⚁ ⚂)
Le cocon-nuée d'araignées sépulcrales se décale de 5 cases et bénéficie d'un +4 à toutes les défenses jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Arpenteur de toiles
Le cocon-nuée d'araignées sépulcrales ignore les effets des toiles d'araignée et des nuées d'araignées.

Alignement mauvais **Langues** –
Compétences Discrétion +15

For 15 (+7)	**Dex** 21 (+10)	**Sag** 11 (+5)
Con 18 (+9)	**Int** 1 (+0)	**Cha** 18 (+9)

Tactique du cocon-nuée d'araignées sépulcrales

Le cocon-nuée d'araignées sépulcrales attaque la créature vivante la plus proche à moins que son parent ne lui donne un ordre contraire. Ces masses de jeunes araignées sépulcrales utilisent *dérive dans l'ombre* pour contourner les obstacles vivants.

Rencontres de groupe

Les araignées sépulcrales élisent domicile près de cryptes et catacombes où l'on trouve des cadavres d'humanoïdes. Elles aident parfois de puissants morts-vivants, ainsi que des fidèles d'Orcus.

Rencontre de niveau 11 (3 300 px)

- 3 acolytes pourpres (francs-tireurs de niveau 7, cf. *BF* 208)
- 1 araignée sépulcrale (contrôleur d'élite de niveau 11)
- 2 nécrophages guerroyeurs (soldats de niveau 9, cf. *BF* 196)
- 1 nécroprêtre d'Orcus (contrôleur de niveau 9, cf. *BF* 208)

Araignée villeuse

Cette grande araignée chasse dans la jungle, où la végétation est assez dense pour offrir de nombreuses cachettes d'où guetter les imprudents. Il arrive que des araignées villeuses établissent leur repaire sous terre, dans de grandes grottes ou salles de donjon où elles peuvent se cacher pour attendre leur proie.

Tactique de l'araignée villeuse

L'araignée villeuse utilise *décharge de crin* pour désorienter ses ennemis, puis *aspersion de venin acide* pour les ralentir. Elle dépense son point d'action pour effectuer ces deux attaques lors du premier round de combat. Ensuite, elle s'approche pour mordre des ennemis hébétés ou aveuglés.

Connaissance des araignées villeuses

Nature DD 18 : les ettercaps et les drows apprécient ces grands arachnides en tant qu'animaux de compagnie et de garde. D'autres races les emploient et les dressent également.

Nature DD 23 : les araignées villeuses ont été élevées par les oni il y a bien longtemps. Ils s'en servaient de montures et de serviteurs dans les vastes jungles du monde.

Araignée villeuse **Chasseur d'élite niveau 15**
Bête naturelle (araignée) de taille TG 2 400 px

Initiative +18 **Sens** Perception +8 ; perception des vibrations 10
Pv 232 ; **péril** 116
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 23
Jets de sauvegarde +2
VD 8, escalade 6 (pattes d'araignée)
Points d'action 1

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, puis la cible est ralentie et subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).

Aspersion de venin acide (simple ; à volonté) ✦ **acide, poison**
Décharge de proximité 5 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts d'acide et de poison, puis la cible est ralentie et subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).

Décharge de crin (mineure ; recharge ⚀ ⚁ ⚂)
Décharge de proximité 5 ; +18 contre Vigueur ; la cible est aveuglée et hébétée jusqu'au début du tour de jeu suivant de l'araignée villeuse.

Arpenteur de toiles
L'araignée villeuse ignore les effets des toiles d'araignée et des nuées d'araignées.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +17

For 20 (+12)	**Dex** 24 (+14)	**Sag** 13 (+8)
Con 20 (+12)	**Int** 3 (+3)	**Cha** 6 (+5)

Rencontres de groupe

Ces prédateurs rusés chassent seuls ou en couple. Attirés par les signes d'une bataille, ils s'allient avec les drows ou les driders pour se régaler de leurs ennemis.

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)

- 1 araignée villeuse (chasseur d'élite de niveau 15)
- 1 maître d'armes drow (franc-tireur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 96)
- 1 prêtresse drow (contrôleur de niveau 15, cf. *BF* 96)

ARCHON

Les originels conçurent les archons pour en faire des soldats dans la guerre cataclysmique qu'ils livraient aux immortels de la Mer Astrale. Aujourd'hui, ce sont les serviteurs et mercenaires de puissances du Chaos Élémentaire telles que géants, éfrits et démons. Ces créatures d'énergie ont peu de volonté et préfèrent poursuivre les desseins et les ambitions de leurs maîtres. Les quelques archons indépendants parcourent le Chaos Élémentaire et s'attaquent aux créatures qui ne sont pas d'origine élémentaire.

Archon d'eau engloutisseur

L'archon d'eau engloutisseur est un pilleur impitoyable, ravi de pouvoir éliminer des créatures par la même occasion. Il ravage ses ennemis à grands coups de trident et les attire dans l'eau.

Archon d'eau engloutisseur **Brute niveau 13**
Humanoïde élémentaire (aquatique, eau) de taille M 800 px

Initiative +8 **Sens** Perception +7
Pv 159 ; **péril** 79
CA 25 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 25, **Volonté** 24
Immunités déplacement forcé, maladie, poison ; **Résistances** acide 10 ; **Vulnérabilités** froid (un archon d'eau engloutisseur qui subit des dégâts de froid est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
Jets de sauvegarde +2 contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti
VD 5, nage 7

⊕ **Trident** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+16 contre CA ; 3d8 + 3 dégâts, et la cible subit un -2 à la CA jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

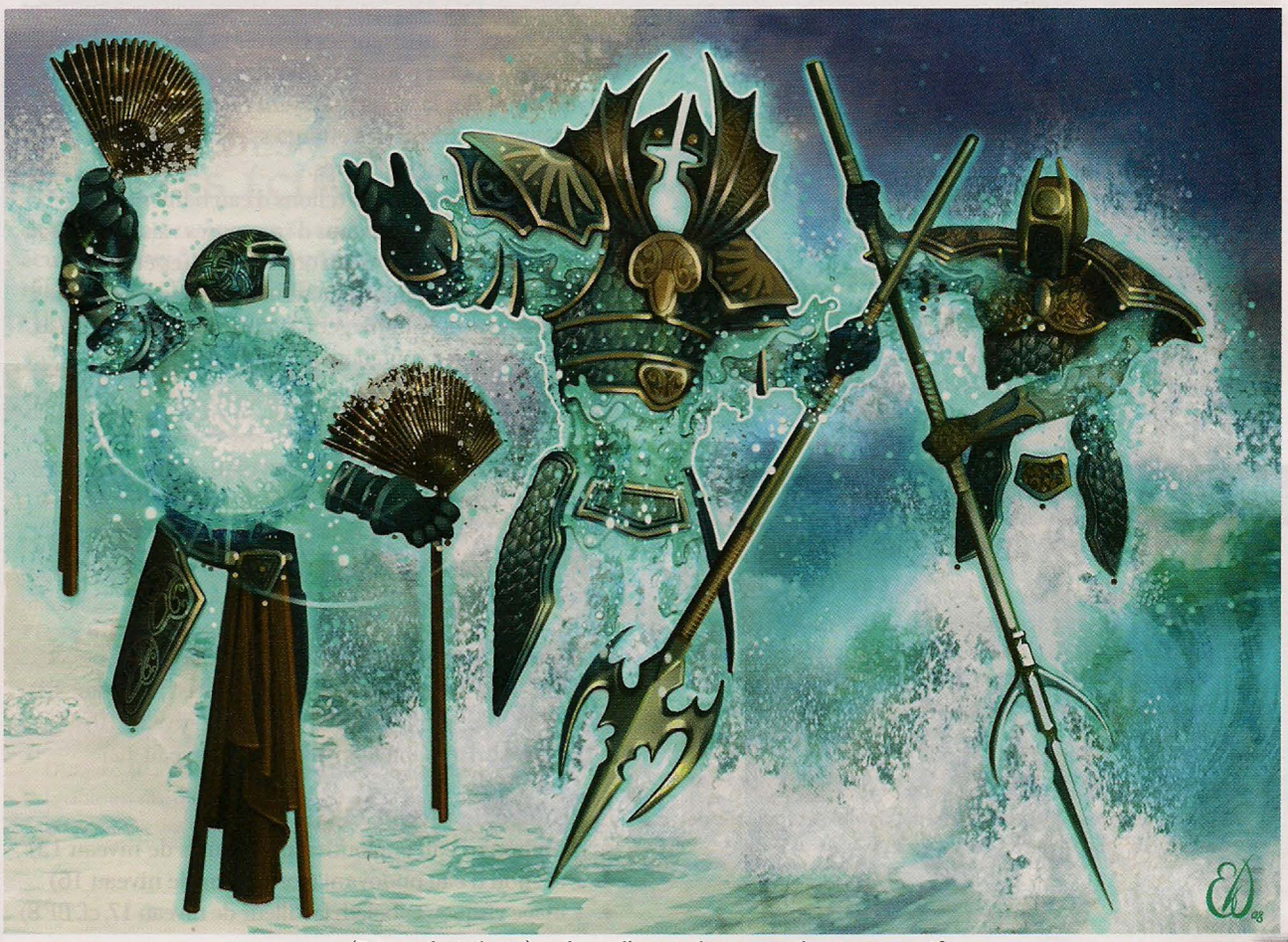
Harpon d'eau (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Distance 5 ; +16 contre CA ; 4d8 + 5 dégâts, et l'archon d'eau engloutisseur tire la cible jusqu'à ce qu'elle lui soit adjacente.

Tourbillon de piques (simple ; se recharge quand l'archon est en péril pour la première fois)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +16 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, et la cible subit 2 dégâts pour chaque case dont elle se déplace à son tour de jeu (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit 1 dégât pour chaque case dont elle se déplace à son tour de jeu (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
For 18 (+10) **Dex** 15 (+8) **Sag** 13 (+7)
Con 19 (+10) **Int** 12 (+7) **Cha** 10 (+6)
Équipement armure d'écailles, trident

Tactique de l'archon d'eau engloutisseur

L'archon d'eau engloutisseur tire profit de sa VD à la nage pour attaquer les ennemis qui s'aventurent dans l'eau. De plus, son corps liquide lui permet de se déplacer librement sur terre. Il utilise *harpon d'eau* pour tirer ses ennemis au contact avant d'utiliser *tourbillon de piques* qu'il emploie contre plusieurs cibles à la fois.



ERIC L. WILLIAMS

(De gauche à droite) archons d'eau ondoyant, engloutisseur et vif

Archon d'eau vif

Taciturne et violent, l'archon d'eau vif fait parler sa lance meurtrière.

Archon d'eau vif **Franc-tireur niveau 15**
Humanoïde élémentaire (aquatique, eau) de taille M 1 200 px

Initiative +13 **Sens** Perception +9
Torrent corporel aura 1 ; tout ennemi pris dans l'aura dont l'attaque touche ou rate l'archon d'eau vif est poussé de 1 case.
Pv 144 ; **péril** 72
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 26
Immunités déplacement forcé, maladie, poison ; **Résistances** acide 10 ; **Vulnérabilités** froid (un archon d'eau vif qui subit des dégâts de froid est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
Jets de sauvegarde +2 contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti
VD 6, nage 8

(+) **Grande lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts.

Déferlante d'eau (simple ; recharge ⚃)
L'archon d'eau vif se décale de 6 cases et effectue une attaque de grande lance contre chaque ennemi situé à portée d'allonge à n'importe quel moment du déplacement.

Avantage de combat
Si l'archon d'eau vif réussit une attaque de corps à corps contre une cible qui lui confère un avantage de combat, alors celle-ci se retrouve à terre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
For 17 (+10) **Dex** 19 (+11) **Sag** 14 (+9)
Con 16 (+10) **Int** 15 (+9) **Cha** 14 (+9)
Équipement armure d'écailles, grande lance

Tactique de l'archon d'eau vif

L'archon d'eau vif attend que l'un de ses alliés engage un ennemi avant d'attaquer. Il utilise *déferlante d'eau* chaque fois que c'est possible, exploitant tout avantage de combat pour qu'un maximum d'adversaires se retrouvent à terre.

Archon d'eau ondoyant

Manipulant l'océan grâce à des gestes effectués avec ses éventails de guerre, l'archon d'eau ondoyant travaille sans relâche à recouvrir le monde des eaux tumultueuses du Chaos Élémentaire.

Archon d'eau ondoyant Contrôleur (meneur) niveau 16
Humanoïde élémentaire (aquatique, eau) de taille M 1 400 px

Initiative +10 **Sens** Perception +12
Pv 157 ; **péril** 78
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 27, **Volonté** 30
Immunités déplacement forcé, maladie, poison ; **Résistances** acide 10 ; **Vulnérabilités** froid (un archon d'eau ondoyant qui subit des dégâts de froid est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
Jets de sauvegarde +2 contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti
VD 6, nage 8

(+) **Onde marine** (simple ; à volonté)
+20 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

Tourbillon déséquilibrant (simple ; à volonté)
Distance 10 ; +19 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible ne peut ni charger ni se décaler (sauvegarde annule).

Geyser (simple ; recharge ⚁ ⚃)
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et ne peut pas entreprendre d'actions immédiates jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Appel de l'océan (mineure ; se recharge quand l'archon est en péril)
Tout allié situé dans un rayon de 10 cases de l'archon d'eau ondoyant et pourvu des mots-clés eau ou aquatique se décale de 3 cases au prix d'une action libre et gagne 10 points de vie temporaires.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
Compétences Intimidation +16
For 14 (+10) **Dex** 19 (+12) **Sag** 25 (+15)
Con 21 (+13) **Int** 15 (+10) **Cha** 17 (+11)
Équipement robe, 2 éventails de guerre

Tactique de l'archon d'eau ondoyant

L'archon d'eau ondoyant se contente de rester en périphérie du combat, juste à la limite de portée de ses pouvoirs à distance. De là, il alterne entre *tourbillon déséquilibrant* et *geyser*, utilisant le premier pendant que le second se recharge. Il utilise *appel de l'océan* au début du combat, une fois que ses alliés ont engagé leurs ennemis.

Connaissance des archons d'eau

Arcanes DD 18 : les archons d'eau ne se cantonnent pas aux mers. Ils utilisent les fleuves et les cours d'eau comme des routes pour installer des avant-postes dans les marais et des lacs. Ils préfèrent rester près de l'eau mais peuvent utiliser des attaques terrestres pour surprendre leurs adversaires.

Arcanes DD 23 : les archons d'eau hantent les grandes voies navigables dans d'immenses vaisseaux d'eau formés par les archons d'eau ondoyants. Ces étranges masses aquatiques ont un état semi-solide qui leur permet d'émerger et de se submerger à la guise des archons d'eau, et leur valent une réputation de pirates des plans.

Rencontres de groupe

Les archons d'eau se retrouvent typiquement au service de maîtres aussi changeants et destructeurs que la mer elle-même. Ils sont loyaux tant qu'on ne les envoie pas trop loin de l'eau et qu'on leur procure de fréquentes occasions de causer misère et désespoir.

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)
- 2 archons d'eau engloutisseurs (brutes de niveau 13)
- 1 capitaine pirate humain (soldat de niveau 10)
- 2 furies brisefiélon (contrôleurs de niveau 12)

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)
- 3 archons d'eau engloutisseurs (brutes de niveau 13)
- 1 archon d'eau ondoyant (contrôleur de niveau 16)
- 1 mage visqueux aboleth (artilleur de niveau 17, cf. *BF* 8)

(De gauche à droite) archons des tempêtes foudroyeur, orageux et écumeux

JASON A. ENGLE

Archon des tempêtes écumeux

Aussi violent qu'un ouragan, l'archon des tempêtes écumeux ne refuse jamais un affrontement. Il joue le rôle de fantassin polyvalent pour de puissants seigneurs élémentaires et fait tout pour infliger terreur et souffrances.

Archon des tempêtes écumeux **Soldat niveau 17**
Humanoïde élémentaire (air, eau) de taille M 1 600 px

Initiative +15 **Sens** Perception +15

Mur de pluie aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura et qui rate un test d'Athlétisme ou d'Acrobaties DD 22 se retrouve à terre.

Pv 168 ; **péril** 84

CA 33 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 30, **Volonté** 26

Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15, tonnerre 15

VD vol 8 (stationnaire)

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+23 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'archon des tempêtes écumeux.

Foudre furibonde (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **électricité**
Distance 10 ; +21 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts d'électricité, et la cible est marquée (sauvegarde annule). Tout ennemi adjacent à la cible subit des demi-dégâts et est marqué (sauvegarde annule).

Tempête implacable (mouvement ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **téléportation**
L'archon des tempêtes écumeux se téléporte de 7 cases jusqu'à un espace adjacent à une créature qu'il a marquée. L'archon jouit d'un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Marqué par la tempête
Lorsqu'un archon des tempêtes écumeux réussit une attaque de corps à corps ou à distance contre une créature qu'il a marquée, celle-ci est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel

For 19 (+12)	**Dex** 20 (+13)	**Sag** 15 (+10)
Con 24 (+15)	**Int** 17 (+11)	**Cha** 17 (+11)

Équipement harnois, bouclier léger, épée longue

Tactique de l'archon des tempêtes écumeux

L'archon des tempêtes écumeux concentre ses attaques sur une cible faible. Il la marque de loin avec *foudre furibonde* puis se téléporte à ses côtés grâce à *tempête implacable*. Il attaque ensuite avec son épée longue, maintenant sa marque jusqu'à ce que ses autres pouvoirs se rechargent.

Archon des tempêtes foudroyeur

L'archon des tempêtes foudroyeur crépite avec intensité et arrogance, traversant le champ de bataille en un clin d'œil.

Archon des tempêtes foudroyeur **Franc-tireur niveau 18**
Humanoïde élémentaire (air, eau) de taille M 2 000 px
Initiative +18 **Sens** Perception +16
Pv 171 ; **péril** 85
CA 32 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 32, **Volonté** 29
Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15, tonnerre 15
VD vol 8 (stationnaire)
⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme, téléportation**
+23 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts, et l'archon des tempêtes foudroyeur téléporte la cible de 2 cases. *Effet :* l'archon se téléporte de 2 cases.
↓ **Réplique tonnante** (réaction immédiate, quand un ennemi entre dans une case adjacente à l'archon des tempêtes foudroyeur ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **électricité, tonnerre**
L'ennemi en question subit 5 dégâts d'électricité et de tonnerre continus (sauvegarde annule), et l'archon se décale de 2 cases.
⇢ **Onde foudroyante** (simple ; rencontre) ✦ **électricité, téléportation**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +21 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts d'électricité. *Effet :* l'archon des tempêtes foudroyeur se téléporte de 10 cases.
Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
For 17 (+12) **Dex** 24 (+16) **Sag** 15 (+11)
Con 19 (+13) **Int** 15 (+11) **Cha** 18 (+13)
Équipement armure d'écailles, lance

Tactique de l'archon des tempêtes foudroyeur

L'archon des tempêtes foudroyeur est toujours en mouvement, disparaissant dans un flash de lumière après chaque attaque pour réapparaître un peu plus loin. Il conserve *onde foudroyante* pour une situation où il se retrouverait encerclé ou pris en tenaille.

Archon des tempêtes orageux

Chevauchant les vents turbulents et les orages déchaînés du Chaos Élémentaire, c'est avec zèle que l'archon des tempêtes orageux fait pleuvoir les éclairs sur ses adversaires.

Archon des tempêtes orageux **Artilleur niveau 21**
Humanoïde élémentaire (air, eau) de taille M 3 200 px
Initiative +12 **Sens** Perception +14
Pv 155 ; **péril** 77
CA 33 (35 avec *grain défensif*) ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 33 (35 avec *grain défensif*), **Volonté** 33
Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15, tonnerre 15
VD 6, vol 8 (stationnaire)
⊕ **Contact orageux** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
+26 contre Vigueur ; 2d10 + 4 dégâts d'électricité.
⇢ **Éclair retentissant** (simple ; à volonté) ✦ **électricité, tonnerre**
Distance 10 ; +26 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts de tonnerre, et 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).
⇢ **Décharge électrique** (simple ; se recharge quand l'archon est en péril pour la première fois) ✦ **électricité**
Explosion de proximité 2 ; +24 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts d'électricité, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'archon des tempêtes orageux.
✧ **Au cœur de la tempête** (simple ; rencontre) ✦ **électricité, tonnerre**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; vise les ennemis ; +24 contre Réflexes ; la cible glisse de 3 cases, subit 10 dégâts d'électricité continus et 10 dégâts de tonnerre continus, et est maîtrisée (sauvegarde annule tous).
Grain défensif
L'archon des tempêtes orageux bénéficie d'un +2 à la CA et en Réflexes contre les attaques à distance.
Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
Compétences Intimidation +20
For 14 (+12) **Dex** 15 (+12) **Sag** 18 (+14)
Con 23 (+16) **Int** 25 (+17) **Cha** 25 (+16)
Équipement robe

Tactique de l'archon des tempêtes orageux

Contrairement à la majorité des artilleurs, l'archon des tempêtes orageux engage volontiers le combat au corps à corps. Il commence par *au cœur de la tempête* pour handicaper un maximum de créatures et réorganiser le champ de bataille à sa convenance avant de se rapprocher et d'utiliser *contact orageux*. Il se retire alors, utilisant sa VD en vol pour s'éloigner de ses attaquants.

Connaissance des archons des tempêtes

Arcanes DD 16 : les archons des tempêtes vivent dans des cités flottantes orageuses qui parcourent le Chaos Élémentaire. En mouvement perpétuel, ces cités dérivent sans se soucier de ce qui se passe au-dessous d'elles. Pour autant, dès qu'ils s'ennuient, les archons des tempêtes attaquent sans raison.

Arcanes DD 24 : on trouve des archons des tempêtes en compagnie de géants des tempêtes, surtout pendant les orages noirs et hurlants qui déferlent des Abysses. Archons et géants des tempêtes chevauchent ces vents maléfiques qui traversent les couches du Chaos Élémentaire en tourbillonnant et débordent dans les autres plans pour y déclencher tornades et ouragans.

Arcanes DD 29 : non seulement les archons et géants des tempêtes sont les plus dangereux lorsqu'ils chevauchent les vents d'une tempête noire, mais en plus ils peuvent alors se faire accompagner de démons qui combattront à leurs côtés.

Rencontres de groupe

Des groupes d'archons des tempêtes patrouillent les domaines de leur maître dans le Chaos Élémentaire. Les archons des tempêtes servent souvent des géants des tempêtes et d'autres camarades élémentaires.

Rencontre de niveau 18 (10 400 px)
- ✦ 2 archons des tempêtes écumeux (soldats de niveau 17)
- ✦ 2 archons des tempêtes foudroyeurs (francs-tireurs de niveau 18)
- ✦ 1 archon des tempêtes orageux (artilleur de niveau 21)

Rencontre de niveau 18 (11 600 px)
- ✦ 2 archons de feu flamboyants (soldats de niveau 19, cf. *BF* 23)
- ✦ 1 archon de glace givreux (contrôleur de niveau 20, cf. *BF* 25)
- ✦ 2 archons des tempêtes foudroyeurs (francs-tireurs de niveau 18)

Rencontre de niveau 22 (20 750 px)
- ✦ 2 archons des tempêtes orageux (artilleurs de niveau 21)
- ✦ 1 géant des tempêtes (contrôleur de niveau 24, cf. *BF* 127)
- ✦ 1 oiseau-tonnerre (soldat d'élite de niveau 22, cf. *BF* 227)

Archon de terre enragé

L'Archon de terre enragé est attiré par les régions à l'activité géologique intense, comme les volcans, les fontis ou les zones susceptibles de donner lieu à des glissements de terrain.

Archon de terre enragé — **Contrôleur niveau 14**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M — 1 000 px

Initiative +9 — **Sens** Perception +13 ; perception des vibrations 20
Liquéfaction du sol aura 5 ; toute créature dépourvue du mot-clé terre qui termine son tour de jeu dans l'aura sans s'être déplacée à son tour de jeu est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 143 ; **péril** 71
CA 28 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 25, **Volonté** 26
Immunités maladie, pétrification, poison
VD 6 (déplacement tellurien)

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+19 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

⊛ **Sol déchaîné** (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Distance 20 ; +17 (+20 contre les créatures ralenties) contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts de tonnerre, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⸸ **Poussée** (simple ; à volonté)
+19 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, puis la cible est poussée de 4 cases et se retrouve à terre.

✧ **Sol retourné** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **tonnerre**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** originel
For 20 (+12) — **Dex** 14 (+9) — **Sag** 23 (+13)
Con 23 (+13) — **Int** 19 (+11) — **Cha** 17 (+10)
Équipement cotte de mailles

JIM NELSON

(De gauche à droite) archons de terre sismique, enragé et grondant

Archon de terre sismique

Cette créature constitue le noyau dur d'une armée d'archons dans le Chaos Élémentaire. Parfois, elle sert de garde pour des géants des pierres.

Archon de terre sismique	**Soldat niveau 16**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M	1 400 px

Initiative +16 **Sens** Perception +13 ; perception des vibrations 20
Pv 160 ; **péril** 80
CA 32 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 28, **Volonté** 27
Immunités maladie, pétrification, poison
VD 6 (déplacement tellurien)

⊕ **Pic de guerre** (simple ; à volonté) ✦ **arme, tonnerre**
+23 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts plus 1d8 dégâts de tonnerre (critique 4d8 + 23 dégâts plus 8 dégâts de tonnerre).

⊗ **Javeline de pierre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +23 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'archon de terre sismique.

✧ **Onde sismique** (simple ; recharge ⚅) ✦ **tonnerre**
Explosion de proximité 3 ; +21 contre Vigueur ; 2d10 + 7 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. *Échec :* demi-dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Onde au sol ✦ **tonnerre**
Les attaques de l'archon de terre sismique infligent 1d8 dégâts de tonnerre supplémentaires aux ennemis à terre.

Supériorité au combat
L'archon de terre sismique bénéficie d'un +5 aux jets d'attaque d'opportunité et immobilise une créature qu'il touche avec une attaque d'opportunité.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
For 18 (+12) **Dex** 22 (+14) **Sag** 21 (+13)
Con 24 (+15) **Int** 15 (+10) **Cha** 17 (+11)
Équipement harnois, bouclier lourd, pic de guerre, 5 javelines

Archon de terre grondant

Les archons de terre grondants servent de troupes de choc dans les armées du Chaos Élémentaire, écrasant les ennemis qui se montrent trop lents pour fuir.

Archon de terre grondant	**Brute niveau 17**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M	1 600 px

Initiative +12 **Sens** Perception +13 ; perception des vibrations 20
Pv 204 ; **péril** 102
CA 29 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 28, **Volonté** 29
Immunités maladie, pétrification, poison
VD 6 (déplacement tellurien)

⊕ **Marteau de guerre de pierre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+20 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts.

✧ **Fracas de l'avalanche** (simple ; à volonté)
Explosion de proximité 2 ; +18 contre Réflexes ; 1d10 + 9 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Puissance tonnante ✦ **tonnerre**
Les attaques de l'archon de terre grondant infligent 2d8 dégâts de tonnerre supplémentaires quand il est adjacent à plusieurs ennemis.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
For 24 (+15) **Dex** 18 (+12) **Sag** 21 (+13)
Con 24 (+15) **Int** 15 (+10) **Cha** 17 (+11)
Équipement marteau de guerre

Connaissance des archons de terre

Arcanes DD 13 : les archons de terre préfèrent une conquête lente mais sûre et sont d'excellents stratèges. Ils préfèrent prendre, tenir et fortifier les positions, contrairement aux archons de feu et à leurs incendies destructeurs. À cet égard, les archons de terre sont semblables aux archons de glace et travaillent efficacement avec eux.

Arcanes DD 20 : la plus grande forteresse des archons de terre du Chaos Élémentaire s'appelle Thrak-Harda et est gouvernée par le Roi Brakkamul, un titan des pierres. Cette vaste place fortifiée protège le Diamant du Désespoir, une énorme pierre précieuse.

Arcanes DD 25 : selon les rumeurs, les fortifications qui entourent le Diamant du Désespoir ont pour but de protéger les intrus plutôt que de le protéger des voleurs. Le danger qu'il représente est sujet à controverse et le Diamant est depuis longtemps une source d'obsession pour les dao, les mystérieux cousins des djinns et des éfrits.

Rencontres de groupe

On trouve les archons de terre avec toutes sortes de créatures élémentaires enthousiastes à l'idée d'écraser les ennemis se dressant en travers de leur chemin.

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)
- ✦ 2 archons de feu ardents (brutes de niveau 12, cf. *BF* 22)
- ✦ 1 archon de glace grêleux (artilleur de niveau 16, cf. *BF* 24)
- ✦ 1 archon de terre enragé (contrôleur de niveau 14)
- ✦ 1 archon de terre sismique (soldat de niveau 16)

Rencontre de niveau 18 (10 400 px)
- ✦ 1 archon de terre enragé (contrôleur de niveau 14)
- ✦ 2 archons de terre grondants (brutes de niveau 17)
- ✦ 3 archons de terre sismiques (soldats de niveau 16)
- ✦ 1 magus de feu infernal cambion (artilleur de niveau 18, cf. *BF* 41)

BARGHEST

Les barghests sont de violents métamorphes gobelins qui cherchent à accumuler puissance et influence au moyen de violence et de perfidie. Ils sont capables de prendre différentes formes, dont celles de gobelours, de hobgobelins et de loups.

Connaissance des barghests

Nature DD 7 : bien que les barghests soient des métamorphes gobelins, on les trouve aussi en compagnie d'autres créatures. Les naissances de barghests parmi les gobelins sont aléatoires et perçues par les parents comme une bénédiction de Baine.

Nature DD 12 : les barghests récupèrent de l'énergie en se nourrissant de la volonté de leurs adversaires. Certains volent des pouvoirs, et d'autres utilisent la force de leurs ennemis pour soigner leurs propres blessures.

Nature DD 17 : les barghests ont des particularités inhabituelles qui révèlent leur nature spéciale même lorsqu'ils sont sous forme gobeline, une masse de cheveux blancs ou un œil décoloré étant les signes les plus communs.

Rencontres de groupe

Les barghests terrorisent leurs proies aux côtés de toutes sortes de gobelins à la tête desquels ils se placent presque toujours par la force ou l'intimidation.

Rencontre de niveau 3 (825 px)
- 4 hommes d'armes gobelins (francs-tireurs de niveau 1, cf. *BF* 138)
- 1 ravageur barghest (brute de niveau 4)
- 2 tireurs d'élite gobelins (artilleurs de niveau 2, cf. *BF* 138)

Rencontre de niveau 6 (1 350 px)
- 1 commandant hobgobelin (soldat de niveau 5, cf. *BF* 142)
- 2 étrangleurs gobelours (chasseurs de niveau 6, cf. *BF* 140)
- 2 ravageurs barghests (brutes de niveau 4)
- 1 seigneur des batailles barghest (contrôleur de niveau 7)

Ravageur barghest

Le barghest gobelours vit pour se battre. Il s'efforce d'inciter gobelours, gobelins et hobgobelins à la violence, prenant souvent la tête d'expéditions de carnage et de pillage.

Ravageur barghest	**Brute niveau 4**
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M	175 px

Initiative +4 **Sens** Perception +9 ; vision nocturne
Pv 63 ; **péril** 31
CA 16 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 15, **Volonté** 15
VD 6 (8 sous forme de loup)

⊕ **Morsure** (simple ; utilisable uniquement sous forme de loup ; à volonté)
+7 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

⊕ **Hache d'armes** (simple ; utilisable uniquement sous forme de gobelours ; à volonté) ✦ **arme**
+7 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

ǂ **Coup bondissant** (simple ; recharge ⚁ ⚂)
Le ravageur barghest se décale de 3 cases avant et après l'attaque : +7 contre CA ; 3d8 + 5 dégâts.

ǂ **Dégustation de pouvoir** (simple ; utilisable uniquement sous forme de loup ; rencontre) ✦ **fiable, psychique**
+5 contre Volonté ; 2d6 + 5 dégâts psychiques, et le ravageur barghest gagne un usage d'un pouvoir d'attaque à volonté ou de rencontre qu'il a vu la cible employer durant cette rencontre.
Le ravageur doit être sous forme de gobelours pour utiliser le pouvoir en question et le faire avant la fin de la rencontre. Le bonus à l'attaque du pouvoir est : +7 contre CA et +5 contre toute autre défense.

Change-forme (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Le ravageur barghest est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un loup ou d'un gobelours (cf. *Change-forme*, *BF* 280).

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin
Compétences Discrétion +9

For 18 (+6)	**Dex** 15 (+4)	**Sag** 14 (+4)
Con 13 (+3)	**Int** 12 (+3)	**Cha** 11 (+2)

Équipement hache d'armes

Ravageur barghest sous forme de gobelours et sous forme de loup

Seigneur des batailles barghest sous forme de hobgobelin et sous forme de loup

STEVE ELLIS

Tactique du ravageur barghest

Il est rare qu'un ravageur ne charge pas tête baissée au combat, car la subtilité n'est pas son fort. Il utilise *coup bondissant* pour toucher des protecteurs, puis s'éloigne en direction des cogneurs et des contrôleurs du groupe pour goûter un pouvoir utile.

Seigneur des batailles barghest

Le seigneur des batailles tire son nom de sa propension à prendre le contrôle du déroulement du combat, mais aussi à gagner le respect de ses amis et ennemis tout en leur inspirant la terreur.

Seigneur des batailles barghest **Contrôleur niveau 7**
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille M 300 px

Initiative +5 **Sens** Perception +12 ; vision nocturne
Pv 82 ; **péril** 41
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 19, **Volonté** 19
Résistances psychique 5
VD 6 (8 sous forme de loup)

⊕ **Morsure** (simple ; utilisable uniquement sous forme de loup ; à volonté)
+12 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

⊕ **Épée à deux mains** (simple ; utilisable uniquement sous forme de hobgobelin ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et le seigneur des batailles barghest est invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant pour la cible.

⊗ **Hurlement psychique** (simple ; à volonté) ✦ **psychique, terreur**
Distance 10 ; +11 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur des batailles barghest. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

⇲ **Dégustation de vie** (simple ; utilisable uniquement sous forme de loup ; rencontre) ✦ **guérison, nécrotique**
Décharge de proximité 5 ; +11 contre Vigueur ; 1d8 + 1 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). Quand une cible subit les dégâts continus, le seigneur des batailles barghest regagne 5 points de vie.

Change-forme (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Le seigneur des batailles barghest est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un loup ou d'un hobgobelin (cf. *Change-forme*, *BF* 280).

Éloignement (réaction immédiate, quand le barghest est touché par une attaque de corps à corps ; rencontre)
Le seigneur des batailles barghest se décale de 2 cases.

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin
Compétences Intimidation +11

For 16 (+6)	**Dex** 15 (+5)	**Sag** 18 (+7)
Con 18 (+7)	**Int** 19 (+7)	**Cha** 16 (+6)

Équipement épée à deux mains

Tactique du seigneur des batailles barghest

Le seigneur des batailles barghest garde ses distances, préférant laisser d'autres créatures se précipiter au corps à corps. Il accepte de se laisser encercler de sorte à utiliser *dégustation de vie* le plus efficacement possible, avant de remettre du champ entre ses ennemis et lui.

BÉHIR

Le béhir est une créature reptilienne pourvue de plusieurs paires de pattes et réputée pour sa terrifiante attaque de foudre. Malins et voraces, ces prédateurs sont des chasseurs meurtriers dès leur éclosion.

Roquet béhir

Bien que plus petit que les adultes, le roquet est suffisamment grand et rapide pour capturer aisément et dévorer les créatures qu'il chasse.

Roquet béhir	**Soldat solo niveau 8**
Créature magique naturelle de taille G	1 750 px

Initiative cf. *réflexes foudroyants* **Sens** Perception +7 ; perception des vibrations 10
Pv 352 ; **péril** 176
CA 24 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 21, **Volonté** 19
Résistances électricité 10
Jets de sauvegarde +5
VD 8, escalade 5
Points d'action 2

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts plus 1d6 dégâts d'électricité.

Charge vigoureuse (mineure ; recharge ⚁ ⚂ ⚃)
Le roquet béhir charge et effectue l'attaque suivante : +16 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Lacération instinctive (réaction immédiate, quand le béhir est touché par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Le roquet béhir effectue une attaque de griffes contre la créature en question.

Choc électrique (simple ; recharge ⚂ ⚃ et quand le béhir est en péril pour la première fois) ✦ **électricité**
Explosion de proximité 2 ; +13 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts d'électricité. *Échec* : demi-dégâts.

Réflexes foudroyants
Le roquet béhir agit trois fois dans le round, lorsque le décompte d'initiative est à 20, à 15 puis à 5. Toutefois, il ne peut préparer ou retarder d'actions. À chacun de ses tours de jeu, il a droit à une action simple et non un jeu d'actions classique. Enfin, il peut entreprendre une action immédiate entre chaque paire de tours de jeu.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique

For 17 (+7)	**Dex** 20 (+9)	**Sag** 17 (+7)
Con 16 (+7)	**Int** 7 (+2)	**Cha** 11 (+4)

Tactique du roquet béhir

Le roquet béhir se rend rapidement au corps à corps et se concentre sur un adversaire équipé d'une armure légère. Il utilise *charge vigoureuse* avant d'effectuer des attaques de morsure et de griffes, puis *choc électrique* et *lacération instinctive* contre les adversaires qui s'interposent entre lui et sa cible.

Béhir

Ingénieux et mortel, le béhir est capable de renverser une proie et de l'avaler d'un coup. Un adversaire des plus vifs d'esprit pourra cependant tenter de le raisonner ou de le soudoyer pour ne pas devenir son prochain repas.

WAYNE ENGLAND

Béhir	**Soldat solo niveau 14**
Créature magique naturelle de taille TG	5 000 px

Initiative cf. *réflexes foudroyants* **Sens** Perception +12 ; perception des vibrations 10
Tempête de foudre aura 5 ; tout ennemi qui débute son tour dans l'aura subit 5 dégâts d'électricité.
Pv 564 ; **péril** 282
CA 30 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 26
Résistances électricité 15
Jets de sauvegarde +5
VD 7, escalade 5
Points d'action 2

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +21 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

⸸ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Allonge 3 ; +21 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts plus 1d8 dégâts d'électricité.

⸸ **Festin** (simple ; se recharge quand aucune créature n'est affectée par ce pouvoir)
Allonge 3 ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts, et une cible de taille M ou inférieure est engloutie. Une cible engloutie est étreinte et maîtrisée. Elle n'a de ligne de mire et de ligne d'effet qu'avec le béhir, et aucune créature n'a de ligne de mire ou de ligne d'effet avec elle. Une créature qui échappe à l'étreinte n'est plus engloutie et réapparaît dans un espace adjacent au béhir. Un béhir peut se déplacer normalement avec une cible étreinte de cette manière. Si le béhir meurt, la cible peut s'échapper au prix d'une action de mouvement et réapparaît alors dans l'espace précédemment occupé par le monstre. *Maintien (mineure)* : le béhir maintient l'étreinte, et la cible subit 15 dégâts.

⚡ **Souffle électrique** (simple ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **électricité**
Décharge de proximité 5 ; +17 contre Réflexes ; 3d10 + 6 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. *Échec* : demi-dégâts.

⚡ **Onde renversante** (simple ; à volonté)
Explosion de proximité 3 ; +17 contre Vigueur ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Réflexes foudroyants
Le béhir agit trois fois dans le round, lorsque le décompte d'initiative est à 30, à 20 puis à 10. Toutefois, il ne peut préparer ou retarder d'actions. À chacun de ses tours de jeu, il a droit à une action simple et non un jeu d'actions classique. Enfin, il peut entreprendre une action immédiate entre chaque paire de tours de jeu.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique

For 23 (+13)	**Dex** 20 (+12)	**Sag** 21 (+12)
Con 21 (+12)	**Int** 7 (+5)	**Cha** 13 (+8)

Tactique du béhir

Le béhir débute le combat en attaquant une cible qui lui semble faible avec *festin*, même si son déplacement doit provoquer des attaques d'opportunité. Tout en maintenant *festin*, il utilise *souffle électrique* et *onde renversante* pour viser plusieurs adversaires à la fois, se rabattant sur la morsure et les griffes si nécessaire.

Béhir foudreux

Dressés en guise de montures par les géants des tempêtes, les béhirs foudreux concentrent leur souffle électrique en un flux constant de foudre qu'ils escaladent en s'y accrochant à l'aide de leurs nombreuses pattes.

Béhir foudreux	**Soldat niveau 24**
Créature magique naturelle de taille TG	6 050 px

Initiative +21 **Sens** Perception +18 ; perception des vibrations 10
Pv 229 ; **péril** 114
CA 40 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 36, **Volonté** 35
Résistances électricité 15
VD 8, vol 8 (stationnaire)

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Allonge 2 ; +31 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts plus 1d8 dégâts d'électricité, et toute créature située dans un rayon de 3 cases de la cible subit 5 dégâts d'électricité.

⚡ **Souffle électrique** (simple ; recharge ⚁ ⚀ ⚅) ✦ **électricité**
Explosion de proximité 3 ; deux créatures prises dans l'explosion ; +29 contre Réflexes ; 1d10 + 9 dégâts d'électricité, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Chevaucheur de foudre (quand le béhir est monté par un cavalier allié de niveau 24 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**
Le béhir foudreux peut utiliser sa morsure ou *souffle électrique* une fois par tour de jeu au prix d'une action mineure. De plus, le cavalier bénéficie d'un +2 aux attaques accompagnées du mot-clé électricité.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique

For 27 (+20)	**Dex** 25 (+19)	**Sag** 23 (+18)
Con 29 (+21)	**Int** 7 (+10)	**Cha** 15 (+14)

Tactique du béhir foudreux

Le béhir foudreux se coordonne avec son cavalier pour charger des groupes resserrés d'ennemis et utiliser ses attaques afin d'infliger des dégâts sur un maximum de cibles.

Connaissance des béhirs

Nature DD 11 : le béhir est un prédateur rusé qui vit à l'écart de ses congénères. Les béhirs bannissent les jeunes du nid peu après la naissance, les forçant à se battre pour survivre.

Nature DD 18 : malgré sa nature bestiale, le béhir est étonnamment intelligent. Séduites par leur aptitude à parler et comprendre le commun, de nombreuses créatures cherchent à convaincre ces prédateurs d'entrer à leur service. De telles négociations finissent cependant mal quand les exigences du béhir ne sont pas satisfaites.

Nature DD 23 : les béhirs foudreux sont en mesure de chevaucher la foudre qu'ils génèrent, ce qui leur permet de voler et même de rester stationnaires. Ils sont à la fois les alliés et les montures des géants des tempêtes.

Rencontres de groupe

Les béhirs chassent et vivent le plus souvent seuls. Pourtant, ils sont suffisamment malins pour collaborer avec d'autres créatures si nécessaire et même recruter des monstres plus faibles pour les servir.

Rencontre de niveau 10 (2 500 px)
- ✦ 3 danseurs de guerre gobelours (francs-tireurs de niveau 6)
- ✦ 1 roquet béhir (soldat solo de niveau 8)

Rencontre de niveau 17 (8 200 px)
- ✦ 1 béhir (soldat solo de niveau 14)
- ✦ 1 incantateur maléficié yuan-ti (artilleur de niveau 15, cf. *BF* 269)
- ✦ 1 mantille de Zéhir méduse (franc-tireur de niveau 18, cf. *BF* 185)

Les boiseux cherchent à venger chaque arbre abattu à coups de hache. Une créature pénétrant dans une forêt protégée par des boiseux est tenue responsable des actions de tous les intrus précédents.

Boiseux	**Soldat niveau 8**
Humanoïde féerique (plante) de taille M	350 px

Initiative +5 **Sens** Perception +12
Pv 92 ; **péril** 46
CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 18, **Volonté** 21
VD 5

Gourdin (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+16 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.

Jugement de la nature (simple ; recharge ⚅) ✦ **arme, fiable, guérison**
+16 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux). Quand la cible subit les dégâts continus, l'ennemi féerique ou l'ennemi plante le plus proche de la cible regagne un nombre égal de points de vie.

Mystère de la nature (mineure ; rencontre) ✦ **charme**
Explosion de proximité 2 ; vise une créature ; pas de jet d'attaque ; la cible subit un -2 aux jets d'attaque, à toutes les défenses et aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule). Par ailleurs, elle subit un -5 aux jets de sauvegarde contre cet effet à moins de réussir un test de Nature DD 20 (une action libre au cours du tour de jeu de la cible).

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique
Compétences Intimidation +11

For 18 (+8)	**Dex** 9 (+3)	**Sag** 16 (+7)
Con 20 (+9)	**Int** 10 (+4)	**Cha** 10 (+4)

Équipement petit bouclier en bois, gourdin

Tactique du boiseux

Le boiseux déclenche *jugement de la nature* dès que possible, préférant viser un ennemi comptant sur sa vitesse ou sa mobilité plutôt qu'un ennemi souhaitant tenir sa position. Il reste près de ses alliés pour les défendre.

Connaissance des boiseux

Nature DD 14 : ceux qui connaissent bien la nature (comme les rôdeurs, les druides et les gardiens) peuvent généralement venir à bout de la magie d'un boiseux bien plus rapidement que ceux qui ne savent rien des us de la forêt.

Nature DD 19 : les boiseux et les dryades ont un héritage commun. Les dryades sont parfois en paix, rassurées par la présence de leurs arbres, alors que les boiseux sont perpétuellement enragés par les forêts assassinées.

WAYNE ENGLAND

Rencontres de groupe

Les boiseux sont heureux de s'allier avec les créatures partageant leur volonté de protéger le monde naturel. Les centaures et les dryades combattent donc à leurs côtés. Des créatures féeriques malignes, notamment les gnomes et les éladrins, abusent parfois les boiseux, leur soutirant une alliance en créant un lien entre leur propre but et les désirs de leurs interlocuteurs.

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)
- ✦ 2 boiseux (soldats de niveau 8)
- ✦ 2 dryades (francs-tireurs de niveau 9, cf. *BF* 97)
- ✦ 1 horreur grimpante magefiélon (artilleur de niveau 7, cf. *BF* 161)

Rencontre de niveau 9 (2 150 px)
- ✦ 3 boiseux (soldats de niveau 8)
- ✦ 1 entropiste gnome (artilleur de niveau 8)
- ✦ 1 flûtiste satyre (contrôleur de niveau 8, cf. *BF* 235)
- ✦ 1 tertre errant (brute de niveau 9, cf. *BF* 253)

À L'ORIGINE, CES REDOUTABLES AUTOMATES furent conçus par les nains en tant que gardiens de leurs forteresses souterraines. Le secret de leur fabrication a depuis été volé ou copié par beaucoup d'autres.

ÉVISCÉRATEUR BRISE-PIERRES

CE GRAND INSECTE ARTIFICIEL DE PIERRE est capable de dépecer des hordes d'ennemis en très peu de temps grâce à ses lames en dents de scie.

Éviscérateur brise-pierres **Brute niveau 18**
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 2 000 px

Initiative +15 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Lames tourbillonnantes aura 2 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts.
Pv 212 ; **péril** 106
CA 30 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 30, **Volonté** 28
Immunités maladie, poison, sommeil
VD 6

⊕ **Lame éviscérante** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 2d12 + 8 dégâts (critique 4d12 + 32).

⇐ **Tempête de lames tourbillonnantes** (simple ; recharge ⚅)
Explosion de proximité 2 ; +21 contre CA ; 1d12 + 8 dégâts (critique 2d12 + 20).

Combat dans les tunnels
L'éviscérateur brise-pierres ne subit pas de malus aux jets d'attaque et ne confère pas d'avantage de combat lorsqu'il se faufile.

Alignement non aligné **Langues** –
For 25 (+16) **Dex** 22 (+15) **Sag** 10 (+9)
Con 22 (+15) **Int** 1 (+4) **Cha** 3 (+5)

TACTIQUE DE L'ÉVISCÉRATEUR BRISE-PIERRES

Bien qu'il soit tout à fait à l'aise dans les espaces confinés, l'éviscérateur brise-pierres est plus efficace lorsqu'il se situe au milieu d'un groupe d'ennemis, où il peut utiliser *tempête de lames tourbillonnantes* contre plusieurs cibles à la fois.

MARTELEUR BRISE-PIERRES

DES MARTEAUX DE PIERRE SONT MONTÉS SUR LES FLANCS de cette créature artificielle massive, dont le moindre pas résonne comme un coup de tonnerre. Ces automates anéantissent tout ce qui se dresse sur leur passage avec une précision à faire froid dans le dos.

Marteleur brise-pierres **Soldat niveau 25**
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 7 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Pas du tonnerre aura 2 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralentie jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Pv 233 ; **péril** 116
CA 41 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 35, **Volonté** 35
Immunités maladie, poison, sommeil
VD 6

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +32 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

† **Martelage** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +28 contre Vigueur ; 2d8 + 10 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Combat dans les tunnels
Le marteleur brise-pierres ne subit pas de malus aux jets d'attaque et ne confère pas d'avantage de combat lorsqu'il se faufile.

Alignement non aligné **Langues** –
For 28 (+21) **Dex** 11 (+12) **Sag** 10 (+12)
Con 25 (+19) **Int** 1 (+7) **Cha** 3 (+8)

TACTIQUE DU MARTELEUR BRISE-PIERRES

Le marteleur brise-pierres fonce en avant, renversant tous ses ennemis. Il utilise *martelage* contre un adversaire particulièrement résistant qui survit à une ou plusieurs attaques de coup.

WAYNE ENGLAND (2)

Trancheur brise-pierres

La conception de créatures artificielles aussi puissantes mobilisait des nains de talent épique. Quand on ne trouvait pas de maîtres légendaires, d'autres imitaient leur travail avec des résultats moins flatteurs. Le trancheur brise-pierres est similaire à l'éviscérateur, mais n'a ni ses défenses ni sa précision.

Trancheur brise-pierres **Brute d'élite niveau 11**
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 1 200 px

Initiative +11 **Sens** Perception +5 ; vision dans le noir
Lames tourbillonnantes aura 2 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts.
Pv 276 ; **péril** 138
CA 23 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 19
Immunités maladie, poison, sommeil
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

⊕ **Lame tranchante** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts (critique 4d8 + 22).

Tempête de lames tourbillonnantes (simple ; à volonté)
Explosion de proximité 2 ; +14 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts (critique 4d8 + 22).

Tempête de lames du péril (libre, quand le brise-pierres est en péril pour la première fois ; rencontre)
Tempête de lames tourbillonnantes se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

Défaillance critique (quand le brise-pierres réussit un coup critique ou est victime d'un coup critique)
Le trancheur brise-pierres est hébété jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Combat dans les tunnels
Un trancheur brise-pierres ne subit pas de malus aux jets d'attaque et ne confère pas d'avantage de combat lorsqu'il se faufile.

Alignement non aligné **Langues** –

For 22 (+11)	**Dex** 18 (+9)	**Sag** 10 (+5)
Con 18 (+9)	**Int** 1 (+0)	**Cha** 3 (+1)

Tactique du trancheur brise-pierres

Le trancheur brise-pierres se bat comme l'éviscérateur, mais ses défaillances en font un combattant peu fiable. Il reste près de plusieurs ennemis pour profiter au mieux des dégâts de ses *lames tranchantes* et de sa *tempête de lames tourbillonnantes*.

Connaissance des brise-pierres

Arcanes ou Nature DD 25 : la création des brise-pierres compte parmi les secrets de l'artisanat légendaire des nains. Elle requiert un bloc de pierre massif sur lequel des héros ont versé leur sang.

Rencontres de groupe

Les brise-pierres se battent au côté de presque toutes les races intelligences ayant la volonté d'employer de telles monstruosités au combat.

Rencontre de niveau 11 (3 400 px)
- 1 blasphémateur duergar (contrôleur de niveau 14)
- 2 éventreurs duergars (chasseurs de niveau 11)
- 1 trancheur brise-pierres (brute d'élite de niveau 11)

Rencontre de niveau 18 (10 400 px)
- 2 éviscérateurs brise-pierres (brutes de niveau 18)
- 2 géants occultes (francs-tireurs de niveau 18)
- 1 nothic ruinesprit (contrôleur de niveau 19)

Rencontre de niveau 25 (39 150 px)
- 1 foudroyeur oni (franc-tireur de niveau 22)
- 3 marteleurs brise-pierres (soldats de niveau 25)
- 1 tyrannœil du chaos (artilleur d'élite de niveau 25)

BRUTACIEN

MÉCHANTS ET BRUYANTS, les brutaciens transforment les marais qu'ils occupent en régions totalement désolées, à un tel point qu'ils voient leur propre existence comme une véritable aberration. Ils ressentent cette inadéquation comme une paranoïa aiguë, une sensation que tout le monde veut leur mort. Et il est vrai que toute créature qui attaque un brutacien avec une puissance ou une précision extrêmes est bénie d'un instant de clarté et de force renouvelée, comme si la nature la remerciait.

CONNAISSANCE DES BRUTACIENS

Nature DD 10 : les brutaciens prétendent qu'ils furent créés par les premiers originels, et non par les dieux. Leurs sociétés primitives comptent parmi les plus mesquines et aveuglément destructrices de toutes les sociétés humanoïdes.

Nature DD 15 : en accumulant les exemples de sauvagerie, les brutaciens les plus cruels s'imaginent qu'ils renaîtront un jour sous la forme d'un slaad. Certaines tribus brutaciennes qui ont épuisé les ressources d'un marais ont déjà recouru au cannibalisme, mais d'autres le font par choix.

RENCONTRES DE GROUPE

Les brutaciens ont beaucoup de mal à s'associer à d'autres créatures, mais lorsqu'ils y parviennent, c'est toujours avec des êtres immondes, chaotiques ou sauvages.

Rencontre de niveau 1 (524 px)

- 2 brutaciens coassants (sbires de niveau 3)
- 2 brutaciens fangeux (brutes de niveau 1)
- 1 brutacien nerveux (franc-tireur de niveau 2)
- 1 épineux buveur de sang (soldat de niveau 2)

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

- 3 brutaciens nerveux (francs-tireurs de niveau 2)
- 3 gardiens crochus ettercaps (soldats de niveau 4, cf. *BF* 110)
- 1 seigneur bourbeux brutacien (artilleur de niveau 3)
- 1 tisseur ettercap (contrôleur de niveau 5, cf. *BF* 110)

BRUTACIEN FANGEUX

FORT ET ROBUSTE, le brutacien fangeux saute au combat pour renverser ses adversaires.

Brutacien fangeux — **Brute niveau 1**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M — 100 px

Initiative +2 — **Sens** Perception +0

Air rance (poison) aura 2 ; tout ennemi qui dépense une récupération dans l'aura est affaibli jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pv 34 ; **péril** 17

CA 12 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 12, **Volonté** 10

VD 6 (déplacement marécageux), nage 4

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+4 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

ǂ **Ruée brutacienne** (simple ; utilisable uniquement en guise d'attaque de base de corps à corps quand le brutacien charge ; recharge ⚁ ⚀)
+5 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible se retrouve à terre. *Échec :* le brutacien fangeux subit 3 dégâts et se retrouve à terre.

Brutalité
Les attaques du brutacien fangeux infligent 1d6 dégâts supplémentaires contre les cibles à terre.

Soupir de la nature ✦ **guérison**
Tout attaquant qui réussit un coup critique contre un brutacien fangeux regagne 3 points de vie.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** originel

Compétences Athlétisme +8

For 16 (+3)	**Dex** 14 (+2)	**Sag** 10 (+0)
Con 14 (+2)	**Int** 6 (-2)	**Cha** 8 (-1)

Équipement armure de cuir, lance

BRUTACIEN NERVEUX

LE BRUTACIEN NERVEUX TRESSAUTE SANS LOGIQUE d'un bout à l'autre du champ de bataille, ce qui permet difficilement de prévoir où viendront se ficher ses javelines.

Brutacien nerveux — **Franc-tireur niveau 2**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M — 125 px

Initiative +7 — **Sens** Perception +3

Air rance (poison) aura 2 ; tout ennemi qui dépense une récupération dans l'aura est affaibli jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pv 34 ; **péril** 17

CA 16 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 13

VD 7 (déplacement marécageux), nage 5

⊕ **Javeline** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

⊛ **Javeline** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +8 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

ǂ **Bond spasmodique** (simple ; rencontre) ✦ **arme, fiable**
Le brutacien nerveux n'est plus marqué, et il se décale de 4 cases avant l'attaque : +7 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts, et la cible subit un -4 aux jets d'attaque contre le brutacien nerveux jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de celui-ci.

Soupir de la nature ✦ **guérison**
Tout attaquant qui réussit un coup critique contre un brutacien nerveux regagne 4 points de vie.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** originel

Compétences Athlétisme +8

For 14 (+3)	**Dex** 18 (+5)	**Sag** 14 (+3)
Con 10 (+1)	**Int** 10 (+1)	**Cha** 8 (+0)

Équipement 5 javelines

Brutacien coassant

Faible et adipeux, ce brutacien éructe un gaz immonde à chaque coassement.

Brutacien coassant **Brute sbire niveau 3**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 38 px

Initiative +3 **Sens** Perception +0
Air rance (poison) aura 2 ; tout ennemi qui dépense une récupération dans l'aura est affaibli jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 14 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 12
Résistances poison 5
VD 6 (déplacement marécageux), nage 4

Griffes (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 7 dégâts.

Coassement putride (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Décharge de proximité 2 ; +4 contre Vigueur ; 4 dégâts de poison.

Soupir de la nature ✦ **guérison**
Tout attaquant qui réussit un coup critique contre un brutacien coassant regagne 3 points de vie.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
Compétences Athlétisme +6
For 10 (+1) **Dex** 14 (+3) **Sag** 10 (+1)
Con 14 (+3) **Int** 6 (-1) **Cha** 5 (-2)

Seigneur bourbeux brutacien

Le seigneur bourbeux a une intelligence plus élevée que ses congénères. Il préfère se tenir à l'écart du danger et n'a aucun état d'âme à sacrifier ses sous-fifres.

Seigneur bourbeux brutacien **Artilleur niveau 3**
Humanoïde naturel (aquatique) de taille M 150 px

Initiative +2 **Sens** Perception +9
Air rance (poison) aura 2 ; tout ennemi qui dépense une récupération dans l'aura est affaibli jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 39 ; **péril** 19
CA 16 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 14, **Volonté** 16
VD 6 (déplacement marécageux), nage 4

Bâton (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+8 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts.

Reflux électrique (simple ; recharge ⚅) ✦ **électricité, froid**
Décharge de proximité 3 ; +6 (+8 avec *sacrifices nécessaires*) contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts d'électricité et de froid, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur bourbeux brutacien. *Échec :* demi-dégâts.

Coassement ardent (simple ; à volonté) ✦ **feu, tonnerre**
Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +6 (+8 avec *sacrifices nécessaires*) contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts de feu et de tonnerre.

Sacrifices nécessaires
Quand le seigneur bourbeux brutacien inclut au moins un allié dans l'aire d'une attaque de zone ou de proximité, chacun de ses jets avec cette attaque bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2.

Soupir de la nature ✦ **guérison**
Tout attaquant qui réussit un coup critique contre un seigneur bourbeux brutacien regagne 5 points de vie.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
Compétences Arcanes +6, Nature +9
For 12 (+2) **Dex** 14 (+2) **Sag** 16 (+4)
Con 15 (+3) **Int** 11 (+1) **Cha** 10 (+1)
Équipement bâton

WARREN MAHY

(De gauche à droite) brutaciens coassant, nerveux, seigneur bourbeux et fangeux

CENTAURE

Mi-humanoïde et mi-cheval, le centaure est un guerrier inapprivoisé en quête de gloire au combat et de la puissance brute de la nature.

Chasseur centaure

Le chasseur centaure se taille une réputation non pas en chassant du gibier, mais en pistant et en éliminant ses adversaires.

Chasseur centaure — **Artilleur niveau 12**
Humanoïde féerique de taille G — 700 px

Initiative +14 — **Sens** Perception +14 ; vision nocturne
Pv 96 ; **péril** 48
CA 25 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 23
VD 8

(+) **Épée bâtarde** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+17 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, plus 1d6 dégâts quand il charge.

↯ **Sabot rapide** (réaction immédiate, quand une créature entre dans un espace où elle prend le centaure en tenaille ; à volonté)
Vise la créature en question ; +17 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Tirs foudroyants (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 25/50 ; +19 contre CA ; 1d12 + 2 dégâts. *Effet* : effectuer l'attaque une nouvelle fois contre la même cible ou une autre.

Flèche puissante (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 25/50 ; +19 contre Vigueur ; 1d12 + 5 dégâts, puis la cible est poussée de 3 cases et se retrouve à terre.

Tir triple (simple ; rencontre) ✦ **arme**
Distance 25/50 ; vise une, deux ou trois créatures ; +19 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts.

Archer de contact
Lorsqu'il effectue des attaques à distance, le chasseur centaure ne provoque pas d'attaques d'opportunité de la part des cibles.

Alignement non aligné — **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +15, Nature +14
For 18 (+10) — **Dex** 20 (+11) — **Sag** 16 (+9)
Con 18 (+10) — **Int** 10 (+6) — **Cha** 12 (+7)
Équipement épée bâtarde, arc long, 40 flèches

Ravageur centaure

Le ravageur aime se battre car cela lui procure un sentiment d'extase mêlé de rage.

Ravageur centaure — **Brute niveau 12**
Humanoïde féerique de taille G — 700 px

Initiative +10 — **Sens** Perception +19 ; vision nocturne
Pv 150 ; **péril** 75 ; cf. aussi *représailles impétueuses*
CA 24 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
VD 8

(+) **Épée à deux mains** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+15 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, plus 1d10 dégâts quand il charge.

↯ **Sabot rapide** (réaction immédiate, quand une créature entre dans un espace où elle prend le centaure en tenaille ; à volonté)
Vise la créature en question ; +14 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts.

↯ **Ruée enragée** (simple ; se recharge lorsque le centaure est en péril pour la première fois) ✦ **arme**
+15 contre Vigueur ; 2d10 + 6 dégâts (plus 1d10 dégâts quand il charge), puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre. *Spécial* : quand il charge, le ravageur centaure peut utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base de corps à corps.

↯ **Représailles impétueuses** (libre, quand le centaure est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **arme**
+15 contre CA ; 3d10 + 6 dégâts, et le ravageur centaure pousse la cible de 2 cases.

Alignement non aligné — **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +17, Nature +14
For 22 (+12) — **Dex** 18 (+10) — **Sag** 16 (+9)
Con 20 (+11) — **Int** 9 (+5) — **Cha** 10 (+6)
Équipement épée à deux mains

Mystique centaure

Le mystique centaure conseille sa tribu sur les voies de la nature et ses devoirs envers les esprits des ancêtres. Il tire son pouvoir magique de la nature et du royaume des esprits.

Mystique centaure — **Contrôleur (meneur) niveau 13**
Humanoïde féerique de taille G — 800 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +16 ; vision nocturne
Pv 132 ; **péril** 66
CA 27 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 24, **Volonté** 26
VD 8

(+) **Bâton** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, plus 1d6 dégâts en chargeant.

↯ **Sabot rapide** (réaction immédiate, quand une créature entre dans un espace où elle prend le centaure en tenaille ; à volonté)
Vise la créature en question ; +15 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

↯ **Bâton-liane** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +15 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, puis le mystique centaure fait glisser la cible de 3 cases, et celle-ci est ralentie (sauvegarde annule).

Destriers ancestraux (simple ; se recharge quand un centaure situé dans un rayon de 10 cases du mystique centaure tombe à 0 point de vie) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +14 contre Vigueur et Volonté (un jet d'attaque contre les deux défenses) ; 3d8 +5 dégâts psychiques si l'attaque touche la Volonté de la cible ; la cible est poussée 2 cases et se retrouve à terre si l'attaque touche sa Vigueur.

Sol happant (simple ; se recharge lorsque le centaure est en péril pour la première fois) ✦ **périmètre**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; l'explosion crée un périmètre de sol happant qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mystique centaure. Tout ennemi qui y termine son tour de jeu est immobilisé (sauvegarde annule). Au prix d'une action libre, un ennemi ainsi immobilisé peut subir 3d8 dégâts pour se sauvegarder contre l'effet. *Maintien (simple)* : le périmètre persiste, et le mystique peut le déplacer de 3 cases.

Résonance mystique (mineure ; rencontre) ✦ **guérison**
Le mystique centaure et tout allié qu'il voit regagnent 10 points de vie et ont droit à un jet de sauvegarde contre un effet.

Alignement non aligné — **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +15, Intuition +16, Nature +16, Soins +16
For 18 (+10) — **Dex** 14 (+8) — **Sag** 21 (+11)
Con 20 (+11) — **Int** 16 (+9) — **Cha** 14 (+8)
Équipement armure de cuir, bâton

(De gauche à droite) chasseur, ravageur et mystique centaures

BEN WOOTTEN

Destrier féerique centaure

Le destrier féerique centaure abat la puissance de l'orage sur ses ennemis.

Destrier féerique centaure	**Soldat niveau 18**
Humanoïde féerique de taille G	2 000 px

Initiative +15 **Sens** Perception +16 ; vision nocturne
Pv 172 ; **péril** 86
CA 34 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 29, **Volonté** 30
VD 8

⊕ **Épée bâtarde** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+24 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, plus 1d6 dégâts quand il charge. *Effet* : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du destrier féerique centaure.

↓ **Sabot rapide** (réaction immédiate, quand une créature entre dans un espace où elle prend le centaure en tenaille ; à volonté)
Vise la créature en question ; +25 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts.

↓ **Charge tempétueuse** (simple ; utilisable uniquement en guise d'attaque de base de corps à corps quand le centaure charge ; rencontre) ✦ **arme, électricité, tonnerre**
+24 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts plus 2d6 dégâts d'électricité, et le destrier féerique centaure effectue une attaque secondaire. *Attaque secondaire* : explosion de proximité 2 centrée sur la cible ; vise les ennemis ; +21 contre Vigueur ; 1d8 + 6 dégâts de tonnerre, puis la cible se retrouve à terre et est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du destrier féerique.

↓ **Sabots tonnants** (réaction immédiate, quand une créature marquée par le centaure effectue une attaque qui n'inclut pas celui-ci) ✦ **tonnerre**
Vise la créature en question ; +21 contre Vigueur ; 2d10 + 5 dégâts de tonnerre.

⚡ **Lancer de foudre** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Distance 10 ; +23 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts d'électricité.

Alignement non aligné **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +20, Intuition +16, Nature +16

For 23 (+15)	**Dex** 19 (+13)	**Sag** 14 (+11)
Con 20 (+14)	**Int** 11 (+9)	**Cha** 21 (+14)

Équipement cotte de mailles, bouclier léger, épée bâtarde

Vétéran centaure

Le vétéran apporte ses décennies d'expérience à chaque conflit, menant ses compagnons centaures avec courage et talent.

Vétéran centaure	**Soldat (meneur) niveau 25**
Humanoïde féerique de taille G	7 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +20 ; vision nocturne
Pv 230 ; **péril** 115
CA 42 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 36, **Volonté** 36
VD 8 ; cf. aussi *sabot léger* et *foulée céleste*

(+) **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme, tonnerre**
+32 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts, plus 2d8 dégâts de tonnerre quand il charge.

↓ **Sabot rapide** (réaction immédiate, quand une créature entre dans un espace où elle prend le centaure en tenaille ; à volonté)
Vise la créature en question ; +30 contre CA ; 1d6 + 8 dégâts.

⇢ **Volée de sabots** (simple ; se recharge lorsque le centaure est en péril pour la première fois) ✦ **arme, tonnerre**
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +30 contre CA ; 3d8 + 8 dégâts plus 1d6 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. *Effet* : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du vétéran centaure.

Sabot léger
Un vétéran centaure ignore le terrain difficile.

Combattant de choc
Quand un vétéran centaure a plusieurs ennemis qui lui sont adjacents, ses attaques de corps à corps infligent 1d6 dégâts supplémentaires.

Foulée céleste (libre ; à volonté)
Le vétéran centaure gagne une VD en vol 8 jusqu'à la fin de son tour de jeu. S'il ne termine pas son tour de jeu au sol, il y retombe doucement à la fin de son tour de jeu sans subir de dégâts de chute.

Triple assaut tonnant (libre, quand le centaure touche avec une attaque de charge ; rencontre) ✦ **tonnerre**
Deux alliés situés dans un rayon de 10 cases du vétéran centaure effectuent une attaque de charge au prix d'une action libre. L'attaque de chaque allié inflige 6 dégâts de tonnerre supplémentaires.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique
Compétences Athlétisme +23 Intimidation +23, Nature +20

For 26 (+20)	**Dex** 23 (+18)	**Sag** 16 (+15)
Con 22 (+18)	**Int** 12 (+13)	**Cha** 22 (+18)

Équipement harnois, bouclier léger, épée longue

Connaissance des centaures

Nature DD 10 : les centaures constituent un peuple sauvage ayant un tel amour de la bataille qu'ils louent leurs services de combattants à d'autres créatures, et plus particulièrement aux fées. Dotés d'un sens territorial exacerbé, ils ne tolèrent aucun intrus et interceptent tous ceux qui pénètrent dans leurs contrées. Leur foyer inclut le plus souvent des steppes de Féerie qui s'étendent à perte de vue, entourées de collines ou de montagnes accidentées. C'est ainsi que les plaines de ce monde, surtout à proximité des contrées elfiques, peuvent abriter des tribus de centaures.

Les centaures construisent leurs villages dans les collines, à proximité de rivières, et dans des cavernes naturelles pour se protéger et jouir d'un point de vue avantageux sur les alentours. Les visiteurs pacifiques ont tout intérêt à annoncer bruyamment leur arrivée et à apporter des cadeaux de bienvenue sous forme de nourriture et de boissons alcoolisées, comme le veut la coutume centaure.

Nature DD 16 : les centaures vénèrent les puissances sauvages que représentent Kord et Mélora plutôt que celles du dieu féerique Corellon. Ainsi, ils adorent la nature sauvage et protègent farouchement les terres vierges des intrus et monstres qui pourraient les souiller. Ils voient le combat et les compétitions d'athlétisme comme des moyens de se faire une réputation, et ils ne craignent pas de mourir en se battant. Lorsqu'ils célèbrent victoires, chasses ou naissances, c'est avec force chahut, vantardise, duels sportifs et boissons, et longtemps.

Malgré leur férocité, les centaures sont doux entre eux et avec leurs amis. Leur tradition mystique est ancienne et leurs chefs, majoritairement des femmes, sont sages. Leurs lois sont simples et très différentes des normes humaines. Les crimes graves sont punis de bannissement. Un tel hors-la-loi doit quitter le territoire de la tribu et aucun autre membre ne peut lui tendre la main (ou le sabot).

Nature DD 21 : la dévotion de ces créatures féeriques à la parole de Kord et leur lien spirituel avec la nature sont évidents ; les mystiques centaures développent des pouvoirs époustouflants permettant de contrôler le monde naturel. Les centaures qui se consacrent au combat, ainsi que leurs mages, développent des pouvoirs de contrôle de la foudre et du tonnerre.

Rencontres de groupe

Les centaures entretiennent des liens très étroits avec les elfes, les éladrins, les gnomes et les satyres. Beaucoup d'aventuriers centaures vivent aux côtés d'autres créatures féeriques et explorent l'ensemble du cosmos. Les destriers féeriques, par exemple, ont été aperçus dans des cours éladrines comme « chevaliers ». Des centaures en exil font de même, même si le risque que ces derniers soient mauvais est plus élevé. Quelques-uns, souvent des vétérans, s'aventurent loin de chez eux et mènent une vie de mercenaires.

Rencontre de niveau 23 (25 500 px)

- 2 ghaeles de l'hiver éladrins (artilleurs de niveau 21, cf. *BF* 103)
- 1 vétéran centaure (soldat de niveau 25)
- 2 vouivres putrides (francs-tireurs de niveau 24, cf. *BF* 267)

COCKATRICE

Cette curieuse créature terrifie les héros les plus courageux à cause de son pouvoir de pétrification.

Cockatrice	**Franc-tireur niveau 5**
Bête naturelle de taille P	200 px

Initiative +8 **Sens** Perception +2 ; vision nocturne
Pv 63 ; **péril** 31
CA 19 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 19, **Volonté** 15
Immunités pétrification
VD 4, vol 6 (maladroit)

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cockatrice effectue une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : +8 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est immobilisée plutôt que ralentie (sauvegarde annule).
Second jet de sauvegarde raté : la cible est pétrifiée.

† **Battement d'ailes frénétique** (interruption immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à être adjacent à la cockatrice ; recharge ⚁ ⚂ ⚀)
La cockatrice utilise sa morsure contre l'ennemi en question et se décale de 3 cases.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +11

For 9 (+1)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 11 (+2)
Con 15 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 4 (-1)

Tactique de la cockatrice

Malgré sa réputation terrifiante, la cockatrice est un adversaire peureux. Elle engage un ennemi à la fois, utilisant *battement d'ailes frénétique* pour mordre puis se replier.

Connaissance des cockatrices

Nature DD 12 : l'antre d'une cockatrice est rempli des statues brisées de ses précédentes victimes, en particulier de divers animaux sauvages. Dans la nature, le sol meuble de son repaire est grêlé de tunnels peu profonds et de dépressions que le monstre utilise lorsqu'il est attaqué.

Nature DD 17 : des plumes fraîchement arrachées à une cockatrice peuvent être mélangées à de la boue pour créer un cataplasme qui inverse les effets de la pétrification si on l'applique sur une créature affectée. Cette opération passe par un test de Soins DD 20 et demande 30 minutes, mais ne peut réussir que si le cataplasme est appliqué dans les 24 heures qui suivent la pétrification. Une cockatrice fournit assez de plumes pour créer une dose pour une créature pétrifiée.

Rencontres de groupe

Des monstres reptiliens tels que yuan-tis, hommes-lézards et méduses s'entourent parfois de cockatrices qui leur font office d'animaux de compagnie ou de gardiens.

Rencontre de niveau 3 (850 px)
- 1 chasseur venimécaille (chasseur de niveau 3)
- 2 cockatrices (francs-tireurs de niveau 5)
- 2 myrmidons venimécailles (soldats de niveau 3)

BRIAN VALENZUELA

COLOSSE

Le colosse ne vit que pour exécuter la volonté de ses créateurs, mais les créateurs des colosses originels ont depuis longtemps disparu dans les brumes de l'histoire.

Colosse originel **Brute d'élite niveau 28**
Animé élémentaire (créature artificielle) de taille TG 26 000 px

Initiative +21 **Sens** Perception +22
Présence élémentaire (acide, électricité, feu, froid, tonnerre) aura 5 ; toute créature qui débute son tour dans l'aura subit 15 dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre.
Pv 640 ; **péril** 320
CA 40 ; **Vigueur** 44, **Réflexes** 37, **Volonté** 38
Immunités maladie, poison, sommeil, terreur ; **Résistances** variable 15 (3/rencontre)
Jets de sauvegarde +2
VD 10
Points d'action 1

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+29 contre CA ; 3d10 + 14 dégâts.

⊖ **Coup colossal** (simple ; à volonté) ✦ **acide, électricité, feu, froid, tonnerre**
Décharge de proximité 3 ; +29 contre CA ; 3d10 + 14 dégâts, et le colosse originel peut effectuer une attaque secondaire. *Attaque secondaire* : décharge de proximité 3 ;+28 contre Vigueur ; 3d8 dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre, et la cible se retrouve à terre.

↯ **Coup de pied instinctif** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace de manière à être adjacent au colosse ; se recharge quand le colosse est en péril pour la première fois) ✦ **acide, électricité, feu, froid, tonnerre**
Vise la créature en question ; +30 contre Vigueur ; 3d8 + 7 dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre, puis la cible est poussée de 4 cases et se retrouve à terre.

Pierre originelle (simple ; à volonté) ✦ **acide, électricité, feu, froid, tonnerre**
Distance 20 ; +29 contre Réflexes ; 3d6 + 14 dégâts, et le colosse originel peut effectuer une attaque secondaire prenant la forme d'une explosion 5 centrée sur la cible. *Attaque secondaire* : +28 contre Vigueur ; 3d8 dégâts d'acide, d'électricité, de feu, de froid et de tonnerre, et la cible secondaire se retrouve à terre.

Alignement non aligné **Langues** –

For 38 (+28)	**Dex** 25 (+21)	**Sag** 27 (+22)
Con 30 (+24)	**Int** 3 (+10)	**Cha** 15 (+16)

Connaissance des colosses originels

Arcanes ou Religion DD 28 : conçus par les originels, ces colosses somnolent aujourd'hui dans des ruines ou parcourent les plans afin d'exécuter les dernières volontés de leurs maîtres disparus. Certains colosses originels paraissent n'être que des statues brisées, mais se dressent dès qu'on s'en approche.

Arcanes ou Religion DD 33 : la plupart des colosses originels sont aussi anciens que leurs maîtres. Cependant, ces puissants gardiens peuvent aussi naître de la mort ou de l'éveil de puissants êtres élémentaires, d'une accumulation d'énergie arcanique ou de rituels exécutés par de grands magiciens.

Rencontres de groupe

Bien qu'un colosse originel puisse naître spontanément, la plupart apparaissent dans d'anciennes ruines qu'ils sont chargés de défendre au côté d'autres gardiens immortels.

Rencontre de niveau 26 (45 100 px)
- ✦ 1 colosse originel (brute d'élite de niveau 28)
- ✦ 2 grands crânes flamboyants (artilleurs de niveau 24, cf. *BF* 50)
- ✦ 1 marteleur brise-pierres (soldat de niveau 25)

Rencontre de niveau 27 (61 000 px)
- ✦ 1 colosse originel (brute d'élite de niveau 28)
- ✦ 1 naga originel (artilleur solo de niveau 25, cf. *BF* 193)

RALPH HORSLEY

Les couatls, une vieille race, ont la réputation de se dresser de façon parfaitement désintéressée en travers du chemin du mal que représentent les démons et les Abysses. Cependant, la poursuite obsessive de leurs objectifs prend parfois le pas sur leur vertu et leur bienveillance légendaires.

Connaissance des couatls

Religion DD 11 : les couatls sont des serpents célestes bienveillants réputés pour leur haine des démons et autres forces du mal et du chaos.

Religion DD 18 : la réputation bienveillante des couatls n'est qu'en partie méritée. Bien qu'ils soient animés par une véritable haine du mal, c'est avec obsession et un engagement total qu'ils suivent un plan précis, qu'il s'agisse de protéger un village, de pousser une créature élue sur la voie de son destin, ou d'éviter une faille planaire. Les créatures qui s'opposent à leurs plans (intentionnellement ou non) peuvent vite être les cibles de leur courroux.

Religion DD 23 : on dit que les couatls sont nés de la première lumière du monde. Des savoirs anciens parlent de grands couatls participant à la guerre entre les dieux et les originels, et de la manière dont ces créatures ont emprisonné des êtres incroyablement puissants dans le monde ou d'autres plans. Les couatls libres et leurs disciples veillent à ce que de tels sites ne soient jamais dérangés.

Rencontres de groupe

Les couatls s'allient le plus souvent avec des créatures qui partagent leur désir de s'opposer à la malveillance ou de lutter contre d'anciens êtres mauvais. Cependant, un couatl pourrait se retrouver aux côtés de créatures non alignées ou même mauvaises si, ce faisant, il combattait contre un mal plus grand encore à long terme.

Rencontre de niveau 14 (5 600 px)

- 3 chevaliers errants dévas (soldats de niveau 11)
- 1 homme d'armes phénixien (franc-tireur d'élite de niveau 12)
- 1 serpent des étoiles couatl (contrôleur d'élite de niveau 15)

Rencontre de niveau 20 (15 500 px)

- 2 bourreaux maruths (brutes de niveau 22)
- 1 procureur maruth (contrôleur de niveau 21)
- 2 serpents des nuages couatls (artilleurs de niveau 18)

Serpent des étoiles couatl

Intrépide, le serpent des étoiles couatl se précipite au combat, enserrant ses ennemis dans ses anneaux.

Serpent des étoiles couatl **Contrôleur d'élite (meneur) niveau 15**
Créature magique immortelle (reptile) de taille G 2 400 px

Initiative +11 **Sens** Perception +18 ; vision nocturne
Pv 286 ; **péril** 143
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 27, **Volonté** 28
Jets de sauvegarde +2 ; cf. aussi *contorsionniste*
VD 6, vol 8 (stationnaire)
Points d'action 1

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **poison, radiant**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts de poison et radiants, puis la cible subit 5 dégâts de poison et radiants continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Radiance du couatl (simple ; rencontre) ✦ **feu, guérison, radiant**
Le serpent des étoiles couatl gagne les capacités immatériel et déphasage jusqu'à la fin de son tour de jeu, et se déplace de 8 cases. Il peut se déplacer au travers de l'espace d'ennemis. S'il traverse l'espace d'un allié, ce dernier regagne 15 points de vie et peut dépenser une récupération. Si le couatl traverse l'espace d'un ennemi, il lui porte une attaque : +19 contre Volonté ; 1d6 + 5 dégâts de feu et radiants, et 10 dégâts de feu et radiants continus (sauvegarde annule). Le serpent des étoiles ne peut attaquer une cible qu'une fois seulement à chaque utilisation de ce pouvoir.

Anneaux du juste (mineure 1/round ; à volonté)
Allonge 2 ; +19 contre Vigueur ; 1d6 + 5 dégâts, et la cible est étreinte. Une créature étreinte par le serpent des étoiles couatl lui confère un avantage de combat, et il peut la déplacer sans effectuer d'attaque de Force.

Constriction (mineure 1/round ; à volonté)
Allonge 2 ; vise une créature étreinte par le serpent des étoiles couatl ; +19 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du couatl.

Cri purificateur (simple ; rencontre) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +18 contre Volonté ; 1d10 + 6 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si la cible subit des dégâts continus de feu, de poison ou radiants, elle est aussi étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du serpent des étoiles.

Absorption radiante ✦ **radiant**
Quand le serpent des étoiles couatl subit des dégâts radiants, ses attaques infligent 5 dégâts radiants supplémentaires jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Contorsionniste
Le serpent des étoiles couatl effectue ses jets de sauvegarde contre les états préjudiciables immobilisé et maîtrisé au début et à la fin de son tour de jeu. Par ailleurs, il peut même effectuer des jets de sauvegarde contre les états préjudiciables immobilisé et maîtrisé qui ne donnent pas droit à un jet de sauvegarde et sont censés se terminer à la fin de son tour de jeu ou de celui d'un ennemi.

Alignement non aligné **Langues** universel
Compétences Arcanes +17, Diplomatie +17, Intuition +18

For 20 (+12)	**Dex** 18 (+11)	**Sag** 22 (+13)
Con 15 (+9)	**Int** 20 (+12)	**Cha** 20 (+12)

Serpent des nuages couatl

Le serpent des nuages couatl attaque du ciel, en jetant la foudre sur ses adversaires.

Serpent des nuages couatl	**Artilleur niveau 18**
Créature magique immortelle (reptile) de taille G	2 000 px

Initiative +13 **Sens** Perception +21
Pv 135 ; **péril** 67
CA 30 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 30, **Volonté** 31
Jets de sauvegarde cf. *contorsionniste*
VD 6, vol 8 (stationnaire)

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **poison, radiant**
Allonge 2 ; +25 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts de poison et radiants, et 10 dégâts de poison et radiants continus (sauvegarde annule).

Anneaux projeteurs (mineure 1/round ; à volonté)
Allonge 2 ; +23 contre Vigueur ; la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.

Trait céleste (simple ; à volonté) ✦ **électricité, radiant**
Distance 20 ; +23 contre Réflexes ; 2d10 + 6 dégâts d'électricité et radiants.

Arcs croisés (simple ; se recharge quand le couatl est en péril pour la première fois) ✦ **électricité, radiant**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; vise les ennemis ; +23 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts d'électricité et radiants.

Absorption radiante ✦ **radiant**
Quand le serpent des nuages couatl subit des dégâts radiants, ses attaques infligent 5 dégâts radiants supplémentaires jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Contorsionniste
Le serpent des nuages couatl effectue ses jets de sauvegarde contre les états préjudiciables immobilisé et maîtrisé au début et à la fin de son tour de jeu. Par ailleurs, il peut même effectuer des jets de sauvegarde contre les états préjudiciables immobilisé et maîtrisé qui ne donnent pas droit à un jet de sauvegarde et sont censés se terminer à la fin de son tour de jeu ou de celui d'un ennemi.

Alignement non aligné **Langues** universel
Compétences Arcanes +20, Diplomatie +19, Intuition +21

For 19 (+13)	**Dex** 18 (+13)	**Sag** 24 (+16)
Con 21 (+14)	**Int** 22 (+15)	**Cha** 20 (+14)

Passage d'un monde à l'autre

Un couatl peut passer de n'importe quel plan à la Mer Astrale en 10 minutes. Il arrive à un endroit aléatoire ou à un cercle de téléportation qu'il connaît. S'il le veut, il peut effectuer un test d'Arcanes pour laisser un portail ouvert derrière lui, pour une durée identique à celle qu'il aurait obtenue en le créant avec le rituel Portail planaire (cf. *MdJ* 311).

EVA WIDERMANN

Les cyclopes sont les guerriers et les gardes du corps de puissantes créatures. Leur *mauvais œil* est légendaire.

Broyeur cyclope

Les broyeurs se dressent au-dessus de leurs victimes et les balayent de leur massue avec une délectation brutale.

Broyeur cyclope — **Brute niveau 14**
Humanoïde féerique de taille G — 1 000 px

Initiative +12 — **Sens** Perception +16 ; vision lucide 6
Pv 171 ; **péril** 85
CA 26 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 25
VD 8

⊕ **Massue cloutée** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts.

⚹ **Mauvais œil** (mineure 1/round ; à volonté)
Distance mire ; vise une créature que le broyeur cyclope a touchée avec une attaque de corps à corps pendant ce round ; la cible subit un -2 aux jets d'attaque et à toutes ses défenses jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le broyeur utilise *mauvais œil* contre une cible différente.

⚡ **Secousse percutante** (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **arme**
Décharge de proximité 2 ; +17 contre CA ; 2d12 + 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Alignement non aligné — **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +18

For 23 (+13)	**Dex** 20 (+12)	**Sag** 19 (+11)
Con 21 (+12)	**Int** 10 (+7)	**Cha** 11 (+7)

Équipement armure d'écailles, massue

Lamefée cyclope

Plus rusées et agiles que les broyeurs, les lamefées combinent efficacement force, rapidité et vanité.

Lamefée cyclope — **Soldat niveau 21**
Humanoïde féerique de taille G — 3 200 px

Initiative +18 — **Sens** Perception +21 ; vision lucide 6
Pv 200 ; **péril** 100
CA 37 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 32, **Volonté** 32
VD 8

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +28 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts.

⸸ **Enjambée féerique** (interruption immédiate, quand la créature marquée par le *mauvais œil* du cyclope effectue une attaque qui n'inclut pas celui-ci ; à volonté)
La lamefée se téléporte de 10 cases dans une case adjacente à la créature en question et effectue une attaque : +28 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.

⚹ **Mauvais œil** (mineure 1/round ; à volonté)
Distance 20 ; la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que la lamefée cyclope utilise *mauvais œil* contre une cible différente.

Alignement non aligné — **Langues** elfique

For 27 (+18)	**Dex** 23 (+16)	**Sag** 23 (+16)
Con 24 (+17)	**Int** 12 (+11)	**Cha** 13 (+11)

Équipement cotte de mailles, épée longue

Connaissances des cyclopes

Arcanes DD 20 : les fomorians emploient des broyeurs comme gardiens d'esclaves pour le plaisir avec lequel ces brutes châtient ceux qui ne filent pas droit.

Arcanes DD 25 : les lamefées cyclopes sont des gardes du corps entraînés qui ne s'abaissent que rarement au travail manuel et aux tâches domestiques. Elles saisissent toutes les occasions d'abuser de leur position sur les autres cyclopes.

Rencontres de groupe

Les cyclopes reçoivent volontiers leurs ordres de créatures puissantes telles que firbolgs, fomorians et drows.

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)
- 2 broyeurs cyclopes (brutes de niveau 14)
- 2 chantelames éladrins (francs-tireurs de niveau 11)
- 1 prophétesse de la lune firbolg (contrôleur de niveau 14)

CHIPPY

DÉCAVÉ

Les décavés sont des morts-vivants créés par les gnolls pour leur servir de troupes de choc et d'assaut. Les prêtres gnolls de Yeenoghu exécutent un rituel visant à fusionner l'essence d'un démon dans le corps d'un ennemi tombé au combat. Le résultat est une créature rabougrie et émaciée possédant le contact paralysant d'une goule et la frénésie sans fin d'un démon.

DÉCAVÉ

Le décavé est le cadavre animé d'un humanoïde de petite taille à tête d'hyène. Il menace ses victimes de ses griffes faites de cornes de gazelle aiguisées et dégoulinantes de poison.

Décavé **Franc-tireur niveau 4**
Animé naturel (mort-vivant) de taille P 175 px

Initiative +8 **Sens** Perception +2 ; vision nocturne
Pv 56 ; **péril** 28
CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
VD 8, escalade 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+9 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

↓ **Double attaque** (simple ; utilisable uniquement quand le décavé est en péril ; à volonté)
Le décavé effectue deux attaques de griffes.

Avantage de combat
Le décavé inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible qui lui confère un avantage de combat.

Danse sanglante (mouvement ; utilisable uniquement quand le décavé est en péril ; à volonté)
Le décavé se décale de 2 cases.

Attaque en meute
Les attaques de corps à corps du décavé infligent 2 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Saut subit (mouvement ; à volonté)
Le décavé saute de 4 cases. Durant le saut, il bénéficie d'un +5 à la CA contre les attaques d'opportunité, et tout ennemi qui le rate avec une attaque d'opportunité lui confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du décavé.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun
For 11 (+2) **Dex** 19 (+6) **Sag** 11 (+2)
Con 16 (+5) **Int** 7 (+0) **Cha** 12 (+3)

Tactique du décavé

Simples morts-vivants investis d'esprits démoniaques, les décavés usent du surnombre pour submerger leurs ennemis. Les gnolls s'en servent comme forces d'interposition, les envoyant avant leurs meutes pour harceler et ralentir l'ennemi, ce qui leur permet alors de les encercler. Quand un décavé arrive au contact avec un adversaire, il utilise *saut subit* pour jouir d'un avantage de combat et attaque ensuite le premier adversaire à lui conférer un tel avantage.

HURLE-MORT DÉCAVÉ

Le hurle-mort est une version plus grande et plus féroce du décavé. Ses hurlements à glacer le sang siphonnent la vie de ses ennemis tout en conférant force et vitalité à ses compagnons morts-vivants.

Hurle-mort décavé **Contrôleur (meneur) niveau 5**
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 200 px

Initiative +5 **Sens** Perception +4 ; vision nocturne
Pv 65 ; **péril** 32
CA 19 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 17, **Volonté** 16
VD 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

⇶ **Stridence funeste** (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **guérison**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +9 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts, et tout allié mort-vivant adjacent à la cible regagne 5 points de vie. Un allié mort-vivant ne peut ainsi regagner des points de vie qu'une seule fois par round.

⇶ **Hurlement tonnant** (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +9 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts de tonnerre, et le hurle-mort décavé pousse la cible de 2 cases.

Attaque en meute
Les attaques de corps à corps du hurle-mort décavé infligent 2 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun
For 12 (+3) **Dex** 16 (+5) **Sag** 15 (+4)
Con 17 (+5) **Int** 11 (+2) **Cha** 12 (+3)

EVA WIDERMANN

Tactique du hurle-mort décavé

Les hurlements dévastateurs du hurle-mort sèment le chaos et la terreur parmi ses ennemis. *Stridence funeste* lui permet de blesser ses ennemis tout en aidant ses alliés. Il se sert de *hurlement tonnant* pour ouvrir des brèches dans les lignes adverses, que des francs-tireurs agiles pourront pénétrer.

Terreur cornue décavée

La terreur cornue est une abomination mort-vivante créée à partir du corps tout spécialement préservé d'un minotaure. En raison de la guerre incessante que se livrent Yeenoghu et Baphomet, les gnolls ne manquent pas d'occasions de produire ces horreurs. Les minotaures méprisent ces morts-vivants, les considérant comme de véritables blasphèmes envers leur race.

Terreur cornue décavée — **Brute niveau 8**
Animé naturel (mort-vivant) de taille G — 350 px

Initiative +6 — **Sens** Perception +6 ; vision nocturne
Pv 107 ; **péril** 53
CA 19 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 18, **Volonté** 18
VD 7

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts.

⸸ **Cornes** (simple ; à volonté)
+9 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts, et la terreur cornue décavée pousse la cible de 2 cases.

⸸ **Charge ravageuse** (simple ; recharge ⚁ ⚂)
La terreur cornue décavée charge et effectue l'attaque suivante au lieu d'une attaque de base de corps à corps : +11 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts. *Effet* : effectuez une attaque secondaire contre une cible différente. *Attaque secondaire* : allonge 2 ; +11 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts. *Effet* : effectuez la même attaque (sans la charge) deux nouvelles fois contre des cibles différentes.

Attaque en meute
Les attaques de corps à corps de la terreur cornue décavée infligent 2 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Alignement mauvais — **Langues** abyssal, commun

For 22 (+10)	**Dex** 15 (+6)	**Sag** 15 (+6)
Con 17 (+7)	**Int** 6 (+2)	**Cha** 11 (+4)

Tactique de la terreur cornue décavée

La terreur cornue est un combattant direct qui ne fait pas dans la subtilité. Elle utilise *charge ravageuse* aussi souvent que possible, allant jusqu'à provoquer des attaques d'opportunité pour bousculer un maximum d'ennemis.

Reliquat décavé

Quand des gnolls ou des nécromanciens créent des décavés, les choses ne se passent pas toujours très bien. Il arrive que la magie produise un reliquat décavé, une version inférieure de ces créatures.

Reliquat décavé — **Franc-tireur sbire niveau 9**
Animé naturel (mort-vivant) de taille P — 100 px

Initiative +10 — **Sens** Perception +4 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 20
VD 8, escalade 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 9 dégâts.

Avantage de combat
Le reliquat décavé inflige 2 dégâts supplémentaires à toute cible qui lui confère un avantage de combat.

Attaque en meute
Les attaques de corps à corps du reliquat décavé infligent 2 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Saut subit (mouvement ; à volonté)
Le reliquat décavé saute de 4 cases. Durant le saut, il bénéficie d'un +5 à la CA contre les attaques d'opportunité, et tout ennemi qui le rate avec une attaque d'opportunité lui confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du décavé.

Alignement mauvais — **Langues** abyssal, commun

For 11 (+4)	**Dex** 19 (+8)	**Sag** 11 (+4)
Con 16 (+7)	**Int** 7 (+2)	**Cha** 12 (+5)

Connaissance des décavés

Religion DD 14 : Yeenoghu a récemment remis aux gnolls les connaissances blasphématoires nécessaires pour produire des décavés. La guerre couve entre Yeenoghu et Orcus, et les décavés sont l'une des nouvelles armes que le Prince des Gnolls a offertes à ses enfants.

Rencontres de groupe

Les décavés ont d'abord été produits par les gnolls, mais le secret de leur création s'est propagé aux nécromanciens d'autres races.

Rencontre de niveau 6 (1 300 px)
- 4 décavés (francs-tireurs de niveau 4)
- 2 gnolls suicidaires (brutes de niveau 5)
- 1 maître de chasse gnoll (artilleur de niveau 5, cf. *BF* 134)

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)
- 2 bretteurs infernaux cambions (brutes de niveau 8, cf. *BF* 41)
- 1 croc de Yeenoghu (franc-tireur de niveau 7)
- 8 reliquats décavés (francs-tireurs sbires de niveau 9)

DEMI-ELFE

Combinant le meilleur de deux fières lignées, les demi-elfes sont à la fois diplomates et doués d'une grande polyvalence. Souvent, ce sont de grands voyageurs en quête permanente de nouvelles expériences. Dotés de talents de meneur innés, ils deviennent souvent très puissants.

Connaissance des demi-elfes

Nature DD 12 : les demi-elfes associent la grâce des elfes à la détermination des humains, en ajoutant leur charisme à ce mélange. Dotés d'un esprit vif et libre, ils suivent les élans de leur cœur où qu'ils les emmènent, le long des routes les plus lumineuses comme sur les sentiers les plus sombres.

Capitaine bandit demi-elfe

Pourvu d'un sens de la mise en scène qui accompagne à merveille son talent à l'épée, le capitaine bandit demi-elfe agit avec panache en toutes circonstances. Audacieux et ne comptant que sur lui-même, il mène ses hommes au moyen de son charisme, en se méfiant toujours d'une possible trahison. Il prend bien assez de risques dans sa quête de richesses : faire confiance à autrui, très peu pour lui !

Capitaine bandit demi-elfe	**Franc-tireur (meneur) niveau 6**
Humanoïde naturel de taille M	250 px
Initiative +9	**Sens** Perception +8 ; vision nocturne
Pv 69 ; **péril** 34	
CA 20 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 19, **Volonté** 18	
VD 6	
⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**	
+11 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et le capitaine bandit demi-elfe se décale de 1 case.	
⊗ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**	
Distance 5/10, +11 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.	
⊕/⊗ **D'estoc et de jet** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚀)	
Le capitaine bandit demi-elfe effectue une attaque d'épée longue, se décale de 2 cases, puis effectue une attaque de dague.	
⊕ **Coup d'envoi** (simple ; recharge ⚂ ⚀) ✦ **arme**	
+11 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, puis un allié se décale de 1 case et effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.	
Alignement non aligné	**Langues** commun, elfique
Compétences Athlétisme +11, Diplomatie +11, Discrétion +12, Intuition +8	
For 16 (+6)	**Dex** 19 (+7)	**Sag** 11 (+3)
Con 13 (+4)	**Int** 10 (+3)	**Cha** 16 (+6)
Équipement armure de cuir, épée longue, 6 dagues	

Tactique du capitaine bandit demi-elfe

Le capitaine bandit demi-elfe entame avec *d'estoc et de jet*, puis utilise *coup d'envoi* pour permettre à un allié de prendre l'ennemi en tenaille.

Connaissance des capitaines bandits demi-elfes

Nature DD 12 : les meneurs demi-elfes ont tendance à se fier à leur charisme pour diriger leurs hommes, et les capitaines bandits ne font pas exception à la règle. Toutefois, ce charme peut devenir un handicap si leurs hommes pensent qu'ils l'ont utilisé pour les berner.

Escroc demi-elfe

Bien des demi-elfes sont des diplomates et des pacificateurs capables de rapprocher deux groupes de n'importe quelle origine. D'autres utilisent leurs talents pour servir leurs propres intérêts. Ceux-là parviennent surtout à rapprocher leurs mains de votre bourse avec une facilité déconcertante.

L'escroc demi-elfe associe l'audace à la séduction pour parvenir à de stupéfiants résultats. Quelques mots doucereux, un sourire, un haussement d'épaules, et ses adversaires s'entre-tuent ou hésitent au moment crucial. Mais l'escroc demi-elfe ne blesse pas que la dignité de ses ennemis : sa dextérité lui permet de poignarder dans le dos nombre de ceux qui se considéraient comme ses alliés.

Escroc demi-elfe	**Contrôleur niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M	300 px
Initiative +6	**Sens** Perception +2 ; vision nocturne
Pv 77 ; **péril** 38	
CA 20 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 20, **Volonté** 20	
VD 6	
⊕ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**	
+12 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.	
⊕ **Manœuvre trompeuse** (simple ; à volonté) ✦ **charme**	
+10 contre Volonté ; la cible effectue une attaque de base contre l'un de ses alliés au choix de l'escroc demi-elfe.	
⊗ **Parfaite duperie** (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **charme**	
Distance 10 ; +10 contre Volonté ; la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'escroc demi-elfe.	
⊕ **Apitoiement** (simple ; rencontre) ✦ **charme**	
Explosion de proximité 5 ; +10 contre Volonté ; vise les ennemis ; la cible ne peut pas attaquer l'escroc demi-elfe (sauvegarde annule). S'il effectue un jet d'attaque contre la cible, cette dernière a droit à un jet de sauvegarde contre cet effet.	
Avantage de combat	
Les attaques de l'escroc demi-elfe infligent 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible qui lui confère un avantage de combat.	
Fuite en douce (mouvement ; rencontre)	
L'escroc demi-elfe se décale de 6 cases et peut effectuer un test de Discrétion sans malus pour son déplacement.	
Alignement non aligné	**Langues** commun, elfique
Compétences Bluff +12, Discrétion +11, Intuition +7, Larcin +11	
For 10 (+3)	**Dex** 17 (+6)	**Sag** 9 (+2)
Con 13 (+4)	**Int** 12 (+4)	**Cha** 19 (+7)
Équipement vêtements de qualité, dague	

Tactique de l'escroc demi-elfe

L'escroc demi-elfe préfère généralement éviter le combat, mais il arrive qu'à cause de toutes ses intrigues, il finisse du mauvais côté de la pointe d'une épée. Quand il est obligé de combattre, il utilise *manœuvre trompeuse* pour forcer les ennemis à s'entre-tuer. Il se sert d'*apitoiement* et de *fuite en douce* quand il est acculé.

Connaissance des escrocs demi-elfes

Nature DD 14 : leur charme naturel est un précieux atout pour les demi-elfes qui se livrent à des arnaques et autres fraudes complexes, ce qui fait que beaucoup l'utilisent à mauvais escient. Ceux qui sont passés

maîtres dans cet art de berner autrui développent une capacité presque magique à duper leurs adversaires et à se servir de leurs amis comme des pions.

Thaumaturge funeste demi-elfe

Détenteur d'effroyables pouvoirs, le thaumaturge funeste demi-elfe peut transformer le champ de bataille en un véritable cauchemar pour ses ennemis. Intelligent et prudent, il a travaillé longtemps pour les acquérir et ses efforts n'ont pas été vains, tant s'en faut. Mais bien sûr, même quand on dispose de tels atouts, on ne s'arrête pas là...

Thaumaturge funeste demi-elfe **Artilleur niveau 24**
Humanoïde naturel de taille M 6 050 px

Initiative +15 **Sens** Perception +14 ; vision nocturne
Pv 169 ; **péril** 84
CA 36 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 35, **Volonté** 38
VD 6

Coup infernal (simple ; à volonté) ✦ **téléportation**
+29 contre Volonté ; 2d6 + 10 dégâts, et le thaumaturge funeste demi-elfe fait glisser la cible de 3 cases avant de se téléporter lui-même de 3 cases.

Morsure spirituelle (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur**
Distance 10 ; +29 contre Réflexes ; 2d8 + 10 dégâts, et le thaumaturge funeste demi-elfe gagne 10 points de vie temporaires.

Bouches de l'enfer (simple ; rencontre) ✦ **focaliseur, périmètre, psychique**
Décharge de proximité 5 ; +27 contre Volonté ; 3d12 + 9 dégâts psychiques, et le thaumaturge funeste demi-elfe gagne 10 points de vie temporaires. *Effet* : la décharge crée un périmètre rempli de gueules spectrales qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 15 dégâts psychiques. Le thaumaturge gagne 5 points de vie temporaires chaque fois que le périmètre inflige des dégâts à une créature.

Mur de dents obscures (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **focaliseur, invocation, nécrotique**
Mur de zone 8 à 10 cases ou moins ; le thaumaturge funeste demi-elfe invoque un mur de dents d'ombre qui dure jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Le mur fait 2 cases de haut et attaque toute créature qui y débute son tour de jeu ou sur une case adjacente : +27 contre Vigueur ; 3d8 + 9 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Maintien (mineure)* : le mur persiste.

Éclipse sanglante (mineure ; utilisable uniquement quand le demi-elfe a au moins 5 points de vie temporaires ; à volonté) ✦ **téléportation**
Le thaumaturge perd 5 points de vie temporaires et se téléporte de 8 cases.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique
Compétences Arcanes +24, Bluff +27, Connaissance de la rue +27
For 14 (+14) **Dex** 16 (+15) **Sag** 15 (+14)
Con 19 (+16) **Int** 25 (+19) **Cha** 30 (+22)
Équipement baguette

Tactique du thaumaturge funeste demi-elfe

Le thaumaturge funeste ouvre le bal avec *mur de dents obscures* dans l'espoir d'immobiliser quelques ennemis, puis il utilise *bouches de l'enfer*. S'il est forcé de se battre au corps à corps, il utilise *coup infernal* pour pousser les ennemis vers le périmètre des *bouches de l'enfer*. Sinon, il utilise *morsure spirituelle* et tente de rester à l'écart de la mêlée.

Connaissance des thaumaturges funestes demi-elfes

Nature ou Arcanes DD 24 : la voie que suit le thaumaturge funeste pour acquérir son pouvoir demande des sacrifices sans fin, mais ceux qui persévèrent malgré la difficulté obtiennent des pouvoirs qui dépassent l'imagination des mortels. En versant le sang, qu'il s'agisse du leur ou de celui d'autrui, les thaumaturges funestes accèdent à de sombres puissances qu'ils doivent amadouer, une tâche à laquelle les demi-elfes excellent.

Rencontres de groupe

Les demi-elfes voyagent dans le monde entier et on les trouve également au-delà de ses frontières. Ils s'associent à des individus et créatures de toutes sortes.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)
- 6 bandits humains (francs-tireurs de niveau 2, cf. *BF* 162)
- 1 capitaine bandit demi-elfe (franc-tireur de niveau 6)
- 2 vagabonds halfelins (chasseurs de niveau 6, cf. *BF* 155)

Rencontre de niveau 25 (38 200 px)
- 1 liche, magicien éladrin (contrôleur d'élite de niveau 24, cf. *BF* 175)
- 2 marteleurs brise-pierres (soldats de niveau 25)
- 2 thaumaturges funestes demi-elfes (artilleurs de niveau 24)

LARS GRANT-WEST

(De gauche à droite) capitaine bandit et thaumaturge funeste demi-elfes

DEMI-ORQUE

Farouches et intrépides, les demi-orques associent la force physique des orques à l'ingéniosité des humains. Ces guerriers rusés sont à l'aise aussi bien en ville qu'en pleine nature.

Chasseur demi-orque

Le chasseur demi-orque est un pisteur talentueux doublé d'un combattant audacieux qui se précipite au contact sans se soucier de sa sécurité.

Chasseur demi-orque	**Franc-tireur niveau 5**
Humanoïde naturel de taille M	200 px

Initiative +7 **Sens** Perception +8 ; vision nocturne
Pv 62 ; **péril** 31
CA 19 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 18, **Volonté** 16
VD 6 (8 quand il charge)

Hache d'armes (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

Arc long (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 20/40 ; +10 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

Esquive tranchante (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Le chasseur demi-orque se décale de 1 case avant et après l'attaque ; +10 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

Premier sang
Les attaques de corps à corps du chasseur demi-orque infligent 1d10 dégâts supplémentaires à toute créature qui n'a pas déjà subi de dégâts lors de la rencontre.

Assaut enragé (libre, quand le demi-orque inflige des dégâts à un ennemi ; rencontre)
L'attaque du chasseur inflige 1d10 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné **Langues** commun, géant
Compétences Endurance +9, Nature +8

For 16 (+5)	**Dex** 17 (+5)	**Sag** 13 (+3)
Con 14 (+4)	**Int** 10 (+2)	**Cha** 8 (+1)

Équipement armure de cuir, hache d'armes, arc long, 20 flèches

Tactique du chasseur demi-orque

Le chasseur demi-orque se jette sur les ennemis indemnes pour bénéficier de *premier sang*, utilisant souvent *assaut enragé* lorsqu'il touche son premier ennemi. Il passe alors à la cible intacte suivante, comptant sur ses alliés pour achever le blessé. Quand aucun ennemi n'est indemne, il se replie pour concentrer ses tirs sur les cibles les plus fragiles.

Mage de la mort demi-orque

Certains demi-orques sont appelés à servir Yurtrus, l'exarque de Gruumsh qui exerce son règne sur la maladie, la souffrance et la mort. Ces demi-orques connaissent les rites secrets de Yurtrus. Au combat, ils portent une robe blanche et un bâton en bois noir.

Mage de la mort demi-orque	**Contrôleur niveau 6**
Humanoïde naturel de taille M	250 px

Initiative +7 **Sens** Perception +6 ; vision nocturne
Pv 66 ; **péril** 33
CA 19 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 19, **Volonté** 18
VD 6

Bâton (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+11 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

Caresse putréfiante (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+10 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts nécrotiques, puis la cible perd sa résistance ou immunité nécrotique et subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule les deux).

Trait de putréfaction (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **focaliseur**
Distance 10 ; +10 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts, et la cible subit un -5 à toutes ses défenses jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mage de la mort demi-orque.

Nuée de mouches (simple ; rencontre) ✦ **focaliseur, périmètre**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +10 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts, et l'explosion crée un périmètre de mouches qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts et sa ligne de mire se limite à un rayon de 3 cases. Au prix d'une action mineure, le mage de la mort demi-orque peut déplacer le périmètre de 2 cases.

Assaut enragé (libre, quand le demi-orque inflige des dégâts à un ennemi ; rencontre)
L'attaque du mage de la mort inflige 1d10 dégâts supplémentaires.

Marque de la mort (quand un ennemi fait tomber le demi-orque à 0 point de vie) ✦ **nécrotique**
L'ennemi en question subit 2d10 + 5 dégâts nécrotiques.

Alignement mauvais **Langues** commun, géant
Compétences Arcanes +9, Intimidation +8, Religion +9

For 15 (+5)	**Dex** 18 (+7)	**Sag** 17 (+6)
Con 10 (+3)	**Int** 13 (+4)	**Cha** 10 (+3)

Équipement robe, bâton

Tactique du mage de la mort demi-orque

Le mage de la mort reste en retrait du combat. De l'arrière-garde, il peut faire pleuvoir les sorts sur ses ennemis sans craindre les représailles. Il utilise *nuée de mouches* pour les forcer à se séparer, ce qui les isole et les met à la merci de ses alliés orques. *Trait de putréfaction* est utile contre les cibles dotées d'une armure lourde. Contrairement à bien des créatures mauvaises, le mage de la mort ne craint pas de mourir pour son maître. Si la bataille tourne court, il se jette dans la mêlée en utilisant sa *caresse putréfiante* et, finalement, *marque de la mort*.

Baron balafré demi-orque

Comme en témoignent leurs scarifications rituelles, les barons balafrés demi-orques sont de furieux et redoutables adversaires.

Baron balafré demi-orque	**Brute niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M	300 px
Initiative +6	**Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 96 ; **péril** 48 ; cf. aussi *représailles sanglantes*	
CA 20 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 20, **Volonté** 17	
VD 6 (8 quand il charge)	
⊕ **Grande hache** (simple ; à volonté) ✦ **arme**	
+10 contre CA ; 1d12 + 8 dégâts (critique 1d12 + 20).	
↓ **Représailles sanglantes** (réaction immédiate, quand le demi-orque est en péril pour la première fois ; rencontre)	
Le baron balafré demi-orque effectue une attaque de grande hache.	
↓ **Offensive du péril** (simple ; utilisable uniquement quand le demi-orque est en péril ; rencontre) ✦ **arme, guérison**	
+10 contre CA ; 2d12 + 2 dégâts, et le baron balafré demi-orque regagne 10 points de vie.	
Sang pour sang ✦ **guérison**	
Quand le baron balafré touche une cible en péril, l'attaque inflige 1d6 dégâts supplémentaires et il regagne 5 points de vie.	
Assaut enragé (libre, quand le demi-orque inflige des dégâts à un ennemi ; rencontre)	
L'attaque du baron balafré inflige 1d10 dégâts supplémentaires.	
Alignement non aligné	**Langues** commun, géant
Compétences Athlétisme +13, Endurance +11, Intimidation +7	
For 21 (+8)	**Dex** 17 (+6)	**Sag** 11 (+3)
Con 16 (+6)	**Int** 10 (+3)	**Cha** 8 (+2)
Équipement grande hache	

Tactique du baron balafré demi-orque

Le baron balafré concentre s'il le peut ses attaques sur une créature pour la mettre en péril aussi rapidement que possible, tirant alors profit de *sang pour sang*. Il utilise *offensive du péril* à la première occasion.

ADAM GILLESPIE

Connaissance des demi-orques

Nature DD 12 : les demi-orques associent l'audace des humains à la férocité des orques. Fiers de leur force et de leur attitude tranchée, ils se montrent souvent peu diplomates dans les situations sociales.

Les origines des demi-orques restent un mystère. Certains affirment qu'ils résultent d'un croisement entre des tribus de sauvages. D'autres parlent d'un projet visant jadis à créer le guerrier ultime. D'autres encore prétendent que leurs origines sont divines. N'importe laquelle de ces versions est peut-être fondée...

On trouve des chasseurs demi-orques dans bien des communautés. Les barons balafrés vivent généralement une existence sauvage au sein de tribus d'orques à part entière, s'infligeant des scarifications rituelles pour prouver leur férocité et leur valeur.

Rencontres de groupe

Les demi-orques sont à cheval entre deux cultures et ils franchissent souvent la frontière qui sépare la nature vierge des régions occupées. Par conséquent, ils peuvent être associés à toutes sortes de créatures.

Rencontre de niveau 6 (1 400 px)

- 4 berserkers humains (brutes de niveau 4, cf. cf. *BF* 163)
- 2 chasseurs demi-orques (francs-tireurs de niveau 5)
- 1 jeteuse de sorts humaine (contrôleur de niveau 7)

Rencontre de niveau 9 (2 100 px)

- 4 barons balafrés demi-orques (brutes de niveau 7)
- 1 chef orque (brute d'élite de niveau 8, cf. *BF* 210)
- 1 œil de Gruumsh orque (contrôleur de niveau 5, cf. *BF* 210)

DÉMOGORGON

DÉMOGORGON, LE PRINCE DES DÉMONS, est une monstruosité bicéphale qui inspire la terreur et le respect aux dieux, diables, démons et originels. Ses adorateurs se tournent vers la destruction gratuite et les guerres qu'il mène contre Orcus et Graz'zt bouleversent les Abysses depuis des millénaires. En fait, ses folles ambitions ne sont tenues en échec que par ses deux esprits aux intérêts souvent conflictuels.

Le Prince des Démons est ingénieux, cruel, envieux et féroce, même pour un démon. Il voit les deux aspects de chaque problème et consacre le gros de son attention à son culte du sadisme et de la destruction qui prend parfois une ampleur cosmique.

Parmi ses adorateurs, on trouve des troglodytes, des kuo-toas et d'autres humanoïdes qui se complaisent dans la violence et la destruction aveugles. Lorsque le monde connaît ses heures de chaos, les humains se réunissent eux aussi autour de son culte. Ses prêtres enseignent qu'au travers de l'exercice de la sauvagerie, de l'usage de la force et de massacres, les disciples prospéreront et se multiplieront là où d'autres dépériront avant de mourir. Lorsque la guerre ravage une région (et notamment lorsque des hordes de monstres balayent des bastions entiers de civilisation pour ne laisser que ruines dans leur sillage), le culte de Démogorgon grandit.

Bien que son culte soit aujourd'hui modeste, il inflige de terribles balafres au monde. Ses adorateurs se regroupent en troupes de guerre hétéroclites, comptant sur leur folie meurtrière pour submerger leurs ennemis. Ils errent de ville en ville, brûlant et pillant tout ce qui se dresse en travers de leur route. Tels des aspects miniatures du courroux de leur seigneur, ils détruisent tout ce qu'ils voient.

On ne peut cependant parler de Démogorgon sans évoquer Dagon, un puissant seigneur démon qui sillonne les eaux les plus profondes des Abysses. Si Démogorgon est une machine de destruction, Dagon est l'esprit froid et calculateur qui se cache derrière lui et sème le chaos avec une grande subtilité. Dagon, le Seigneur des Profondeurs, est un oracle et un sage parmi les démons. Les créatures des Abysses et tous ceux qui sont assez courageux ou idiots pour chercher ses conseils lui offrent de formidables artefacts et faveurs en échange de ses connaissances.

L'alliance qui regroupe l'intelligence de Dagon et la force brute de Démogorgon fait d'eux des adversaires redoutables. Dagon murmure ses connaissances à chacune des têtes de Démogorgon (mais jamais aux deux à la fois) et joue donc un rôle important dans les tensions qui agitent ses deux esprits.

TACTIQUE DE DÉMOGORGON

Démogorgon tente de diviser ses ennemis pour mieux les combattre. Il utilise *poigne inéluctable* pour attirer des individus à lui, les fracasse au moyen de son attaque de tentacule, puis recourt à *regard d'Aameul* et *regard d'Hethradiah* pour tenir les autres ennemis à distance. S'il est acculé, il fuit en se téléportant.

Démogorgon — **Contrôleur solo niveau 34**
Humanoïde élémentaire
(aquatique, démon) de taille Gig — 195 000 px

Initiative +24 — **Sens** Perception +28 ; vision dans le noir
Pv 1 260 ; **péril** 630
CA 48 ; **Vigueur** 46, **Réflexes** 43, **Volonté** 44
Résistances variable 30 (3/rencontre)
Jets de sauvegarde +5
VD 8, téléportation 10, nage 8
Points d'action 2

⊕ **Coup de tentacule** (simple ; à volonté)
Allonge 5 ; +39 contre CA ; 3d8 + 8 dégâts.

Queue fourchue (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Décharge de proximité 5 ; +35 contre Réflexes ; 2d10 + 10 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Décharge de tentacule (simple ; à volonté)
Décharge de proximité 5 ; +35 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts, et 15 dégâts continus (sauvegarde annule). Si l'attaque de Démogorgon inflige des dégâts continus à une créature qui en subit déjà, ceux-ci augmentent de 5.

Poigne inéluctable (simple ; à volonté) ✦ **téléportation**
Distance 50 ; +37 contre Réflexes ; la cible est téléportée dans un espace situé dans un rayon de 5 cases de Démogorgon.

Regard d'Aameul (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **psychique, regard**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +35 contre Volonté ; 2d10 + 10 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si la cible est déjà hébétée, elle est en fait dominée (sauvegarde annule).

Regard d'Hethradiah (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **psychique, regard**
Décharge de proximité 5 ; +35 contre Volonté ; 1d12 + 10 dégâts psychiques, et la cible utilise au prix d'une action libre un pouvoir d'attaque à volonté contre une autre cible (le pouvoir et cette cible sont choisis par Démogorgon).

Double aspect de Démogorgon (simple ; recharge ⚅) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 10 ; vise les ennemis ; +35 contre Volonté ; 4d10 + 10 dégâts psychiques, et la cible est inconsciente (sauvegarde annule).

Regard de puissance abyssale (libre, quand un ennemi débute son tour de jeu dans un rayon de 10 cases de Démogorgon ; à volonté)
Explosion de proximité 10 ; vise l'ennemi en question ; +37 contre Volonté ; la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Doubles actions
Au début du combat, Démogorgon effectue deux tests d'initiative. Chacun correspond à l'une de ses têtes (Aameul et Hethradiah). Démogorgon a donc droit à deux tours de jeu par round, avec toutes les actions que cela implique (simple, de mouvement, mineure). La capacité du monstre à entreprendre une action immédiate est réactualisée à chacun de ses tours de jeu. Toutefois, une tête ne peut utiliser le pouvoir d'attaque qui tire son nom de l'autre tête.

Cervelle de rechange
À la fin de chacun de ses tours de jeu, Démogorgon se sauvegarde contre les états préjudiciables étourdi et hébété, mais également contre les effets de charme.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal, commun
Compétences Arcanes +27, Athlétisme +35, Diplomatie +33, Intimidation +33, Intuition +28

For 36 (+30)	**Dex** 25 (+24)	**Sag** 23 (+23)
Con 35 (+29)	**Int** 30 (+27)	**Cha** 32 (+28)

JESPER EJSING

SISING
08

Connaissance de Démogorgon

Arcanes DD 22 : les deux têtes de Démogorgon ont pour nom Aameul et Hethradiah. La première apprécie la duplicité, alors que la seconde privilégie la destruction. À l'origine, Démogorgon n'avait qu'une tête et un esprit. Toutefois, un formidable coup porté par le dieu Amoth manqua de le couper en deux avant que le démon ne parvienne à le terrasser. Une fois guéri, la tête de Démogorgon resta cependant fendue en deux. Les deux entités sont souvent en désaccord, mais tournent leurs conflits à leur avantage. Par exemple, l'une d'elles a noué une alliance avec une puissante reine liche de Gisombre, et l'autre l'a tuée pour lui dérober ses pouvoirs.

Arcanes DD 32 : chez lui dans l'océan comme sur terre, Démogorgon a élu domicile dans une région tropicale des Abysses constituée de jungles denses, de mers profondes et de vastes étendues de marais saumâtres. Constituant sans nul doute le plus puissant de tous les princes démons, il est à la tête de créatures d'horizons très variés, qu'il s'agisse des profondeurs de l'Outreterre ou des palais les plus décadents de la civilisation. Les troglodytes l'ont élevé au rang de divinité et livrent des batailles incessantes à leurs cousins qui vénèrent encore Torog. Des colonies entières de kuo-toas le supplient également de les aider à reprendre leur empire d'antan.

Arcanes DD 37 : les jumeaux nés d'adorateurs ou enlevés et endoctrinés dès leur plus jeune âge sont à la tête des plus puissants cultes de Démogorgon, chacun d'eux servant l'une des deux personnalités du prince démon. Ces cultes sont systématiquement victimes de querelles intestines lorsque l'un des grands prêtres se retourne contre son frère au moyen des pires intrigues.

Arcanes DD 39 : les temples de Démogorgon reflètent généralement la nature double du Prince des Démons. Ces temples sont ainsi conçus de façon symétrique : une moitié dédiée à Aameul et l'autre à Hethradiah. Prêtres, combattants, suppliants et autres employés s'installent dans la partie du temple qui correspond le mieux à leur personnalité. Une grande cathédrale unit les deux moitiés par le centre.

Aspect de Démogorgon

Le rituel d'invocation d'un aspect de Démogorgon (qui n'est autre qu'une manifestation mineure du Prince des Démons) est en quelque sorte une opération de « jumelage » censée représenter ses deux personnalités. Un adorateur peut ainsi fendre en deux l'objet de son sacrifice.

L'aspect de Démogorgon agit davantage dans le sens d'une tête que de l'autre et constitue donc une version quelque peu déséquilibrée du démon. Il se comporte comme Démogorgon, mais ne communie avec aucun de ses deux esprits. Il ne laisse derrière lui qu'une flaque de venin lorsqu'il achève la tâche pour laquelle on l'a invoqué.

Aspect de Démogorgon **Contrôleur d'élite niveau 25**
Humanoïde élémentaire (aquatique, démon) de taille TG 14 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +25 ; vision dans le noir
Pv 476 ; **péril** 238
CA 39 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 36, **Volonté** 37
Résistances variable 10 (3/rencontre)
Jets de sauvegarde +2
VD 6, téléportation 6
Points d'action 1

Queue fourchue (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 5 ; +29 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Décharge de tentacule (simple ; à volonté)
Décharge de proximité 3 ; +27 contre Vigueur ; 2d8 + 5 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Si l'attaque de l'aspect de Démogorgon inflige des dégâts continus à une créature qui en subit déjà, ceux-ci augmentent de 5.

Poigne inéluctable (simple ; à volonté) ✦ **téléportation**
Distance 10 ; +31 contre Réflexes ; la cible est téléportée dans un espace situé dans un rayon de 3 cases de l'aspect de Démogorgon.

Air dominateur (simple ; recharge ⚅) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +29 contre Volonté ; 1d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible est dominée (sauvegarde annule).

Regard de puissance abyssale (libre, quand un ennemi débute son tour de jeu dans un rayon de 10 cases de l'aspect de Démogorgon ; à volonté)
Explosion de proximité 10 ; vise l'ennemi en question ; lancez 1d20 ; sur un résultat de 10 ou plus, la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Doubles actions
Au début du combat, l'aspect de Démogorgon effectue deux tests d'initiative. Chacun correspond à l'une de ses têtes (Aameul et Hethradiah). L'aspect de Démogorgon a donc droit à deux tours de jeu par round, avec toutes les actions que cela implique (simple, de mouvement, mineure). La capacité du monstre à entreprendre une action immédiate est réactualisée à chacun de ses tours de jeu.

Cervelle de rechange
À la fin de chacun de ses tours de jeu, l'aspect de Démogorgon se sauvegarde contre les états préjudiciables étourdi et hébété, mais également contre les effets de charme.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Athlétisme +27, Intimidation +21

For 31 (+22)	**Dex** 20 (+17)	**Sag** 18 (+16)
Con 30 (+22)	**Int** 28 (+21)	**Cha** 30 (+22)

Tactique de l'aspect de Démogorgon

L'aspect de Démogorgon use de tactiques semblables à celles du véritable seigneur démon. Dépourvu d'attaques de regard, il utilise *air dominateur* pour se faire des alliés parmi ses ennemis puis concentre ses attaques sur ceux qui évitent l'effet.

Connaissance de l'aspect de Démogorgon

Arcanes DD 26 : le noir rituel d'invocation de Démogorgon passe bien évidemment par le sacrifice d'un être vivant. Seuls les plus fidèles et les plus aliénés de ses serviteurs sont en mesure de mener la cérémonie à son terme.

Arcanes DD 31 : les mortels ne peuvent invoquer Démogorgon, mais l'un de ses aspects répond à l'appel du rituel. Manifestation de puissance temporaire, l'aspect n'a aucun lien psychique ou temporel avec le seigneur démon.

Dagon

Dagon est le tout premier seigneur démon qui a fait son apparition dans les Abysses. Nul ne saurait dire si le Dieu Enchaîné a créé les Abysses ou ouvert le premier passage qui y menait. Lorsque les tout premiers originels y pénétrèrent, ils y trouvèrent Dagon qui avait déjà pris possession des mers les plus noires de l'endroit.

Dagon **Soldat solo niveau 32**
Créature magique élémentaire (aquatique, démon) de taille Gig 135 000 px

Initiative +25 **Sens** Perception +28 ; vision dans le noir
Œil des Abysses aura 10 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est tiré de 5 cases.
Pv 1 184 ; **péril** 592
CA 48 ; **Vigueur** 44, **Réflexes** 46, **Volonté** 42
Résistances variable 10 (3/rencontre)
Jets de sauvegarde +5
VD 4, nage 8, téléportation 8
Points d'action 2

Coup de tentacule (simple ; à volonté)
Allonge 5 ; +39 contre CA ; 3d8 + 8 dégâts, et Dagon fait glisser la cible de 2 cases.

Tentacules agrippants (interruption immédiate, quand un ennemi attaque Dagon ; à volonté)
Allonge 5 ; vise l'ennemi en question ; +39 contre CA ; 1d10 + 10 dégâts, et la cible est étreinte.

Griffes des profondeurs (simple ; à volonté)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +35 contre Réflexes ; 2d12 + 15 dégâts.

Bourdonnement funeste (mineure ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +35 contre Volonté ; 2d6 + 8 dégâts psychiques, Dagon tire la cible de 5 cases, et celle-ci est étourdie (sauvegarde annule).

Forme de folie (mineure ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +35 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, Dagon fait glisser la cible de 5 cases, et celle-ci est hébétée (sauvegarde annule).

Décharge de tentacule (simple ; à volonté)
Décharge de proximité 5 ; +37 contre CA ; 3d8 + 8 dégâts, et Dagon fait glisser la cible de 2 cases.

Marée abyssale (simple ; à volonté) ✦ **force, téléportation**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +35 contre Réflexes ; 2d8 + 10 dégâts de force, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Effet :* Dagon se téléporte de 5 cases.

Allonge menaçante
Dagon est en mesure de porter des attaques d'opportunité aux ennemis situés dans un rayon de 5 cases.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Arcanes +34, Diplomatie +30, Histoire +34, Intimidation +28, Intuition +28, Religion +34

For 33 (+27)	**Dex** 25 (+23)	**Sag** 25 (+23)
Con 32 (+27)	**Int** 36 (+29)	**Cha** 28 (+25)

Tactique de Dagon

Dagon attire à lui ses ennemis, et notamment les sorciers, prêtres et autres lanceurs de sorts qui préfèrent se tenir à l'écart du corps à corps. Des dizaines de tentacules griffus enserrent et lacèrent les malheureux pris au piège. Excellent tacticien, Dagon utilise *œil des Abysses* pour établir une véritable aire de carnage sur un rayon de 5 cases. Enfin, il utilise *bourdonnement funeste* et *marée abyssale* pour garder ses ennemis dans cette zone.

Démogorgon

Connaissance de Dagon

Arcanes DD 20 : Dagon, qui est le plus vieux des seigneurs démons, est en possession d'un trésor qui prend la forme de secrets perdus et de connaissances blasphématoires. Il s'est allié avec Démogorgon peu après la formation des Abysses et tous deux combattent depuis Orcus et Graz'zt pour en devenir les maîtres. Bien que Dagon envoie moins de démons et de disciples dans ces batailles que Démogorgon, sa connaissance des Abysses et son esprit très vif permettent à leurs forces combinées de se jouer de leurs ennemis.

Arcanes DD30 : les adorateurs de Dagon vivent dans des villes et villages isolés du bord de mer. Ce démon est capable de provoquer des tempêtes et raz-de-marée pour châtier ceux qui le défient, mais aussi d'envoyer d'importants bancs de poissons à ceux qui lui font des sacrifices. Les villages portés sur son culte ont tendance à sombrer dans la sauvagerie car Dagon exige des sacrifices toujours plus grands de la part des humanoïdes intelligents en échange de ses faveurs.

Arcanes DD 35 : les magiciens et les sages désireux d'acquérir des connaissances au risque de perdre leur équilibre mental cherchent les conseils de Dagon. Des lanceurs de sorts sont à la tête de nombre de ses cultes. Les guerres de l'ombre entre les prêtres de Vecna et les disciples de Dagon sont monnaie courante.

Arcanes DD 37 : les temples de Dagon sont bâtis sous l'eau mais incluent des pièces et cavernes remplies d'air pour les disciples terrestres. De puissants courants poussent les suppliants au travers de tunnels inondés et les déposent dans de profondes grottes marines d'où ils peuvent accéder aux temples de Dagon.

ANDREW HOU

Kazuul, exarque de Démogorgon

Au titre de champion du bien d'Érathis, Kazuul imposa l'ordre au travers de nombreuses régions sauvages. Mais avec le temps, il devint l'incarnation de la destruction. Il rejoignit alors les forces du chaos et du carnage et intégra les rangs des fidèles de Démogorgon. Kazuul tourna définitivement le dos à l'humanité et accepta une investiture démoniaque du seigneur démon. Exarque de Démogorgon, il combat maintenant pour Hethradiah, l'aspect dédié à la sauvagerie.

Deux fois plus grand qu'un humain, Kazuul dispose maintenant d'un corps déformé par une imposante musculature démoniaque recouvert d'une armure lourde. Maniant l'épée et la hache, il arpente les champs de bataille des Abysses et d'au-delà, poussant une armée de démons devant lui et ne laissant que la désolation et le sang dans son sillage.

Kazuul — **Soldat d'élite niveau 28**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G — 26 000 px

Initiative +20 — **Sens** Perception +20 ; vision dans le noir
Pv 528 ; **péril** 264
CA 44 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 37, **Volonté** 40
Résistances variable 10 (3/rencontre)
Jets de sauvegarde +2
VD 5, vol 5
Points d'action 1

Dent de Grom (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +36 contre CA ; 1d10 + 10 dégâts, et la cible effectue au prix d'une action libre une attaque de base de corps à corps contre une cible choisie par Kazuul.

Brise-Monde (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +35 contre CA ; 1d12 + 10 dégâts, et la cible subit un -4 à la CA (sauvegarde annule).

Colère de Kazuul (simple ; à volonté)
Kazuul effectue une attaque de *Dent de Grom* et une attaque de *Brise-Monde*.

Vortex de lames (simple ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **arme**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +33 contre Réflexes ; 2d10 + 10 dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Parole funeste (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 3 ; +33 contre Volonté ; 6d6 + 15 dégâts, et Kazuul peut réussir un coup critique contre la cible sur un jet d'attaque de 15-20 (sauvegarde annule).

Flammes abyssales (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +33 contre Réflexes ; 4d6 + 8 dégâts de feu.

Allonge menaçante
Kazuul est en mesure de porter des attaques d'opportunité aux ennemis situés dans un rayon de 2 cases.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal, commun
Compétences Athlétisme +29, Intuition +25, Nature +25, Religion +24

For 33 (+25)	**Dex** 19 (+18)	**Sag** 22 (+20)
Con 32 (+25)	**Int** 20 (+19)	**Cha** 25 (+21)

Équipement harnois, *Dent de Grom* (épée longue), *Brise-Monde* (hache d'armes)

Tactique de Kazuul

Kazuul se jette dans la mêlée tel un dément, hurlant son cri de guerre tout en fonçant sur l'ennemi le plus proche. Seule la vue d'une puissante arme magique peut le sortir de sa folie guerrière. Si l'un de ses ennemis utilise une arme magique de niveau 28 ou plus, il concentre toutes ses attaques sur celui-ci.

Kazuul était jadis en possession de la puissante lame *Gorgorine la Destructrice* mais il l'a perdue en se battant contre Hainard, exarque de Pélor et leader de la Garde Blanche de ce dieu. Kazuul brûle bien évidemment d'envie de lui trouver une digne remplaçante ou de remettre la main dessus.

Connaissance de Kazuul

Arcanes DD 28 : Kazuul porte deux armes qu'il a dérobées à des exarques. La première *Dent de Grom*, est une épée longue forgée dans la dent d'un seigneur titan du feu. L'autre, une hache d'armes du nom de *Brise-Monde*, a été prise à Clangeddin Barbedargent, qui lui en garde encore rancune.

Au combat, Kazuul se met en quête des ennemis qui portent les armes les plus puissantes. Rien ne lui apporte alors plus de joie que de priver leurs cadavres désarticulés de tels objets.

Arcanes DD 33 : une vieille prophétie exhumée par la sage éladrin Ellannia prétend que lorsque Kazuul retrouvera l'épée *Gorgorine*, celle-ci lui permettra de terrasser Démogorgon et de remplacer Yeenoghu au titre de seigneur des gnolls. Cette prophétie a bien évidemment provoqué de nombreuses querelles visant à l'arracher des divers endroits où on l'a cachée, en Féerie et dans le monde.

Thrarak, exarque de Démogorgon

Le titre de « Prince des Démons » qu'affectionne Démogorgon a souvent été contesté, mais nul n'a jamais réussi à le lui prendre. Il a combattu des dizaines de soi-disant conquérants désireux de recouvrer leur pouvoir perdu, qu'il s'agisse de seigneurs démons ou d'originels. Parmi eux se trouvait Storralk, un originel de pierre et de terre qui croisa la route de Démogorgon peu après qu'Amoth lui eut fendu le crâne en deux.

Ne voulant pas reconnaître l'ascension au pouvoir de Démogorgon, Storralk défia bêtement le seigneur démon en combat. Les ondes de choc provoquées par cet affrontement cataclysmique furent ressenties jusqu'au fin fond des Abysses et dans la Mer Astrale.

Démogorgon tailla son adversaire en pièces. Sa colère fut telle qu'il exécuta même un puissant rituel que Dagon lui avait remis afin de prolonger l'agonie de Storralk. Grâce au rituel, il fit naître des ettins du sang que Storralk versa ce jour-là. Chaque ettin porte en lui un minuscule fragment de Storralk. Et chaque fois que l'un d'eux souffre, le corps écorché et tremblotant de Storralk est agité de spasmes d'agonie dans la tombe où il repose, sous le trône même de Démogorgon.

Thrarak fut l'un des tout premiers ettins. Elle resta cependant dans l'antre de Démogorgon, s'attirant ses faveurs en pansant les plaies de Storralk quand elle ne plantait pas des lames dans la chair de l'originel gémissant. Aujourd'hui, elle est la Vierge Écorchée, un agent bicéphale de la vengeance d'Aameul chargé de faire souffrir les pires ennemis de Démogorgon. Elle brise ceux-ci de corps et d'esprit, ne laissant d'eux qu'une carcasse balbutiante, tel un avertissement à tous ceux qui oseraient se dresser en travers du chemin du Prince des Démons.

Thrarak **Brute d'élite niveau 26**
Humanoïde élémentaire (géant) de taille G 18 000 px

Initiative +18 **Sens** Perception +25 ; vision dans le noir
Pv 596 ; **péril** 298
CA 38 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 35, **Volonté** 37
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Fouet de ruine** (simple ; fouet nécessaire ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; +28 contre Réflexes ; 4d4 + 11 dégâts, et la cible se retrouve à terre. Par ailleurs, la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Thrarak.

⇄ **Hurlement de folie** (simple ; rencontre) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 5 ; +28 contre Volonté ; 1d8 + 12 dégâts psychiques, Thrarak fait glisser la cible de 3 cases, et celle-ci effectue au prix d'une action libre une attaque de base de corps à corps contre une cible choisie par Thrarak.

⇄ **Déluge cinglant** (simple ; fouet nécessaire ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **arme**
Explosion de proximité 3 ; +28 contre Réflexes ; 2d4 + 11 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Doubles actions
Au début du combat, Thrarak effectue deux tests d'initiative. Chacun correspond à l'une de ses têtes. Thrarak a donc droit à deux tours de jeu par round, avec toutes les actions que cela implique (simple, de mouvement, mineure). La capacité du monstre à entreprendre une action immédiate est réactualisée à chacun de ses tours de jeu.

Cervelle de rechange
À la fin de chacun de ses tours de jeu, Thrarak se sauvegarde contre les états préjudiciables étourdi et hébété, mais également contre les effets de charme.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun, géant
Compétences Athlétisme +28

For 31 (+23)	**Dex** 21 (+18)	**Sag** 24 (+20)
Con 28 (+22)	**Int** 16 (+16)	**Cha** 26 (+21)

Équipement 2 fouets

Tactique de Thrarak

Au titre d'exarque d'Aameul, la tête de Démogorgon qui use de tromperie pour anéantir ses ennemis, Thrarak semble combattre de manière parfaitement désordonnée. Elle crache d'étranges jurons et malédictions renfermant des énigmes sibyllines, des vérités cosmiques et des connaissances oubliées.

Quand elle est en mission pour Démogorgon, Thrarak s'acharne sur la cible qui lui a été désignée avec une colère folle. Elle préfère ne pas attaquer pour pouvoir se rapprocher de sa proie, au risque de subir des attaques d'opportunité. Quand elle n'est pas en mission pour le Prince des Démons, elle choisit un ennemi au hasard et concentre toutes ses attaques sur celui-ci, même si d'autres adversaires tentent de faire diversion.

Connaissance de Thrarak

Arcanes DD 26 : Thrarak cherche les ennemis de Démogorgon qui constituent des menaces potentielles, comme les aventuriers qui débutent leur destinée épique. Elle les traque au travers des plans, les tuant avant qu'ils ne soient en mesure de défier le Prince des Démons.

Arcanes DD 31 : selon la légende, Thrarak a en quelque sorte la clef qui permettrait de libérer Storralk, l'originel de terre et de pierre incarcéré sous le trône de Démogorgon. Si elle est tuée et que son cœur est brûlé sur ce trône, Storralk sera enfin libre des tourments qu'il subit dans le royaume du Prince des Démons. Dans une lutte contre Démogorgon, il fera assurément un allié très puissant.

CHIPPY

Adorateur déchaîné de Démogorgon

Les adorateurs de Démogorgon n'ont qu'une chose en tête : piller, tuer et détruire. Révolutions, guerres, famines et autres troubles nourrissent les rangs du culte, car les prélats de Démogorgon prétendent que le meilleur moyen de ne pas souffrir est encore de compter parmi les prédateurs et les pires tueurs.

Adorateur déchaîné de Démogorgon **Brute niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M, humain 300 px

Initiative +3 **Sens** Perception +4
Pv 94 ; **péril** 47
CA 18 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 18
VD 5

Grande hache (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts (critique 1d12 + 18).

Javeline (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +10 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts.

Courroux mortel (simple ; rencontre) ✦ **périmètre**
Explosion de proximité 1 ; +10 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts. *Effet* : l'explosion crée un périmètre de bruit insoutenable centré sur l'adorateur déchaîné de Démogorgon qui dure jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Lorsque l'adorateur se déplace, le périmètre se déplace avec lui en restant centré sur le monstre. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts.

Hurlement de fureur (simple ; rencontre) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 3 ; +8 contre Volonté ; 1d8 + 4 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'adorateur déchaîné de Démogorgon.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Athlétisme +11, Intimidation +8
For 17 (+6) **Dex** 11 (+3) **Sag** 13 (+4)
Con 14 (+5) **Int** 8 (+2) **Cha** 10 (+3)
Équipement cotte de mailles, grande hache, 3 javelines

Tactique de l'adorateur déchaîné de Démogorgon

Les adorateurs déchaînés de Démogorgon combattent avec toute la fureur d'âmes damnées. Fidèles à leur endoctrinement, ils épousent la rage et la violence nihilistes à bras-le-corps. Au combat, ils crient tels des animaux sauvages avec *hurlement de fureur* et débitent leurs ennemis en rondelles au moyen de leur grande hache et de *courroux mortel*.

Connaissance des adorateurs déchaînés de Démogorgon

Nature DD 14 : les adorateurs déchaînés de Démogorgon s'abandonnent pleinement à la rage sauvage d'Hethradiah, l'une des têtes de Démogorgon. Ils hurlent tels des fous et se recouvrent de sang.

Nature DD 19 : les adorateurs déchaînés hurlent de manière parfaitement incohérente, mais lorsqu'ils se rassemblent en nombre, tous ceux qui sont déjà sur la voie de la folie perçoivent le chant démoniaque qui se cache derrière la cacophonie.

Flagellateur funeste

Les flagellateurs funestes accèdent aux secrets de Démogorgon en lui faisant des sacrifices et en s'efforçant d'accumuler les connaissances nécessaires pour nourrir ses machinations tentaculaires. Ils offrent un soutien arcanique au combat et leur ingéniosité complète à merveille la force brute des adorateurs.

Flagellateur funeste **Artilleur niveau 8**
Humanoïde naturel de taille M, humain 350 px

Initiative +5 **Sens** Perception +11
Pv 65 ; **péril** 32
CA 20 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 20, **Volonté** 21
VD 6

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+13 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

Fouet de force (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, force**
Distance 10 ; +12 contre Réflexes ; 1d6 + 6 dégâts de force, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du flagellateur funeste.

Tentacules agrippants (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **focaliseur**
Distance 10 ; +12 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). En attendant qu'elle se sauvegarde, tout allié de la cible qui débute son tour de jeu adjacent à celle-ci est ralenti (sauvegarde annule).

Prédiction fatidique (mineure ; rencontre)
Distance 10 ; la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du flagellateur funeste.

Vortex bouillonnant (simple ; rencontre) ✦ **focaliseur**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +10 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts, le flagellateur funeste fait glisser la cible de 1 case, et celle-ci se retrouve à terre. *Échec* : demi-dégâts.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun, géant
Compétences Arcanes +13, Histoire +13
For 8 (+3) **Dex** 12 (+5) **Sag** 15 (+6)
Con 11 (+4) **Int** 19 (+8) **Cha** 16 (+7)
Équipement robe, dague, bâton, masque de Dagon

Tactique du flagellateur funeste

Le flagellateur funeste use de *tentacules agrippants* pour ralentir ou immobiliser ses ennemis pendant que ses alliés (comme les maraudeurs abyssaux) foncent à l'attaque avant de se décaler. Il garde *prédiction fatidique* pour l'ennemi qu'il juge le plus dangereux.

Connaissance des flagellateurs funestes

Nature DD 14 : le flagellateur funeste est un mage qui vénère Dagon et espère apprendre ses secrets.

Nature DD 19 : le flagellateur funeste a un avantage sur ses ennemis grâce à des sorts qui lui révèlent des images troublantes d'un futur possible.

Maraudeur abyssal

Les maraudeurs abyssaux de Démogorgon fondent sur les villes et villages isolés, massacrant les habitants et prenant leur butin avant de tout réduire en cendres. Ces monstres sillonnent la mer et parcourent la terre.

(De gauche à droite) adorateur déchaîné de Démogorgon, maraudeur abyssal et prélat berserker de Démogorgon

Sur terre, ils se déplacent en véritables troupes de guerre. Les maraudeurs maritimes utilisent quant à eux des navires de fortune qu'ils savent à peine piloter. Les capitaines pirates recrutent ces maraudeurs pour en faire leurs troupes d'abordage, et seul un puissant prince des mers saura les tenir en échec au combat (à moins qu'il ne préfère leur verser un bon butin agrémenté de rhum).

Maraudeur abyssal	**Franc-tireur niveau 6**
Humanoïde naturel de taille M, humain	250 px

Initiative +8 **Sens** Perception +3
Pv 69 ; **péril** 34
CA 20 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 18, **Volonté** 17
VD 6

Pique (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, et le maraudeur abyssal se décale de 1 case.

Hache de lancer (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 5/10 ; +11 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et le maraudeur abyssal se décale de 1 case.

Charge hurlante (simple ; rencontre)
Le maraudeur abyssal effectue une attaque de hache de lancer et charge la cible de cette attaque.

Fureur mortelle
Quand il est en péril, le maraudeur abyssal peut effectuer deux attaques de pique au prix d'une action simple, mais chacune est assortie d'un -2 au jet d'attaque. Le maraudeur ne peut utiliser sa hache de lancer ou *charge hurlante* quand il est en péril.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +11

For 16 (+6)	**Dex** 16 (+6)	**Sag** 11 (+3)
Con 13 (+4)	**Int** 9 (+2)	**Cha** 10 (+3)

Équipement armure de cuir, pique, 2 haches de lancer

Tactique du maraudeur abyssal

Au combat, le maraudeur abyssal danse au travers des rangs ennemis, se décalant pour s'éloigner de son adversaire juste après chaque attaque. Les maraudeurs combattent au côté d'adorateurs déchaînés dont ils se servent comme autant de boucliers vivants. Lorsque les haches de leurs alliés se lèvent et s'abattent, les maraudeurs se chargent d'achever l'ennemi.

Connaissance des maraudeurs abyssaux

Arcanes DD 12 : égoïstes et emportés, les maraudeurs abyssaux prêtent allégeance à Démogorgon et adoptent sa sauvagerie, devenant ainsi ses serviteurs.

Arcanes DD 17 : les maraudeurs abyssaux écument la mer et les terres. Sur terre, ils évoluent en troupes de guerre. En mer, ils manœuvrent tant bien que mal de véritables épaves de ville en ville. Des capitaines pirates font appel à eux pour les aider lors de batailles navales en leur promettant de généreux butins et de vilains carnages.

CHIPPY

Prélat berserker de Démogorgon

Les prélats mènent les prières que les cultes adressent à Démogorgon, suppliant le Prince des Démons de manifester la créature enragée qui se tapit en leur cœur.

Prélat berserker de Démogorgon	**Contrôleur (meneur) niveau 8**
Humanoïde naturel de taille M, humain	350 px

Initiative +4 **Sens** Perception +5
Pv 86 ; **péril** 43
CA 22 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 18, **Volonté** 20
VD 5

Massue (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+13 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et le prélat berserker de Démogorgon pousse la cible de 1 case.

Carreau abyssal (simple ; à volonté)
Distance 10 ; +12 contre Volonté ; 1d8 + 4 dégâts, et le prélat berserker de Démogorgon fait glisser la cible de 2 cases.

Appel du saigneur (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +10 contre Volonté ; 2d6 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du prélat berserker de Démogorgon.
Effet : tout allié pris dans l'explosion bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Fureur mortelle (mineure ; utilisable uniquement quand le prélat est en péril ; rencontre)
Jusqu'à la fin de la rencontre, le prélat berserker de Démogorgon peut effectuer deux attaques de massue au prix d'une action simple, mais chacune est assortie d'un -2 au jet d'attaque. Le prélat ne peut utiliser *carreau abyssal* ou *appel du saigneur* jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Diplomatie +12, Religion +11

For 17 (+7)	**Dex** 11 (+4)	**Sag** 12 (+5)
Con 14 (+6)	**Int** 14 (+6)	**Cha** 17 (+7)

Équipement armure de peau, massue, symbole de Démogorgon

Tactique du prélat berserker de Démogorgon

Les prélats berserkers de Démogorgon mènent les fidèles à la bataille et combattent sur le front. Si d'autres adorateurs démoniaques préfèrent sacrifier leurs disciples pour protéger leur propre vie, ce n'est pas le cas des prélats qui exultent à la simple idée de tout détruire sur leur chemin.

Au début du combat, le prélat utilise son attaque de *carreau abyssal* pour séparer ses ennemis. *Appel du saigneur* permet d'embourber ses adversaires tout en bonifiant les attaques de ses alliés. Dès lors qu'il est en péril, le prélat se fraye un chemin au travers de ses ennemis et utilise *fureur mortelle*, n'ayant alors plus d'autres choix que de vaincre ou de mourir au nom de Démogorgon.

Connaissance des prélats berserkers de Démogorgon

Nature DD 14 : les prélats berserkers de Démogorgon sont des prophètes fous qui sont parfois pris de véritables transes, babillent au sujet de visions et font de grandes déclarations. Ils mènent les cultes de Démogorgon ou font office de mascottes spirituelles.

Nature DD 19 : les prélats pensent avoir deux esprits distincts, tout comme Démogorgon. Le premier joue le rôle d'entraves qui tentent de canaliser le second, parfaitement impulsif, qui se complaît dans la terreur et la destruction.

Rencontres de groupe

Les adorateurs de Démogorgon se réunissent en petits groupes de guerre qui parcourent le monde de long en large. Ils ne se rassemblent en grand nombre que lorsqu'ils ont affaire aux fortifications d'une ville.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)
- 2 adorateurs enchaînés de Démogorgon (brutes de niveau 7)
- 1 glaive noir tieffelin (chasseur de niveau 7, cf. *BF* 254)
- 1 maraudeur abyssal (franc-tireur de niveau 6)
- 1 prélat berserker de Démogorgon (contrôleur de niveau 8)

Rencontre de niveau 7 (1 650 px)
- 1 démon ripailleur (franc-tireur de niveau 5)
- 1 flagellateur funeste (artilleur de niveau 8)
- 2 maraudeurs abyssaux (francs-tireurs de niveau 6)
- 2 punisseurs troglodytes (brutes de niveau 7)

Rencontre de niveau 24 (34 400 px)
- 1 aspect de Démogorgon (contrôleur d'élite de niveau 25)
- 2 glabrezus (brutes d'élite de niveau 23, cf. *BF* 57)

Rencontre de niveau 25 (35 300 px)
- 1 fiélon pourrissant abyssal (contrôleur de niveau 26)
- 2 nycadémons (francs-tireurs de niveau 22)
- Thrarak (brute d'élite de niveau 26)

Rencontre de niveau 27 (60 100 px)
- 1 balor (brute d'élite de niveau 27, cf. *BF* 56)
- Kazuul (soldat d'élite de niveau 28)
- 1 marilith (franc-tireur d'élite de niveau 24, cf. *BF* 60)

Rencontre de niveau 35 (239 000 px)
- 2 balors (brutes d'élite de niveau 27, cf. *BF* 56)
- Démogorgon (contrôleur solo de niveau 34)

Les démons comptent parmi les plus vieilles créatures de l'univers. Lors de l'apparition des Abysses (ce terrifiant royaume profane où vivent les démons), il n'en existait qu'une poignée. Ces princes démons étaient de véritables armes de destruction dont le seul but était de mettre l'univers sous le joug du Dieu Enchaîné. Alors que les Abysses grandissaient, leur mal se propagea à d'autres créatures élémentaires, ce qui donna naissance à une infinie variété de démons aux pouvoirs effrayants. Les démons sont les fléaux de l'univers, les antagonistes de la création et de l'ordre.

Bébilith

Originaires du royaume arachnéen de Lolth, les bébiliths parcourent les Abysses mais aussi d'autres plans, chassant et tuant par simple plaisir.

Bébilith **Brute solo niveau 18**
Créature magique élémentaire (démon) de taille TG 10 000 px

Initiative cf. *sens du danger* **Sens** Perception +14 ; perception des vibrations 20, vision dans le noir

Toile de mort spectrale aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura qui est touché par une attaque perd toutes ses résistances jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pv 696 ; **péril** 348

CA 30 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 31, **Volonté** 29

Résistances feu 20, variable 20 (2/rencontre)

Jets de sauvegarde +5

VD 12, escalade 12 (pattes d'araignée)

Points d'action 2

⊕ Griffes lacérantes (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +21 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts, et la cible subit un -1 cumulatif à la CA à chaque fois qu'elle est touchée jusqu'à la fin de la rencontre.

† Griffes soudaines (simple ; à volonté)
Le bébilith effectue deux attaques de *griffes lacérantes* contre deux cibles distinctes.

† Morsure venimeuse (simple ; utilisable uniquement quand le démon est en péril ; recharge ⚅⚅) ✦ **poison**
+21 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

✧ Toile enflammée (mineure ; recharge ⚅⚅) ✦ **feu**
Décharge de proximité 5 ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 10 dégâts de feu, puis la cible est ralentie et subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est maîtrisée plutôt que ralentie, et elle subit 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule les deux).

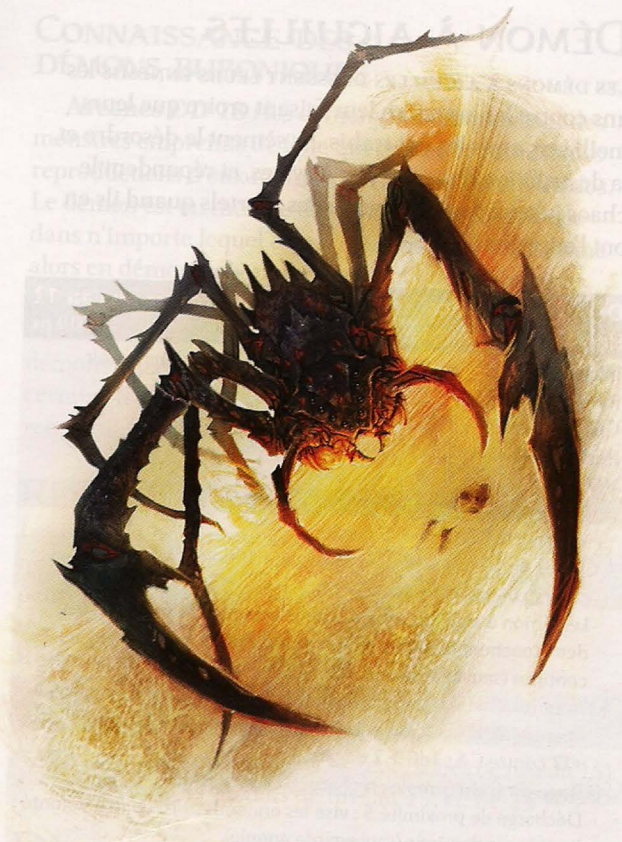
Réflexes du chasseur (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace et entre dans un espace adjacent ; recharge ⚅⚅)
Le bébilith se décale de 4 cases. Ce décalage lui permet de passer au travers d'espaces ennemis.

Sens du danger
Le bébilith agit deux fois dans le round, lorsque le décompte d'initiative est à 20 puis à 10. Toutefois, il ne peut préparer ou retarder d'actions. À chacun de ses tours de jeu, il a droit à une action simple et non un jeu d'actions classique. Enfin, il peut entreprendre une action immédiate entre chaque paire de tours de jeu.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal

For 22 (+15)	**Dex** 25 (+16)	**Sag** 20 (+14)
Con 22 (+15)	**Int** 5 (+6)	**Cha** 19 (+13)

CHIPPY



Tactique du bébilith

Au combat, le bébilith ne cesse de se déplacer, ralentissant ses ennemis au moyen de *toile enflammée*.

Connaissance des bébiliths

Arcanes DD 20 : les bébiliths servent généralement Lolth, mais leur intelligence limitée n'en fait pas de bons intrigants. Les drows invoquent ces démons au titre de machines de destruction ou les enferment pour en faire des gardiens.

Rencontres de groupe

Lolth adore les bébiliths, si bien qu'on en trouve beaucoup chez les drows et autres habitants des Fosses Démoniaques.

Rencontre de niveau 20 (14 200 px)
- 1 bébilith (brute solo de niveau 18)
- 1 prêtresse drow (contrôleur de niveau 15, cf. *BF* 96)
- 3 tisseurs d'ombre driders (francs-tireurs de niveau 14, cf. *BF* 94)

Démon à aiguilles

Les démons à aiguilles dressent leurs ennemis les uns contre les autres en leur faisant croire que leurs meilleurs amis les ont trahis. Ils sèment le désordre et la destruction dans tous les Abysses, et répandent le chaos jusque dans le monde des mortels quand ils en ont l'occasion.

Démon à aiguilles — **Contrôleur niveau 12**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M — 700 px

Initiative +10 — **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 123 ; **péril** 61
CA 26 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 23, **Volonté** 25
Résistances variable 15 (2/rencontre)
VD 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

⚸ **Griffes de trahison** (simple ; avantage de combat nécessaire contre chaque cible ; à volonté)
Le démon à aiguilles effectue deux attaques de griffes. Si les deux touchent la même cible, cette dernière subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

⚸ **Fouet caudal** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace et entre dans une case adjacente au démon ; à volonté)
+17 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.

Rage du trahi (simple ; recharge ⚅) ✦ **charme**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +16 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal
Compétences Bluff +17, Intimidation +17, Intuition +14

For 16 (+9)	**Dex** 19 (+10)	**Sag** 17 (+9)
Con 19 (+10)	**Int** 14 (+8)	**Cha** 22 (+12)

Tactique du démon à aiguilles

Le démon à aiguilles utilise *rage du trahi* sur le maximum de cibles. Ensuite, il se déplace et cherche une bonne occasion d'attaquer avec *griffes de trahison*. Si *rage du trahi* se recharge, il n'est pas impossible qu'il garde son pouvoir pour fuir un combat qui s'annonce désespéré.

Connaissance des démons à aiguilles

Arcanes DD 16 : les démons à aiguilles sont beaucoup plus malins qu'on le croit et bien plus patients que de nombreux démons. Cette ingéniosité leur vaut bien souvent des rôles de conseillers détachés auprès de puissants démons, voire d'éminences grises. Toutefois, leur soif de voir leurs ennemis s'entre-tuer finit souvent par l'emporter, et leur stratégie n'est jamais bien complexe.

Rencontres de groupe

Les démons à aiguilles rejoignent toute cause qui est synonyme de destruction et de bain de sang, mais ils n'attendent jamais bien longtemps avant de trahir leurs alliés.

Rencontre de niveau 9 (2 100 px)
- 1 démon à aiguilles (contrôleur de niveau 12)
- 1 fléau démoniaque gnoll (brute de niveau 8, cf. *BF* 134)
- 3 griffeurs gnolls (francs-tireurs de niveau 6, cf. *BF* 134)
- 1 hyène démoniaque ricanante (brute de niveau 7, cf. *BF* 166)

Rencontre de niveau 12 (3 300 px)
- 1 arachnomancien drow (artilleur de niveau 13, cf. *BF* 95)
- 1 démon à aiguilles (contrôleur de niveau 12)
- 3 mezzodémons (soldats de niveau 11, cf. *BF* 60)

Démon bubonique

Répugnant et complètement aliéné, le démon bubonique crée des rejetons dont il se sert pour acculer et terroriser ses proies.

Démon bubonique — **Artilleur d'élite niveau 15**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G — 2 400 px

Initiative +12 — **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 176 ; **péril** 88
CA 27 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 27, **Volonté** 29
Résistances variable 15 (2/rencontre)
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Coup** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+20 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Sbire explosif (mineure 1/round ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **poison**
Distance 10 ; vise un rejeton bubonique ; le rejeton bubonique explose, tombant à 0 point de vie et infligeant 1d8 + 3 dégâts de poison à chaque créature qui lui est adjacente.

Vomissure bubonique (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Décharge de proximité 3 ; +18 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts d'acide.

Production de rejeton (simple ; se recharge quand le démon est en péril pour la première fois) ✦ **poison**
Explosion de proximité 2 ; +18 contre Réflexes ; 3d6 + 5 dégâts de poison. *Effet :* si le démon bubonique a moins de quatre rejetons, il en crée autant que nécessaire dans des cases inoccupées de l'explosion pour ramener leur total à quatre.

Lancer de rejeton (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +18 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts d'acide.

Avantage de combat
L'attaque d'un démon bubonique inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible qui lui confère un avantage de combat.

Rejeton
Si le démon a moins de quatre rejetons buboniques au début de son tour de jeu, il en crée un dans un rayon de 2 cases.

Transfert d'essence (mouvement ; à volonté)
Le démon et un rejeton bubonique situé dans un rayon de 10 cases échangent leurs places.

Alignement mauvais — **Langues** abyssal, commun

For 17 (+10)	**Dex** 20 (+12)	**Sag** 16 (+10)
Con 21 (+12)	**Int** 12 (+8)	**Cha** 24 (+14)

Rejeton bubonique	**Franc-tireur sbire niveau 15**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille P	300 px (ou 0 s'il apparaît en compagnie d'un démon bubonique)

Initiative +14 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 29 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 28, **Volonté** 25
Résistances le rejeton bubonique bénéficie de toutes les résistances du démon qui l'a créé.
VD 8

Mucus corrosif (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+20 contre CA ; 12 dégâts d'acide.

Proximité dangereuse
Tout ennemi adjacent à un rejeton bubonique confère un avantage de combat à celui-ci.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun

For 13 (+8)	**Dex** 20 (+12)	**Sag** 8 (+6)
Con 21 (+12)	**Int** 5 (+4)	**Cha** 15 (+9)

Tactique du démon bubonique

Le démon bubonique préfère débuter le combat avec quatre sbires qui sont chargés de lui conférer un avantage de combat, à lui mais également à ses alliés. Il utilise ensuite *sbire explosif* avant de créer de nouveaux sbires et tente d'en garder quatre près de lui en permanence.

CHIPPY

Connaissance des démons buboniques

Arcanes DD 18 : les démons buboniques sont des monstres empreints de folie qui créent de minuscules reproductions d'eux-mêmes, qui leur jaillissent du dos. Le démon est en mesure de transférer sa conscience dans n'importe lequel de ses rejetons, qu'il transforme alors en démon bubonique pendant que son ancien corps se ratatine jusqu'à ressembler à celui d'un rejeton.

Arcanes DD 23 : la démence dont font preuve les démons buboniques semble liée au Dieu Enchaîné, certains d'entre eux allant jusqu'à s'encombrer ou se recouvrir de chaînes pour manifester leur allégeance.

Rencontres de groupe

Les démons buboniques collaborent avec tout démon qui leur offre l'occasion de terroriser les faibles et les peureux au moyen de leurs rejetons.

Rencontre de niveau 16 (7 200 px)

- 1 démon bubonique (artilleur d'élite de niveau 15)
- 1 immolith (contrôleur de niveau 15, cf. *BF* 59)
- 4 rejetons buboniques (francs-tireurs sbires de niveau 15)
- 2 slaads rouges (soldats de niveau 15, cf. *BF* 244)

Démon de la spirale runique

De profondes runes arcaniques sont taillées dans la lourde carapace de ces démons, canalisant une énergie mortelle venue des profondeurs des Abysses.

Démon de la spirale runique	**Artilleur niveau 5**
Créature magique élémentaire (démon) de taille P	200 px

Initiative +6 **Sens** Perception +5
Pv 51 ; **péril** 25 ; cf. aussi *choc du péril*
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 17
Résistances variable 10 (1/rencontre)
VD 7

Morsure (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.

Arc arcanique (interruption immédiate, quand un ennemi se déplace et entre dans une case adjacente au démon ; à volonté) ✦ **électricité**
+10 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts d'électricité.

Coup focalisé (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Distance 10 ; +10 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts d'électricité.

Choc du péril (libre, quand le démon est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **électricité**
Explosion de proximité 1 ; +8 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Explosion de foudre (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +8 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts d'électricité. L'attaque inflige 1 dégât d'électricité supplémentaire pour chaque créature prise dans l'explosion.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal

For 13 (+3)	**Dex** 19 (+6)	**Sag** 16 (+5)
Con 15 (+4)	**Int** 5 (-1)	**Cha** 12 (+3)

Démon de la spirale runique voltaïque	**Artilleur niveau 12**
Créature magique élémentaire (démon) de taille G	700 px

Initiative +12 **Sens** Perception +10
Pv 97 ; **péril** 48 ; cf. aussi *choc du péril*
CA 24 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 25, **Volonté** 23
Résistances variable 15 (2/rencontre)
VD 7

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

⚸ **Arc arcanique** (interruption immédiate, quand un ennemi se déplace et entre dans une case adjacente au démon ; à volonté) ✦ **électricité**
+17 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts d'électricité.

⚹ **Coup focalisé** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Distance 10 ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts d'électricité.

⚹ **Choc du péril** (libre, quand le démon est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **électricité**
Explosion de proximité 1 ; +15 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

✧ **Explosion de foudre chargée** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +15 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts d'électricité. L'attaque inflige 1 dégât d'électricité supplémentaire pour chaque créature prise dans l'explosion. Chaque allié blessé par l'attaque bénéficie d'un +1 aux jets de recharge au début de son tour de jeu suivant. Si le résultat du jet est supérieur à 6 en raison de ce bonus, ramenez-le à 6.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
For 15 (+8) **Dex** 23 (+12) **Sag** 19 (+10)
Con 19 (+10) **Int** 7 (+4) **Cha** 12 (+7)

Tactique du démon de spirale runique

Le démon de la spirale runique fait le tour du champ de bataille et attaque avec *coup focalisé* et *explosion de foudre*. Il s'éloigne de ses adversaires en se décalant pour exploiter au mieux *arc arcanique*.

Connaissance des démons de la spirale runique

Arcanes DD 16 : le démon de la spirale runique dispose d'une épaisse carapace sur laquelle sont gravées des runes qui lui confèrent une maîtrise de l'énergie électrique.

Arcanes DD 21 : bien que les démons de la spirale runique s'appuient généralement sur l'électricité, certains utilisent d'autres types d'énergie et arborent différents styles de runes.

Rencontres de groupe

Certains démons rallient des démons de la spirale runique à leur cause en les menaçant ou en leur faisant des promesses de carnages.

Rencontre de niveau 5 (1 200 px)
- ✦ 2 démons de la spirale runique (artilleurs de niveau 5)
- ✦ 2 évistros (brutes de niveau 6, cf. *BF* 57)
- ✦ 1 jeteuse de sorts humaine (contrôleur de niveau 7)

Démon de rupture

Créatures symbiotiques composées de vase maléfique, les démons de rupture se glissent dans toutes les strates des Abysses, suivant de puissants démons pour dévorer ce qu'ils veulent bien leur laisser.

Démon de rupture	**Soldat sbire niveau 5**
Créature magique élémentaire (démon) de taille P	50 px

Initiative +8 **Sens** Perception +4 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *infestation démoniaque*.
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 16
VD 6, escalade 3 (pattes d'araignée)

⊕ **Extrusion visqueuse** (simple ; à volonté)
+12 contre CA ; 5 dégâts.

⚸ **Étreinte enveloppante** (simple ; rencontre)
Pas de jet d'attaque ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule), et le démon de rupture tombe à 0 point de vie.

Infestation démoniaque (quand le démon tombe à 0 point de vie) ✦ **guérison**
Le démon de rupture explose, répandant du sang et des entrailles sur un démon de niveau 10 ou moins situé dans un rayon de 5 cases. Ce démon regagne 5 points de vie et bénéficie d'un +2 aux jets de dégâts de corps à corps jusqu'à la fin de la rencontre. Ce bonus est cumulatif avec d'autres bonus d'*infestation démoniaque* (jusqu'à un bonus maximum de +10).

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
For 15 (+4) **Dex** 18 (+6) **Sag** 15 (+4)
Con 11 (+2) **Int** 4 (-1) **Cha** 4 (-1)

ADAM GILLESPIE

Kazrith et démon de rupture

Tactique du démon de rupture

Ce démon est dépourvu d'instinct de préservation. Il fonce dans le tas et attaque toutes les créatures qui s'en prennent à lui. Il utilise *étreinte enveloppante* quand il peut causer un maximum de destruction ou lorsqu'un démon plus puissant le lui demande.

Connaissance des démons de rupture

Arcanes DD 12 : les démons de rupture sont des créatures à la peau visqueuse constituées de mal liquide. À peine conscients, ils n'ont jamais de plan et travaillent toujours pour autrui. Où qu'on les trouve, on peut être sûr qu'un démon plus puissant traîne non loin.

Arcanes DD 17 : les démons de rupture sont les rejetons les plus faibles de Juiblex, le seigneur démon des vases et des limons. Les sages pensent que le sacrifice que font ces démons pour aider d'autres démons relève d'une intrigue insondable de ce seigneur démon.

Rencontres de groupe

En qualité de serviteurs de Juiblex, les démons de rupture apparaissent en compagnie de limons et de vases.

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

- 6 démons de rupture (soldats sbires de niveau 5)
- 1 évistro (brute de niveau 6, cf. *BF* 57)
- 1 pudding noir (brute d'élite de niveau 8)

Démon ripailleur

Les démons ripailleurs dévorent tout ce qui leur tombe sous la main. Bien qu'ils puissent se nourrir d'objets inanimés, ils préfèrent de loin la chair fraîche.

Démon ripailleur	**Franc-tireur niveau 5**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille P	200 px
Initiative +2	**Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Cheville mordue aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit un -2 en VD jusqu'à la fin de son tour de jeu.	
Pv 66 ; **péril** 33	
CA 19 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 14, **Volonté** 16	
Résistances variable 10 (1/rencontre)	
VD 3, vol 5 (maladroit)	
⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)	
+10 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts.	
Faim abyssale	
Les attaques de corps à corps d'un démon ripailleur infligent 1d8 dégâts supplémentaires aux cibles en péril.	
Téléportation affamée (mouvement ; à volonté) ✦ **téléportation**	
Le démon ripailleur se téléporte de 10 cases dans une case adjacente à un ennemi en péril.	
Téléportation douloureuse (libre, quand le démon est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **téléportation**	
Le démon ripailleur se téléporte de 10 cases.	
Alignement chaotique mauvais	**Langues** abyssal
Compétences Discrétion +5	
For 15 (+4) **Dex** 7 (+0)	**Sag** 12 (+3)
Con 18 (+6) **Int** 9 (+1)	**Cha** 9 (+1)

JASON A. ENGLE/ WAYNE ENGLAND

Tactique du démon ripailleur

Lents et maladroits, les démons ripailleurs se tiennent en marge du champ de bataille jusqu'à ce qu'ils remarquent un ennemi en péril. Ils utilisent alors *téléportation affamée* pour se rapprocher et l'attaquer.

Connaissance des démons ripailleurs

Arcanes DD 12 : les démons ripailleurs sont des lâches qui préfèrent habituellement prendre la fuite plutôt que d'être détruits. Cependant, un tel fuyard peut facilement se laisser distraire par une proie facile, si bien qu'il suffit le plus souvent de trouver leur prochaine proie probable pour leur donner la chasse.

Rencontres de groupe

Les démons ripailleurs n'acceptent de travailler que si on leur propose de la nourriture.

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

- 1 croc de Yeenoghu gnoll (franc-tireur de niveau 7)
- 3 démons ripailleurs (francs-tireurs de niveau 5)
- 1 fléau démoniaque gnoll (brute de niveau 8, cf. *BF* 134)

Démon suinte-sang

Le sang venimeux de ce démon suinte et gicle de sa peau translucide et gercée, précipitant la mort de ses ennemis tout en soignant ses alliés.

Démon suinte-sang	**Franc-tireur (meneur) niveau 7**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M	300 px

Initiative +9 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir

Poison suppurant (guérison, poison) aura 2 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de poison. Quand le démon suinte-sang est en péril, tout démon qui débute son tour de jeu dans l'aura regagne 5 points de vie.

Pv 79 ; **péril** 39

CA 21 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 20, **Volonté** 19

Résistances variable 10 (1/rencontre)

VD 7, téléportation 3

Griffes (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+12 contre CA ; 2d4 + 5 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Coup du portail empoisonné (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **téléportation**
Le démon suinte-sang se téléporte de 5 cases et effectue une attaque de griffes. Si l'attaque touche, le démon suinte-sang se téléporte de 5 cases.

Décharge empoisonnée (mineure ; rencontre) ✦ **guérison, poison**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +10 contre Vigueur ; 1d4 + 5 dégâts de poison. *Effet :* chaque démon pris dans la décharge regagne 1d4 + 5 points de vie.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun

For 15 (+5)	**Dex** 19 (+7)	**Sag** 11 (+3)
Con 15 (+5)	**Int** 11 (+3)	**Cha** 17 (+6)

STEVE ELLIS

(De gauche à droite) éviscérateur abyssal et démon suinte-sang

Tactique du démon suinte-sang

Le démon suinte-sang se téléporte près d'autres démons afin que son aura les affecte. Il utilise *décharge empoisonnée* ou son attaque de griffes contre ses ennemis, mais laisse ses alliés infliger le plus gros des dégâts pendant qu'il les soigne.

Connaissance des démons suinte-sang

Arcanes DD 14 : les démons suinte-sang aiment affaiblir leurs adversaires avant de les affronter, en souillant par exemple leurs sources de nourriture.

Rencontres de groupe

Les démons suinte-sang préfèrent s'associer à d'autres démons, notamment ceux qui aiment se jeter sur leurs ennemis.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)

- 2 barlguras (brutes de niveau 8, cf. *BF* 56)
- 1 démon suinte-sang (franc-tireur de niveau 7)
- 2 évistros (brutes de niveau 6, cf. *BF* 57)

Dretch

Les nauséabonds dretchs préfèrent attaquer en nombre pour submerger leurs adversaires et ne leur laisser aucune chance d'en réchapper.

Dretch	**Brute niveau 2**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille P	125 px

Initiative +3 **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir

Miasmes écœurants aura 1 ; tout ennemi pris dans l'aura subit 1 dégât quand il entreprend une action simple ou une action de mouvement. Les effets de plusieurs auras de *miasmes écœurants* se cumulent, jusqu'à un maximum de 5 dégâts.

Pv 44 ; **péril** 22 ; cf. aussi *vile mort*

CA 14 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 13, **Volonté** 11

Résistances variable 10 (1/rencontre)

VD 5

⊕ **Griffes sauvages** (simple ; à volonté)
+5 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts.

† **Frénésie de griffes** (libre, quand le dretch est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le dretch attaque une ou deux créatures avec *griffes sauvages*.

✧ **Vile mort** (quand le dretch tombe à 0 point de vie) ✦ **périmètre, poison**
Explosion de proximité 1 ; l'explosion crée un périmètre de poison centré sur le dretch qui dure jusqu'à ce qui devrait être le début de son tour de jeu suivant. Tout non-démon qui entre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de poison.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal

For 17 (+4)	**Dex** 14 (+3)	**Sag** 11 (+1)
Con 14 (+3)	**Int** 5 (-2)	**Cha** 7 (-1)

Tactique du dretch

Les dretchs attaquent en groupe pour combiner leurs auras de *miasmes écœurants*. Bien qu'ils ne soient pas en mesure d'élaborer quelque autre tactique, ils obéiront aux ordres d'un éventuel meneur.

Connaissance des dretchs

Arcanes DD 10 : stupides et querelleurs, il est possible de convaincre les dretchs de s'entre-tuer quand aucun meneur n'est présent.

FRANZ VOHWINKEL

Rencontres de groupe

Les démons puissants et intelligents envoient souvent une vague de dretchs pour lancer une attaque, pour voir ce dont leur ennemi est capable mais aussi pour le simple plaisir d'observer ces ridicules démons aller à la boucherie.

Rencontre de niveau 7 (1 700 px)

- 2 démons ripailleurs (francs-tireurs de niveau 5)
- 1 démon suinte-sang (franc-tireur de niveau 7)
- 8 dretchs (brutes de niveau 2)

Éviscérateur abyssal

Les éviscérateurs abyssaux se jettent sur leurs ennemis et leur arrachent les tripes dans leur folie meurtrière.

Éviscérateur abyssal	**Brute niveau 14**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M	1 000 px

Initiative +10 **Sens** Perception +9

Pv 173 ; **péril** 86

CA 26 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 25, **Volonté** 24

Résistances variable 15 (2/rencontre)

VD 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts.

† **Étreinte** (simple ; à volonté)
+15 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible est étreinte.

† **Serres d'éviscération** (mineure 1/round, 3/round quand le démon est en péril ; à volonté)
Vise une créature étreinte par l'éviscérateur abyssal ; pas de jet d'attaque ; 6 dégâts.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal

Compétences Athlétisme +18

For 23 (+13)	**Dex** 17 (+10)	**Sag** 15 (+9)
Con 23 (+13)	**Int** 7 (+5)	**Cha** 11 (+7)

Connaissance des éviscérateurs abyssaux

Arcanes DD 18 : dotés d'une intelligence réduite, les éviscérateurs abyssaux finissent souvent sous le contrôle de puissants individus maléfiques qui en font des gardiens et gros bras.

Rencontres de groupe

Les autres démons savent qu'un éviscérateur indiscipliné constitue malgré tout une arme redoutable.

Rencontre de niveau 13 (4 900 px)

- 1 démon de la spirale runique voltaïque (artilleur de niveau 12)
- 3 éviscérateurs abyssaux (brutes de niveau 14)
- 1 immolith (contrôleur de niveau 15, cf. *BF* 59)

Fiélon pourrissant abyssal

Les fiélons pourrissants abyssaux sont des démons axés sur le désespoir et la folie, des âmes noires qui se vêtent de peaux de démons et de diables.

Fiélon pourrissant abyssal	**Contrôleur niveau 26**
Humanoïde élémentaire (démon, mort-vivant) de taille G	9 000 px
Initiative +20	**Sens** Perception +20 ; vision lucide 20
Champs abyssaux aura 5 ; les ennemis pris dans l'aura ne peuvent se téléporter.	
Pv 245 ; **péril** 122	
CA 40 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 36, **Volonté** 40	
Immunités terreur ; **Résistances** feu 20, nécrotique 10, variable 20 (3/rencontre)	
VD 6, vol 6 (stationnaire)	
⊕ **Tranche-crâne** (simple ; à volonté) ✦ **psychique** Allonge 2 ; +28 contre Réflexes ; 3d8 + 8 dégâts psychiques, ou 2d8 + 8 dégâts psychiques contre une cible en péril.	
⊸ **Abcès invoqué** (simple ; à volonté) ✦ **psychique** Distance 10 ; +29 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts psychiques, et si la cible se déplace de plus de 2 cases à son tour de jeu, elle subit 2d8 dégâts supplémentaires (sauvegarde annule). Si le fiélon pourrissant abyssal est en péril, la cible subit les dégâts si elle se déplace d'au moins 1 case.	
✲ **Désespoir fluctuant** (simple ; rencontre) ✦ **périmètre, psychique** Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; l'explosion crée un périmètre de miasmes noirs qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fiélon pourrissant abyssal. Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans le périmètre subit 10 dégâts psychiques et confère un avantage de combat au fiélon pourrissant jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. *Maintien (mineure)* : le périmètre persiste, et le fiélon pourrissant peut le déplacer de 5 cases.	
Alignement chaotique mauvais	**Langues** abyssal, commun
For 26 (+21) **Dex** 25 (+20)	**Sag** 25 (+20)
Con 29 (+22) **Int** 20 (+18)	**Cha** 32 (+24)

Tactique du fiélon pourrissant abyssal

Le fiélon pourrissant abyssal utilise *désespoir fluctuant*, déplaçant le périmètre sur le champ de bataille pour affecter un maximum d'ennemis. Il utilise son aura et *abcès invoqué* sur les créatures prises dans le périmètre de *désespoir fluctuant* pour ralentir leur fuite. Le monstre aime faire souffrir un maximum de cibles et préfère donc attaquer les adversaires indemnes plutôt que ceux qui sont blessés ou en péril.

Connaissance des fiélons pourrissants abyssaux

Arcanes DD 26 : les fiélons pourrissants abyssaux sont des mort-vivants démoniaques recouverts de peau de démon ou de diable. Leur esprit prend souvent la forme d'une âme démoniaque, mais il peut être issu de n'importe quelle créature mauvaise.

Arcanes DD 31 : Orcus enchaîne des fiélons pourrissants abyssaux dans différentes pièces de Maleruine, faisant d'eux des gardiens contre les intrus qui se téléportent.

Rencontres de groupe

Les fiélons pourrissants abyssaux apprécient les alliés démoniaques suffisamment manœuvrables pour s'interposer entre eux et les adversaires dangereux.

Rencontre de niveau 24 (31 300 px)

- 1 fiélon pourrissant abyssal (contrôleur de niveau 26)
- 1 glabrezu (brute d'élite de niveau 23, cf. *BF* 57)
- 1 marilith (franc-tireur d'élite de niveau 24, cf. *BF* 60)

RALPH HORSLEY

Kazrith

Les kazriths parcourent les profondeurs enténébrées de lacs, voies d'eau souterraines et autres tunnels inondés.

Kazrith **Chasseur niveau 20**
Créature magique élémentaire (démon, eau) de taille M 2 800 px
Initiative +22 **Sens** Perception +19 ; perception des vibrations 20
Pv 146 ; **péril** 73 ; cf. aussi *suintement acide*
CA 34 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 34, **Volonté** 30
Immunités acide ; **Résistances** variable 20 (2/rencontre)
VD 6, fouissage 6 (tunnelier), nage 8
⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+25 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
⇶ **Repli acide** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **acide**
Explosion de proximité 2 ; +23 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts, et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
Effet : le kazrith fouit à sa VD.
Suintement acide (utilisable uniquement quand le kazrith est en péril) ✦ **acide**
Le kazrith bénéficie d'un +4 en VD de fouissage, et les créatures qui lui sont adjacentes subissent 10 dégâts d'acide au début de son tour de jeu.
Glissant
Le kazrith effectue des jets de sauvegarde contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti au début et à la fin de son tour jeu.
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, originel
Compétences Discrétion +23
For 22 (+16) **Dex** 26 (+18) **Sag** 19 (+14)
Con 20 (+15) **Int** 14 (+12) **Cha** 12 (+11)

Tactique du kazrith

Le kazrith se cache sous terre et use de perception des vibrations pour localiser ses ennemis. Une fois sa cible choisie, il fait surface et passe à l'attaque, utilisant ensuite *repli acide*. Il attend que l'acide fasse son travail puis refait surface pour achever sa proie.

Connaissance des kazriths

Arcanes DD 22 : les démons kazriths sont des prédateurs aquatiques des plans qui élisent domicile dans les lacs, rivières et autres voies navigables, attendant qu'une proie se présente, mais ils sont également capables de fouir. Les pores de leur peau sont suintants d'acide, ce qui les aide à fouir et explique qu'ils laissent une trace d'acide dans leur sillage.

Arcanes DD 25 : les kazriths voyagent entre les étendues d'eau en creusant de vastes réseaux de tunnels qui sont rapidement inondés. Ceux-ci sont généralement tout près de la surface, afin que le démon perçoive sa proie. Bien que la plupart des kazriths vivent dans le Chaos Élémentaire, il leur arrive de tomber sur des passages naturels ouvrant sur le monde.

Rencontres de groupe

Les kazriths apparaissent souvent en compagnie de monstres aquatiques des plus sinistres.

Rencontre de niveau 18 (10 200 px)
✦ 1 fouetteur aboleth (brute de niveau 17, cf. *BF* 8)
✦ 2 kazriths (chasseurs de niveau 20)
✦ 1 mage visqueux aboleth (artilleur de niveau 17, cf. *BF* 8)
✦ 4 serviteurs aboleths (sbires de niveau 16, cf. *BF* 9)

Neldrazu

Les neldrazus se cachent dans les ombres, en marge des combats, puis chargent pour isoler leurs ennemis. Dès lors qu'ils font face à une cible seule, ils la lacèrent au moyen de leurs quatre bras pourvus de puissantes pinces.

Neldrazu **Chasseur niveau 8**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G 350 px
Initiative +13 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 71 ; **péril** 35 ; cf. aussi *enlèvement du péril*
CA 22 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 21, **Volonté** 19
Résistances variable 10 (1/rencontre)
VD 8, escalade 6 (pattes d'araignée)
⊕ **Pinces tranchantes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.
⊕ **Enlèvement** (mouvement ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **téléportation**
Allonge 2 ; +11 contre Réflexes ; vise les ennemis uniquement ; le neldrazu téléporte la cible de 10 cases, puis il se téléporte dans un espace adjacent à celle-ci. *Échec* : le neldrazu se téléporte de 10 cases.
⊕ **Pinces écorchantes** (simple ; utilisable quand un seul ennemi se situe dans un rayon de 5 cases du démon ; à volonté)
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 4d6 + 5 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
Enlèvement du péril (libre, quand le démon est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le neldrazu téléporte un ennemi qui lui est adjacent de 5 cases, puis il se téléporte dans un espace adjacent à celui-ci.
Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Compétences Discrétion +14
For 15 (+6) **Dex** 20 (+9) **Sag** 16 (+7)
Con 17 (+7) **Int** 7 (+2) **Cha** 11 (+4)

Tactique du neldrazu

Le neldrazu se met en quête d'un adversaire n'ayant qu'une armure légère et utilise *enlèvement* pour l'attirer parmi ses alliés. Une fois l'ennemi isolé, il le déchiquette au moyen de *pinces écorchantes*. Quand ils attaquent en groupe, les neldrazus se téléportent dans différentes directions de manière à disperser leurs ennemis.

Connaissance des neldrazus

Arcanes DD 14 : bien qu'il soit difficile de les contrôler, les neldrazus font d'excellents agents pour les esclavagistes et kidnappeurs qui ne se soucient guère de savoir si l'on endommage leurs biens.

Rencontres de groupe

Les neldrazus apparaissent généralement en compagnie de démons, mais ils saisissent toute occasion qui s'offre à eux de semer le désordre. Ils préfèrent les endroits où ils sont en mesure d'isoler leurs victimes, comme les corniches, les pentes abruptes et les fosses.

Rencontre de niveau 7 (1 650 px)
✦ 2 barlguras (brutes de niveau 8, cf. *BF* 56)
✦ 1 hérétique tieffelin (artilleur de niveau 6, cf. *BF* 254)
✦ 2 neldrazus (chasseurs de niveau 8)

(De gauche à droite) neldrazu, démon à aiguilles et nycadémon

Nycadémon

Recouverts de muscles saillants et d'épais tendons, les nycadémons sont des terreurs ailées qui planent au-dessus des paysages carbonisés des Abysses, en quête de proies. Ces prédateurs s'en prennent aux créatures terrestres par simple plaisir, emportant leurs malheureuses victimes dans les airs avant de les laisser tomber.

Nycadémon	**Franc-tireur niveau 22**
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G	4 150 px

Initiative +21 **Sens** Perception +17
Pv 210 ; **péril** 105
CA 35 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 35, **Volonté** 32
Résistances variable 20 (2/rencontre)
VD 6, vol 6 (stationnaire)

⊕ **Hache inique** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts (critique 3d8 + 21), et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

⸸ **Fers iniques** (simple ; à volonté)
Le nycadémon effectue deux attaques de *hache inique*.

⸸ **Happement** (simple ; à volonté)
Le nycadémon vole de 6 cases avant ou après l'attaque. Allonge 2 ; +25 contre Vigueur ; la cible est étreinte.

Volant redoutable
Quand un nycadémon déplace une cible étreinte, il n'a pas à effectuer d'attaque de Force. Quand il est en péril, le nycadémon peut voler à sa VD et non à la moitié de sa VD s'il déplace une cible étreinte.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Intimidation +21

For 25 (+18)	**Dex** 26 (+19)	**Sag** 13 (+12)
Con 26 (+19)	**Int** 8 (+10)	**Cha** 21 (+16)

Équipement 2 grandes haches

Tactique du nycadémon

Le nycadémon agrippe une cible et prend de l'altitude, l'attaquant avec *fers iniques* si elle se rebiffe. Si la créature se montre particulièrement dangereuse, le démon la laisse tomber et retourne sur le champ de bataille pour attraper une nouvelle proie.

Connaissance des nycadémons

Arcanes DD 24 : les nycadémons sont surnommés les « démons du ciel » car ils ont tendance à piquer pour s'emparer de proies avant de reprendre de l'altitude et de les lâcher dans le vide.

Arcanes DD 29 : les nycadémons font grand cas de leur supériorité physique sur leurs adversaires. Cette assurance est utile quand ils sont confrontés à des ennemis qui ne montrent pas de signes de puissance, mais ils se montrent beaucoup plus hésitants face à des adversaires démontrant une grande force.

Rencontres de groupe

Les nycadémons ont une mentalité de mercenaires et sont prêts à travailler avec n'importe qui à court terme, mais leur complexe de supériorité agace rapidement leurs alliés.

Rencontre de niveau 21 (17 250 px)

- 1 goristro (brute d'élite de niveau 19, cf. *BF* 58)
- 3 nycadémons (francs-tireurs de niveau 22)

FRANZ VOHWINKEL

Yochlol

Les yochlols sont les serviteurs de Lolth ; les drows et bien d'autres créatures les craignent car ce sont les espions de la Reine Araignée. Ces horribles fiélons mêlent la subtile cruauté des drows à la sauvagerie de démons.

Tentateur yochlol **Contrôleur niveau 17**
Humanoïde élémentaire (démon, métamorphe) de taille M 1 600 px

Initiative +14 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
Pv 158 ; **péril** 79
CA 31 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 30
Résistances poison 10
VD 6, escalade 8 (pattes d'araignée)

Pouvoirs de la forme de démon
Le tentateur yochlol a les pouvoirs suivants sous forme de démon.

⊕ **Tentacule** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 1d4 + 4 dégâts.

⊕ **Déluge amorphe** (simple ; à volonté)
Le tentateur amorphe effectue quatre attaques de tentacule. Une cible touchée par plusieurs d'entre eux subit un -4 en Volonté (sauvegarde annule).

✧ **Toile aliénante** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚀ quand le démon est en péril) ✦ **psychique**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +21 contre Réflexes ; la cible est immobilisée et subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Forme de drow (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Le tentateur yochlol peut modifier sa forme physique pour prendre l'apparence d'une femme drow unique.

Pouvoirs de la forme de drow
Le tentateur yochlol a les pouvoirs suivants sous forme de drow.

⊕ **Contact de l'araignée** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+21 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⊗ **Carreau de venin** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Distance 10 ; +21 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts, puis la cible est ralentie et subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).

✈ **Air séducteur** (mineure 1/round ; se recharge quand la cible se sauvegarde) ✦ **charme, fiable**
Distance 10 ; +23 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est étourdie (sauvegarde annule). *Deuxième jet de sauvegarde raté :* la cible est dominée (sauvegarde annule).

Forme de démon (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Le tentateur yochlol peut modifier sa forme physique pour reprendre son apparence de démon.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun, elfique
Compétences Bluff +20, Discrétion +19, Intimidation +20, Religion +17

For 18 (+12)	**Dex** 23 (+14)	**Sag** 21 (+13)
Con 14 (+10)	**Int** 19 (+12)	**Cha** 24 (+15)

Tactique du yochlol

S'il débute généralement le combat sous forme de drow, le yochlol change d'apparence en pleine bataille, utilisant *carreau de venin* et *contact de l'araignée* pour affaiblir ses ennemis. Quand il est malmené au corps à corps, il reprend sa véritable forme et libère *déluge amorphe*. Si cela réduit la Volonté d'un adversaire, il retrouve sa forme de drow et utilise *air séducteur*.

CHIPPY

Connaissance des yochlols

Arcanes DD 13 : les yochlols comptent parmi les serviteurs préférés de Lolth et la Reine Araignée les envoie au côté des prêtres qui ont gagné ses faveurs.

Arcanes DD 20 : le yochlol peut adopter deux apparences. Sous sa véritable forme, c'est une étrange créature, proche de la vase, qui évoque un tas d'ordures accompagné de plusieurs tentacules et d'un œil rouge très menaçant. Sous son autre forme, il a tout l'air d'une drow très séduisante.

Arcanes DD 25 : les yochlols s'infiltrent si facilement dans la société drow qu'ils y passent parfois des années sans être repérés et obtiennent même des places de prestige.

Rencontres de groupe

Les yochlols œuvrent au sein de la société drow, poussant les serviteurs mortels de Lolth à commettre de terribles actes de cruauté et de malice au nom de la Reine Araignée. On les trouve généralement en compagnie de prêtresses et de templiers de Lolth.

Rencontre de niveau 16 (7 600 px)

- 2 arachnomanciens drows (artilleurs de niveau 13, cf. *BF* 95)
- 1 maître d'armes drows (franc-tireur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 96)
- 1 prêtresse drow (contrôleur de niveau 15, cf. *BF* 96)
- 2 tentateurs yochlols (contrôleurs de niveau 17)

DÉVA

Il y a de cela bien longtemps, des anges bienveillants décidèrent de descendre dans le monde sous la forme de mortels. Aujourd'hui, leur esprit se réincarne perpétuellement sous la forme de dévas mortels, des créatures désireuses d'apporter la lumière dans le monde, du moins quand elles ne sont pas corrompues par des influences matérielles dans le but de s'opposer aux objectifs des leurs.

Chevalier errant déva

Ce chevalier errant parcourt le monde et se fait le champion des causes saintes. Il peut même constituer un allié de poids pour un groupe d'aventuriers. Toutefois, ce champion sacré est un adversaire redoutable quand les mobiles du groupe ne sont pas aussi purs qu'ils y paraissaient de prime abord.

Chevalier errant déva — **Soldat (meneur) niveau 11**
Humanoïde immortel de taille M — 600 px

Initiative +7 — **Sens** Perception +8
Pv 111 ; **péril** 55
CA 27 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 22, **Volonté** 22 (+1 à toutes les défenses contre les ennemis en péril)
Résistances nécrotique 10, radiant 10
VD 5

⊕ **Épée large** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+18 contre CA ; 2d10 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du chevalier errant déva.

† **Châtiment de jouvence** (simple ; se recharge après avoir touché avec une attaque d'épée large) ✦ **arme, guérison**
+18 contre CA ; 2d10 + 2 dégâts, et le chevalier errant déva regagne des points de vie égaux à la moitié des dégâts infligés.

⇶ **Cri du martyr** (simple ; recharge ⚅) ✦ **focaliseur, psychique**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +16 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, et la cible est marquée (sauvegarde annule).

Radiance intérieure ✦ **radiant**
Toute attaque que porte un chevalier errant déva peut en fait infliger des dégâts radiants. Par ailleurs, le chevalier errant peut accepter un -2 à un jet d'attaque et infliger 4 dégâts radiants supplémentaires sur celle-ci.

Transfert de santé (mineure ; rencontre) ✦ **guérison**
Le chevalier errant déva subit jusqu'à 25 dégâts, et un allié situé dans un rayon de 10 cases regagne autant de points de vie. Le chevalier errant peut ensuite transférer un état préjudiciable de l'allié à lui-même.

Mémoire d'un millier de vies (libre, quand le chevalier errant déva effectue un jet d'attaque, un test de compétence ou un test de caractéristique et que le résultat ne lui convient pas ; rencontre)
Le chevalier errant ajoute 1d6 au résultat du jet en question.

Alignement bon — **Langues** commun
Compétences Histoire +16, Intuition +14, Religion +16

For 21 (+10)	**Dex** 10 (+5)	**Sag** 16 (+8)
Con 15 (+7)	**Int** 18 (+9)	**Cha** 18 (+9)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée large, symbole sacré

Fanatique déva

Les fanatiques dévas brandissent non seulement leurs armes mais également leurs croyances lorsqu'ils combattent le mal.

Fanatique déva — **Franc-tireur niveau 14**
Humanoïde immortel de taille M — 1 000 px

Initiative +15 — **Sens** Perception +15
Pv 135 ; **péril** 67
CA 28 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 27, **Volonté** 25 (+1 à toutes les défenses contre les ennemis en péril)
Résistances nécrotique 10, radiant 10
VD 6

⊕ **Cimeterre à deux mains** (simple ; à volonté) ✦ **arme, radiant**
+19 contre CA ; 4d4 + 5 dégâts (critique 8d4 + 21) plus 1d6 dégâts radiants.

† **Voie de la vertu** (simple ; rencontre)
Le fanatique déva se décale à la moitié de sa VD et effectue une attaque de cimeterre à deux mains contre tout ennemi situé à portée d'allonge lors de ce déplacement.

Âme éblouissante (mineure ; recharge ⚁ ⚂ ⚅)
Le fanatique déva dispose d'un camouflage jusqu'au début de son tour de jeu suivant, et toute autre case située dans un rayon de 6 cases est vivement éclairée. Toute case située dans un rayon de 12 cases est faiblement éclairée.

Vengeance radiante (libre, quand un ennemi touche le déva au tour de jeu de celui-ci ; à volonté) ✦ **radiant**
L'ennemi en question subit la moitié des dégâts de l'attaque sous forme de dégâts radiants.

Mémoire d'un millier de vies (libre, quand le fanatique déva effectue un jet d'attaque, un test de compétence ou un test de caractéristique et que le résultat ne lui convient pas ; rencontre)
Le fanatique ajoute 1d6 au résultat du jet en question.

Escarmouche ✦ **radiant**
Si le fanatique déva termine son déplacement à au moins 4 cases de sa case de départ, ses attaques infligent 1d6 dégâts radiants supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné — **Langues** commun
Compétences Acrobaties +18, Discrétion +18, Religion +16

For 20 (+12)	**Dex** 22 (+13)	**Sag** 16 (+10)
Con 15 (+9)	**Int** 14 (+9)	**Cha** 20 (+12)

Équipement armure de cuir, cimeterre à deux mains

Étoile déchue déva

L'étoile déchue déva manipule le champ de bataille et redessine le destin afin qu'il colle à ses plans corrompus.

Étoile déchue déva — **Artilleur niveau 26**
Humanoïde immortel de taille M — 9 000 px

Initiative +15 — **Sens** Perception +19
Pv 188 ; **péril** 94 ; cf. aussi *vile renaissance*
CA 38 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 37, **Volonté** 38 (+1 à toutes les défenses contre les ennemis en péril)
Résistances nécrotique 15, radiant 15
VD 6, vol 8 (maladroit)

⊕ **Sceptre de réprimande** (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, psychique, radiant**
+31 contre Volonté ; 2d8 + 8 dégâts psychiques et radiants, et l'étoile déchue déva effectue une attaque secondaire contre la cible. *Attaque secondaire* : +31 contre Vigueur ; l'étoile déchue déva dispose d'un camouflage total contre la cible (sauvegarde annule).

(De gauche à droite) fanatique déva, chevalier errant déva et étoile déchue déva

Permutation fatidique (interruption immédiate, quand un ennemi attaque l'étoile déchue déva ; rencontre) ✦ **téléportation**
Distance 10 ; +31 contre Volonté ; le déva et la cible échangent leurs positions. L'attaque de l'ennemi en question inflige des demi-dégâts au déva et des demi-dégâts à la cible.

Rayon d'oubli (simple ; à volonté) ✦ **charme, psychique**
Distance 20 ; +31 contre Réflexes ; 3d6 + 8 dégâts psychiques, et la cible ne peut utiliser que des attaques de base et des pouvoirs à volonté à son tour de jeu suivant.

Fléau de l'âme (simple ; se recharge quand le déva est en péril pour la première fois) ✦ **nécrotique, radiant**
Explosion de zone 2 à 15 cases ou moins ; vise les ennemis ; +31 contre Volonté ; 1d6 + 8 dégâts radiants, et la cible subit 15 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Manipulation du destin (libre ; se recharge quand le déva est en péril pour la première fois)
L'étoile déchue déva ajoute ou soustrait 1d8 d'un jet d'attaque, test de caractéristique ou jet de sauvegarde effectué par ses soins ou par une créature située dans un rayon de 10 cases.

Vile renaissance (quand des dégâts non nécrotiques font tomber le déva à 0 point de vie) ✦ **guérison**
L'étoile déchue déva ne meurt pas et reste à 0 point de vie jusqu'au début de son tour de jeu suivant, puis elle regagne 25 points de vie, perd sa résistance aux dégâts radiants et gagne le mot-clé mort-vivant. Ce pouvoir se recharge et ce sont les dégâts non radiants qui deviennent le type de dégâts déclencheur.

Alignement mauvais **Langues** commun, universel
Compétences Arcanes +26, Histoire +28, Intuition +19, Religion +28

For 14 (+15)	**Dex** 15 (+15)	**Sag** 12 (+14)
Con 26 (+21)	**Int** 26 (+21)	**Cha** 29 (+22)

Équipement robe, sceptre

Connaissance des dévas

Religion DD 16 : le déva passe spontanément de l'état d'âme immatérielle à celui de corps et s'éveille en adulte en pleine possession de ses moyens, prêt à défendre le monde contre le mal. Étroitement liés au destin, les dévas jouent des rôles de héros, de meneurs ou de félons.

Religion DD 21 : le cycle de vie du déva est assez proche de celui du rakshasa (cf. *BF* 218), un esprit qui se réincarne sans cesse sous forme mortelle. Quand un déva cède à l'attrait de l'iniquité et devient une étoile déchue, son âme est irrémédiablement corrompue. S'il meurt dans cet état, il est réanimé sous la forme d'un mort-vivant. S'il est enfin terrassé au moyen de dégâts radiants, il emporte son mal dans l'au-delà et devient un rakshasa ; un destin que même les dévas mauvais arborent.

Rencontres de groupe

Les fanatiques et les chevaliers errants apparaissent le plus souvent à la tête ou au côté de créatures engagées dans une cause louable. Toutefois, les dévas mauvais nouent des alliances avec les pires des créatures.

Rencontre de niveau 27 (58 000 px)

- 2 chantres des bûchers éfrits (contrôleurs de niveau 25, cf. *BF* 63)
- 2 étoiles déchues dévas (artilleurs de niveau 26)
- 2 karadjins éfrits (soldats de niveau 28, cf. *BF* 63)

STEVE PRESCOTT

Les diables se sont rebellés contre les dieux et ont été bannis vers les Neuf Enfers, où ils semblent condamnés à intriguer et à se chamailler pour l'éternité. Vils et retors, ils ne reculent devant aucune machination.

Armure animus infernale

Grâce à un rituel maléfique, un diable peut investir une armure de l'âme d'un mortel. L'esprit torturé offre alors un soutien militaire à ses suzerains diaboliques. Une fois sa forme physique détruite, l'âme est libérée et dévorée par le diable le plus proche.

Bien qu'elle ne parle pas, l'armure animus infernale comprend le commun et l'universel.

Armure animus infernale — **Soldat sbire niveau 3**
Animé immortel (diable, mort-vivant) de taille M — 38 px

Initiative +5 — **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir
Soif sanguinaire aura 2 ; tout diable non sbire pris dans l'aura bénéficie d'un +1 aux jets de dégâts. Plusieurs auras de ce type confèrent un bonus cumulatif.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; cf. aussi *transfert d'essence*.
CA 19 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 15, **Volonté** 14
Résistances feu 5
VD 6
(+) **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+8 contre CA ; 5 dégâts.
Transfert d'essence (quand l'armure animus infernale tombe à 0 point de vie) ✦ **guérison**
Le diable non sbire le plus proche situé dans un rayon de 5 cases regagne 15 points de vie.
Alignement mauvais — **Langues** –
For 19 (+5) — **Dex** 14 (+3) — **Sag** 10 (+1)
Con 15 (+3) — **Int** 8 (+0) — **Cha** 11 (+1)
Équipement bouclier lourd, épée courte

Tactique de l'armure animus infernale

Les armures animus infernales se jettent dans la mêlée, prenant si possible leurs adversaires en tenaille et se déplaçant de manière à garder de puissants diables dans leur aura.

Connaissance des armures animus infernales

Religion DD 10 : les armures animus infernales sont les âmes de mortels liées à des armures qui font en quelque sorte office de caches d'énergie vitale pour des diables.

Religion DD 15 : quand elle meurt, l'armure animus infernale soigne un diable proche, si bien qu'il vaut mieux s'en prendre à elle d'abord, puis aux autres diables.

Rencontres de groupe

Les armures animus infernales sont très efficaces quand elles se massent au côté de puissants diables.

Rencontre de niveau 5 (1 054 px)
- ✦ 8 armures animus infernales (soldats sbires de niveau 3)
- ✦ 2 diables à piquants (francs-tireurs de niveau 6, cf. *BF* 68)
- ✦ 1 hérétique tieffelin (artilleur de niveau 6, cf. *BF* 254)

Diable assassin

Le meurtre occupe une place de premier plan dans les manigances des diables. Et rien de mieux en la matière que le diable assassin, bien sûr ! Protégé par une chape d'ombres, cet immortel est un tueur invétéré.

Diable assassin — **Chasseur niveau 24**
Humanoïde immortel (diable) de taille M — 6 050 px

Initiative +25 — **Sens** Perception +23 ; vision dans le noir
Pv 167 ; **péril** 83
CA 38 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 38, **Volonté** 36
Résistances feu 25
VD 12
(+) **Épée d'ombre** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+27 contre Vigueur ; 3d6 + 5 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
✲ **Filet d'ombres** (simple ; se recharge quand le diable utilise *manteau d'ombre*) ✦ **nécrotique**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +26 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée, affaiblie et subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule tous). Quand une cible est affectée par *filet d'ombres*, le diable assassin ne peut pas utiliser le pouvoir *manteau d'ombre*.
Ombres dangereuses
L'attaque d'*épée d'ombre* du diable assassin inflige 4d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible qui lui confère un avantage de combat.
Manteau d'ombre (simple ; se recharge quand aucune créature n'est affectée par *filet d'ombres*) ✦**illusion**
Le diable assassin est invisible jusqu'à ce qu'il touche ou rate avec une attaque.
Alignement mauvais — **Langues** commun, universel
Compétences Discrétion +27
For 21 (+17) — **Dex** 28 (+21) — **Sag** 25 (+19)
Con 17 (+15) — **Int** 17 (+15) — **Cha** 13 (+13)
Équipement armure de cuir, épée

Tactique du diable assassin

Le diable assassin utilise *filet d'ombres* sur un maximum d'ennemis, puis il attaque avec *épée d'ombre* et *ombres dangereuses*. Lorsqu'un nombre trop important d'adversaires le menace, il utilise *manteau d'ombre* pour se cacher et se positionner de manière à porter une nouvelle attaque de *filet d'ombres*.

Connaissance du diable assassin

Religion DD 24 : s'ils jouent rarement le rôle de cerveaux, les diables assassins obéissent aux ordres maléfiques d'autrui et tirent une grande fierté de leur occupation préférée.

Religion DD 29 : de nombreux diables assassins rendent directement des comptes à Asmodée et lui révèlent discrètement les secrets de leurs employeurs. Les

(De gauche à droite) armure animus infernale, érinye et diable d'assaut

CHRIS SEAMAN

diables qui découvrent la perfidie réagissent rarement au moyen d'attaques ou d'accusations, et tentent simplement de disposer du traître ou de le manipuler pour qu'il dévoile de faux renseignements à Asmodée.

Rencontres de groupe

Les diables assassins préfèrent travailler seuls pour éviter d'avoir d'autres diables dans les pattes. Mais quand ils ont affaire à un adversaire coriace, ils font appel à des diables guerroyeurs et autres combattants de corps à corps pour distraire l'ennemi pendant qu'ils manœuvrent dans le but de l'achever.

Rencontre de niveau 22 (23 200 px)

- ✦ 2 diables assassins (chasseurs de niveau 24)
- ✦ 2 diables guerroyeurs (brutes de niveau 22, cf. *BF* 69)
- ✦ 1 diaboliste humain (artilleur de niveau 20)

Diable d'assaut

Les diables d'assaut frappent les rangs ennemis tels des béliers de métal, portant des attaques violentes qui déséquilibrent leurs ennemis.

Diable d'assaut	**Soldat niveau 16**
Humanoïde immortel (diable) de taille G	1 400 px

Initiative +15 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 155 ; **péril** 77
CA 33 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 26 ; cf. aussi *bouclier d'Asmodée*
VD 6, vol 8

(+) Épée et bouclier (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +23 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et le diable d'assaut effectue une attaque secondaire. *Attaque secondaire* : allonge 2 ; +20 contre Vigueur ; la cible est poussée de 2 cases et hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable d'assaut.

↓ Attaque d'assaut (simple ; se recharge quand le diable a ses points de vie maximums)
Le diable effectue trois attaques d'*épée et bouclier*, chacune visant une cible différente.

Bouclier d'Asmodée
Quand le diable d'assaut n'est pas en péril, il bénéficie d'un +2 à toutes ses défenses contre les pouvoirs d'attaque divins. Quand il est en péril, il subit un -2 à toutes ses défenses contre les pouvoirs d'attaque divins.

Alignement mauvais **Langues** commun, universel

For 22 (+14)	**Dex** 20 (+13)	**Sag** 13 (+9)
Con 19 (+12)	**Int** 10 (+8)	**Cha** 20 (+13)

Équipement harnois, bouclier lourd, épée longue

Tactique du diable d'assaut

Ce diable débute le combat avec *attaque d'assaut*, utilisant son épée et son bouclier dès qu'il en a l'occasion pour hébéter et pousser ses ennemis. Par la suite, s'il dispose de troupes susceptibles de le couvrir et que le combat semble mal engagé, il n'est pas exclu qu'il batte en retraite. Il se repose alors, regroupe ses unités et lance un nouvel assaut éclair.

Connaissance des diables d'assaut

Religion DD 20 : les diables d'assaut sont en première ligne des armées diaboliques. Ils brisent les

charges et formations ennemies, et sont capables de massacrer un grand nombre d'adversaires à eux seuls.

Religion DD 25 : il est vital de blesser les diables d'assaut au plus vite. En effet, ils constituent de terrifiants adversaires lorsqu'ils sont en pleine forme.

Rencontres de groupe

Les diables d'assaut œuvrent au côté de tous ceux qui leur promettent d'incessantes batailles et imposent une discipline de fer.

Rencontre de niveau 16 (7 000 px)

- 3 diables d'assaut (soldats de niveau 16)
- 1 diable d'infortune (artilleur de niveau 15)
- 1 diable osseux (contrôleur de niveau 17, cf. *BF* 71)

Diable d'infortune

Les diables d'infortune rassemblent des âmes pour les Neuf Enfers en alléchant les mortels. Ils les poussent à prendre des risques inconsidérés ; risques qui permettent à ces diables de s'emparer de leur âme.

Diable d'infortune	**Artilleur niveau 15**
Humanoïde immortel (diable) de taille M	1 200 px

Initiative +10 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Pv 115 ; **péril** 57
CA 27 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 28, **Volonté** 27
VD 6, vol 6 (stationnaire)

⊕ **Manœuvre chanceuse** (simple ; à volonté) ✦ **psychique, téléportation**
+18 contre Volonté ; 1d8 + 7 dégâts psychiques, et le diable d'infortune se téléporte de 4 cases.

Rayon de distorsion (simple ; recharge ⚁ ⚀)
Distance 20 ; +18 contre Réflexes ; 4d8 + 7 dégâts. La cible peut décider de subir 5 dégâts et de rediriger les dégâts de cette attaque vers l'allié ayant le plus de points de vie actuellement. Les dégâts sont relancés et appliqués à cet allié.

Les jeux sont faits (interruption immédiate, quand le diable est touché par une attaque de corps à corps ou à distance ; rencontre)
L'attaque en question vise une créature située dans un rayon de 5 cases choisie par le diable d'infortune.

Alignement mauvais **Langues** commun, universel
Compétences Bluff +20, Diplomatie +20, Intimidation +20, Intuition +22

For 14 (+9)	**Dex** 17 (+10)	**Sag** 20 (+12)
Con 19 (+11)	**Int** 23 (+13)	**Cha** 16 (+10)

Tactique du diable d'infortune

Le diable d'infortune laisse ses alliés entamer le combat puis se rend jusqu'à l'endroit le plus sûr situé à portée et attaque avec *rayon de distorsion*. Il garde *les jeux sont faits* pour une attaque ou situation périlleuse, notamment s'il est victime d'un coup critique.

Connaissance des diables d'infortune

Religion DD 18 : les diables d'infortune poussent leur prochain à prendre des risques inconsidérés en se nourrissant de leurs désirs les plus profonds. Ils encouragent les habitudes créant une dépendance et font de la passion une véritable folie.

Religion DD 23 : le diable d'infortune use de sa langue de miel pour pousser son prochain à prendre de mauvaises décisions. Si son apparence a des chances d'effrayer une cible potentielle, il recourt au service d'intermédiaires ou de magie pour prendre la forme d'un ami de confiance.

Rencontres de groupe

Les diables d'infortune ont tendance à rejoindre des légions de diables en maraude dans l'espoir de faire basculer les probabilités en faveur des Enfers.

Rencontre de niveau 13 (4 750 px)

- 2 diables d'infortune (artilleurs de niveau 15)
- 2 érinyes (soldats de niveau 13)
- 5 prétoriens diables légionnaires (sbires de niveau 11, cf. *BF* 70)

Diable fersang

Ces mastodontes ambulants parcourent les enfers et les charniers infernaux du monde, enveloppant leurs adversaires mourants de chaînes à pointes incrustées de sang avant d'en faire leurs marionnettes.

Diable fersang	**Brute d'élite niveau 12**
Humanoïde immortel (diable) de taille G	1 400 px

Initiative +10 **Sens** Perception +8
Chaînes constrictrices aura 3 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura doit réussir un test d'Athlétisme ou un test d'Acrobaties DD 21 pour en sortir. En cas d'échec, il ne peut tenter de la quitter avant le début de son tour de jeu suivant.
Pv 298 ; **péril** 149
CA 24 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 21, **Volonté** 21
Résistances feu 10
Jets de sauvegarde +2
VD 5
Points d'action 1

⊕ **Coup fersang** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; +15 contre CA ; 2d12 + 4 dégâts.

↓ **Fléau fersang** (simple ; recharge ⚀)
Le diable fersang effectue une attaque de *coup fersang* contre chaque ennemi situé à portée d'allonge.

↓ **Emprise fersang** (simple ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **charme**
Allonge 3 ; +15 contre Vigueur ; 3d6 + 5 dégâts, et la cible est dominée (sauvegarde annule). L'état préjudiciable dominé prend fin si la cible se situe au début de son tour de jeu à plus de 3 cases du diable fersang.

Alignement mauvais **Langues** universel

For 22 (+12)	**Dex** 19 (+10)	**Sag** 15 (+8)
Con 19 (+10)	**Int** 15 (+8)	**Cha** 13 (+7)

Tactique du diable fersang

Les diables fersang effectuent des attaques d'*emprise fersang* contre les cibles qui leur paraissent les plus coriaces tout en concentrant leurs autres attaques sur les ennemis qui ont tout l'air de contrôleurs ou de meneurs.

(De gauche à droite) diable d'infortune, diable flétrissant, diable fersang et diable assassin

Connaissance des diables fersang

Religion DD 16 : plus imposants et plus puissants que les diables à chaînes, les diables fersang recourent à leurs chaînes pour prendre le contrôle de leurs adversaires.

Religion DD 21 : si les diables à chaînes sont les geôliers des enfers, les diables fersang ressemblent davantage à des chasseurs de primes.

Rencontres de groupe

Plus que les autres diables, les diables fersang s'associent bien souvent aux morts-vivants.

Rencontre de niveau 12 (3 800 px)

- 2 diables fersang (brutes d'élite de niveau 12)
- 1 gardien squelette sépulcral (brute de niveau 10, cf. *BF* 249)
- 1 seigneur des crânes (artilleur de niveau 10, cf. *BF* 238)

Diable flétrissant

Les diables flétrissants moissonnent les âmes pour le compte des Neuf Enfers en sapant l'énergie vitale de tous ceux dont ils croisent la route. En tentant les mortels et en se jouant d'eux pour qu'ils sombrent dans l'apathie et la dépression, ils provoquent famines, épidémies et conflits.

Diable flétrissant	**Contrôleur niveau 14**
Humanoïde immortel (diable) de taille M	1 000 px

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

Aura d'épuisement (**charme**) aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura est affaibli.

Pv 138 ; **péril** 69

Résistances feu 15

CA 28 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 26

VD 6

⊕ **Bâton de lassitude** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+19 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

⚹ **Rayon anémiant** (simple ; à volonté) ; ✦ **psychique**
Distance 20 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable flétrissant.

⚹ **Regard d'apathie** (mineure ; recharge ⚁ ⚂) ; ✦ **charme, regard**
Distance 10 ; +17 contre Volonté ; la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** commun, universel

Compétences Bluff +18, Intuition +13

For 11 (+7)	**Dex** 12 (+8)	**Sag** 13 (+8)
Con 18 (+11)	**Int** 20 (+12)	**Cha** 23 (+13)

Équipement bâton

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Tactique du diable flétrissant

Le diable flétrissant utilise *rayon anémiant* contre les adversaires à distance, puis il se rapproche pour les inclure à son aura. Il se place près des combattants ennemis de corps à corps pour les affecter au moyen d'*aura d'épuisement*.

Connaissance des diables flétrissants

Religion DD 18 : les diables flétrissants poussent ceux qui les entourent à ne pas se soucier de leurs proches ou de leurs devoirs. Ils terrassent les individus et groupes en encourageant l'apathie et le manque d'empathie.

Religion DD 23 : si leur apparence naturelle est hideuse, les diables flétrissants ont le chic pour se déguiser et se faire passer pour de simples humanoïdes. Certains usent de magie dans ce sens, mais une grande cape et une pièce sombre peuvent aussi faire des miracles.

Rencontres de groupe

Les diables flétrissants coopèrent avec tous ceux dont les buts sont similaires aux leurs, mais ils n'hésiteront pas à abandonner leurs alliés si la situation tourne au vinaigre.

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- 2 diables barbus (soldats de niveau 13, cf. *BF* 68)
- 1 diable flétrissant (contrôleur de niveau 14)
- 1 œil de lynx maléficié yuan-ti (artilleur de niveau 13, cf. *BF* 269)
- 4 prétoriens diables légionnaires (sbires de niveau 11, cf. *BF* 70)

Rencontre de niveau 15 (6 600 px)

- 3 abominations yuan-tis (soldats de niveau 14, cf. *BF* 270)
- 1 diable flétrissant (contrôleur de niveau 14)
- 1 incantateur maléficié yuan-ti (artilleur de niveau 15, cf. *BF* 269)
- 1 serpent d'ombre (franc-tireur de niveau 16, cf. *BF* 240)

Érinye

Véritables furies de la colère et de la vengeance, les érinyes ne pensent qu'à se battre. Bien qu'elles ne soient pas les plus puissantes guerrières des Neuf Enfers, leur grand talent suffit à galvaniser leurs alliés.

Érinye	**Soldat (meneur) niveau 13**
Humanoïde immortel (diable) de taille M	800 px

Initiative +10 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Bouclier de lames aura 3 ; tout allié pris dans l'aura bénéficie d'un +2 à la CA.
Pv 131 ; **péril** 65 ; cf. aussi *spirale de sang*
CA 29 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 23, **Volonté** 23
VD 5

Coup impérieux (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+20 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases gagne 8 points de vie temporaires.

Lame voltigeuse (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Vise une, deux ou trois créatures ; +18 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.

Spirale de sang (réaction immédiate, quand le diable est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **arme**
Explosion de proximité 1 ; +18 contre Réflexes ; 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre. Si plusieurs ennemis se retrouvent à terre, tout allié situé dans un rayon de 5 cases de l'érinye gagne 10 points de vie temporaires.

Opportuniste dévastateur
L'érinye bénéficie d'un +3 aux jets d'attaque quand elle effectue des attaques d'opportunité, et si une telle attaque touche, elle se décale de 1 case au prix d'une action libre.

Alignement mauvais **Langues** universel
Compétences Diplomatie +15, Endurance +15, Intimidation +15

For 22 (+12)	**Dex** 19 (+10)	**Sag** 16 (+9)
Con 19 (+10)	**Int** 14 (+8)	**Cha** 18 (+10)

Équipement harnois, bouclier léger, épée bâtarde

Tactique de l'érinye

L'érinye débute le combat avec *coup impérieux*. Elle tente ensuite d'engager un maximum d'adversaires avec *lame voltigeuse*. Quand un allié perd ses points de vie temporaires, elle revient à *coup impérieux*. Un groupe d'érinyes préférera se positionner de manière à cerner l'ennemi plutôt qu'à le prendre en tenaille.

Connaissance des érinyes

Religion DD 18 : maîtrisant parfaitement l'épée et le bouclier, les érinyes galvanisent leurs alliés au moyen des carnages qu'elles provoquent. Il arrive que des guerriers mortels vendent leur âme pour s'entraîner au côté de ces diablesses.

Religion DD 23 : les érinyes sont le bras armé de la justice parmi les diables et œuvrent pour le compte de ceux-ci. Ceux qui violent un marché conclu avec les puissances infernales ne s'étonneront pas d'en avoir une véritable armée sur les talons.

Rencontres de groupe

Les groupes que mènent les érinyes incluent bien souvent des diables barbus, des diables à chaînes, des prétoriens diables légionnaires et un large éventail de mortels.

Rencontre de niveau 12 (3 550 px)

- 2 diables à chaînes (francs-tireurs de niveau 11, cf. *BF* 66)
- 3 érinyes (soldats de niveau 13)
- 5 prétoriens diables légionnaires (sbires de niveau 11, cf. *BF* 70)

Créatures fabuleuses, les djinns manipulent le plus éphémère des éléments, l'air, créant des effets qui dépassent de loin la longévité de nombreux empires du monde. Se taillant de gigantesques cités flottantes dans le Chaos Élémentaire, les djinns bâtissent des palais étincelants gorgés de trésors qui dépassent l'imagination.

Alliés avec les originels dans leur lutte contre les dieux, les djinns payèrent très cher leur défaite. Beaucoup sont aujourd'hui encore incarcérés dans des tours, miroirs, lampes et autres reliques modestes, et la poignée qui s'en est affranchie ne dispose plus que d'une fraction de son pouvoir d'antan.

Djinn tonnant

Cet élémentaire brandit un sceptre incrusté de joyaux et fait pleuvoir de véritables coups de tonnerre sur le champ de bataille.

Djinn tonnant	**Artilleur niveau 20**
Humanoïde élémentaire (air) de taille G	2 800 px

Initiative +16 **Sens** Perception +16 ; vision aveugle 10
Pv 146 ; **péril** 73
CA 32 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 32, **Volonté** 32
Immunités maladie, poison ; **Résistances** tonnerre 15
VD 6, vol 8 (stationnaire)
Points d'action cf. *fureur de la tempête*

Sceptre (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 3d8 + 2 dégâts.

Fureur de la tempête (libre, quand un coup critique inflige des dégâts au djinn ; rencontre) ✦ **tonnerre**
Explosion de proximité 2 ; +25 contre Réflexes ; 3d8 + 12 dégâts de tonnerre, et le djinn pousse la cible de 5 cases. *Effet* : le djinn gagne 1 point d'action.

Tonnerre impérieux (simple ; rencontre) ✦ **tonnerre**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +25 contre Réflexes ; 2d8 + 9 dégâts de tonnerre, et la cible subit 10 dégâts de tonnerre continus (sauvegarde annule). *Échec* : la cible subit 10 dégâts de tonnerre continus (sauvegarde annule).

Explosion de tonnerre (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +25 contre Vigueur ; 2d8 + 9 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du djinn tonnant.

Éclipse du zéphyr (mineure ; recharge ⚅) ✦ **téléportation**
Le djinn tonnant se téléporte de 20 cases.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
Compétences Intuition +21

For 26 (+18)	**Dex** 23 (+16)	**Sag** 23 (+16)
Con 20 (+15)	**Int** 21 (+15)	**Cha** 19 (+14)

Équipement sceptre (masse d'armes)

EVA WIDERMANN

Tactique du djinn tonnant

Le djinn tonnant n'aime guère se battre au corps à corps, préférant de loin utiliser *explosion de tonnerre* et *tonnerre impérieux* en se tenant à bonne distance de l'ennemi. S'il est acculé, il effectue une attaque de sceptre, puis utilise *éclipse du zéphyr* pour filer de l'autre côté du champ de bataille.

Djinn lametrombe

Le djinn lametrombe défend d'autres djinns en attirant inexorablement ses ennemis vers son cimeterre meurtrier.

Djinn lametrombe	**Soldat niveau 24**
Humanoïde élémentaire (air) de taille G	6 050 px

Initiative +21 **Sens** Perception +19 ; vision aveugle 10
Pv 222 ; **péril** 111
CA 40 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 36, **Volonté** 36
Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15, tonnerre 15
VD 6, vol 8 (stationnaire)

⊕ **Cimeterre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +31 contre CA ; 3d10 + 3 dégâts (critique 9d10 + 33), et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du djinn lametrombe.

Viens à moi (mineure 1/round ; à volonté)
Distance 5 ; +27 contre Vigueur ; le djinn lametrombe tire la cible de 5 cases.

Vortex tourbillonnant (simple ; recharge ⚅) ✦ **froid, tonnerre**
Distance 5 ; +27 contre Réflexes ; 4d12 + 8 dégâts de froid et de tonnerre, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Tourbillon du derviche (simple ; se recharge quand un coup critique inflige des dégâts au djinn) ✦ **électricité, tonnerre**
Explosion de proximité 2 ; +29 contre CA ; 4d8 + 12 dégâts d'électricité et de tonnerre.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
Compétences Bluff +22, Intuition +24

For 28 (+21)	**Dex** 25 (+19)	**Sag** 25 (+19)
Con 22 (+18)	**Int** 19 (+16)	**Cha** 20 (+17)

Équipement cimeterre

Djinn venteux

Le djinn venteux envoie des flèches de vent contre ses ennemis.

Djinn venteux	**Franc-tireur niveau 22**
Humanoïde élémentaire (air) de taille G	4 150 px

Initiative +21 **Sens** Perception +15 ; vision aveugle 10
Pv 204 ; **péril** 102
CA 36 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 34, **Volonté** 33
Immunités maladie, poison ; **Résistances** tonnerre 15
VD 6, vol 8 (stationnaire)
Points d'action cf. *bourrasque*

⊕ **Entaille tonnante** (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts de tonnerre.

Trait venteux (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +27 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts.

Bourrasque (libre, quand un coup critique inflige des dégâts au djinn ; rencontre) ✦ **tonnerre**
Explosion de proximité 2 ; +25 contre Réflexes ; 4d8 + 8 dégâts de tonnerre, et le djinn pousse la cible de 5 cases. *Effet :* le djinn gagne 1 point d'action.

Zéphyr violent (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **tonnerre**
Distance 30 ; +25 contre Réflexes ; 2d8 + 13 dégâts de tonnerre. *Échec :* le djinn choisit une autre cible située dans un rayon de 10 cases de la première, et refait l'attaque contre la nouvelle. Si la seconde attaque échoue, le pouvoir prend fin.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
Compétences Bluff +23, Intuition +20

For 24 (+18)	**Dex** 27 (+19)	**Sag** 19 (+15)
Con 20 (+16)	**Int** 22 (+17)	**Cha** 24 (+18)

Équipement arc long, 20 flèches

MATIAS TAPIA/FRANZ VOHWINKEL

Tactique du djinn lametrombe

La toute première priorité du djinn lametrombe est la protection des contrôleurs et des artilleurs. Il utilise *viens à moi* à chaque round pour écarter une cible d'un allié et châtie ses adversaires au moyen d'attaques de cimeterre et de *vortex tourbillonnant*.

Seigneur du ciel djinn

Le seigneur du ciel djinn dirige ses alliés au combat et déconcerte ses ennemis grâce à de formidables orages.

Seigneur du ciel djinn **Contrôleur (meneur) niveau 25**
Humanoïde élémentaire (air) de taille G — 7 000 px

Initiative +17 — **Sens** Perception +21 ; vision aveugle 10
Pv 236 ; **péril** 118
CA 39 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 36, **Volonté** 36
Immunités maladie, poison ; **Résistances** tonnerre 15
VD 6, vol 8 (stationnaire)

Bâton d'orage (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +30 contre CA ; 3d10 + 4 dégâts, et le seigneur du ciel djinn se décale de 2 cases ou effectue un jet de recharge supplémentaire pour *cri d'orage*.

Ordre élémentaire (mineure 1/round ; à volonté)
Distance 10 ; pas de jet d'attaque ; le seigneur du ciel djinn fait glisser la cible de 1 case.

Grêle mystique (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 20 ; +29 contre Volonté ; 2d8 + 8 dégâts psychiques, et la cible confère un avantage de combat au seigneur du ciel djinn jusqu'à ce qu'elle entreprenne une action simple dans le but de se nettoyer le crâne de la *grêle mystique*.

Tempête de sable (simple ; rencontre) ✦ **périmètre, psychique**
Explosion de proximité 5 ; +29 contre Volonté ; 4d8 + 8 dégâts. *Effet* : l'explosion crée un périmètre de sable tourbillonnant qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur du ciel djinn. Tout allié qui s'y situe dispose d'un camouflage. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu est hébété jusqu'au début de son tour de jeu suivant. *Maintien (mineure)* : le périmètre persiste.

Cri d'orage (simple ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; +29 contre Volonté ; 3d10 + 10 dégâts de tonnerre, puis la cible est poussée de 3 cases et se retrouve à terre.

Alignement non aligné — **Langues** commun, originel
Compétences Diplomatie +24, Intuition +21

For 23 (+18)	**Dex** 20 (+17)	**Sag** 18 (+16)
Con 28 (+21)	**Int** 25 (+19)	**Cha** 25 (+19)

Équipement bâton

Tactique du seigneur du ciel djinn

Le seigneur du ciel djinn tente de trouver un terrain avantageux pour ses alliés, vole au-dessus du champ de bataille et envoie des *tempêtes de sable* sur ses ennemis. Situé non loin du périmètre, il utilise *grêle mystique* et *ordre élémentaire* jusqu'à ce qu'il éprouve le besoin de se défendre avec *cri d'orage*.

Connaissance des djinns

Arcanes DD 24 : les djinns sont originaires du Chaos Élémentaire, mais pour le rôle qu'ils jouèrent dans la guerre contre les dieux, ils furent dispersés après leur défaite. Beaucoup furent emprisonnés dans de simples objets du monde ou virent leurs pouvoirs sévèrement diminués.

FRANZ VOHWINKEL

Arcanes DD 29 : les djinns libres cherchent à recouvrer leur pouvoir perdu et à récupérer les reliques et avant-postes de leurs vieux empires, qui pour beaucoup se situent dans le monde. Les personnages qui aident un djinn à reprendre un palais dans les nuages ou à localiser un artefact seront très généreusement récompensés. En revanche, les créatures qui s'opposent à eux sont certaines de gagner leur inimitié à tout jamais.

Rencontres de groupe

Les djinns préfèrent s'allier avec leurs congénères, mais on les trouve souvent en compagnie d'autres créatures de l'air. Ils ne cherchent pas à prendre la tête d'autres créatures, pas plus qu'ils ne supportent que des êtres inférieurs leur donnent des ordres. Du coup, les alliances conclues avec eux sont généralement de courte durée.

Rencontre de niveau 22 (21 400 px)
- ✦ 1 djinn lametrombe (soldat de niveau 24)
- ✦ 2 djinns tonnants (artilleurs de niveau 20)
- ✦ 1 djinn venteux (franc-tireur de niveau 22)
- ✦ 2 griffons de flammegivre (francs-tireurs de niveau 20, cf. *BF* 151)

Rencontre de niveau 26 (54 950 px)
- ✦ 3 djinns lametrombe (soldats de niveau 24)
- ✦ 1 djinn tonnant (artilleur de niveau 20)
- ✦ 3 gorgones des tempêtes (francs-tireurs de niveau 26, cf. *BF* 145)
- ✦ 1 seigneur du ciel djinn (contrôleur de niveau 25)

Les dragons comptent parmi les monstres les plus puissants du monde. Les dragons métalliques prêtent quant à eux vœu de fidélité à Bahamut, le Dragon de Platine. Toutefois, même les plus équitables de ces impressionnantes créatures n'hésitent pas une seconde à user de toute leur puissance pour écrabouiller leurs adversaires.

Malgré leur nature relativement bienveillante, de nombreux dragons métalliques se livrent à des actes d'une grande cruauté. Par ailleurs, tous défendent farouchement leur trésor.

Connaissance des dragons métalliques

Nature DD 15 : les dragons métalliques aiment les discours savants, mais sont aussi très intuitifs et décèlent vite les tentatives de duperie. Ceux qui cherchent à voler ou tromper l'un d'eux ne doivent s'attendre à aucune pitié de la part de leur adversaire.

Nature DD 20 : les dragons métalliques apparaissent sous un large éventail de régions et de climats, préférant s'isoler en des lieux anciens d'érudition. On a donc autant de chances d'en trouver au cœur d'une ville bondée que d'une ruine ancienne.

Nature DD 25 : les dragons métalliques ne nouent pas de pactes avec d'autres espèces de créatures, mais cela n'empêche pas certains spécimens de s'entourer d'une véritable cour d'êtres inférieurs. Ils les traitent alors comme leurs élèves et leurs protégés, et non comme de simples esclaves. En échange, les intéressés font office de serviteurs et de gardes et se montrent particulièrement loyaux envers leur suzerain draconique.

Rencontres avec des dragons métalliques

De nombreux dragons métalliques protègent de merveilleuses œuvres magiques ou des objets ayant une grande importance historique. En vieillissant et en gagnant en puissance, ils réunissent des objets toujours plus précieux. Le dragon métallique type apparaît généralement en compagnie de nombreux êtres inférieurs, qui l'aident à protéger son antre et son trésor.

LARS GRANT-WEST

Dragon d'adamantium

Les dragons d'adamantium sont de formidables tacticiens qui complètent leurs facultés de corps à corps au moyen de pouvoirs tonnants. On les trouve partout, mais ils préfèrent élire domicile dans d'énormes cavernes souterraines.

Tactique du dragon d'adamantium

Le dragon d'adamantium aime les assauts frontaux ne visant qu'une cible afin de la terrasser rapidement. Quand il se bat en compagnie d'alliés, il n'hésite pas à essuyer le plus fort des attaques ennemies. Enfin, quand il combat seul, il tente d'abord d'isoler les adversaires les plus faibles afin de s'en débarrasser au plus tôt.

Connaissance des dragons d'adamantium

Nature DD 20 : les dents et griffes des dragons d'adamantium sont capables de transpercer les armures les plus solides. Leur souffle produit de formidables décharges d'énergie tonnante et est suivi d'une réplique.

Nature DD 25 : hautains et impérieux, les dragons d'adamantium sont à la tête de toutes les créatures qui se trouvent sur leur territoire. Ils exigent loyauté, tributs et respect, et assurent en échange la défense de leurs protégés.

Rencontres de groupe

Les dragons d'adamantium s'entourent d'alliés qui complètent leurs pouvoirs de corps à corps. Pourvus d'un esprit tactique poussé, ils apprécient les alliés comme les harpies, les guenaudes et autres créatures usant de magie pour contrôler l'esprit de leurs adversaires.

Rencontre de niveau 15 (6 400 px)

- 1 dragon d'adamantium adulte (soldat solo de niveau 14)
- 2 hommes d'armes banshræ (francs-tireurs de niveau 12, cf. *BF* 30)

Jeune dragon d'adamantium **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 23 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 20, **Volonté** 19
Résistances tonnerre 15
Jets de sauvegarde +5
VD 6, vol 8 (stationnaire), vol partiel 10
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +12 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +12 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts.

↓ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes.

↓ **Coup d'aile** (réaction immédiate, quand un ennemi quitte ou entre dans une case adjacente ; à volonté)
Allonge 2 ; +12 contre Vigueur ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

↺ **Souffle** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; +10 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. *Échec :* demi-dégâts. *Effet :* au début de son tour de jeu suivant, le dragon pousse un rugissement tonnant : explosion de proximité 3 ; pas de jet d'attaque ; 10 dégâts de tonnerre.

↺ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Intimidation +9, Intuition +10
For 20 (+8) **Dex** 17 (+6) **Sag** 14 (+5)
Con 19 (+7) **Int** 11 (+3) **Cha** 12 (+4)

Dragon d'adamantium adulte **Soldat solo niveau 14**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 5 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +16 ; vision dans le noir
Pv 564 ; **péril** 282 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 27, **Volonté** 26
Résistances tonnerre 20
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +19 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +19 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts.

↓ **Fureur draconique** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue trois attaques de griffes, puis une attaque de morsure contre une cible différente.

↓ **Coup d'aile** (réaction immédiate, quand un ennemi quitte ou entre dans une case adjacente ; à volonté)
Allonge 2 ; +19 contre Vigueur ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

↺ **Souffle** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; +17 contre Vigueur ; 2d10 + 6 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. *Échec :* demi-dégâts. *Effet :* au début de son tour de jeu suivant, le dragon pousse un rugissement tonnant : explosion de proximité 3 ; pas de jet d'attaque ; 15 dégâts de tonnerre.

↺ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +17 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Intimidation +13, Intuition +15
For 23 (+13) **Dex** 21 (+12) **Sag** 18 (+11)
Con 21 (+12) **Int** 11 (+7) **Cha** 12 (+8)

Vieux dragon d'adamantium **Soldat solo niveau 21**
Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 16 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +19 ; vision dans le noir
Pv 796 ; **péril** 398 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 37 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 33, **Volonté** 32
Résistances tonnerre 25
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +26 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +26 contre Réflexes ; 1d12 + 8 dégâts.

Fureur draconique (simple ; à volonté)
Le dragon effectue quatre attaques de griffes, puis une attaque de morsure contre une cible différente.

Coup d'aile (réaction immédiate, quand un ennemi quitte ou entre dans une case adjacente ; à volonté)
Allonge 2 ; +26 contre Vigueur ; 1d10 + 8 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Résonance douloureuse (mineure ; recharge ⚅) ✦ **tonnerre**
Distance 20 ; +26 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de tonnerre continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

Souffle (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; +24 contre Vigueur ; 3d12 + 6 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. *Échec* : demi-dégâts. *Effet* : au début de son tour de jeu suivant, le dragon pousse un rugissement tonnant : explosion de proximité 3 ; pas de jet d'attaque ; 15 dégâts de tonnerre.

Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +24 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Intimidation +17, Intuition +19

For 26 (+18)	**Dex** 21 (+15)	**Sag** 18 (+14)
Con 23 (+16)	**Int** 13 (+11)	**Cha** 14 (+12)

Dragon d'adamantium vénérable **Soldat solo niveau 28**
Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 65 000 px

Initiative +21 **Sens** Perception +24 ; vision dans le noir
Pv 1 020 ; **péril** 510 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 44 ; **Vigueur** 42, **Réflexes** 38, **Volonté** 38
Résistances tonnerre 30 ; cf. aussi *résilience du péril*
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 12 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 4 ; +33 contre Réflexes ; 2d10 + 9 dégâts, et 15 dégâts continus (sauvegarde annule).

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 4 ; +33 contre Réflexes ; 2d8 + 9 dégâts.

Fureur draconique (simple ; à volonté)
Le dragon effectue quatre attaques de griffes, puis une attaque de morsure contre une cible différente.

Coup d'aile (réaction immédiate, quand un ennemi quitte ou entre dans une case adjacente ; à volonté)
Allonge 2 ; +33 contre Vigueur ; 2d8 + 9 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Résonance douloureuse (mineure ; recharge ⚅) ✦ **tonnerre**
Distance 20 ; +33 contre Vigueur ; la cible subit 15 dégâts de tonnerre continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

Souffle (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; +31 contre Réflexes ; 4d12 + 6 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. *Échec* : demi-dégâts. *Effet* : au début de son tour de jeu suivant, le dragon pousse un rugissement tonnant : explosion de proximité 5 ; pas de jet d'attaque ; 20 dégâts de tonnerre.

Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +31 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Résilience du péril (quand le dragon est en péril)
Le dragon gagne une résistance 10 à tous les dégâts de la première attaque qui le vise à chaque round.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Intimidation +21, Intuition +24

For 28 (+23)	**Dex** 21 (+19)	**Sag** 20 (+19)
Con 23 (+20)	**Int** 15 (+16)	**Cha** 14 (+16)

Dragon d'argent

Les dragons d'argent sont les chevaliers errants du genre draconique et ils parcourent le monde pour participer aux conflits dignes d'intérêt. Bien qu'ils crachent des cônes de givre, ils aiment par-dessus tout se battre au corps à corps.

Tactique du dragon d'argent

Les dragons d'argent sont des combattants enthousiastes et sans détour. Ils cherchent à affronter autant d'adversaires que possible et attaquent à coups de dents, de griffes et de queue. En vieillissant, ils parviennent à ignorer certains effets et comptent parmi les plus redoutables dragons dans une confrontation face à face.

Connaissance des dragons d'argent

Nature DD 20 : les dragons d'argent sont de grands voyageurs et s'installent dans les hauteurs froides des montagnes ou de châteaux des nuages. Ils crachent des décharges glacées et ont de formidables pouvoirs de corps à corps.

Nature DD 25 : les dragons d'argent sont très sensibles aux flatteries et ne supportent ni les agressions ni l'arrogance. En vol, ils sont plus lents que la plupart des autres dragons.

LARS GRANT-WEST

Rencontres de groupe

Le dragon d'argent préfère combattre en première ligne. Son idéalisme et son tempérament de croisé le poussent à recruter des alliés qui partagent ses sensibilités. Nains, drakéides, anges, dévas et autres créatures plaçant les idéaux au-dessus du profit apparaissent en compagnie de ce type de dragon.

Rencontre de niveau 10 (2 100 px)

- 2 incantateurs du crépuscule éladrins (contrôleurs de niveau 8, cf. *BF* 102)
- 1 jeune dragon d'argent (brute solo de niveau 8)

Rencontre de niveau 17 (8 000 px)

- 1 dragon d'argent adulte (brute solo de niveau 15)
- 2 fanatiques dévas (francs-tireurs de niveau 14)

Jeune dragon d'argent — **Brute solo niveau 8**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G — 1 750 px

Initiative +7 — **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 376 ; **péril** 188 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 20 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 19, **Volonté** 18
Résistances froid 15
Jets de sauvegarde +5
VD 6, vol 6 (stationnaire), vol partiel 10
Points d'action 2

Morsure (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Carnage du dragon (simple ; à volonté)
Le dragon effectue une attaque de griffes contre chaque ennemi situé à portée d'allonge.

Aile tranchante (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dragon en le prenant en tenaille ; à volonté)
Allonge 2 ; vise l'ennemi en question et un ennemi avec lequel celui-ci prend le dragon en tenaille : +11 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Souffle (simple ; recharge ⚁ ⚅) ✦ **froid**
Décharge de proximité 5 ; +7 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts de froid, et la cible gagne une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +7 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné — **Langues** commun, draconique
Compétences Athlétisme +16, Intuition +10

For 24 (+11)	**Dex** 16 (+7)	**Sag** 12 (+5)
Con 22 (+10)	**Int** 12 (+5)	**Cha** 13 (+5)

Dragon d'argent adulte **Brute solo niveau 15**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 6 000 px

Initiative +10 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 608 ; **péril** 304 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 27 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 26, **Volonté** 25
Résistances froid 20
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 8 (stationnaire), vol partiel 12
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 3d6 + 6 dégâts.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

✦ **Carnage du dragon enragé** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue une attaque de griffes contre chaque ennemi situé à portée d'allonge. Il effectue également une attaque de morsure contre une créature.

✦ **Aile tranchante** (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dragon en le prenant en tenaille ; à volonté)
Allonge 2 ; vise l'ennemi en question et un ennemi avec lequel celui-ci prend le dragon en tenaille : +18 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts.

⇲ **Souffle** (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **froid**
Décharge de proximité 5 ; +14 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts de froid, et la cible gagne une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

⇲ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +14 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Allonge menaçante
Le dragon peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Athlétisme +21, Intuition +13

For 28 (+16)	**Dex** 22 (+13)	**Sag** 12 (+8)
Con 24 (+14)	**Int** 12 (+8)	**Cha** 20 (+12)

Vieux dragon d'argent **Brute solo niveau 22**
Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 20 750 px

Initiative +14 **Sens** Perception +18 ; vision dans le noir
Pv 840 ; **péril** 420 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 34 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 33, **Volonté** 32
Résistances froid 25
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 8 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +25 contre CA ; 3d8 + 8 dégâts.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +25 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

⇲ **Queue** (simple ; à volonté)
Décharge de proximité 5 ; +23 contre CA ; 4d6 + 8 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

✦ **Carnage du dragon enragé** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue une attaque de griffes contre chaque ennemi situé à portée d'allonge. Il effectue également une attaque de morsure contre une créature.

✦ **Aile tranchante** (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dragon en le prenant en tenaille ; à volonté)
Allonge 2 ; vise l'ennemi en question et un ennemi avec lequel celui-ci prend le dragon en tenaille : +25 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

⇲ **Souffle** (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **froid**
Décharge de proximité 5 ; +21 contre Réflexes ; 3d8 + 8 dégâts de froid, et la cible gagne une vulnérabilité 10 à tous les dégâts (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

⇲ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +21 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Allonge menaçante
Le dragon peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Inflexible
Le dragon effectue des jets de sauvegarde contre les dégâts continus au début et à la fin de son tour de jeu.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Athlétisme +26, Intuition +18

For 30 (+21)	**Dex** 24 (+18)	**Sag** 14 (+13)
Con 26 (+19)	**Int** 14 (+13)	**Cha** 22 (+17)

Dragon d'argent vénérable **Brute solo niveau 29**
Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 75 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +21 ; vision dans le noir
Pv 1 072 ; **péril** 536 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 41 ; **Vigueur** 43, **Réflexes** 40, **Volonté** 39
Résistances froid 30
Jets de sauvegarde +5
VD 10, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +32 contre CA ; 3d12 + 11 dégâts.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +32 contre CA ; 2d12 + 11 dégâts.

⇲ **Queue** (simple ; à volonté)
Décharge de proximité 5 ; +30 contre CA ; 4d8 + 11 dégâts, puis la cible est hébétée (sauvegarde annule) et se retrouve à terre.

✦ **Carnage du dragon enragé** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue une attaque de griffes contre chaque ennemi situé à portée d'allonge. Il effectue également une attaque de morsure contre une créature.

✦ **Aile tranchante** (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le dragon en le prenant en tenaille ; à volonté)
Allonge 2 ; vise l'ennemi en question et un ennemi avec lequel celui-ci prend le dragon en tenaille : +32 contre CA ; 2d12 + 11 dégâts.

⇲ **Souffle** (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **froid**
Décharge de proximité 5 ; +28 contre Réflexes ; 4d8 + 9 dégâts de froid, et la cible gagne une vulnérabilité 15 à tous les dégâts (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

⇲ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le *souffle* du dragon se recharge et le monstre s'en sert aussitôt.

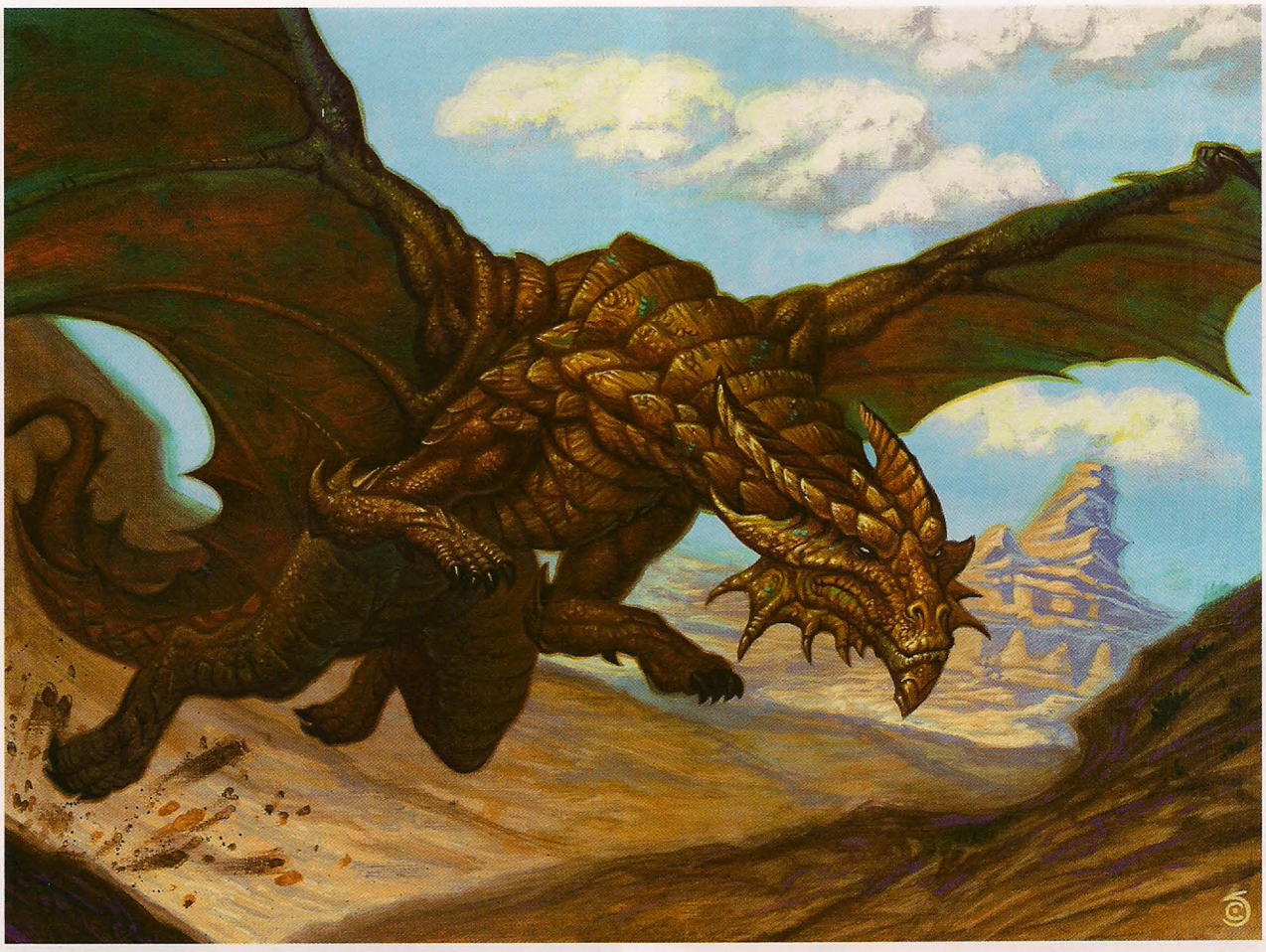
⇲ **Présence terrifiante** (simple ; rencontre) ✦ **terreur**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +28 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Allonge menaçante
Le dragon peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases pour les griffes, 3 cases pour la morsure).

Inflexible
Le dragon effectue des jets de sauvegarde contre les dégâts continus au début et à la fin de son tour de jeu.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Athlétisme +30, Intuition +21

For 32 (+25)	**Dex** 26 (+22)	**Sag** 14 (+16)
Con 28 (+23)	**Int** 16 (+17)	**Cha** 24 (+21)



CHRIS SEAMAN

Dragon de cuivre

Constituant certainement les plus avides et avares des dragons métalliques, les dragons de cuivre n'en sont pas moins des créatures sociables. Ils crachent des décharges d'acide destructrices et élisent domicile dans les hautes terres et montagnes sèches et rocailleuses.

Tactique du dragon de cuivre

Les dragons de cuivre s'installent dans les endroits qui leur permettent d'exploiter leur incroyable mobilité. Ce dragon aime porter une succession d'*attaques en vol* tout en manœuvrant pour profiter au mieux du terrain bloquant. Il prend garde à ne pas s'exposer inutilement aux attaques à distance et use de son *souffle* contre plusieurs adversaires à la fois. Avec le bon terrain et un placement minutieux, le dragon de cuivre peut éviter la plupart des attaques de ses adversaires.

Connaissance des dragons de cuivre

Nature DD 20 : les dragons de cuivre vivent dans les collines et montagnes sèches. Les combats prolongés ne leur font pas peur et ils n'hésitent pas à harceler leur proie tout le temps nécessaire pour en venir à bout.

Nature DD 25 : le dragon de cuivre est cupide par nature. Malgré toute son amabilité, il laisse rarement une situation lui échapper sans en tirer quelque avantage. Les dragons de cuivre crachent de véritables jets d'acide et comptent parmi les plus rapides de tous les dragons.

Rencontres de groupe

Les dragons de cuivre recrutent des créatures tout aussi agiles et rapides qu'eux, ce qui leur permet de lancer de terribles escarmouches contre leurs adversaires. Hippogriffes, kenkus, rukhs et sphinx apparaissent souvent en leur compagnie, mais il leur arrive aussi d'engager des cavaliers elfes ou humains pour les aider à traquer leurs ennemis.

Rencontre de niveau 8 (1 850 px)

- 3 hippogriffes (francs-tireurs de niveau 5, cf. *BF* 150)
- 1 jeune dragon de cuivre (franc-tireur solo de niveau 6)

Rencontre de niveau 14 (5 600 px)

- 1 dragon de cuivre adulte (franc-tireur solo de niveau 13)
- 2 pillards drakéides (francs-tireurs de niveau 13, cf. *BF* 92)

Jeune dragon de cuivre **Franc-tireur solo niveau 6**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 1 250 px

Initiative +10 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 296 ; **péril** 148 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 20 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 19, **Volonté** 16
Résistances acide 15
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Le dragon se décale de 2 cases avant et après l'attaque. Allonge 2 ; +11 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts plus 1d6 dégâts d'acide.

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

Double attaque (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes, puis il se décale de 2 cases.

Attaque en vol (simple ; à volonté)
Le dragon 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, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible.

Pas de l'aile tranchante (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace jusqu'à un espace d'où il prend le dragon en tenaille ; à volonté)
Vise l'ennemi en question ; +11 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et le dragon se décale de 2 cases.

Souffle (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **acide**
Décharge de proximité 5 ; +7 contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts d'acide, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +7 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +13, Bluff +9, Intuition +10

For 16 (+6)	**Dex** 20 (+8)	**Sag** 14 (+5)
Con 18 (+7)	**Int** 12 (+4)	**Cha** 12 (+4)

VINOD RAMS

Dragon de cuivre adulte **Franc-tireur solo niveau 13**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 4 000 px

Initiative +15 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Pv 528 ; **péril** 264 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 27 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 27, **Volonté** 23
Résistances acide 20
Jets de sauvegarde +5
VD 9, vol 12 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Le dragon se décale de 2 cases avant et après l'attaque. Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts plus 2d6 dégâts d'acide.

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

Double attaque (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes, puis il se décale de 3 cases.

Attaque en vol (simple ; à volonté)
Le dragon se déplace jusqu'à 14 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.

Pas de l'aile tranchante (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace jusqu'à un espace d'où il prend le dragon en tenaille ; à volonté)
Vise l'ennemi en question ; +18 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts, et le dragon se décale de 2 cases.

Souffle (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **acide**
Décharge de proximité 5 ; +14 contre Réflexes ; 2d10 + 6 dégâts d'acide, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +14 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Ailes débridées
Le dragon effectue des jets de sauvegarde contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti au début et à la fin de son tour de jeu.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +18, Bluff +14, Intuition +14

For 18 (+10)	**Dex** 24 (+13)	**Sag** 16 (+9)
Con 20 (+11)	**Int** 14 (+8)	**Cha** 16 (+9)

Vieux dragon de cuivre **Franc-tireur solo niveau 20**
Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 14 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +19 ; vision dans le noir
Pv 760 ; **péril** 380 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 34 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 34, **Volonté** 31
Résistances acide 25
Jets de sauvegarde +5
VD 10, vol 14 (stationnaire), vol partiel 18
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Le dragon se décale de 2 cases avant et après l'attaque. Allonge 2 ; +25 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts plus 3d6 dégâts d'acide.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +25 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts.

⊕ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes, puis il se décale de 3 cases.

⊕ **Attaque en vol** (simple ; à volonté)
Le dragon se déplace jusqu'à 14 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.

⊕ **Pas de l'aile tranchante** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace jusqu'à un espace d'où il prend le dragon en tenaille ; à volonté)
Vise l'ennemi en question ; +25 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts, et le dragon se décale de 3 cases.

⊕ **Souffle** (simple ; recharge ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **acide**
Décharge de proximité 5 ; +21 contre Réflexes ; 3d10 + 6 dégâts d'acide, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

⊕ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +21 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Ailes débridées
Le dragon effectue des jets de sauvegarde contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti au début et à la fin de son tour de jeu.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +23, Bluff +20, Intuition +19

For 20 (+15)	**Dex** 26 (+18)	**Sag** 18 (+14)
Con 22 (+16)	**Int** 16 (+13)	**Cha** 20 (+15)

Dragon de cuivre vénérable **Franc-tireur solo niveau 27**
Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 55 000 px

Initiative +25 **Sens** Perception +22 ; vision dans le noir
Pv 1 000 ; **péril** 500 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 41 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 41, **Volonté** 37
Résistances acide 30
Jets de sauvegarde +5
VD 10, vol 14 (stationnaire), vol partiel 18
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Le dragon se décale de 2 cases avant et après l'attaque. Allonge 2 ; +32 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts plus 4d6 dégâts d'acide.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +32 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts.

⊕ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes, puis il se décale de 3 cases.

WILLIAM O'CONNOR

⊕ **Double attaque en vol** (simple ; à volonté)
Le dragon se déplace jusqu'à 16 cases en volant et effectue une attaque de base de corps à corps contre deux cibles distinctes à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de celles-ci.

⊕ **Pas de l'aile tranchante** (réaction immédiate, quand un ennemi se déplace jusqu'à un espace d'où il prend le dragon en tenaille ; à volonté)
Vise l'ennemi en question ; +32 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts, et le dragon se décale de 4 cases.

⊕ **Souffle** (simple ; recharge ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **acide**
Décharge de proximité 5 ; +28 contre Réflexes ; 4d10 + 8 dégâts d'acide, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

⊕ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Ailes débridées
Le dragon effectue des jets de sauvegarde contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti au début et à la fin de son tour de jeu.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +28, Bluff +24, Intuition +22

For 22 (+19)	**Dex** 30 (+23)	**Sag** 18 (+17)
Con 26 (+21)	**Int** 18 (+17)	**Cha** 22 (+19)

LARS GRANT-WEST

Dragon de fer

Rapides et sournois par nature, les dragons de fer chassent depuis les ombres, frappant quand bon leur semble. Ils préfèrent s'établir dans les régions recouvertes de collines basses et de forêts denses, ou qui d'une manière plus générale offrent un bon camouflage aux prédateurs de grande taille.

Tactique du dragon de fer

Les dragons de fer aiment avant tout tendre des embuscades. Leur antre prend la forme d'une succession de pièces aux multiples entrées et sorties. Le dragon place sbires et pièges dans chacune d'entre elles, ce qui lui permet de détourner l'attention de ses adversaires avant qu'il ne frappe.

Connaissance des dragons de fer

Nature DD 20 : sauvages et revêches, les dragons de fer sont des créatures solitaires qui aiment avant tout se tenir en embuscade. Leur souffle prend la forme de décharges de foudre.

Nature DD 25 : en vieillissant, les dragons de fer sont de moins en moins sensibles aux attaques. Un affrontement contre un vieux dragon de fer peut donc traîner en longueur.

Rencontres de groupe

Étant donné leur sournoiserie naturelle, les dragons de fer n'ont guère d'alliés, mais s'entourent de pions. Ils persuadent nains, hobgobelins, minotaures et autres humanoïdes cupides de travailler pour eux en échange de promesses de butin facile. Le dragon charge ses « amis » d'attirer les intrus dans différents guets-apens. Une fois le combat entamé, il observe pendant quelques instants. Si son intervention peut lui permettre de remporter la bataille, il attaque. En revanche, si ses alliés ont toutes les chances d'être vaincus, il fuit plutôt que de risquer sa peau.

Rencontre de niveau 7 (1 600 px)

- 1 jeune dragon de fer (chasseur solo de niveau 5)
- 3 marteleurs nains (soldats de niveau 5, cf. *BF* 194)

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)

- 1 dragon de fer adulte (chasseur solo de niveau 11)
- 2 hommes d'armes minotaures (soldats de niveau 10, cf. *BF* 186)

Jeune dragon de fer **Chasseur solo niveau 5**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 1 000 px

Initiative +8 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 268 ; **péril** 134 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 19 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 16
Résistances électricité 15
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 8 (stationnaire), vol partiel 10
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Allonge 2 ; +10 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts plus 1d8 dégâts d'électricité.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.

✦ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes.

✦ **Blocage de l'aile** (interruption immédiate, quand le dragon est touché par une attaque ; à volonté)
Le dragon gagne une résistance 5 à tous les dégâts de l'attaque en question, et il effectue une attaque : +10 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⇢ **Souffle** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **électricité**
Décharge de proximité 5 ; +6 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts d'électricité, et le dragon tire la cible de 3 cases. *Échec :* demi-dégâts.

⇢ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +6 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +9, Athlétisme +8, Discrétion +9

For 13 (+3)	**Dex** 14 (+4)	**Sag** 12 (+3)
Con 19 (+6)	**Int** 12 (+3)	**Cha** 11 (+2)

Dragon de fer adulte **Chasseur solo niveau 11**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 3 000 px

Initiative +13 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir
Pv 472 ; **péril** 236 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 25 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 23, **Volonté** 23
Résistances électricité 20
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 8 (stationnaire), vol partiel 10
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Allonge 2 ; +16 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts plus 2d6 dégâts d'électricité.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +16 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

✦ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes.

✦ **Blocage de l'aile** (interruption immédiate, quand le dragon est touché par une attaque ; à volonté)
Le dragon gagne une résistance 5 à tous les dégâts de l'attaque en question, et il effectue une attaque : +16 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.

⇢ **Souffle** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **électricité**
Décharge de proximité 5 ; +12 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts d'électricité, et le dragon tire la cible de 3 cases. *Échec :* demi-dégâts.

⇢ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +14, Athlétisme +13, Discrétion +14

For 16 (+8)	**Dex** 18 (+9)	**Sag** 19 (+9)
Con 22 (+11)	**Int** 14 (+7)	**Cha** 11 (+5)

Vieux dragon de fer **Chasseur solo niveau 19**
Créature magique naturelle (dragon) de taille TG 12 000 px

Initiative +19 **Sens** Perception +20 ; vision dans le noir
Pv 740 ; **péril** 370 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 33 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 31, **Volonté** 31 ; cf. aussi *défense de l'aile de fer*
Résistances électricité 25
Jets de sauvegarde +5
VD 9, vol 9 (stationnaire), vol partiel 12
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Allonge 2 ; +24 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts plus 4d6 dégâts d'électricité.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +24 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

✦ **Triple attaque** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue trois attaques de griffes.

✦ **Blocage de l'aile** (interruption immédiate, quand le dragon est touché par une attaque ; à volonté)
Le dragon gagne une résistance 10 à tous les dégâts de l'attaque en question, et il effectue une attaque : +24 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts.

⇢ **Souffle** (simple ; recharge ⚁ ⚄ ⚅) ✦ **électricité**
Décharge de proximité 5 ; +20 contre Réflexes ; 3d10 + 7 dégâts d'électricité, et le dragon tire la cible de 3 cases. *Échec :* demi-dégâts.

⇢ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Défense de l'aile de fer (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
Le dragon bénéficie d'un +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +20, Athlétisme +18, Discrétion +20

For 19 (+13)	**Dex** 23 (+15)	**Sag** 23 (+15)
Con 25 (+16)	**Int** 17 (+12)	**Cha** 19 (+13)

Dragon de fer vénérable **Chasseur solo niveau 26**
Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig 45 000 px

Initiative +25 **Sens** Perception +28 ; vision dans le noir
Pv 992 ; **péril** 496 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 40 ; **Vigueur** 40, **Réflexes** 38, **Volonté** 38 ; cf. aussi *défense de l'aile de fer*
Résistances électricité 30
Jets de sauvegarde +5
VD 9, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

(+) **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Allonge 2 ; +31 contre CA ; 3d8 + 9 dégâts plus 4d8 dégâts d'électricité.

(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +31 contre CA ; 3d8 + 9 dégâts.

↓ **Triple attaque** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue trois attaques de griffes.

↓ **Réponse du prédateur** (réaction immédiate, quand le dragon est touché par une attaque de corps à corps ou de proximité ; à volonté)
Le dragon effectue une attaque de griffes contre tout ennemi qui lui est adjacent et se décale de 2 cases.

↓ **Blocage de l'aile** (interruption immédiate, quand le dragon est touché par une attaque ; à volonté)
Le dragon gagne une résistance 15 à tous les dégâts de l'attaque en question, et il effectue une attaque : +31 contre CA ; 3d8 + 9 dégâts.

⇢ **Souffle** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚅) ✦ **électricité**
Décharge de proximité 5 ; +27 contre Réflexes ; 4d10 + 11 dégâts d'électricité, et le dragon tire la cible de 3 cases. *Échec* : demi-dégâts.

⇢ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

⇢ **Voile de l'aile de fer** (mineure ; recharge ⚅)
Décharge de proximité 3 ; +29 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts. *Effet* : le dragon gagne une résistance 15 à tous les dégâts jusqu'au début de son tour de jeu suivant, mais il ne peut effectuer d'attaques jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Défense de l'aile de fer (mineure ; recharge ⚂ ⚅)
Le dragon bénéficie d'un +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Acrobaties +26, Athlétisme +26, Discrétion +26

For 26 (+21)	**Dex** 27 (+21)	**Sag** 30 (+23)
Con 32 (+24)	**Int** 23 (+19)	**Cha** 21 (+18)

RALPH HORSLEY

CHRIS SEAMAN

Dragon d'or

Les dragons d'or crachent des torrents de flammes et leurs écailles brillent toujours plus vivement avec l'âge en raison de l'énergie radiante qui les anime. Ils vivent sous différents climats, mais préfèrent les plaines et collines vallonnées d'où ils peuvent facilement surveiller la région environnante. Les dragons d'or sont les plus connus des enfants d'Io, et rares sont les créatures qui osent se dresser en travers du chemin des plus vieux d'entre eux.

Tactique du dragon d'or

Les dragons d'or cherchent avant tout à maîtriser le cours du combat. Ils débutent les hostilités en prenant un maximum d'adversaires dans leur *souffle*, puis les dispersent au moyen de *présence terrifiante*. Une fois leurs ennemis séparés, ils bondissent sur le plus faible d'entre eux.

Connaissance des dragons d'or

Nature DD 20 : les dragons d'or vivent généralement dans les régions constituées de plaines ou de collines, mais le relief est secondaire dans le sens où leur objectif premier est d'influencer une société ou de protéger un secret magique. Souvent, ils prennent la tête d'un groupe de créatures inférieures. Enfin, ils crachent des jets de flammes.

Nature DD 25 : les dragons d'or se montrent généralement honnêtes et directs, mais ils ne s'intéressent guère aux soucis des autres créatures. Les sociétés menées par un tel dragon sont parfois victimes de ses plans à long terme.

Nature DD 30 : certains dragons d'or connaissent un rituel leur permettant de prendre une forme humanoïde. Ce type de monstre revêt ce déguisement quand il est menacé.

Rencontres de groupe

Les dragons d'or aux tendances égoïstes ou maléfiques recrutent minotaures, ogres et trolls qui leur servent de chair à canon. Les autres peuvent quant à eux bénéficier du soutien des membres des sociétés dont ils sont à la tête.

Rencontre de niveau 10 (2 700 px)

- 2 anges vaillants (soldats de niveau 8, cf. *BF* 18)
- 1 jeune dragon d'or (contrôleur solo de niveau 9)

Rencontre de niveau 19 (12 200 px)

- 1 dragon d'or adulte (contrôleur solo de niveau 17)
- 3 sauvages minotaures (brutes de niveau 16, cf. *BF* 187)

Jeune dragon d'or **Contrôleur solo niveau 9**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 2 000 px

Initiative +7 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Pv 380 ; **péril** 190 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 23, **Volonté** 21
Résistances feu 15
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts plus 2d6 dégâts de feu.

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts.

⊕ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes.

⊕ **Riposte de l'aile embrasée** (réaction immédiate, quand le dragon est touché par une créature qui lui est adjacente ; à volonté) ✦ **feu**
+13 contre Vigueur ; la cible est poussée de 5 cases et subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⊕ **Souffle** (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **feu**
Décharge de proximité 5 ; +11 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts de feu, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

⊕ **Souffle du péril** (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Arcanes +15, Athlétisme +13, Diplomatie +13, Intimidation +13, Intuition +12

For 18 (+8)	**Dex** 16 (+7)	**Sag** 16 (+7)
Con 15 (+6)	**Int** 23 (+10)	**Cha** 18 (+8)

Dragon d'or adulte **Contrôleur solo niveau 17**
Créature magique naturelle (dragon) de taille G 8 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +17 ; vision dans le noir
Pv 652 ; **péril** 326 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 31 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 31, **Volonté** 29
Résistances feu 20
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 10 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts plus 3d8 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.

⊕ **Riposte de l'aile embrasée** (réaction immédiate, quand le dragon est touché par une créature qui lui est adjacente ; à volonté) ✦ **feu**
+21 contre Vigueur ; la cible est poussée de 5 cases et subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⊕ **Souffle** (simple ; recharge ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **feu**
Décharge de proximité 5 ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts de feu, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

WILLIAM O'CONNOR

Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +19 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Tombe incandescente (simple ; recharge ⚅) ✦ **feu, périmètre**
Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Effet :* l'explosion crée un périmètre de feu qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 15 dégâts de feu. *Maintien (mineure) :* le périmètre persiste.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Arcanes +21, Athlétisme +20, Diplomatie +19, Intimidation +19, Intuition +17

For 25 (+15)	**Dex** 18 (+12)	**Sag** 18 (+12)
Con 19 (+12)	**Int** 26 (+16)	**Cha** 22 (+14)

Vieux dragon d'or — Contrôleur solo niveau 24

Créature magique naturelle (dragon) de taille TG — 30 250 px

Initiative +18 **Sens** Perception +23 ; vision dans le noir
Flammes affaiblissantes (feu) aura 2 ; tout ennemi qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura a le choix entre subir 15 dégâts de feu ou être affaibli jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Pv 888 ; **péril** 444 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 38 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 38, **Volonté** 36
Résistances feu 25
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 12 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Allonge 3 ; +29 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts plus 3d10 dégâts de feu.

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +29 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts.

Double attaque (simple ; à volonté)
Le dragon effectue deux attaques de griffes.

Riposte de l'aile embrasée (réaction immédiate, quand le dragon est touché par une créature qui lui est adjacente ; à volonté) ✦ **feu**
+28 contre Vigueur ; la cible est poussée de 5 cases et subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Lueur captivante (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme**
Explosion de proximité 8 ; vise les ennemis ; +26 contre Volonté ; la cible est tirée de 5 cases et hébétée (sauvegarde annule).

Souffle (simple ; recharge ⚀ ⚄ ⚅) ✦ **feu**
Décharge de proximité 5 ; +26 contre Réflexes ; 3d8 + 8 dégâts de feu, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +26 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Tombe incandescente (simple ; à volonté) ✦ **feu, périmètre**
Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +26 contre Réflexes ; 3d8 + 8 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Effet :* l'explosion crée un périmètre de feu qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 15 dégâts de feu. *Maintien (mineure) :* le périmètre persiste.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Arcanes +27, Athlétisme +25, Diplomatie +25, Intimidation +25, Intuition +23

For 27 (+20)	**Dex** 22 (+18)	**Sag** 23 (+18)
Con 22 (+18)	**Int** 30 (+22)	**Cha** 26 (+20)

Dragon d'or vénérable — Contrôleur solo niveau 30

Créature magique naturelle (dragon) de taille Gig — 95 000 px

Initiative +22 **Sens** Perception +28 ; vision dans le noir
Flammes affaiblissantes (feu) aura 5 ; tout ennemi qui entre ou débute son tour de jeu dans l'aura a le choix entre subir 20 dégâts de feu ou être affaibli jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Pv 1 088 ; **péril** 544 ; cf. aussi *souffle du péril*
CA 44 ; **Vigueur** 42, **Réflexes** 44, **Volonté** 42
Résistances feu 30
Jets de sauvegarde +5
VD 8, vol 12 (stationnaire), vol partiel 15
Points d'action 2

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Allonge 4 ; +35 contre CA ; 3d10 + 9 dégâts plus 4d10 dégâts de feu.

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 4 ; +35 contre CA ; 3d10 + 9 dégâts.

Triple attaque (simple ; à volonté)
Le dragon effectue trois attaques de griffes.

Riposte de l'aile embrasée (réaction immédiate, quand le dragon est touché par une créature qui lui est adjacente ; à volonté) ✦ **feu**
+34 contre Vigueur ; la cible est poussée de 5 cases et subit 20 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Radiance ancienne (simple ; recharge ⚅) ✦ **radiant**
Explosion de proximité 4 ; vise les ennemis ; +32 contre Vigueur ; 3d10 + 9 dégâts radiants, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible acquiert une vulnérabilité radiante 10 (sauvegarde annule).

Lueur captivante (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme**
Explosion de proximité 8 ; vise les ennemis ; +32 contre Volonté ; la cible est tirée de 5 cases et hébétée (sauvegarde annule).

Souffle (simple ; recharge ⚀ ⚄ ⚅) ✦ **feu, radiant**
Décharge de proximité 5 ; +32 contre Réflexes ; 4d8 + 9 dégâts de feu et radiants, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts.

Souffle du péril (libre, quand le dragon est en péril pour la première fois ; rencontre)
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 ; +32 contre Volonté ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Tombe incandescente (simple ; à volonté) ✦ **feu, périmètre**
Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +32 contre Réflexes ; 4d8 + 13 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Effet :* l'explosion crée un périmètre de feu qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du dragon. Toute créature qui y débute son tour de jeu subit 20 dégâts de feu. *Maintien (mineure) :* le périmètre persiste.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
Compétences Arcanes +33, Athlétisme +29, Diplomatie +29, Histoire +33, Intimidation +29, Intuition +28

For 28 (+24)	**Dex** 24 (+22)	**Sag** 26 (+23)
Con 24 (+22)	**Int** 36 (+28)	**Cha** 28 (+24)

DRAKE

Reptiles agressifs et sauvages, les drakes chassent dans le monde entier. Des individus particulièrement entreprenants en capturent afin de les domestiquer, ce qui vaut notamment pour les espèces incapables de voler. Un drake peut donc être dressé, mais il reste toujours sauvage.

Drake sanguinaire

Le drake sanguinaire est un chasseur agressif pris d'une véritable frénésie lorsqu'il perçoit une odeur de sang.

Drake sanguinaire — **Soldat niveau 4**
Bête naturelle (reptile) de taille M — 175 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +7 (+12 quand le drake piste des créatures en péril)
Pv 53 ; **péril** 26
CA 20 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
Immunités terreur (quand le drake se situe dans un rayon de 2 cases d'un allié)
VD 6

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.

Frénésie sanguinaire
Le drake sanguinaire peut effectuer une attaque d'opportunité contre toute créature en péril adjacente qui se décale.

Soif sanguinaire
Le drake sanguinaire bénéficie d'un +3 aux jets d'attaque contre les cibles en péril.

Alignement non aligné — **Langues** –
Compétences Athlétisme +8
For 13 (+3) — **Dex** 19 (+6) — **Sag** 10 (+2)
Con 13 (+3) — **Int** 2 (-2) — **Cha** 13 (+3)

Connaissance des drakes sanguinaires

Nature DD 12 : les drakes sanguinaires sont très prisés par les chasseurs et les patrouilleurs pour leurs facultés de pistage. Toutefois, ils sont relativement incontrôlables, notamment lorsque l'odeur du sang est omniprésente.

Drake cornu

En milieu sauvage, une meute de drakes cornus peut facilement venir à bout d'une proie de grande taille. Un drake cornu dressé conserve cependant son instinct et reste en mesure de combattre en équipe.

Drake cornu — **Franc-tireur niveau 5**
Bête naturelle (reptile) de taille M — 200 px

Initiative +6 — **Sens** Perception +3 ; vision dans le nocturne
Pv 63 ; **péril** 31
CA 19 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 17, **Volonté** 16
VD 6

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 2d8 + 2 dégâts, et le drake cornu se décale de 2 cases.

† **Encornage** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 3d8 + 2 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Mouvement de meute (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent au drake cornu est touché par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Le drake cornu se décale de 2 cases.

Alignement non aligné — **Langues** –
For 18 (+6) — **Dex** 14 (+4) — **Sag** 12 (+3)
Con 15 (+4) — **Int** 2 (-2) — **Cha** 8 (+1)

Connaissance des drakes cornus

Nature DD 12 : les drakes cornus passent leurs journées à roupiller au soleil, préférant chasser de nuit ou aux premières heures de la matinée.

Drake serpegriffe

Ce monstre est dangereux en raison de sa grande ingéniosité prédatrice. Parcourant les forêts et les plaines en famille, les drakes serpegriffe maîtrisent de nombreuses techniques de chasse en meute.

Drake serpegriffe — **Franc-tireur niveau 10**
Bête naturelle (reptile) de taille M — 500 px

Initiative +12 — **Sens** Perception +12
Pv 105 ; **péril** 52
CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 23, **Volonté** 20
VD 10

⊕ **Serpegriffe** (simple ; à volonté)
+15 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre. Si le drake serpegriffe touche une cible à terre, il lui inflige à la place 2d8 + 5 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule) ; cf. aussi *pas bondissant*.

Assaillant accablant (opportunité, quand un ennemi adjacent au drake se relève ; à volonté)
Le drake effectue une attaque d'opportunité contre l'ennemi en question. En cas de réussite, l'attaque n'inflige pas de dégâts, mais l'ennemi reste à terre.

Pas bondissant (libre, quand le drake touche avec une attaque de *serpegriffe* ; recharge ⚁ ⚂ ⚃)
Le drake saute de 8 cases et utilise *serpegriffe*. Le saut ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de l'attaque en question.

Alignement non aligné — **Langues** –
Compétences Athlétisme +13, Discrétion +15
For 16 (+8) — **Dex** 21 (+10) — **Sag** 15 (+7)
Con 17 (+8) — **Int** 3 (+1) — **Cha** 6 (+3)

Connaissance des drakes serpegriffe

Nature DD 16 : les drakes serpegriffe sont plus intelligents que les autres drakes et le prouvent en usant de techniques de diversion. Si vous apercevez l'un d'eux, il y a fort à parier que deux ou trois de ses congénères se cachent non loin.

Drake crochu titanesque

Ce drake, qui est le plus redouté de son espèce, parcourt les régions sauvages en toute impunité. Hormis les dragons eux-mêmes, rares sont les prédateurs qui le menacent véritablement.

(De gauche à droite) drake serpegriffe, drake crochu titanesque, drake cornu et drake sanguinaire

Drake crochu titanesque **Contrôleur d'élite niveau 18**
Bête naturelle (reptile) de taille TG — 4 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +12
Pv 348 ; **péril** 174
CA 32 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 28, **Volonté** 28
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; vise une ou deux créatures adjacentes ; +23 contre CA ; 3d8 + 7 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Le drake étreint également une cible.

✧ **Rugissement de fureur** (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 drake crochu titanesque. *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

✧ **Balayage caudal** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃)
Explosion de proximité 2 ; +22 contre Réflexes ; 4d12 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Rugissement du péril (libre, quand le drake est en péril pour la première fois ; rencontre)
Rugissement de fureur se recharge et le drake crochu titanesque s'en sert aussitôt.

Alignement non aligné **Langues** –
For 27 (+17) **Dex** 16 (+12) **Sag** 17 (+12)
Con 22 (+15) **Int** 2 (+5) **Cha** 7 (+7)

Connaissance des drakes crochus titanesques

Nature DD 20 : bien qu'ils soient rares, les drakes crochus titanesques chassent sur de vastes territoires, tuant ou évinçant de gros prédateurs. Les créatures qui parviennent à leur échapper bénéficient donc d'une sacrée protection.

Rencontres de groupe

Comme il s'agit de chasseurs sauvages, il est rare de trouver ces monstres en compagnie de créatures d'autres espèces. Si les drakes domestiqués sont fréquents, seules les plus puissantes créatures peuvent dresser un drake crochu titanesque.

Rencontre de niveau 3 (750 px)
- 1 chasseur venimécaille homme-lézard (chasseur de niveau 3)
- 2 drakes sanguinaires (brutes de niveau 4)
- 2 mages venimécailles hommes-lézards (artilleurs de niveau 2)

Rencontre de niveau 19 (12 000 px)
- 1 drake crochu titanesque (contrôleur d'élite de niveau 18)
- 2 forgeronniers géants du feu (artilleurs de niveau 18, cf. *BF* 128)
- 2 géants du feu (soldats de niveau 18, cf. *BF* 128)

JIM NELSON

DRAKKOTH

Parcourant les forêts et les jungles du monde, les drakkoths sont des créatures draconiques qui ont l'intelligence et la ruse de leurs cousins éloignés, les dragons. Les drakkoths ont adopté une culture et des armes semblables à celles des races humanoïdes. Farouchement dévoués aux leurs, ils forment des tribus de combattants qui défendent férocement leur territoire.

Traquenardier drakkoth

Le traquenardier drakkoth combat au côté de soldats et de brutes alliés, portant des attaques surprises dès qu'il en a l'occasion.

Tactique du traquenardier drakkoth

Au début du combat, le traquenardier tente de toucher au moins trois adversaires avec *course soudaine*. Ensuite, il préfère jouir d'un avantage de combat et n'a de cesse de se déplacer, attaquant les cibles à terre situées à portée d'allonge et évitant les espaces adjacents à des ennemis.

Traquenardier drakkoth	**Franc-tireur niveau 13**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M	800 px

Initiative +13 **Sens** Perception +15 ; vision nocturne
Pv 131 ; **péril** 65 ; cf. aussi *rage de drakkoth*
CA 27 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 24
VD 7

Coutille (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 4d4 dégâts plus 5 dégâts de poison.

Course soudaine (mouvement ; recharge ⚁ ⚂)
Le traquenardier drakkoth se décale jusqu'à sa VD et effectue une attaque contre chaque ennemi auquel il est adjacent durant le déplacement : +16 contre Réflexes ; la cible se retrouve à terre.

Sifflement venimeux (mineure ; se recharge quand le drakkoth est en péril pour la première fois) ✦ **poison**
Décharge de proximité 2 ; +16 contre Réflexes ; 3d6 + 5 dégâts de poison, et la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Avantage de combat
Le traquenardier drakkoth inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible qui lui confère un avantage de combat.

Rage de drakkoth (quand le drakkoth est en péril)
Une fois par round, lorsque le traquenardier drakkoth touche avec une attaque, il gagne 10 points de vie temporaires.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique

For 18 (+10)	**Dex** 20 (+11)	**Sag** 18 (+10)
Con 19 (+10)	**Int** 12 (+7)	**Cha** 14 (+8)

Équipement armure de peau, coutille

(De gauche à droite) traquenardier, berserker et venimeux drakkoths

CHRIS SEAMAN

Berserker drakkoth

Le berserker drakkoth charge tête baissée, sans vraiment tenir compte des attaques qui le visent.

Tactique du berserker drakkoth

Le berserker drakkoth charge au petit bonheur la chance, n'hésitant pas à provoquer des attaques d'opportunité si cela peut lui permettre de frapper trois cibles avec *coup enragé*. Il utilise *sifflement venimeux* dès qu'il peut viser plusieurs créatures. Si ses adversaires ne sont pas regroupés, il concentre ses attaques sur la plus grosse menace.

Berserker drakkoth **Brute d'élite niveau 15**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M 2 400 px

Initiative +12 **Sens** Perception +12 ; vision nocturne
Pv 366 ; **péril** 183 ; cf. aussi *rage de drakkoth*
CA 27 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 29, **Volonté** 29
Jets de sauvegarde +2
VD 7
Points d'action 1

⊕ **Hache d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+18 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts.

⇲ **Coup enragé** (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Explosion de proximité 1 ; +18 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts plus 5 dégâts de poison.

⇲ **Sifflement venimeux** (mineure ; se recharge quand le drakkoth est en péril pour la première fois) ✦ **poison**
Décharge de proximité 2 ; +16 contre Réflexes ; 3d6 + 5 dégâts de poison, et la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Rage de drakkoth (quand le drakkoth est en péril)
Le berserker drakkoth bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque et d'un +5 aux jets de dégâts. Par ailleurs, une fois par round, lorsqu'il touche avec une attaque, il gagne 10 points de vie temporaires.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
For 18 (+11) **Dex** 20 (+12) **Sag** 20 (+12)
Con 23 (+13) **Int** 12 (+8) **Cha** 14 (+9)
Équipement armure de peau, hache d'armes

Venimeux drakkoth

Le venimeux drakkoth soutient ses alliés en portant des attaques d'arc long en marge des affrontements.

Tactique du venimeux drakkoth

Si le venimeux a une ligne dégagée avec une cible engagée au corps à corps, il utilise son attaque d'arc long pour bonifier les attaques empoisonnées de ses alliés. Une fois en péril, il s'éloigne de ses adversaires en se décalant, tente de toucher un ennemi proche avec son arc long, puis enchaîne avec *sifflement venimeux* pour tirer des points de vie temporaires de *rage de drakkoth*.

Venimeux drakkoth **Artilleur niveau 16**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M 1 400 px

Initiative +13 **Sens** Perception +13 ; vision nocturne
Pv 125 ; **péril** 62 ; cf. aussi *rage de drakkoth*
CA 28 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 28, **Volonté** 28
VD 7

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+23 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

⊛ **Arc long** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 20/40 ; +23 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts, et la cible acquiert une vulnérabilité au poison 10 (sauvegarde annule).

⇲ **Sifflement venimeux** (mineure ; se recharge au début de son tour de jeu tant que le drakkoth est en péril) ✦ **poison**
Décharge de proximité 3 ; +21 contre Réflexes ; 1d10 dégâts de poison, et la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Rage de drakkoth (quand le drakkoth est en péril)
Une fois par round, lorsque le venimeux drakkoth touche avec une attaque, il gagne 10 points de vie temporaires.

Alignement non aligné **Langues** commun, draconique
For 20 (+13) **Dex** 21 (+13) **Sag** 21 (+13)
Con 23 (+14) **Int** 15 (+10) **Cha** 14 (+10)
Équipement armure de cuir, épée longue, arc long, 30 flèches

Connaissance des drakkoths

Nature DD 18 : les drakkoths sont des créatures draconiques parfois qualifiées de dracotaures en raison des similitudes qu'ils présentent avec les centaures. Contrairement aux dragons et aux rejetons draconiques, ils ont développé une culture tribale avancée, qui n'est pas sans rappeler celle des drakéides. Les drakkoths sont nomades et les frontières mouvantes de leurs territoires englobent de vastes étendues de forêt ou de jungle.

Nature DD 23 : certaines tribus drakkoths se tournent vers Tiamat et la servent avec une dévotion sanguinaire. D'autres se moquent bien de la déesse de la cupidité et décident de rendre hommage à un protecteur draconique (le plus souvent un dragon vert, vieux ou vénérable). Un dragon au fait de cette pratique pourra se mettre en quête d'adorateurs drakkoths et pousser une tribu à se mettre à son service.

Rencontres de groupe

Les drakkoths restent entre eux, mais il leur arrive de conclure des alliances à court terme dans le but de défier de puissantes créatures. En outre, ils dressent des créatures qui leur servent de gardes et de chasseurs.

Rencontre de niveau 14 (5 900 px)
- ✦ 1 berserker drakkoth (brute d'élite de niveau 15)
- ✦ 1 dévoreur viscéreux (contrôleur de niveau 12, cf. *BF* 64)
- ✦ 2 venimeux drakkoths (artilleurs de niveau 16)

Rencontre de niveau 16 (7 200 px)
- ✦ 1 rukh (franc-tireur d'élite de niveau 14, cf. *BF* 226)
- ✦ 3 traquenardiers drakkoths (francs-tireurs de niveau 13)
- ✦ 2 venimeux drakkoths (artilleurs de niveau 16)

DUERGAR

Lointains cousins des nains, les duergars affichent la souillure de leur association de longue date avec les forces infernales. S'ils partagent l'amour des mines et de la ferronnerie de leurs robustes cousins, ils sont surtout connus pour leur perfidie et leur cruauté.

Garde duergar

Armé de son marteau de guerre, le garde duergar jette des piquants empoisonnés sur ses ennemis.

Garde duergar — **Soldat niveau 4**
Humanoïde naturel (diable) de taille M, nain — 175 px

Initiative +6 — **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 58 ; **péril** 29
CA 20 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 15, **Volonté** 15
Résistances feu 5, poison 5
VD 5

⊕ **Marteau de guerre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+11 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.

↷ **Barbelures infernales** (mineure ; rencontre) ✦ **poison**
Distance 3 ; +11 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Colère infernale (mineure ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **feu**
Jusqu'au début de son tour de jeu suivant, les attaques de corps à corps du garde duergar infligent 4 dégâts de feu supplémentaires, et si un ennemi qui lui est adjacent se déplace, le garde se décale de 1 case au prix d'une réaction immédiate.

Alignement mauvais — **Langues** commun, nain, profond
Compétences Exploration +9

For 14 (+4)	**Dex** 15 (+4)	**Sag** 15 (+4)
Con 18 (+6)	**Int** 10 (+2)	**Cha** 8 (+1)

Équipement cotte de mailles, marteau de guerre

Éclaireur duergar

L'éclaireur duergar recourt de préférence aux embuscades, jouant de l'arbalète en se déplaçant sans se faire remarquer parmi ses adversaires.

Éclaireur duergar — **Chasseur niveau 4**
Humanoïde naturel (diable) de taille M, nain — 175 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 48 ; **péril** 24
CA 18 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 16
Résistances feu 5, poison 5
VD 5

⊕ **Marteau de guerre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+8 contre CA ; 1d10 + 2 dégâts.

↷ **Arbalète** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.

(De gauche à droite) éclaireur, fantassin d'assaut et théurge duergars

EVA WIDERMANN

Barbelures infernales (mineure ; rencontre) ✦ **poison**
Distance 3 ; +9 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Attaque de l'ombre
Les attaques de l'éclaireur duergar infligent 2d6 dégâts supplémentaires quand il est invisible.

Discrétion d'Outreterre (mineure ; quand le duergar est dans une zone d'obscurité ou faiblement éclairée et adjacent à un objet ou un mur qui occupe au moins 1 case ; à volonté)
L'éclaireur duergar devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il touche ou rate avec une attaque.

Alignement mauvais **Langues** commun, nain, profond
Compétences Discrétion +9, Exploration +9
For 13 (+3) **Dex** 15 (+4) **Sag** 14 (+4)
Con 18 (+6) **Int** 10 (+2) **Cha** 8 (+1)
Équipement cotte de mailles, marteau de guerre, arbalète, carquois de 10 carreaux

Théurge duergar

Le théurge duergar abat une pluie de feu sur ses adversaires. En outre, sa présence ôte parfois à ses ennemis toute envie de combattre.

Théurge duergar **Contrôleur niveau 5**
Humanoïde naturel (diable) de taille M, nain 200 px
Initiative +3 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 63 ; **péril** 31
CA 19 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 16, **Volonté** 18
Résistances feu 5, poison 5
VD 5

Marteau de guerre (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d10 + 1 dégâts.

Éclair infernal (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Distance 10 ; +9 contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts de feu.

Barbelures infernales (mineure ; rencontre) ✦ **poison**
Distance 3 ; +10 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Vague de désespoir (simple ; quotidien) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 5 ; +9 contre Volonté ; 3d6 + 4 dégâts psychiques, puis la cible est ralentie et hébétée (sauvegarde annule les deux).

Grêle de soufre (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **feu**
Explosion de zone 2 à 15 cases ou moins ; +9 contre Réflexes ; 3d6 + 4 dégâts de feu, et la cible se retrouve à terre.

Viles vapeurs (simple ; se recharge quand le duergar est en péril pour la première fois) ✦ **poison**
Explosion de zone 2 à 15 cases ou moins ; +9 contre Vigueur ; 3d6 + 4 dégâts de poison, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du théurge duergar.

Alignement mauvais **Langues** commun, nain, profond
Compétences Arcanes +9, Exploration +11, Religion +9
For 13 (+3) **Dex** 12 (+3) **Sag** 18 (+6)
Con 15 (+4) **Int** 15 (+4) **Cha** 11 (+2)
Équipement robe, marteau de guerre

Fantassin d'assaut duergar

Adversaire redoutable, le fantassin d'assaut est encore plus dangereux quand il est en péril.

Fantassin d'assaut duergar **Brute niveau 6**
Humanoïde naturel (diable) de taille M, nain 250 px
Initiative +6 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 84 ; **péril** 42 ; cf. aussi *agrandissement*
CA 18 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 18, **Volonté** 18
Résistances feu 5, poison 5
VD 5

Maillet (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+9 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

Barbelures infernales (mineure ; rencontre) ✦ **poison**
Distance 3 ; +9 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Agrandissement (quand le duergar est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **métamorphose**
Le fantassin d'assaut duergar devient de taille G et occupe 4 cases au lieu de 1. Les créatures et objets situés dans les cases qu'il occupe désormais sont poussés de 1 case. Le duergar bénéficie également d'une allonge 2 et d'un +5 aux jets de dégâts. Cet effet jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement mauvais **Langues** commun, nain, profond
Compétences Exploration +11
For 19 (+7) **Dex** 16 (+6) **Sag** 16 (+6)
Con 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Cha** 8 (+2)
Équipement cotte de mailles, maillet

Éventreur duergar

L'éventreur duergar use de ses griffes fumantes pour abattre ses ennemis.

Éventreur duergar **Chasseur niveau 11**
Humanoïde naturel (diable) de taille M, nain 600 px
Initiative +13 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 89 ; **péril** 44
CA 26 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 24, **Volonté** 24
Résistances feu 10, poison 10
VD 5

Griffes (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Barbelure sournoise (simple ; avantage de combat nécessaire contre la cible ; se recharge quand le duergar touche avec son attaque de griffes) ✦ **poison**
+16 contre CA ; 1d8 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Barbelures infernales (mineure ; rencontre) ✦ **poison**
Distance 3 ; +16 contre CA ; 1d8 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Fléau de l'ombre
Quand l'éventreur duergar est invisible, ses attaques infligent le double du montant habituel de dégâts continus.

Discrétion d'Outreterre (mineure ; quand le duergar est dans une zone d'obscurité ou faiblement éclairée et adjacent à un objet ou un mur qui occupe au moins 1 case ; à volonté)
L'éventreur duergar devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il touche ou rate avec une attaque.

Alignement mauvais **Langues** commun, nain, profond
Compétences Bluff +10, Discrétion +14, Exploration +14
For 21 (+10) **Dex** 19 (+9) **Sag** 18 (+9)
Con 17 (+8) **Int** 12 (+6) **Cha** 10 (+5)
Équipement armure de cuir

Héleur infernal duergar

Hérissé de piquants mortels, le héleur infernal est en mesure d'invoquer des diables mineurs pour l'aider au combat.

Héleur infernal duergar **Artilleur niveau 12**
Humanoïde naturel (diable) de taille M, nain 700 px

Initiative +10 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Pv 96 ; **péril** 48
CA 24 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 23, **Volonté** 25
Résistances feu 10, poison 10
VD 5

Masse d'armes (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+19 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

Barbelures infernales (simple ; à volonté) ✦ **feu, poison**
Distance 10 ; +19 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts de feu et de poison, puis la cible subit 5 dégâts de feu et de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Coup de la barbelure rapide (mineure ; rencontre)
Le héleur infernal duergar effectue une attaque de *barbelures infernales*.

Malédiction rubis d'Asmodée (simple ; rencontre) ✦ **psychique, terreur**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +16 contre Volonté ; 3d8 + 5 dégâts psychiques, et le héleur infernal duergar fait glisser la cible dans le plus proche espace situé en dehors de la décharge. Ce déplacement forcé provoque des attaques d'opportunité.

Tempête barbelée (simple ; rencontre) ✦ **feu, poison**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +17 contre Réflexes ; 1d8 dégâts de feu et de poison, puis la cible subit 10 dégâts de feu et de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Sacrifice diabolique (interruption immédiate, quand un ennemi effectue un jet d'attaque de corps à corps contre le héleur infernal duergar ; rencontre)
Le héleur infernal se décale vers le plus proche espace situé hors de portée d'allonge de l'ennemi en question. Un prétorien diable légionnaire (cf. *BF* 70) apparaît dans l'espace précédemment occupé par le héleur infernal et devient la cible de l'attaque de l'ennemi. Le diable agit juste après le héleur infernal dans l'ordre d'initiative.

Alignement mauvais **Langues** commun, nain, profond
Compétences Arcanes +11, Exploration +13, Religion +11

For 14 (+8)	**Dex** 19 (+10)	**Sag** 14 (+8)
Con 18 (+10)	**Int** 11 (+6)	**Cha** 22 (+12)

Équipement armure de cuir, masse d'armes

Garde noir duergar

Équipé d'une armure lourde, le garde noir n'a de cesse de poursuivre son ennemi sur le champ de bataille en lui assénant de multiples coups de hache de guerre.

Garde noir duergar **Soldat d'élite niveau 13**
Humanoïde naturel (diable) de taille M, nain 1 600 px

Initiative +8 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 260 ; **péril** 130
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 25, **Volonté** 25
Résistances feu 10, poison 10
Jets de sauvegarde +2
VD 5
Points d'action 1

Marteau de guerre anémiant (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
+20 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts, et le garde noir duergar effectue une attaque secondaire contre la cible. *Attaque secondaire :* +16 contre Vigueur ; la cible subit 5 dégâts de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Marque du noirfeu (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
Explosion de proximité 10 ; vise un ennemi ; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du garde noir duergar la cible est marquée et ne tire aucun avantage d'un éventuel camouflage. Par ailleurs, si la cible finit son tour de jeu suivant plus loin du garde noir qu'elle ne l'a commencé, ou si elle n'effectue pas un jet d'attaque contre celui-ci lors de son tour de jeu suivant, elle subit 10 dégâts de feu et nécrotiques.

Explosion barbelée (mineure ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **poison**
Explosion de proximité 3 ; vise un ennemi ; +18 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Dérobade infernale (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent au garde noir duergar s'éloigne de lui en se déplaçant ou en se décalant ; à volonté)
Le garde noir se décale de 2 cases et doit terminer ce déplacement dans un espace adjacent à l'ennemi en question. Si cet ennemi est marqué par le garde noir, ce dernier utilise *marteau de guerre anémiant* contre la cible au prix d'une action libre.

Alignement mauvais **Langues** commun, nain, profond
Compétences Exploration +15, Intimidation +15, Religion +13

For 22 (+12)	**Dex** 11 (+6)	**Sag** 14 (+8)
Con 18 (+10)	**Int** 19 (+10)	**Cha** 18 (+10)

Équipement harnois, bouclier lourd, marteau de guerre

Blasphémateur duergar

Les blasphémateurs duergars sont des prêtres infernaux d'Asmodée qui châtient les infidèles au moyen de flammes et de poison.

Blasphémateur duergar **Contrôleur (meneur) niveau 14**
Humanoïde naturel (diable) de taille M, nain 1 000 px

Initiative +9 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Punition des incroyants (feu, poison) aura mire ; le blasphémateur duergar et tout allié situé dans l'aura peuvent réussir des coups critiques sur un résultat de 19-20 contre les cibles à terre. Par ailleurs, ils infligent 10 dégâts de feu et de poison supplémentaires aux cibles à terre en cas de coup critique.
Pv 140 ; **péril** 70
CA 28 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 25, **Volonté** 26
Résistances feu 10, poison 10
VD 5

Massue (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu, nécrotique**
+19 contre CA ; 2d4 + 3 dégâts, et 5 dégâts de feu et de poison continus (sauvegarde annule les deux).

Faux pas du pécheur (interruption immédiate, quand un ennemi marqué par le blasphémateur duergar effectue un jet d'attaque contre lui ; rencontre) ✦ **psychique**
Vise l'ennemi en question ; +18 contre Volonté ; l'attaque de l'ennemi en question vise en fait son allié le plus proche. S'il n'y a aucune cible potentielle, l'attaquant se retrouve à terre et subit 3d6 + 6 dégâts psychiques.

Yeux d'Asmodée (simple ; à volonté)
Distance 10 ; +18 contre Vigueur ; la cible est affaiblie et marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du blasphémateur duergar. *Effet secondaire :* la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Échec :* la cible est ralentie (sauvegarde annule).

(De gauche à droite) éventreur, garde noir et héleur infernal duergars

Barbelures infernales (simple ; à volonté) ✦ **feu, poison**
Distance 10 ; +19 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts de feu et de poison, puis la cible subit 5 dégâts de feu et de poison continus et un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule les deux).

Coup de la barbelure rapide (mineure ; rencontre)
Le blasphémateur duergar effectue une attaque de *barbelures infernales*.

Prêche de soumission (mineure 1/round ; à volonté)
Explosion de proximité 10 ; vise une créature ; +19 contre Volonté ; la cible est marquée (sauvegarde annule). Si la cible est déjà marquée par le blasphémateur duergar, elle se retrouve à terre.

Alignement mauvais **Langues** commun, nain, profond
Compétences Bluff +15, Exploration +18, Religion +17
For 14 (+9) **Dex** 15 (+9) **Sag** 23 (+13)
Con 20 (+12) **Int** 20 (+12) **Cha** 16 (+10)
Équipement massue, robe

Connaissance des duergars

Nature DD 10 : les duergars sont proches des nains, mais leur association de longue date avec les puissances infernales leur a conféré d'étranges pouvoirs ainsi qu'une véritable soif de sang. Leur nature diabolique les pousse à préférer les régions volcaniques de l'Outreterre.

Nature DD 16 : il y a bien longtemps, les duergars étaient membres d'un grand clan de nains qui s'enfonça dans les profondeurs de l'Outreterre et fut victime d'une attaque de flagelleurs mentaux. Ils connurent alors l'esclavage pendant de longues années avant de gagner leur liberté en prenant les armes. Les duergars qui s'échappèrent n'en sortirent pas complètement indemnes car leur captivité les avait profondément changés et fait d'eux des êtres aussi corrompus que leurs maîtres.

Nature DD 21 : croyant que Moradin les avait abandonnés lors de leur captivité, les duergars se tournèrent vers le culte des diables. La plupart ont aujourd'hui Asmodée pour dieu tutélaire et c'est un pouvoir diabolique qui coule dans leurs veines. Ainsi, les rites sanguinaires dédiés aux êtres infernaux sont monnaie courante dans leurs communautés. Malheur à l'esclave qui n'est plus utile ou courrouce un maître duergar capricieux.

Rencontres de groupe

Les duergars attaquent, pillent et font des prisonniers quand l'envie les prend, faisant de leurs captifs leurs esclaves quand ils ne les sacrifient tout bonnement pas sur leurs autels infernaux. Pour ce qui est de leurs raids, ils convoquent des diables et font appel à des troglodytes, orques, ogres et autres races maléfiques.

Rencontre de niveau 4 (901 px)
- 1 éclaireur duergar (chasseur de niveau 4)
- 2 gardes duergars (soldats de niveau 4)
- 1 théurge duergar (contrôleur de niveau 5)
- 4 troufions orques (sbires de niveau 4, cf. *BF* 209)

EVA WIDERMANN

ÉCLAT DE CHAOS

Au maelström qui marque la frontière des Abysses, l'énergie déchaînée du Chaos Élémentaire fusionne avec un mal insidieux. Là où ces forces se mêlent, elles donnent naissance à des éclats de chaos, des créatures intelligentes et maléfiques de cristal vivant.

ÉCLAT DE TEMPÊTE

Un éclat de tempête martèle ses adversaires de puissantes décharges électriques et de tonnerre.

Éclat de tempête **Artilleur niveau 4**
Créature magique élémentaire de taille M 175 px

Initiative +6 **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Tempête statique (électricité, tonnerre) aura 2 ; tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 3 dégâts d'électricité et de tonnerre. Un ennemi immobilisé subit à la place 5 dégâts d'électricité et de tonnerre.
Pv 44 ; **péril** 22 ; cf. aussi *bris de tempête*
CA 16 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison ; **Résistances** variable 5 (1/rencontre)
VD 3, vol 3 (stationnaire)

Frappe tonnante (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
+9 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre si elle est en péril.

Trait foudroyant (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Distance 10 ; +9 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts d'électricité, et si la cible ne termine pas son tour de jeu suivant à au moins 4 cases d'où elle l'a débuté, elle subit 3d6 + 6 dégâts d'électricité.

Bris de tempête (quand l'éclat tombe à 0 point de vie) ✦ **électricité, tonnerre**
Explosion de proximité 3 ; +9 contre Vigueur ; 2d6 dégâts d'électricité et de tonnerre, puis la cible est poussée de 3 cases et assourdie (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
For 15 (+4) **Dex** 18 (+6) **Sag** 14 (+4)
Con 14 (+4) **Int** 7 (+0) **Cha** 15 (+4)

ÉCLAT DE MORT

Ces éclats à la lueur inquiétante absorbent la vie de leurs ennemis.

Éclat de mort **Artilleur niveau 8**
Créature magique élémentaire de taille M 350 px

Initiative +9 **Sens** Perception +7 ; vision dans le noir
Ombre de mort (nécrotique) aura 2 ; tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 4 dégâts nécrotiques. Un ennemi ralenti subit à la place 6 dégâts nécrotiques.
Pv 71 ; **péril** 35
CA 20 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 21, **Volonté** 19
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10, variable 5 (1/rencontre) ; cf. aussi *mort revigorée*
VD 3, vol 3 (stationnaire)

Éclat tranchant (simple ; à volonté)
+13 contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts.

Trait fatal (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +13 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Bris critique (réaction immédiate, quand un ennemi réussit un coup critique contre l'éclat ; rencontre) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +13 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Mort revigorée (quand l'éclat résiste à des dégâts)
Les attaques de l'éclat de mort infligent 1d8 dégâts supplémentaires jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Compétences Discrétion +14
For 14 (+6) **Dex** 20 (+9) **Sag** 16 (+7)
Con 17 (+7) **Int** 7 (+2) **Cha** 14 (+6)

ÉCLAT DE FEU

Les éclats de feu dégagent de la chaleur et peuvent même viser des créatures éloignées au moyen de jets de flammes.

Éclat de feu **Artilleur niveau 12**
Créature magique élémentaire de taille M 700 px

Initiative +10 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Vague de chaleur (feu) aura 2 ; tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de feu et un -2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts de feu continus pendant son tour de jeu en cours.
Pv 100 ; **péril** 50 ; cf. aussi *bris de feu*
CA 24 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 23, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison ; **Résistances** variable 10 (2/rencontre)
VD 4, vol 4 (stationnaire)

Éclat brûlant (simple ; à volonté) ✦ **feu**
+17 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts de feu.

Bris de feu (quand l'éclat tombe à 0 point de vie) ✦ **feu**
Explosion de proximité 2 ; +17 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts de feu, et la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Explosion de flammes (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +17 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts de feu.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
For 19 (+10) **Dex** 19 (+10) **Sag** 15 (+8)
Con 22 (+12) **Int** 7 (+4) **Cha** 18 (+10)

ÉCLAT PRISMATIQUE

Les formes cristallines et multicolores des éclats prismatiques éblouissent leurs cibles avant de les tuer.

Éclat prismatique **Artilleur niveau 16**
Créature magique élémentaire de taille M 1 400 px

Initiative +13 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Couronne prismatique (radiant) aura 2 ; tout ennemi qui termine son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts radiants et un -2 aux jets de sauvegarde pendant son tour de jeu en cours.
Pv 123 ; **péril** 61 ; cf. aussi *bris prismatique*
CA 28 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 27, **Volonté** 29
Immunités maladie, poison, radiant ; **Résistances** variable 10 (4/rencontre)
VD 4, vol 4 (stationnaire)

Prisme flamboyant (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
+21 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts radiants.

Trait iridescent (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
Distance 20 ; +21 contre Volonté ; 2d8 + 7 dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'éclat prismatique.

(De gauche à droite) éclats de feu, de mort, de tempête, prismatique

Couleurs flamboyantes (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +21 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Bris prismatique (quand l'éclat tombe à 0 point de vie) ✦ **radiant**
Explosion de proximité 2 ; +21 contre Volonté ; 2d8 + 7 dégâts radiants, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais		**Langues** abyssal
For 19 (+12)	**Dex** 20 (+13)	**Sag** 13 (+9)
Con 21 (+13)	**Int** 7 (+6)	**Cha** 24 (+15)

Connaissance des éclats de chaos

Arcanes DD 10 : les éclats de chaos sont des créatures de cristal intelligentes qui se forment dans le maelström situé là où les niveaux les plus profonds du Chaos Élémentaire laissent place aux Abysses.

Arcanes DD 16 : les éclats de chaos doivent leur existence à l'influence du fragment de mal pur à partir duquel les Abysses ont été créés. D'après les légendes, les éclats de chaos les plus puissants sont des morceaux de ce fragment cristallin légendaire.

Arcanes DD 21 : les magiciens et ceux qui puisent dans l'énergie du Chaos Élémentaire capturent parfois des éclats de chaos pour les utiliser comme sources de pouvoir.

Rencontres de groupe

Les éclats de chaos voyagent en petits groupes, semant le désordre partout où ils passent. Ils sont très recherchés par les lanceurs arcaniques et les créatures du Chaos Élémentaire qui les utilisent comme puissants (et imprévisibles) gardiens.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)
- 1 démon suinte-sang (franc-tireur de niveau 7)
- 2 éclats de mort (artilleurs de niveau 8)
- 2 évistros (brutes de niveau 6, cf. *BF* 57)

Rencontre de niveau 17 (8 200 px)
- 1 éclat prismatique (artilleur de niveau 16)
- 3 slaads bleus (brutes de niveau 17, cf. *BF* 244)
- 1 slaad vert (contrôleur de niveau 18, cf. *BF* 244)

FRANZ VOHWINKEL

ÉLADRIN

Princes et nobles présumés de Féerie, les éladrins mènent une existence centrée sur l'art et la musique. Toutefois, ils se mettent facilement en colère quand on les provoque et s'abattent alors sur leurs ennemis tels des ouragans.

Archer-mage éladrin

Les archers-mages éladrins imprègnent leurs armes de force magique pour mieux anéantir leurs ennemis.

Archer-mage éladrin	**Artilleur niveau 5**
Humanoïde féerique de taille M	200 px
Initiative +6	**Sens** Perception +7 ; vision nocturne
Pv 51 ; **péril** 25	
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 16	
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme	
VD 6	
(+) **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**	
+12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.	
(⊹) **Flèches ardentes** (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu**	
Distance 20/40 ; +10 contre CA ou Réflexes (le plus bas des deux) ; 1d10 dégâts plus 1d6 dégâts de feu. *Effet* : l'archer-mage éladrin effectue l'attaque contre la même cible ou une cible différente.	
✻ **Explosion occulte** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **force**	
Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +10 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts de force, et la cible se retrouve à terre.	
Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**	
L'archer-mage éladrin se téléporte de 5 cases.	
Alignement non aligné	**Langues** commun, elfique
For 12 (+3)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 11 (+2)
Con 15 (+4)	**Int** 17 (+5)	**Cha** 15 (+4)
Équipement cotte de mailles, arc long, 2 épées courtes	

Connaissance des archers-mages éladrins

Arcanes DD 12 : les archers-mages éladrins sont des combattants d'exception qui usent de projectiles de feu magique contre leurs ennemis.

Arcanes DD 17 : l'archer-mage ne se contente pas de combiner magie et maniement des armes. Il fusionne complètement les deux arts, dont les secrets ne sont connus que des éladrins.

(De gauche à droite) archer-mage, coure de malice et de discorde, et chantelame éladrins

EVA WIDERMANN

Chantelame éladrin

Faisant preuve d'une rapidité parfaitement ahurissante, le chantelame éladrin noue un lien avec ses alliés et ses ennemis, faisant de chaque combat une affaire personnelle.

Chantelame éladrin — **Franc-tireur niveau 11**
Humanoïde féerique de taille M — 600 px

Initiative +12 — **Sens** Perception +6 ; vision nocturne
Pv 114 ; **péril** 57
CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme
VD 8 ; cf. aussi *coup de la vouivre*

(+) **Lame de lumière** (simple ; à volonté) ✦ **arme, radiant**
+16 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts radiants, et la cible subit un –3 aux jets d'attaque contre le chantelame éladrin jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de celui-ci.

Coup handicapant (simple ; rencontre) ✦ **arme**
Le chantelame éladrin se décale de 3 cases avant et après avoir effectué l'attaque. +14 contre Vigueur ; la cible est affaiblie et ralentie (sauvegarde annule les deux).
Échec : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Danse de lumière (simple ; à volonté) ✦ **arme, radiant**
+16 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts radiants, puis le chantelame éladrin se décale de 3 cases et utilise *lame de lumière* contre une cible différente.

Coup de la vouivre (simple ; rencontre) ✦ **arme, poison**
Le chantelame éladrin vole de 8 cases sans provoquer d'attaques d'opportunité. À n'importe quel moment de ce déplacement, il effectue une attaque : +14 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Décalage de combat (mineure ; avantage de combat nécessaire contre une cible adjacente au chantelame éladrin ; à volonté)
Le chantelame éladrin se décale de 1 case dans un espace adjacent à la cible.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le chantelame éladrin se téléporte de 5 cases.

Alignement non aligné — **Langues** commun, elfique
For 13 (+6) — **Dex** 21 (+10) — **Sag** 13 (+6)
Con 18 (+9) — **Int** 15 (+7) — **Cha** 18 (+9)
Équipement cotte de mailles, épée longue

Connaissance des chantelames éladrins

Arcanes DD 21 : les chantelames éladrins sont des combattants expérimentés versés dans les arts de la magie et de la guerre. Ce sont des illustrations parfaites de la grâce sur le champ de bataille, et ils sont tout autant dévoués à l'honneur. Ils traitent leurs adversaires avec respect et méprisent ceux qui font mine d'achever les vaincus.

Rencontres de groupe

Les combattants éladrins tels que l'archer-mage et le chantelame cherchent la compagnie d'autres éladrins. Les coures de malice et de discorde sont prêts à s'allier avec n'importe qui, mais rarement pour longtemps.

Rencontre de niveau 10 (2 650 px)
- ✦ 3 chantelames éladrins (francs-tireurs de niveau 11)
- ✦ 1 feu follet (chasseur de niveau 10)
- ✦ 1 incantateur du crépuscule éladrin (contrôleur de niveau 8, cf. *BF* 102)

Coure de malice et de discorde

Cet éladrin avenant reste dans l'ombre, un sourire narquois dessiné sur le visage.

Coure de malice et de discorde — **Chasseur niveau 17**
Humanoïde féerique de taille M, éladrin — 1 600 px

Initiative +19 — **Sens** Perception +11 ; vision nocturne
Pv 129 ; **péril** 64
CA 31 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 30, **Volonté** 28
Résistances radiant 20 ; **Vulnérabilités** nécrotique (un coure de malice et de discorde qui subit des dégâts nécrotiques est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme
VD 6, téléportation 6

(+) **Rapière** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+22 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

Étincelle de discorde (simple ; utilisable uniquement quand le coure de malice et de discorde est invisible ; à volonté) ✦ **charme, psychique**
Distance 10 ; +20 contre Volonté ; 2d10 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Au début de son tour de jeu suivant, la cible charge son allié le plus proche ou lui porte une attaque de base au prix d'une action libre. Si l'attaque de la cible touche, le coure de malice et de discorde utilise *étincelle de discorde* contre la créature attaquée au prix d'une action libre.

Vents trompeurs de la chance (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 3 ; +20 contre Volonté ; les attaques de la cible ratent lorsqu'elle obtient un résultat impair au jet d'attaque (sauvegarde annule).

Invisibilité (simple ; à volonté) ✦ **illusion**
Le coure de malice et de discorde devient invisible jusqu'à ce qu'il rate une attaque ou subisse des dégâts.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le coure de malice et de discorde se téléporte de 5 cases.

Alignement non aligné — **Langues** commun, elfique
Compétences Bluff +18, Discrétion +20, Intuition +16
For 14 (+10) — **Dex** 24 (+15) — **Sag** 16 (+11)
Con 21 (+13) — **Int** 12 (+9) — **Cha** 21 (+13)
Équipement armure de cuir, rapière

Connaissance des coures de malice et de discorde

Arcanes DD 20 : comme *bralani* et *ghaele*, *coure* est un titre de noblesse. Le rang associé à un tel titre varie selon les terres et clans éladrins. Cependant, tous les éladrins qui atteignent ces rangs adoptent des sphères d'influence et sont investis de pouvoirs leur correspondant.

Arcanes DD 25 : dans la société éladrine, le rang de noblesse est rarement une affaire d'héritage. La politique éladrine mêle habilement popularité et mysticisme, le tout étant parfaitement incompréhensible pour les étrangers. Les éladrins qui obtiennent le titre de coure de malice et de discorde sont des experts en matière de zizanie.

Les élémentaires parcourent le Chaos Élémentaire dans leur infinie variété. Certains jouent un rôle similaire à celui des animaux du monde dans les environnements exotiques de ce plan. D'autres suivent des desseins insondables dans leur propre société.

Destructeur glacefeu

Le destructeur glacefeu est une masse de flammes vives retenue par une coque de glace élémentaire. Lorsque la créature se bat, sa coque s'affaiblit lentement, exposant son brasier.

Destructeur glacefeu **Brute niveau 14**
Créature magique élémentaire (feu, froid) de taille G 1 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +12
Fuite du cœur-feu (feu) aura 2 ; quand le destructeur glacefeu est en péril, toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts de feu.
Pv 173 ; **péril** 86 ; cf. aussi *rupture du cœur-feu*
CA 26 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 25, **Volonté** 25
Immunités maladie, poison ; **Résistances** feu 10, froid 10
VD 5

⊕ **Coup glaçant** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts plus 1d12 dégâts de froid.

↓ **Piétinement** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Le destructeur glacefeu se déplace jusqu'à sa VD et peut traverser l'espace de ses ennemis. Il effectue une attaque : +15 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts plus 1d10 dégâts de froid, et la cible se retrouve à terre.

↯ **Rupture du cœur-feu** (quand l'élémentaire tombe à 0 point de vie) ✦ **feu**
Le destructeur ne meurt pas avant le début de son tour de jeu suivant. Jusque-là, il ne peut entreprendre aucune action. Au début de son tour de jeu suivant, il effectue une attaque : explosion de proximité 3 ; +15 contre Réflexes ; 4d10 + 6 dégâts de feu.

Alignement non aligné **Langues** originel
For 16 (+10) **Dex** 20 (+12) **Sag** 20 (+12)
Con 23 (+13) **Int** 5 (+4) **Cha** 12 (+8)

Connaissance des destructeurs glacefeu

Arcanes DD 18 : un destructeur glacefeu combine le pouvoir du feu et la force de la glace. Ce mélange dangereux provoque une puissante détonation lorsque la créature est tuée. Les archons de feu et de glace aiment ajouter ces élémentaires à leurs troupes, ce qui provoque parfois des conflits.

MATIAS TAPIA

(De gauche à droite) froidcinglant, destructeur glacefeu et feupiquier

Embourbier

Créature d'eau et de terre élémentaires, l'embourbier est une brute violente qui aime noyer ses adversaires.

Embourbier **Brute niveau 4**
Créature magique élémentaire (eau, terre) de taille M 175 px

Initiative +4 **Sens** Perception +9 ; vision nocturne
Pv 63 ; **péril** 31
CA 16 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 15, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison
VD 5

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+7 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts.

⚸ **Coup noyant** (simple ; rencontre)
+5 contre Vigueur ; 2d8 + 4 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule). *Échec* : demi-dégâts.

⚹ **Boule de boue** (simple ; à volonté)
Distance 10 ; +5 contre Réflexes ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible est déjà ralentie, elle est en fait immobilisée (sauvegarde annule).

Corps amorphe (réaction immédiate, quand l'élémentaire est touché par une attaque de corps à corps ; rencontre)
L'embourbier se décale de 3 cases.

Assaut implacable
L'embourbier bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque contre les créatures ralenties ou immobilisées.

Alignement non aligné **Langues** originel
Compétences Discrétion +9
For 18 (+6) **Dex** 15 (+4) **Sag** 15 (+4)
Con 13 (+3) **Int** 8 (+1) **Cha** 11 (+2)

Connaissance des embourbiers

Arcanes DD 12 : l'embourbier enterre sa victime sous une mince couche de boue, puis s'installe sur cette tombe improvisée pour se nourrir du cadavre en putréfaction. Cette créature ne s'intéresse pas à l'or, aux pierres précieuses et autres richesses, mais ses victimes ont parfois un trésor.

Feupiquier

Faits d'air, de terre et de feu, les feupiquiers sont des combattants de première ligne aux ordres d'êtres puissants du Chaos Élémentaire.

Feupiquier **Soldat niveau 5**
Créature magique élémentaire (air, feu, terre) de taille M 200 px

Initiative +6 **Sens** Perception +4
Pv 66 ; **péril** 33
CA 21 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 16
Immunités maladie, pétrification, poison ; **Résistances** feu 10
VD 7

⊕ **Pierrepique** (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Allonge 2 ; +12 contre CA ; 1d8 dégâts plus 1d6 dégâts de feu, puis la cible acquiert une vulnérabilité au feu 5 et est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du feupiquier.

⚹ **Lancepique** (simple ; à volonté)
Distance 5/10 ; +12 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

⚸ **Coup feutonnerre** (réaction immédiate, quand un ennemi situé dans un rayon de 2 cases de l'élémentaire se décale ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **feu, tonnerre**
Le feupiquier utilise *pierrepique* contre l'ennemi en question. En cas de réussite, le feupiquier effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +10 contre Vigueur ; 5 dégâts de tonnerre, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** originel
For 13 (+3) **Dex** 15 (+4) **Sag** 15 (+4)
Con 18 (+6) **Int** 6 (+0) **Cha** 8 (+1)

Connaissance des feupiquiers

Arcanes DD 12 : le feupiquier est une coquille *de pierre vivante dont le cœur creux est empli de* flammes. Il projette sur ses adversaires des éclats de pierre brûlante pour les rendre plus sensibles aux attaques de feu ultérieures.

Fracasseur pierrepoing

Les fracasseurs pierrepoing prennent plaisir à faire tomber leurs adversaires à genoux.

Fracasseur pierrepoing **Brute niveau 10**
Créature magique élémentaire (terre) de taille G 500 px

Initiative +7 **Sens** Perception +11
Pv 125 ; **péril** 62 ; cf. aussi *avalanche interne*
CA 22 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 21, **Volonté** 21
Immunités maladie, pétrification, poison
VD 5

⊕ **Poing granitique** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts, et si la cible est en péril, elle se retrouve à terre.

Avalanche interne (quand l'élémentaire est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le fracasseur pierrepoing gagne 20 points de vie temporaires. S'il a des points de vie temporaires au début de son tour de jeu suivant, il les perd et gagne 1 point d'action qu'il doit utiliser durant ce tour de jeu.

Alignement non aligné **Langues** originel
For 21 (+10) **Dex** 15 (+7) **Sag** 12 (+6)
Con 15 (+7) **Int** 4 (+2) **Cha** 15 (+7)

Connaissance des fracasseurs pierrepoing

Arcanes DD 16 : capricieux et stupide, le fracasseur pierrepoing frappe au petit bonheur la chance sur le champ de bataille. Il ne se concentre sur un adversaire qu'après l'avoir mis en péril.

Arcanes DD 21 : les créatures intelligentes du Chaos Élémentaire rassemblent souvent plusieurs fracasseurs pierrepoing dans une même salle pour en faire un piège.

Froidcinglant

Les froidcinglant sortent de nulle part pour abattre de fortes rafales de froid tonnant sur leurs ennemis. Leur fureur mortelle se manifeste d'un coup, commençant lorsque leurs vents cherchent à s'enrouler autour de leurs cibles avant que les monstres ne les frappent.

Froidcinglant	**Chasseur niveau 9**
Créature magique élémentaire (air) de taille M	400 px

Initiative +11 **Sens** Perception +9
Pv 56 ; **péril** 28
CA 21 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 20, **Volonté** 20
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel
VD 0, vol 8 (stationnaire)

⊕ **Froid cinglant** (simple ; à volonté) ✦ **froid, tonnerre**
Allonge 2 ; +14 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts de froid et de tonnerre.

⊕ **Froid cinglant mortel** (simple ; à volonté) ✦ **froid, tonnerre**
Allonge 2 ; vise la proie du froidcinglant (cf. *vent pisteur*) ; +14 contre CA ; 2d12 + 5 dégâts de froid et de tonnerre, et la cible n'est plus la proie du froidcinglant.

Vent pisteur (simple ; se recharge quand l'élémentaire touche avec *froid cinglant mortel*) ✦ **froid, tonnerre**
Distance 10 ; +12 contre Volonté ; 2d6 + 5 dégâts de froid et de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. *Effet* : la cible est la proie du froidcinglant.

Vent décalant (réaction immédiate, quand l'élémentaire subit des dégâts ; à volonté)
Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, le froidcinglant ne provoque pas d'attaques d'opportunité et peut traverser l'espace de ses ennemis.

Alignement non aligné **Langues** originel
For 14 (+6) **Dex** 17 (+7) **Sag** 10 (+4)
Con 20 (+9) **Int** 5 (+1) **Cha** 17 (+7)

Connaissance des froidcinglant

Arcanes DD 14 : le froidcinglant vise un adversaire en particulier avec ses attaques, confiant en ses défenses pour le protéger des attaques d'opportunité tandis qu'il zigzague sur le champ de bataille.

Furie brisefiélon

Cyclone de brume et de foudre, la furie brisefiélon fend les airs tel un prédateur.

Furie brisefiélon	**Contrôleur niveau 12**
Créature magique élémentaire (air, eau) de taille G	700 px

Initiative +11 **Sens** Perception +10
Zéphyr vigoureux aura 3 ; la furie brisefiélon fait glisser de 1 case toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura.
Pv 123 ; **péril** 61
CA 26 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 24
Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15, tonnerre 15
VD 0, vol 8 (stationnaire)

⊕ **Débris volants** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

Foudroiement (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **électricité**
Distance 10 ; +16 contre Vigueur ; 3d8 + 5 dégâts d'électricité, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la furie brisefiélon.

Orage déchaîné (simple ; à volonté) ✦ **téléportation, tonnerre**
Explosion de proximité 2 ; +16 contre Réflexes ; 1d10 + 5 dégâts de tonnerre. *Effet* : la furie brisefiélon se téléporte vers n'importe quel espace adjacent à l'aire d'effet de l'explosion.

Alignement non aligné **Langues** originel
For 17 (+9) **Dex** 21 (+11) **Sag** 19 (+10)
Con 19 (+10) **Int** 6 (+4) **Cha** 16 (+9)

Connaissance des furies brisefiélon

Arcanes DD 16 : en tant qu'adversaire, la furie brisefiélon est difficile à tenir en place. Si elle est cernée au corps à corps, elle explose bruyamment, avant de se reformer plus loin.

Arcanes DD 21 : souvent, les furies brisefiélon traversent les frontières planaires par accident. Emporté par une grande tempête sur un plan, l'élémentaire peut se retrouver dans une tempête dangereuse sévissant sur un autre plan. Certains archons connaissent un moyen d'emprisonner les furies brisefiélon dans des vaisseaux magiques, qu'ils peuvent alors piloter vers d'autres plans en exploitant leur puissance élémentaire.

Furie rochetempête

La furie rochetempête est une créature imposante de pierre et de tonnerre, qu'elle relâche à la moindre menace.

Furie rochetempête	**Artilleur niveau 14**
Créature magique élémentaire (air, terre) de taille M	1 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +9
Pv 113 ; **péril** 56
CA 26 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 25, **Volonté** 25
Immunités maladie, pétrification, poison ; **Résistances** tonnerre 10
VD 6

⊕ **Pierres concassantes** (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.

Lancer de pierre à tonnerre (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Distance 20 ; +21 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts. *Échec* : demi-dégâts. *Effet* : une case qu'occupe la cible est la case d'origine d'une attaque d'explosion 2 qui se déroule au début du tour de jeu suivant de la furie rochetempête : +19 contre Vigueur ; 1d10 + 6 dégâts de tonnerre.

Projection d'éclats (mineure ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **tonnerre**
Explosion de proximité 2 ; +21 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts de tonnerre, et la furie rochetempête pousse la cible de 2 cases.

Fusion avec le sol (quand l'élémentaire est en péril pour la première fois ; l'élémentaire doit être en contact avec le sol ; rencontre) ✦ **téléportation**
La furie disparaît, et aucune créature n'a de ligne de mire ou de ligne d'effet avec elle. Au début de son tour de jeu suivant, la furie réapparaît dans un rayon de 10 cases de son espace précédent.

Alignement non aligné **Langues** originel
For 16 (+10) **Dex** 20 (+12) **Sag** 15 (+9)
Con 23 (+13) **Int** 6 (+5) **Cha** 20 (+12)

Connaissance des furies rochetempête

Arcanes DD 18 : les furies rochetempête sont des créatures de pierre et de tonnerre vivant. Elles n'ont aucun remords à prendre des alliés dans leurs attaques ; mieux vaut pour eux qu'ils résistent au tonnerre. Les nains convoitent les armes de tonnerre fabriquées à partir de la pierre du corps d'une furie rochetempête.

Géonide

Élémentaire de pierre et de terre, le géonide rôde en Outreterre, à l'affût de ses prochaines victimes. Au repos, on peut le confondre avec un simple rocher. Ce n'est que lorsque des proies passent près de lui qu'il révèle sa véritable forme.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

(De gauche à droite) embourbier, trombe de poussière, volute tempétueuse et furie rochetempête

Géonide	**Chasseur niveau 6**
Créature magique élémentaire (terre) de taille G	250 px

Initiative +10 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 56 ; **péril** 28
CA 20 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 17, **Volonté** 17
Immunités maladie, pétrification, poison
VD 4

⊕ **Tentacule** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts.

ǂ **Étreinte capturante** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts. *Effet* : le géonide effectue une nouvelle attaque contre la même cible. Si les deux attaques touchent, la cible est étreinte.

✧ **Claquement de coquille** (simple ; à volonté)
Explosion de proximité 2 ; +9 contre Vigueur ; la cible se retrouve à terre. *Effet* : le géonide ferme sa coquille. Tant qu'elle est fermée, sa VD est de 0, il bénéficie d'un +5 à toutes les défenses, et il n'a de ligne d'effet qu'avec une créature qu'il étreint. Le géonide fait glisser une créature qu'il étreint dans son espace. La créature étreinte n'a de ligne de mire et de ligne d'effet qu'avec le géonide. L'élémentaire ne bénéficie pas de son bonus aux défenses contre la créature étreinte. Si cette dernière s'échappe, elle apparaît dans un espace adjacent au géonide. Le géonide peut ouvrir sa coquille au prix d'une action mineure.

Aspect de coquille
Quand sa coquille est fermée, le géonide ressemble à rocher. On peut cependant y voir une créature en réussissant un test de Perception DD 28.

Alignement non aligné **Langues** originel
Compétences Discrétion +11

For 19 (+7)	**Dex** 16 (+6)	**Sag** 17 (+6)
Con 14 (+5)	**Int** 6 (+1)	**Cha** 9 (+2)

Connaissance des géonides

Arcanes DD 17 : durant la guerre entre les dieux et les originels, les géonides étaient employés comme gardes et sentinelles dans les tunnels secrets qui criblaient le monde. Des caches d'armes secrètes, des trésors et des machines de guerre originelles endormies attendent toujours là-bas, oubliés de tous hormis des géonides qui les gardent encore.

Trombe de poussière

Masse d'air vivante, la trombe de poussière est une créature destructive qui projette ses ennemis au loin.

Trombe de poussière	**Franc-tireur niveau 3**
Créature magique élémentaire (air, terre) de taille P	150 px

Initiative +7 **Sens** Perception +0
Pv 47 ; **péril** 23
CA 18 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 14 (-2 à toutes les défenses quand l'élémentaire est ralenti ou immobilisé)
Immunités maladie, poison
VD 8

⊕ **Vents accrocheurs** (simple ; à volonté)
+8 contre Réflexes ; 1d10 + 3 dégâts, et la trombe de poussière fait glisser la cible de 2 cases.

ǂ **Rafale de vent** (mouvement ; recharge ⚄ ⚅)
La trombe de poussière se décale de 5 cases et attaque tout ennemi à qui elle est adjacente au cours de son déplacement (une attaque par créature) : +8 contre Vigueur ; la cible se retrouve à terre.

✧ **Sable piquant** (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 3 ; +8 contre Vigueur ; 3d6 + 3 dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la trombe de poussière.

Alignement non aligné **Langues** originel
Compétences Discrétion +10

For 8 (+0)	**Dex** 18 (+5)	**Sag** 8 (+0)
Con 15 (+3)	**Int** 5 (-2)	**Cha** 15 (+3)

Connaissance des trombes de poussière

Arcanes DD 15 : la trombe de poussière est une créature faite de vent et de terre, capricieuse et impulsive. En perpétuel mouvement, toute attaque qui la ralentit l'affaiblit sensiblement.

Volute tempétueuse

La volute tempétueuse recherche des créatures qu'elle peut obliger à combattre à ses côtés, s'en servant comme boucliers tandis qu'elle s'attaque à des adversaires plus faibles.

Volute tempétueuse	**Contrôleur niveau 13**
Créature magique élémentaire (air) de taille M	800 px

Initiative +10 **Sens** Perception +10
Pv 134 ; **péril** 67
CA 27 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 24, **Volonté** 24
Immunités maladie, poison ; **Résistances** immatériel tant que l'élémentaire n'est pas en péril
VD 0, vol 7 (stationnaire)

Fouet d'air (simple ; à volonté)
+16 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts.

Vent hurlant (simple ; à volonté)
Distance 10 ; +16 contre Réflexes ; 2d10 + 3 dégâts, et la volute tempétueuse fait glisser la cible de 1 case.

Bourrasque ascendante (simple ; recharge ⚁ ⚂)
Distance 10 ; +20 contre Vigueur ; la cible est soulevée de 6 mètres (4 cases) et maîtrisée (sauvegarde annule).
Jet de sauvegarde raté : la cible est soulevée de 6 mètres de plus. *Jet de sauvegarde réussi :* la cible tombe et subit des dégâts de chute (le cas échéant).

Alignement non aligné **Langues** originel

For 15 (+8)	**Dex** 19 (+10)	**Sag** 19 (+10)
Con 22 (+12)	**Int** 9 (+5)	**Cha** 14 (+8)

Connaissance des volutes tempétueuses

Arcanes DD 18 : la volute tempétueuse est matérielle lorsqu'elle est en péril. Contrairement à de nombreux élémentaires, elle cherche activement à s'allier avec d'autres créatures dans le but de rester derrière elles en combat.

(De gauche à droite) géonide, fracasseur pierrepoing, vortex de grain siliceux et furie brisefiélon

FRANZ VOHWINKEL

Vortex de grain siliceux

Dans le Chaos Élémentaire, les grains siliceux se lèvent comme le blizzard, charriant des éclats de silex plutôt que de la neige. Au sein de ces tempêtes rôdent des vortex de grain siliceux.

Ce vortex est un charognard qui se nourrit de la destruction des batailles de puissants élémentaires.

Vortex de grain siliceux **Franc-tireur niveau 7**
Créature magique élémentaire (air, terre) de taille M 300 px

Initiative +9 **Sens** Perception +6
Rafale de sable aura 1 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 à toutes les défenses.
Pv 80 ; **péril** 40
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 20, **Volonté** 19
Immunités maladie, poison
VD 0, vol 8 (stationnaire)
⊕ **Coup abrasif** (simple ; à volonté)
+10 contre Vigueur ; 2d8 + 2 dégâts.
⇐ **Rafale tourbillonnante** (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Le vortex de grain siliceux se décale de 4 cases et effectue une attaque : explosion de proximité 1 ; +10 contre Réflexes ; 3d8 + 3 dégâts, et le vortex pousse la cible de 1 case. *Échec* : demi-dégâts.
Alignement non aligné **Langues** originel
For 10 (+3) **Dex** 19 (+7) **Sag** 16 (+6)
Con 16 (+6) **Int** 5 (+0) **Cha** 6 (+1)

Colonne de grain siliceux **Franc-tireur sbire niveau 13**
Créature magique élémentaire (air, terre) de taille M 200 px

Initiative +14 **Sens** Perception +10
Rafale de sable aura 1 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 à toutes les défenses.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 27 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 26, **Volonté** 24
Immunités maladie, poison
VD 0, vol 8 (stationnaire)
⊕ **Coup abrasif** (simple ; à volonté)
+16 contre Vigueur ; 12 dégâts.
Pas du vortex (mouvement ; à volonté)
La colonne de grain siliceux se décale de 4 cases.
Alignement non aligné **Langues** originel
For 11 (+6) **Dex** 22 (+12) **Sag** 19 (+10)
Con 19 (+10) **Int** 5 (+3) **Cha** 6 (+4)

Cyclone de grain siliceux **Franc-tireur sbire niveau 23**
Créature magique élémentaire (air, terre) de taille M 1 275 px

Initiative +21 **Sens** Perception +17
Rafale de sable aura 1 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 à toutes les défenses.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 37 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 36, **Volonté** 34
Immunités maladie, poison
VD 0, vol 8 (stationnaire)
⊕ **Coup abrasif** (simple ; à volonté)
+26 contre Vigueur ; 15 dégâts.
Pas du vortex (mouvement ; à volonté)
Le cyclone de grain siliceux se décale de 4 cases.
Alignement non aligné **Langues** originel
For 12 (+12) **Dex** 27 (+19) **Sag** 22 (+17)
Con 24 (+18) **Int** 5 (+8) **Cha** 6 (+9)

Connaissance des vortex de grain siliceux

Arcanes DD 14 : le vortex de grain siliceux est un charognard originaire du Chaos Élémentaire. Bien qu'il soit rarement la première créature à s'engager dans un combat, sa puissante attaque de coup en fait un adversaire dangereux.

Rencontres de groupe

Les élémentaires ont tendance à se battre au côté de leurs semblables ou d'autres créatures du Chaos Élémentaire. En dehors de ce plan, on les rencontre comme gardiens de tombes ou de trésors, mais aussi en des endroits où une magie puissante les a convoqués.

Rencontre de niveau 4 (875 px)
- 2 éclaireurs d'argile (chasseurs de niveau 2, cf. *BF* 159)
- 1 mage humain (artilleur de niveau 4, cf. *BF* 163)
- 3 trombes de poussière (francs-tireurs de niveau 3)

Rencontre de niveau 6 (1 275 px)
- 1 embourbier (brute de niveau 4)
- 2 feupiquiers (soldats de niveau 5)
- 1 géonide (chasseur de niveau 6)
- 3 trombes de poussière (francs-tireurs de niveau 3)

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)
- 2 bombardeurs magmatiques (artilleurs de niveau 4, cf. *BF* 38)
- 1 diablotin (chasseur de niveau 3, cf. *BF* 72)
- 4 feupiquiers (soldats de niveau 5)
- 1 hérétique tieffelin (artilleur de niveau 5, cf. *BF* 254)

Rencontre de niveau 9 (2 100 px)
- 4 colonnes de grain siliceux (francs-tireurs sbires de niveau 13)
- 1 froidcinglant (chasseur de niveau 9)
- 3 vortex de grain siliceux (francs-tireurs de niveau 7)

Rencontre de niveau 12 (3 700 px)
- 2 fracasseurs pierrepoing (brutes de niveau 10)
- 1 furie brisefiélon (contrôleur de niveau 12)
- 2 furies rochetempête (artilleurs de niveau 14)

Rencontre de niveau 15 (6 400 px)
- 2 destructeurs glacefeu (brutes de niveau 14)
- 4 queues-de-feu salamandres (francs-tireurs de niveau 14, cf. *BF* 230)
- 1 tyrannœil incendiaire (artilleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 260)
- 1 volute tempétueuse (contrôleur de niveau 13)

FAUCON

Quand ce prédateur ailé est en chasse, un silence de plomb s'abat soudain dans le ciel transformé en périlleux champ de bataille.

Faucon de sang

Les faucons de sang sont des chasseurs agressifs qui se servent de leurs serres tranchantes comme des rasoirs pour infliger de graves blessures.

Faucon de sang	**Franc-tireur niveau 1**
Bête naturelle de taille P	100 px

Initiative +5 **Sens** Perception +1
Pv 27 ; **péril** 13
CA 15 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 14, **Volonté** 12
VD 2 (maladroit), vol 6

⊕ **Serres acérées** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et la cible subit 2 dégâts continus, ou 5 dégâts continus si le faucon de sang est en péril (sauvegarde annule).

ǂ **Attaque en vol** (simple ; à volonté)
Le faucon de sang vole de 6 cases et effectue une attaque de *serres acérées* à n'importe quel moment de ce déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible.

Alignement non aligné **Langues** –

For 13 (+1)	**Dex** 16 (+3)	**Sag** 13 (+1)
Con 11 (+0)	**Int** 2 (-4)	**Cha** 7 (-2)

Faucon de givre

Originaire du Chaos Élémentaire, le faucon de givre est un redoutable chasseur volant que l'on trouve souvent en quête de proies dans le monde physique.

Faucon de givre	**Franc-tireur niveau 7**
Bête élémentaire (froid) de taille P	300 px

Initiative +9 **Sens** Perception +6
Pv 80 ; **péril** 40
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 20, **Volonté** 19
Immunités maladie, poison ; **Résistances** froid 10
VD 2 (maladroit), vol 8

⊕ **Serres de glace** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
+12 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts plus 1d6 dégâts de froid.

ǂ **Attaque en vol** (simple ; à volonté)
Le faucon de sang vole de 8 cases et effectue une attaque de *serres acérées* à n'importe quel moment de ce déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible.

⇶ **Cri givrant** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Décharge de proximité 3 ; +10 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Frappe fracassante
Les attaques de corps à corps du faucon de givre infligent 2d6 dégâts de froid supplémentaires aux créatures ralenties.

Alignement non aligné **Langues** –

For 14 (+5)	**Dex** 19 (+7)	**Sag** 16 (+6)
Con 16 (+6)	**Int** 2 (-1)	**Cha** 8 (+2)

MATIAS TAPIA

Connaissance des faucons

Arcanes DD 19 : bien qu'ils soient originaires du Chaos Élémentaire, on trouve des faucons de givre en altitude et dans les régions froides du monde physique. Le cri perçant d'un faucon peut ralentir ses adversaires et les rendre plus vulnérables à ses attaques.

Nature DD 10 : les faucons de sang sont des rapaces dangereux que bien des races dressent à tuer. Leurs serres mortelles infligent des blessures qui ne se referment pas, et leurs attaques en vol les rendent difficiles à affronter au contact.

Rencontres de groupe

Comme la plupart des rapaces, on rencontre les faucons de sang et les faucons de givre parmi leurs congénères ou en tant qu'oiseaux de proie dressés par d'autres créatures.

Rencontre de niveau 2 (725 px)
- ✦ 2 archers elfes (artilleurs de niveau 2, cf. *BF* 106)
- ✦ 1 drake sanguinaire (soldat de niveau 4)
- ✦ 3 faucons de sang (francs-tireurs de niveau 1)

Rencontre de niveau 6 (1 400 px)
- ✦ 2 faucons de givre (francs-tireurs de niveau 7)
- ✦ 1 œil de Gruumsh orque (contrôleur de niveau 5, cf. *BF* 210)
- ✦ 1 sanguinolaire orque (brute d'élite de niveau 7, cf. *BF* 210)

Ces cruelles créatures féeriques se nourrissent d'émotions intenses, comme l'horreur, le désespoir et l'angoisse.

Feu follet	**Chasseur niveau 10**
Créature magique féerique de taille P	500 px

Initiative +15 **Sens** Perception +11 ; vision nocturne
Pv 57 ; **péril** 28
CA 22 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 24, **Volonté** 22
Résistances immatériel
VD vol 6 (stationnaire ; limite d'altitude 2 cases)

(+) **Éclat follet** (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
Allonge 2 ; +13 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts radiants.

✝ **Absorption spirituelle** (simple ; utilisable uniquement quand le feu follet est illuminé, cf. *lumière féerique* ; rencontre) ✦ **guérison, psychique**
Allonge 3 ; vise une créature en péril ; +12 contre Vigueur ; 2d8 + 3 dégâts psychiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Le feu follet regagne 14 points de vie.

Lueur attirante (simple ; utilisable uniquement quand le feu follet est illuminé, cf. *lumière féerique* ; à volonté)
Explosion de proximité 20 ; vise une créature qui n'est pas aveuglée ; +13 contre Volonté ; la cible est tirée de 3 cases et hébétée (sauvegarde annule).

Esquive clignotante (réaction immédiate, quand une attaque rate le feu follet ; à volonté) ✦ **téléportation**
Le feu follet s'éteint et se téléporte de 5 cases (cf. *lumière féerique*).

Lumière féerique (libre 1/round ; à volonté)
Le feu follet allume ou éteint sa lumière. La lumière d'un feu follet est équivalente à celle d'une torche. Le feu follet doit être allumé pour attaquer. Quand il est éteint, il dispose d'un camouflage et peut effectuer un test de Discrétion pour se cacher.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Discrétion +16

For 4 (+2)	**Dex** 22 (+11)	**Sag** 12 (+6)
Con 13 (+6)	**Int** 8 (+4)	**Cha** 18 (+9)

Tactique du feu follet

Le feu follet préfère les proies distraites. Il allume sa *lumière féerique* lorsqu'il souhaite être vu ou pour attirer sa proie dans un lieu dangereux avec *lueur attirante*. Dès qu'il remarque une proie en péril, il s'approche pour se servir d'*absorption spirituelle*. Il éteint sa *lumière féerique* et use de Discrétion pour arriver assez près de la cible en péril et l'attaquer en jouissant d'un avantage de combat.

Connaissance des feux follets

Arcanes DD 16 : les feux follets hantent les marais et les marécages, où la brume et les gaz enflammés offrent nombre d'occasions de se cacher. Ils se rassemblent près de dangers naturels, qu'il s'agisse de sables mouvants ou d'autres monstres, et utilisent leur lueur pour mener les voyageurs imprudents à leur perte.

CHRISTOPHER BURDETT

Arcanes DD 21 : le feu follet peut parler d'une voix spectrale. Pendant qu'il parle, sa luminosité varie. Son corps est une minuscule sphère de matière diaphane.

Rencontres de groupe

Les créatures féeriques, les morts-vivants et les prédateurs de toutes sortes usent de feux follets comme de leurres. Ces monstres sont parfois attirés par les bruits des voyageurs ou d'une bataille.

Rencontre de niveau 9 (2 100 px)
- ✦ 2 épines spriggans (soldats de niveau 6)
- ✦ 2 feux follets (chasseurs de niveau 10)
- ✦ 2 nutons spriggans (francs-tireurs de niveau 7)

FIRBOLG

Humanoïdes imposants et féroces de Féerie, les firbolgs vivent pour le frisson de la chasse. Ils accordent énormément de valeur à l'indépendance, au courage et au juste milieu entre le bien et le mal. Ce sont les agents du destin, de la mort et de la nature dans tout ce qu'elle a d'impitoyable.

Braque firbolg

Le braque firbolg attaque ouvertement sa proie pour la distraire et la détourner de la menace que constitue le reste de sa meute.

Braque firbolg — **Soldat niveau 11**
Humanoïde féerique de taille G — 600 px

Initiative +11 — **Sens** Perception +9 ; vision nocturne
Pv 113 ; **péril** 56
Régénération 5
CA 28 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 23, **Volonté** 23
Vulnérabilités nécrotique (si le braque firbolg subit des dégâts nécrotiques, sa régénération ne fonctionne pas durant son tour de jeu suivant)
Jets de sauvegarde +2 contre les effets de charme, mais également contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti
VD 8

⊕ **Hache d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts.

⚕ **Rabattage** (simple ; se recharge quand le firbolg est en péril pour la première fois) ✦ **arme, terreur**
Allonge 2 ; +17 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts, et le braque firbolg fait glisser la cible de 2 cases, puis il effectue une attaque secondaire. *Attaque secondaire :* +15 contre Volonté ; la cible doit se déplacer ou se décaler pour s'éloigner du firbolg avec la première action de son tour de jeu suivant sous peine d'être hébétée jusqu'à la fin de ce tour de jeu.

⚕ **Coup du limier** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts, et le braque firbolg fait glisser la cible de 2 cases.

Hachette (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 5/10 ; +17 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Luneflamme (mineure 1/round ; recharge ⚁ ⚂ ⚀)
Distance 10 ; +16 contre Volonté ; la cible est marquée et ne peut profiter de l'invisibilité ou d'un camouflage jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du braque firbolg.

Saut du chasseur
Le braque firbolg ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand il saute.

Alignement non aligné — **Langues** commun, elfique
Compétences Athlétisme +15, Discrétion +14, Intimidation +11, Nature +14

For 21 (+10)	**Dex** 18 (+9)	**Sag** 18 (+9)
Con 17 (+8)	**Int** 11 (+5)	**Cha** 12 (+6)

Équipement armure d'écailles, bouclier léger, hache d'armes, 3 hachettes

Tactique du braque firbolg

Ouvrant les hostilités avec *luneflamme*, le firbolg utilise aussitôt *rabattage* pour mettre un adversaire en danger. Il colle au plus près de l'ennemi, profitant de *saut du chasseur* si nécessaire. Le braque reste ensuite en mouvement et met ses alliés en position avantageuse avec *coup du limier*. Il ne lance une hachette que pour tenter d'abattre une proie qui détale. S'il est grièvement blessé, il n'hésite pas à utiliser *rabattage* pour se désengager et prendre la fuite.

Chasseur firbolg

Le chasseur firbolg se fait une joie de traquer ses proies, bondissant depuis sa cachette pour passer à l'attaque lorsque ses alliés les plus robustes ont déjà engagé l'ennemi.

Chasseur firbolg — **Franc-tireur niveau 12**
Humanoïde féerique de taille G — 700 px

Initiative +14 — **Sens** Perception +16 ; vision nocturne
Pv 123 ; **péril** 61
Régénération 5
CA 26 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 25, **Volonté** 24
Vulnérabilités nécrotique (si le chasseur firbolg subit des dégâts nécrotiques, sa régénération ne fonctionne pas durant son tour de jeu suivant)
Jets de sauvegarde +2 contre les effets de charme, mais également contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti
VD 8

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

Javeline (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +18 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts.

⚕ **Coup handicapant** (simple ; se recharge quand le firbolg est en péril pour la première fois)
Le chasseur firbolg effectue une attaque de lance ou une attaque de javeline. En cas de réussite, l'attaque inflige 2d6 dégâts supplémentaires, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible est ralentie (sauvegarde annule).

⚕ **Attaque mobile** (simple ; à volonté)
Le chasseur firbolg se déplace de 8 cases et effectue une attaque de lance ou une attaque de javeline à n'importe quel moment du déplacement. Toutefois, il ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible ou en effectuant l'attaque à distance.

Luneflamme (mineure 1/round ; recharge ⚁ ⚂ ⚀)
Distance 10 ; +16 contre Volonté ; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du firbolg, les attaques du chasseur visant la cible infligent 1d6 dégâts supplémentaires et elle ne peut profiter de l'invisibilité ou d'un camouflage.

Saut du chasseur
Le chasseur firbolg ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand il saute.

Alignement non aligné — **Langues** commun, elfique
Compétences Athlétisme +15, Discrétion +17, Intimidation +12, Nature +16

For 18 (+10)	**Dex** 22 (+12)	**Sag** 20 (+11)
Con 19 (+10)	**Int** 12 (+7)	**Cha** 13 (+7)

Équipement armure de cuir, lance, 3 javelines

Tactique du chasseur firbolg

Le chasseur firbolg utilise *luneflamme* pour améliorer les effets de son attaque de *coup handicapant*. Il utilise *saut du chasseur* pour échapper à ses ennemis ou jouir d'un avantage de combat.

Prophétesse de la lune firbolg

Une fois la bataille entamée, la prophétesse de la lune firbolg attire le mauvais sort sur l'ennemi.

Prophétesse de la lune firbolg **Contrôleur niveau 14**
Humanoïde féerique de taille G 1 000 px

Initiative +11 **Sens** Perception +18 ; vision nocturne
Pv 141 ; **péril** 70
Régénération 5
CA 28 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 24, **Volonté** 27
Vulnérabilités nécrotique (si la prophétesse de la lune firbolg subit des dégâts nécrotiques, sa régénération ne fonctionne pas durant son tour de jeu suivant)
Jets de sauvegarde +2 contre les effets de charme, mais également contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti
VD 8

⊕ **Masse d'armes de la lune** (simple ; à volonté) ✦ **arme, radiant**
Allonge 2 ; +18 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts radiants, et la cible est aveuglée jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Interdit du corbeau (simple ; rencontre) ✦ **nécrotique, radiant**
Distance 10 ; +18 contre Vigueur ; 3d8 + 6 dégâts nécrotiques, les jets d'attaque contre la cible peuvent réussir un coup critique sur un résultat de 18-20, et la cible subit 10 dégâts nécrotiques supplémentaires en cas de coup critique (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire :* les jets d'attaque contre la cible peuvent réussir un coup critique sur un résultat de 19-20 (sauvegarde annule).

Luneflamme (mineure 1/round ; recharge ⚁ ⚂ ⚃)
Distance 10 ; +18 contre Volonté ; la cible confère un avantage de combat à la prophétesse de la lune et ne peut profiter de l'invisibilité ou d'un camouflage jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du firbolg.

Coup de la lune (simple ; recharge ⚁ ⚃) ✦ **charme, psychique**
Explosion de proximité 5 ; vise un ennemi affecté par *luneflamme* ; +18 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la prophétesse de la lune firbolg.

Limiers spirituels (simple ; se recharge quand le firbolg est en péril pour la première fois)
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +17 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts, puis la cible est ralentie et ne peut se téléporter (sauvegarde annule les deux).

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique
Compétences Arcanes +14, Athlétisme +15, Nature +18, Religion +14
For 17 (+10) **Dex** 18 (+11) **Sag** 23 (+13)
Con 21 (+12) **Int** 14 (+9) **Cha** 15 (+9)
Équipement armure de cuir, masse d'armes, masque de la lune

Tactique de la prophétesse de la lune firbolg

Une fois la bataille commencée, la prophétesse de la lune firbolg vise un adversaire avec *luneflamme*, puis le rend un peu plus vulnérable avec *interdit du corbeau*. Les membres de la horde firbolg concentrent leurs attaques de corps à corps sur les adversaires affectés par *interdit du corbeau*. La prophétesse de la lune vise un maximum d'ennemis avec son attaque de *limiers spirituels*. Elle utilise *coup de la lune* par la suite, habituellement pour que la cible couvre sa retraite.

Ours-sang firbolg

Doté du pouvoir de prendre la forme d'une bête redoutable, l'ours-sang firbolg est un adversaire violent et implacable.

Ours-sang firbolg **Brute d'élite niveau 15**
Humanoïde féerique de taille G 2 400 px

Initiative +12 **Sens** Perception +18 ; vision nocturne
Pv 240 ; **péril** 120 ; cf. aussi *forme d'ours-sang*
Régénération 5 (10 sous forme d'ours-sang)
CA 27 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 25, **Volonté** 28
Vulnérabilités nécrotique (si l'ours-sang firbolg subit des dégâts nécrotiques, sa régénération ne fonctionne pas durant son tour de jeu suivant)
Jets de sauvegarde +2 (+4 contre les effets de charme, mais également contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti)
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts.

⊕ **Griffes** (simple ; utilisable uniquement sous forme d'ours-sang ; à volonté)
Allonge 2 ; +18 contre CA ; 2d12 + 9 dégâts.

Double attaque (simple ; à volonté)
L'ours-sang firbolg effectue deux attaques de base de corps à corps. Si les deux attaques touchent, il effectue une attaque secondaire contre la cible. *Attaque secondaire :* +17 contre Vigueur ; la cible est étreinte.

Mutilation de l'ours-sang (simple ; se recharge quand le firbolg est en péril)
Allonge 2 ; vise une créature étreinte par l'ours-sang firbolg ; pas de jet d'attaque ; 4d10 + 9 dégâts, et si le firbolg est sous forme d'ours-sang, il effectue une attaque de morsure contre la cible au prix d'une action libre.

Morsure (simple ; utilisable uniquement sous forme d'ours-sang ; à volonté)
+18 contre CA ; 3d12 + 9 dégâts, et si la cible confère un avantage de combat à l'ours-sang firbolg, elle subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Luneflamme (mineure ; recharge ⚁ ⚂ ⚃)
Distance 10 ; +15 contre Volonté ; la cible ne peut profiter de l'invisibilité ou d'un camouflage jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du firbolg.

Forme d'ours-sang (quand le firbolg est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **guérison, métamorphose**
Le firbolg prend la forme d'un hybride mi-homme mi-ours. Il récupère tous ses points de vie, bénéficie de régénération 10 et gagne des attaques de morsure et de griffes. S'il est en péril une deuxième fois, il retrouve sa forme normale jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique
Compétences Athlétisme +19, Intimidation +13, Nature +18
For 24 (+14) **Dex** 20 (+12) **Sag** 22 (+13)
Con 20 (+12) **Int** 12 (+8) **Cha** 13 (+8)
Équipement armure de peau, casque d'ours

Tactique de l'ours-sang firbolg

Plongeant au cœur de la mêlée, l'ours-sang firbolg se concentre sur un adversaire et tente de l'étreindre pour utiliser *mutilation de l'ours-sang* au round suivant. Le firbolg fait preuve d'une grande intrépidité jusqu'à pouvoir adopter sa forme d'ours-sang. Ensuite, il agit tel un ours sanguinaire berserker (en plus fort et coriace), s'efforçant d'utiliser à nouveau *mutilation de l'ours-sang* avant d'être obligé de renoncer à sa forme d'ours-sang.

Corbeau fantôme firbolg

Ce métamorphe firbolg pique sur l'ennemi sous sa terrifiante forme spectrale.

Corbeau fantôme firbolg **Chasseur d'élite niveau 16**
Humanoïde féerique de taille G 2 800 px

Initiative +18 **Sens** Perception +18 ; vision nocturne
Pv 238 ; **péril** 119
Régénération 5
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 29, **Volonté** 28
Vulnérabilités nécrotique (si le corbeau fantôme firbolg subit des dégâts nécrotiques, sa régénération ne fonctionne pas durant son tour de jeu suivant)
Jets de sauvegarde +2 (+4 contre les effets de charme, mais également contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti)
VD 8
Points d'action 1

Pic de guerre lourd (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 1d12 + 7 dégâts (critique 2d12 + 9).

Double attaque (simple ; à volonté)
Le corbeau fantôme firbolg effectue deux attaques de pic de guerre lourd. S'il touche deux cibles, l'une d'elles (au choix du firbolg) est aveuglée (sauvegarde annule).

Luneflamme (mineure 1/round ; recharge ⚁ ⚂ ⚀)
Distance 10 ; +19 contre Volonté ; la cible ne peut profiter de l'invisibilité ou d'un camouflage jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du firbolg.

Forme de corbeau fantôme (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Le firbolg gagne les capacités déphasage et immatériel ainsi qu'une VD en vol (maladroit) égale à sa VD de base jusqu'à ce qu'il attaque. S'il est sous cette forme et se situe dans une zone d'obscurité ou faiblement éclairée, il dispose d'un camouflage.

Coup du corbeau fantôme
Quand le firbolg touche une cible qui ne pouvait le voir au début du tour de jeu du monstre, l'attaque inflige 2d8 dégâts supplémentaires.

Vol du chasseur
Le corbeau fantôme firbolg ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand il saute ou vole à la moitié de sa VD.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique
Compétences Athlétisme +18, Discrétion +19, Nature +18

For 20 (+13)	**Dex** 23 (+14)	**Sag** 21 (+13)
Con 17 (+11)	**Int** 13 (+9)	**Cha** 15 (+10)

Équipement armure de cuir, casque de corbeau, pic de guerre lourd

Tactique du corbeau fantôme firbolg

Le corbeau fantôme utilise *double attaque* contre deux adversaires dans l'espoir d'en aveugler un. Une attaque par round au moins vise une cible aveuglée pour profiter de *coup du corbeau fantôme*, sans quoi il utilise *forme de corbeau fantôme* pour battre en retraite et se cacher avant de préparer une nouvelle attaque furtive.

Maître de la horde sauvage firbolg

Le maître de la horde sauvage firbolg poursuit implacablement un adversaire en long et en large du champ de bataille.

Maître de la horde sauvage firbolg **Franc-tireur d'élite niveau 22**
Humanoïde féerique de taille G 8 300 px

Initiative +22 **Sens** Perception +24 ; vision nocturne
Pv 404 ; **péril** 202
Régénération 10
CA 36 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 35, **Volonté** 34
Vulnérabilités nécrotique (si le maître de la horde sauvage firbolg subit des dégâts nécrotiques, sa régénération ne fonctionne pas durant son tour de jeu suivant)
Jets de sauvegarde +2 (+4 contre les effets de charme, mais également contre les états préjudiciables immobilisé, maîtrisé et ralenti)
VD 8, vol 8 (maladroit)
Points d'action 1

Lance de la horde (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts.

Proie transpercée (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +27 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts. *Effet :* la lance du maître de la horde sauvage firbolg revient une fois l'attaque effectuée.

Double attaque (simple ; à volonté)
Le maître de la horde sauvage firbolg effectue deux attaques de *lance de la horde*.

Coup mortel (simple ; se recharge quand le firbolg est en péril pour la première fois)
Le maître de la horde sauvage firbolg effectue une attaque de *lance de la horde* ou une attaque de *proie transpercée* contre un ennemi en péril. En cas de réussite, l'attaque se transforme en coup critique et inflige 6d6 dégâts supplémentaires. Si l'attaque fait tomber la cible à 0 point de vie ou moins, le maître gagne 1 point d'action.

Luneflamme (mineure 1/round ; à volonté)
Distance 10 ; +25 contre Volonté ; la cible est marquée, confère un avantage de combat au maître et ne peut profiter de l'invisibilité ou d'un camouflage jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du firbolg.

Chasseur de la lune
Les attaques du maître de la horde sauvage firbolg infligent 2d6 dégâts supplémentaires à une créature affectée par *luneflamme*.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique
Compétences Acrobaties +25, Athlétisme +23, Discrétion +25, Nature +24

For 24 (+18)	**Dex** 28 (+20)	**Sag** 26 (+19)
Con 18 (+15)	**Int** 15 (+13)	**Cha** 18 (+15)

Équipement bouclier léger, casque du cerf, pique

Tactique du maître de la horde sauvage firbolg

Le maître de la horde sauvage firbolg place rapidement *luneflamme* sur un adversaire afin de pouvoir utiliser *chasseur de la lune*. Il dirige alors tous ses efforts contre cet adversaire de manière à pouvoir ensuite utiliser *coup mortel*. Le maître de la horde sauvage firbolg vole et ne s'en prive pas pour échapper aux dangers et au terrain périlleux.

(De gauche à droite) ours-sang, maître de la horde sauvage et corbeau fantôme firbolgs

STEVE PRESCOTT

Connaissance des firbolgs

Arcanes DD 20 : les firbolgs sont des chasseurs de Féerie, les créateurs et gardiens de la Horde Sauvage. De modestes communautés parsèment les territoires firbolgs dans les régions les plus reculées de Féerie, perchées sur des hauteurs périlleuses, des endroits dangereux ou des îlots de roche flottants.

La société firbolg est constituée de clans menés par les plus puissants guerriers, généralement les maîtres de la horde sauvage. Clans et familles entretiennent des liens très étroits.

Arcanes DD 25 : la religion firbolg est axée sur trois divinités : la Vierge (Sehanine), la Mère (Mélora) et la Vieille Femme (Reine Corneille). D'un point de vue collectif, les firbolgs suivent les préceptes de la Vierge et empruntent la route qui se situe entre le bien et le mal.

Les prêtres firbolgs, généralement des femmes, sont les prophétesses de la lune et traitées avec grand respect. Les prophétesses et combattants d'élite dévoués aux dieux portent des masques ou casques dissimulant les traits de leur visage.

Arcanes DD 30 : les firbolgs aiment les trophées et trésors, mais accordent davantage de valeur aux promesses d'autrui qu'aux richesses. Ils décrètent notamment une chasse contre ceux qui ne respectent pas leur parole. On dit qu'un noir rituel permet de faire venir les firbolgs dans le monde pour chasseur ceux qui violent un serment fait au ritualiste ou autres individus présents lors de la cérémonie.

Rencontres de groupe

Les firbolgs respectent la force et la franchise, l'endurance et l'habileté. Beaucoup servent d'autres fées et de puissants êtres non féeriques. Ils invitent aussi d'autres créatures à rejoindre les hordes sauvages, qui incluent bien souvent des braques, chasseurs et prophétesses de la lune firbolgs. Les pires hordes sauvages sont composées de toutes sortes de fées menées par un maître de la horde sauvage et ses molosses.

Rencontre de niveau 13 (4 300 px)

- 2 braques firbolgs (soldats de niveau 11)
- 2 chasseurs centaures (artilleurs de niveau 12)
- 1 chasseur firbolg (franc-tireur de niveau 12)
- 1 prophétesse de la lune firbolg (contrôleur de niveau 14)

Rencontre de niveau 22 (22 700 px)

- 2 corbeaux fantômes firbolgs (chasseurs d'élite de niveau 16)
- 1 maître de la horde sauvage firbolg (franc-tireur d'élite de niveau 22)
- 2 molosses débusqueurs (francs-tireurs de niveau 21, cf. *BF* 188)
- 1 ours-sang firbolg (brute d'élite de niveau 15)

FOMORIAN

À L'AUBE DES TEMPS, LA FÉERIE affichait bien des aspects du monde, qu'ils fussent doux ou immondes. Les fomorians apparurent tels les noirs reflets des gigantesques titans. Aujourd'hui encore, ces géants difformes vivent dans l'Outreterre de la Féerie. Leurs somptueuses cavernes abritent de nombreux esclaves éladrins, disciples cyclopes et autres fées qui ont emprunté la voie du mal.

CHAMAN FANTÔME FOMORIAN

PRODUISANT UNE VÉRITABLE BRUME ENTÉNÉBRÉE, le chaman fantôme fomorian manipule ses adversaires tels des pantins.

Chaman fantôme fomorian **Contrôleur d'élite niveau 16**
Humanoïde féerique (géant) de taille TG 2 800 px

Initiative +11 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir, vision lucide 6

Aura d'yeux aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -3 aux jets d'attaque contre le chaman fantôme fomorian et ne peut se décaler ni charger.

Pv 312 ; **péril** 156

CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 30

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⊕ **Caresse de la mort** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Allonge 3 ; +20 contre Vigueur ; 4d4 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Mauvais œil (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 5 ; +20 contre Réflexes ; la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Esprits possesseurs (simple ; à volonté)✦ **charme**
Décharge de proximité 3 ; vise les créatures qui subissent des dégâts nécrotiques continus ; +20 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).

Brume de l'âme noire (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +20 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Effet :* l'explosion crée un périmètre d'obscurité qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Ce périmètre bloque la ligne de mire de toute créature dénuée de vision dans le noir.

Alignement mauvais **Langues** elfique

For 13 (+9)	**Dex** 17 (+11)	**Sag** 15 (+10)
Con 20 (+13)	**Int** 16 (+11)	**Cha** 24 (+15)

TACTIQUE DU CHAMAN FANTÔME FOMORIAN

Le chaman fantôme fomorian se tient derrière les combattants situés en première ligne, usant de *mauvais œil* sur ses adversaires avant de les dominer avec *esprits possesseurs*.

RICANEUR FOMORIAN

LE RICANEUR FOMORIAN EST UN ASSASSIN SOURNOIS qui hurle de rire à la simple pensée de plonger son poignard dans le cœur d'un ennemi.

Ricaneur fomorian **Chasseur d'élite niveau 17**
Humanoïde féerique (géant) de taille TG 3 200 px

Initiative +17 **Sens** Perception +17 ; vision lucide 6

Perversion ricanante aura 1 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 en Volonté.

Pv 262 ; **péril** 131

CA 31 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 28, **Volonté** 27

Jets de sauvegarde +2

VD 8

Points d'action 1

⊕ **Étripage** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

Mauvais œil (mineure ; à volonté)
Distance 5 ; +20 contre Volonté ; la cible considère que le ricaneur fomorian est invisible (sauvegarde annule).

JASON A. ENGLE (2)

Chaman fantôme fomorian

Dagues crève-cœur (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10 ; vise une ou deux créatures ; +22 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts. *Effet :* les dagues reviennent au ricaneur fomorian une fois l'attaque effectuée.

Manie invisible
Les attaques du ricaneur fomorian infligent 4d6 dégâts supplémentaires aux créatures qui ne le voient pas.

Altération de taille (mineure ; à volonté)
Le ricaneur fomorian devient de taille M et l'allonge d'*étripage* passe à 1. Il peut entreprendre une action mineure pour retrouver sa catégorie de taille normale et son allonge habituelle.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Bluff +14, Discrétion +18

For 24 (+15)	**Dex** 21 (+13)	**Sag** 19 (+12)
Con 23 (+14)	**Int** 15 (+10)	**Cha** 13 (+9)

Équipement 2 dagues

Tactique du ricaneur fomorian

Le ricaneur fomorian préfère tendre des guets-apens à ses ennemis depuis un lieu où un fomorian ne tient normalement pas. Il utilise *mauvais œil* pour se rendre invisible aux yeux d'une ou deux cibles, puis concentre ses attaques sur ces adversaires pour tirer parti de *manie invisible*.

Totémiste fomorian

Armé d'un chapelet de têtes coupées, le totémiste fomorian use de magie malveillante sur le champ de bataille.

Totémiste fomorian **Franc-tireur d'élite niveau 18**
Humanoïde féerique (géant, mort-vivant) de taille TG 4 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +14 ; vision lucide 6
Pv 352 ; **péril** 176
CA 32 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 29, **Volonté** 29
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Chaîne de crânes** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
Allonge 4 ; +23 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Vaudou (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **psychique**
Allonge 4 ; +21 contre Volonté ; 2d6 dégâts psychiques, et le totémiste fomorian choisit l'un des trois effets suivants.
Tête glorieuse : la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Tête débilitante : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
Tête ahurissante : la cible doit effectuer une attaque de base de corps à corps contre un allié adjacent.
Effet : le totémiste fomorian se décale de 1 case après l'attaque.

Mauvais œil (mineure ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 5 ; +21 contre Volonté ; 10 dégâts nécrotiques, et la cible subit un -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du totémiste fomorian.

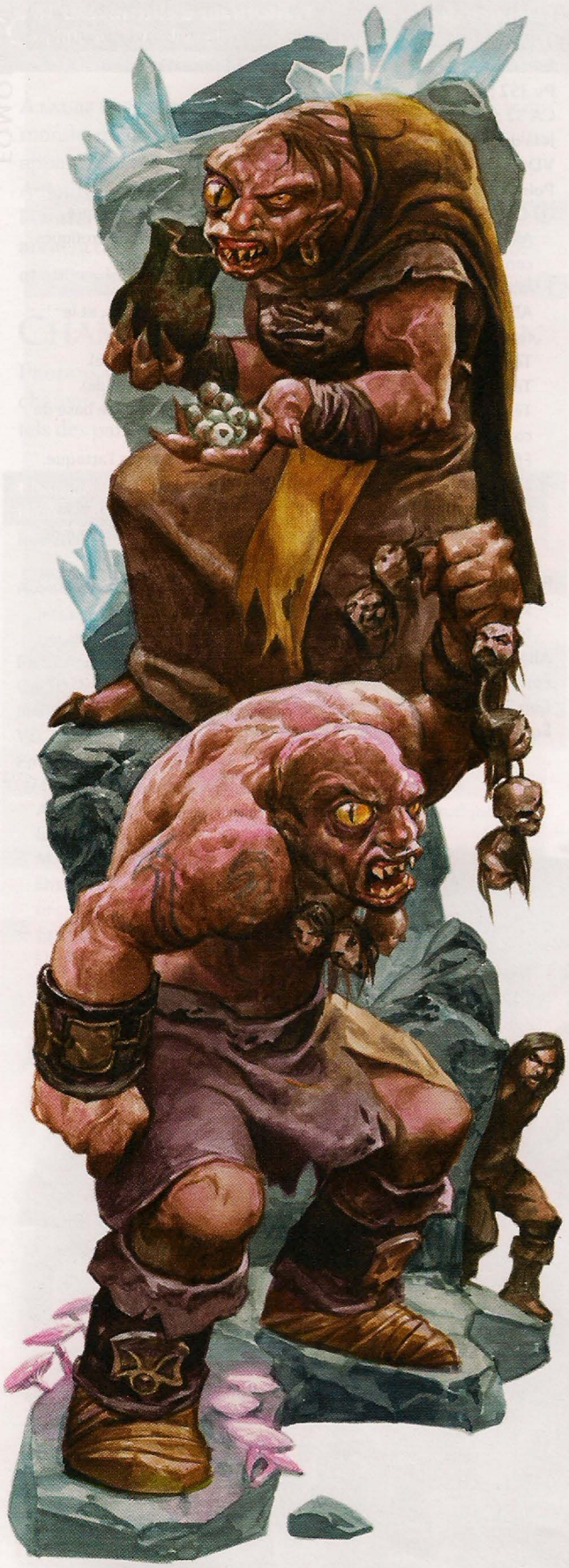
Rage fraîche
La première attaque réussie du tour de jeu du totémiste fomorian inflige 5 dégâts supplémentaires.

Alignement mauvais **Langues** elfique

For 27 (+17)	**Dex** 22 (+15)	**Sag** 21 (+14)
Con 24 (+16)	**Int** 15 (+11)	**Cha** 23 (+15)

Équipement chaîne assortie de crânes

(De gauche à droite) boucher et ricaneur fomorians



(De haut en bas) aveugleur et totémiste fomorians

Tactique du totémiste fomorian

Le totémiste fomorian ne tient pas en place. Il utilise *mauvais œil* sur les adversaires les plus redoutables pour les empêcher de se sauvegarder contre ses attaques de *vaudou*. Si une fée compte parmi ses ennemis, il concentre ses attaques sur celle-ci.

Aveugleur fomorian

L'aveugleur fomorian utilise le pouvoir de son mauvais œil pour massacrer ses adversaires.

Aveugleur fomorian	**Artilleur d'élite niveau 20**
Humanoïde féerique (géant) de taille TG	5 600 px

Initiative +11 **Sens** Perception +18 ; vision lucide 6
Pv 296 ; **péril** 148
CA 32 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 33, **Volonté** 31
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Bâton** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; +27 contre CA ; 1d12 + 10 dégâts.

Mauvais œil (mineure ; à volonté)
Distance 10 ; +25 contre Vigueur ; la cible est affectée par le *mauvais œil* du fomorian (sauvegarde annule). Tant que l'effet dure, quand l'attaque de l'aveugleur fomorian inflige des dégâts à une créature autre que la cible, cette dernière en subit autant. L'effet prend fin si le fomorian utilise *mauvais œil* contre une autre cible.

Œil acide (simple ; à volonté) ✦ **acide, nécrotique**
Distance 10 ; vise une ou deux créatures ; +25 contre Réflexes ; 2d8 + 9 dégâts d'acide et nécrotiques, et la cible ne peut pas utiliser de pouvoirs d'attaque quotidiens ou de rencontre jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pluie d'ichor (mineure ; rencontre) ✦ **acide, nécrotique**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +23 contre Réflexes ; 2d8 + 9 dégâts d'acide et nécrotiques, et 10 dégâts d'acide et nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** elfique

For 23 (+16)	**Dex** 12 (+11)	**Sag** 16 (+13)
Con 22 (+16)	**Int** 26 (+18)	**Cha** 23 (+16)

Équipement bâton

Tactique de l'aveugleur fomorian

L'aveugleur fomorian utilise *mauvais œil* contre les adversaires qui selon lui ont le plus de chances de l'attaquer, notamment les lanceurs de sorts. Il utilise *œil acide* à chaque round, dépensant même son point d'action pour prendre des adversaires en péril dans sa *pluie d'ichor*.

Boucher fomorian

Violent et implacable, le boucher fomorian se fixe sur un adversaire et tente de le découper en rondelles au moyen de son cimeterre à deux mains.

Zoltan Boros & Gabor Szikszai

Boucher fomorian	**Brute d'élite niveau 22**
Humanoïde féerique (géant) de taille TG	8 300 px

Initiative +15 **Sens** Perception +16 ; vision lucide 6
Pv 514 ; **péril** 257
CA 34 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 32, **Volonté** 33
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Cimeterre à deux mains** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; +25 contre CA ; 4d4 + 14 dégâts (critique 12d4 + 24).

♈ **Mauvais œil** (mineure ; à volonté)
Distance 5 ; +23 contre Volonté ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). L'effet prend fin si le fomorian utilise *mauvais œil* contre une autre cible.

Violence fomoriane
Lorsque le boucher fomorian réussit un coup critique contre une cible affectée par son *mauvais œil*, il lui porte une attaque de cimeterre à deux mains au prix d'une action libre.

Boucherie fomoriane
L'attaque de cimeterre à deux mains du fomorian inflige 2d12 + 11 dégâts supplémentaires à toute créature qu'il a touchée depuis le début de son tour de jeu précédent.

Alignement mauvais **Langues** elfique

For 27 (+20)	**Dex** 19 (+15)	**Sag** 10 (+11)
Con 27 (+20)	**Int** 11 (+11)	**Cha** 20 (+16)

Équipement armure de peau, cimeterre à deux mains

Tactique du boucher fomorian

Le boucher fomorian charge l'adversaire qui lui semble le plus dangereux physiquement et abat violemment son imposant cimeterre à deux mains, puis il utilise *mauvais œil* pour empêcher l'ennemi de fuir. Il dépense ensuite un point d'action pour effectuer une autre attaque de cimeterre à deux mains si son adversaire est en péril. Il se concentre sur une seule cible et tente de lui infliger un maximum de dégâts avec *boucherie fomoriane*.

Connaissance des fomorians

Arcanes DD 14 : les fomorians sont obsédés par les citoyens de Féerie. Ils les méprisent profondément, mais désirent les asservir et non les anéantir. À leurs yeux, dans la Féerie idéale, chacun d'eux mènerait une existence de monarque et régnerait sur toutes les autres créatures. C'est pour cette raison qu'ils livrent une guerre perpétuelle aux éladrins et autres fées, dans le but de parvenir à ce but inaccessible.

Arcanes DD 22 : les chamans fantômes asservissent les esprits de leurs victimes. Ils s'en servent ensuite en combat, mais en font aussi des sources de divertissement, les obligeant à danser ou à leur livrer des spectacles d'ombres chinoises. Ces géants maléfiques font de fréquentes incursions en Gisombre pour en percer les secrets.

Le totémiste prend la tête de ses proies et les accroche à sa chaîne. Dès lors qu'il investit les crânes de puissance nécromantique, ses attaques produisent différents effets en fonction de la tête qui touche ses adversaires. Les totémistes apprécient souvent un type de tête précis et leur collection peut vite tourner à l'obsession. Certains préfèrent les têtes éladrines, mais d'autres préfèrent les nains pour leur longue barbe. D'aucuns choisissent même leurs victimes des années avant de venir leur couper la tête, attendant patiemment que leurs cibles grandissent, vieillissent et adoptent l'apparence qu'ils perçoivent au moyen de leurs yeux prescients.

Les ricaneurs rient comme des fous presque tout le temps, mais il ne faut pas s'y tromper. Ils ne sont silencieux que lorsqu'ils cherchent à se cacher et font preuve d'une extraordinaire discrétion malgré leur taille et leurs poids. Grâce à leur faculté de changement de taille, il leur arrive de s'entourer de déguisements magiques leur permettant d'évoluer parmi les êtres inférieurs. Quand ils se font passer pour autrui, ils prennent facilement les manières de la cible. Du reste, leur folie leur permet d'adopter aisément toutes sortes de personnalités. Toutefois, il leur arrive aussi de ne plus pouvoir s'en débarrasser, si bien qu'elles finissent par ressurgir par la suite.

Les terribles aveugleurs fomorians prennent les yeux de leurs victimes et s'en servent pour attaquer de nouveaux adversaires. D'ailleurs, ils aiment porter ces minuscules trophées. Ils en savent long sur les fomorians et leur culture, constituant ainsi les sages et les érudits de leur race. S'il existe un moyen de se prémunir du mauvais œil, ils sont sans doute les seuls à le connaître.

Arcanes DD 27 : les bouchers fomorians sont les pires sadiques de l'espèce et il leur arrive d'équarrir des esclaves par simple plaisir. Cette seule « qualité » leur vaut fréquemment d'être recrutés et manipulés par d'autres créatures. Ils œuvrent souvent au côté de diables, échangeant leur âme et quelque au-delà mystérieux contre le pouvoir dont ils ont besoin en Féerie notamment.

Rencontres de groupe

Les fomorians collaborent avec de sinistres forces de Féerie, mais aussi avec les drows.

Rencontre de niveau 15 (6 600 px)
- 1 arachnomancien drow (artilleur de niveau 13, cf. *BF* 95)
- 1 chaman fantôme fomorian (contrôleur d'élite de niveau 16)
- 8 esclaves gobelins de Lolth (francs-tireurs sbires de niveau 12)
- 1 maître d'armes drow (franc-tireur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 96)

Rencontre de niveau 21 (16 300 px)
- 1 boucher fomorian (brute d'élite de niveau 22)
- 1 ricaneur fomorian (chasseur d'élite de niveau 17)
- 1 tourmenteur fomorian (contrôleur d'élite de niveau 19, cf. *BF* 118)

Rencontre de niveau 22 (23 200 px)
- 1 aveugleur fomorian (artilleur d'élite de niveau 20)
- 3 guerriers fomorians (soldats d'élite de niveau 17, cf. *BF* 118)
- 2 totémistes fomorians (francs-tireurs d'élite de niveau 18)

FORGELIER

Qu'ils sortent tout juste de la forge ou soient vieux de plusieurs décennies, les forgeliers ne sont pas forcément de simples soldats, mais sont d'une manière ou d'une autre liés à la guerre.

Résonnant forgelier

Le résonnant forgelier apporte la force du tonnerre au chaos du combat et abat ses adversaires à distance.

Résonnant forgelier **Artilleur niveau 6**
Humanoïde naturel (créature artificielle vivante) de taille M 250 px

Initiative +3 **Sens** Perception +5
Pv 57 ; **péril** 28
CA 19 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 18
Jets de sauvegarde +2 contre les dégâts continus
VD 6

Bâton (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts.

Bâton grondant (simple ; rencontre) ✦ **focaliseur, force**
+11 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts de force, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

Éclair entrechoquant (simple ; rencontre) ✦ **focaliseur, force**
Distance 10 ; +11 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts de force, et le résonnant forgelier effectue une attaque secondaire contre une ou deux cibles situées dans un rayon de 3 cases de la cible principale. *Attaque secondaire* : +11 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts de force, et le résonnant fait glisser la cible de 3 cases vers la cible principale. *Effet* : une fois toutes les attaques effectuées, toute cible touchée par une attaque se retrouve à terre si elle est adjacente à une autre cible.

Orbe de tonnerre (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, tonnerre**
Distance 10 ; +11 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts de tonnerre, et le résonnant forgelier pousse la cible de 2 cases.

Sphère résonnante (simple ; rencontre) ✦ **focaliseur, tonnerre**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; +10 contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. *Échec* : demi-dégâts.

Opiniâtreté forgelière (mineure ; rencontre) ✦ **guérison**
Le résonnant forgelier gagne 6 points de vie temporaires et peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet de dégâts continus. S'il utilise ce pouvoir alors qu'il est en péril, il regagne aussi 6 points de vie.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Arcanes +12, Nature +10
For 12 (+4) **Dex** 11 (+3) **Sag** 15 (+5)
Con 15 (+5) **Int** 18 (+7) **Cha** 12 (+4)
Équipement robe, bâton

Tactique du résonnant forgelier

Le résonnant forgelier préfère entamer les hostilités en utilisant *sphère résonnante* contre les ennemis qui ne sont pas encore engagés au corps à corps. Il garde *éclair entrechoquant* pour plus tard, contre des ennemis au contact. Enfin, il évite le corps à corps à l'aide de *bâton grondant*.

Connaissance des résonnants forgeliers

Arcanes ou Nature DD 12 : vibrant du pouvoir de sa création, le résonnant forgelier concentre les échos de sa fabrication en attaques mortelles.

Sauvage forgelier

En combat, les sauvages forgeliers sont pris d'une véritable rage meurtrière et deviennent des machines à tuer que rien ne peut arrêter.

Sauvage forgelier **Brute niveau 7**
Humanoïde naturel (créature artificielle vivante) de taille M 300 px

Initiative +5 **Sens** Perception +4
Pv 98 ; **péril** 49
CA 20 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 18, **Volonté** 19
Jets de sauvegarde +2 contre les dégâts continus
VD 6

Cimeterre (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts (critique 1d8 + 14), et 4 dégâts à un autre ennemi adjacent au sauvage forgelier.

Charge sauvage (simple ; se recharge après que le forgelier a touché plusieurs cibles avec *balayage sauvage*) ✦ **arme**
Le sauvage charge, bénéficie d'un +3 à la CA durant la charge, et effectue l'attaque suivante en guise d'attaque de base de corps à corps : +11 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts (critique 2d8 + 25).

Balayage sauvage (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **arme**
Explosion de proximité 1 ; +10 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts de force (critique 1d8 + 14). *Échec* : 4 dégâts.

Assaut concerté
Le sauvage forgelier bénéficie d'un +1 aux jets d'attaque de corps à corps quand un allié est adjacent à la cible.

Sauvagerie sanguinaire
Quand un sauvage forgelier touche avec une attaque de corps à corps, il gagne 4 points de vie temporaires.

Opiniâtreté forgelière (mineure ; rencontre) ✦ **guérison**
Le sauvage forgelier gagne 6 points de vie temporaires et peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet de dégâts continus. S'il utilise ce pouvoir alors qu'il est en péril, il regagne aussi 6 points de vie.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Endurance +12, Intimidation +11
For 20 (+8) **Dex** 15 (+5) **Sag** 12 (+4)
Con 18 (+7) **Int** 10 (+3) **Cha** 16 (+6)
Équipement armure de peau, cimeterre

Tactique du sauvage forgelier

À la première occasion, le sauvage forgelier lance une *charge sauvage*. Il peut le faire même s'il est déjà engagé, afin d'attaquer plusieurs ennemis avec *balayage sauvage*. Il utilise ensuite *balayage sauvage* dès que l'attaque se recharge, pour changer de position tactique ou pour infliger un maximum de dégâts.

Connaissance des sauvages forgeliers

Arcanes ou Nature DD 14 : le sauvage forgelier ressent beaucoup plus d'émotions que la plupart des autres forgeliers, mais celles-ci ne s'expriment que par la fureur. Irritables et prompts à dégainer leurs lames, les sauvages forgeliers font des alliés imprévisibles en temps de paix et des ennemis mortels en tant de guerre.

(De gauche à droite) prêtre-ferrant forgelier, résonnant forgelier et sauvage forgelier

Prêtre-ferrant forgelier

Soldat et aumônier, le prêtre-ferrant forgelier brûle de la mémoire de sa création et porte ce feu au combat.

Prêtre-ferrant forgelier **Contrôleur (meneur) niveau 8**
Humanoïde naturel (créature artificielle vivante) de taille M 350 px

Initiative +4 **Sens** Perception +8
Pv 89 ; **péril** 44
CA 22 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 20, **Volonté** 21
Jets de sauvegarde +2 contre les dégâts continus
VD 5

⊕ **Marteau de guerre embrasé** (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu**
+13 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts plus 1d6 dégâts de feu, et la cible subit un -2 à la CA jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du prêtre-ferrant forgelier.

⊕ **Ardeur de la bataille** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **arme, feu**
+13 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts plus 1d6 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus jusqu'à ce que la cible termine son tour de jeu dans un espace qui n'est pas adjacent au prêtre-ferrant forgelier.

✧ **Embrassement réparateur** (simple ; rencontre) ✦ **feu, focaliseur**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +11 contre Réflexes ; 1d8 + 4 dégâts de feu. *Effet* : le prêtre-ferrant forgelier et tout allié pris dans l'explosion gagnent 5 points de vie temporaires. Tout allié forgelier pris dans l'explosion utilise *opiniâtreté forgelière* au prix d'une réaction immédiate.

✧ **Esprit émoussé** (simple ; rencontre) ✦ **focaliseur, illusion, psychique**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +11 contre Volonté ; 2d6 + 4 dégâts psychiques, puis la cible subit un -2 aux jets d'attaque et un -4 aux jets de dégâts (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire* : la cible subit un -2 aux jets de dégâts (sauvegarde annule).

Opiniâtreté forgelière (mineure ; rencontre) ✦ **guérison**
Le prêtre-ferrant forgelier gagne 7 points de vie temporaires et peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet de dégâts continus. S'il utilise ce pouvoir alors qu'il est en péril, il regagne aussi 7 points de vie.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Religion +12, Soins +13

For 14 (+6)	**Dex** 10 (+4)	**Sag** 19 (+8)
Con 17 (+7)	**Int** 16 (+7)	**Cha** 12 (+5)

Équipement cotte de mailles, marteau de guerre, symbole sacré

Tactique du prêtre-ferrant forgelier

Le prêtre-ferrant forgelier vise d'abord ses ennemis avec *esprit émoussé*. Il passe ensuite parmi eux afin d'effectuer des attaques de corps à corps, en commençant par *ardeur de la bataille*. Il garde un œil sur ses alliés, utilisant *embrassement réparateur* quand certains sont en péril.

FRANZ VOHWINKEL

Connaissance des prêtres-ferrants forgeliers

Arcanes ou Nature DD 14 : les prêtres-ferrants forgeliers canalisent les flammes encore chaudes de leur création, maintenant un lien avec ce moment de leur formation malgré des années d'existence dans le monde. Bien que certains soient de véritables prêtres dévoués à une divinité, d'autres ne s'intéressent pas à la religion.

Arcanes ou Nature DD 19 : seuls quelques prêtres-ferrants font honneur à leur nom en vénérant les forges de création. Ces forgeliers étranges et souvent dérangés sont une menace pour tous ceux qui voudraient les tenir éloignés de l'objet de leur adoration.

Titan forgelier

Les imposants titans forgeliers dominent le champ de bataille et leurs grands bras se terminent par des armes immenses.

Titan forgelier	**Soldat d'élite niveau 19**
Humanoïde naturel (créature artificielle vivante) de taille TG	4 800 px

Initiative +15 **Sens** Perception +13
Pv 362 ; **péril** 181
CA 35 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 30, **Volonté** 30
Jets de sauvegarde +2 (+4 contre les dégâts continus)
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Hache** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts, et 9 dégâts à un ennemi adjacent à la cible. *Effet* : la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du titan forgelier.

↓ **Marteau** (mineure 1/round ; à volonté)
Allonge 3 ; +24 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts, le titan forgelier fait glisser la cible de 2 cases, et celle-ci se retrouve à terre. *Échec* : 9 dégâts.

Charge illimitée
Le titan forgelier peut entreprendre des actions additionnelles après avoir effectué son attaque de charge.

Allonge menaçante
Le titan forgelier peut effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).

Opiniâtreté forgelière (mineure ; rencontre) ✦ **guérison**
Le titan forgelier gagne 12 points de vie temporaires et peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet de dégâts continus. S'il utilise ce pouvoir alors qu'il est en péril, il regagne aussi 12 points de vie.

Alignement non aligné **Langues** commun

For 28 (+18)	**Dex** 18 (+13)	**Sag** 18 (+13)
Con 21 (+14)	**Int** 5 (+6)	**Cha** 8 (+8)

Tactique du titan forgelier

Le titan forgelier charge sans hésitation. Si possible, il porte une attaque de *marteau* pour faire glisser un ennemi à côté d'un autre. Ensuite, il charge (ou attaque) l'ennemi ayant l'armure la plus légère avec une attaque de *hache*, et abat les deux d'un coup.

Connaissance des titans forgeliers

Arcanes ou Nature DD 22 : comptant parmi les premiers forgeliers créés, les titans sont à peine conscients et montrent tout juste assez d'intelligence pour suivre les ordres au plus fort du combat.

Arcanes ou Nature DD 27 : le titan forgelier saisit la notion d'allégeance en termes simples. Il obéit aux personnes portant le symbole de son créateur, quels que soient les buts de celui-ci ou le temps qui s'est écoulé depuis sa fabrication.

Rencontres de groupe

Les forgeliers libres combattent pour toutes sortes de raisons, y compris les leurs.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)
- ✦ 1 prêtre-ferrant forgelier (contrôleur de niveau 8)
- ✦ 1 résonnant forgelier (artilleur de niveau 6)
- ✦ 3 sauvages forgelier (brutes de niveau 7)

Rencontre de niveau 19 (12 400 px)
- ✦ 1 magus de feu infernal cambion (artilleur de niveau 18, cf. *BF* 41)
- ✦ 1 prédateur d'acier (soldat d'élite de niveau 20)
- ✦ 1 titan forgelier (soldat d'élite de niveau 19)

MARK TEDIN

FOURMI GÉANTE

Des vagues de fourmis géantes déterminées sont capables de dévorer tout ce qu'abrite une région sur des kilomètres à la ronde et de submerger leurs adversaires sous le nombre. Elles sont aussi connues pour raser des villes entières.

Ouvrière

Les ouvrières sont les plus faibles des fourmis géantes et ont pour unique vocation de pourvoir aux besoins élémentaires de la fourmilière. Au combat, elles aident leurs congénères par leur nombre.

Ouvrière — **Franc-tireur sbire niveau 1**
Bête naturelle de taille M — 25 px

Initiative +0 — **Sens** Perception -1 ; perception des vibrations 10, vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 15 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 13, **Volonté** 10
VD 6, escalade 6, fouissage 2 (tunnelier)
⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+6 contre CA ; 4 dégâts.
Frénésie de l'ouvrière (libre, quand une fourmi géante située dans un rayon de 10 cases de l'ouvrière tombe à 0 point de vie ; à volonté)
L'ouvrière se décale de 2 cases.
Alignement non aligné — **Langues** –
For 17 (+3) — **Dex** 15 (+2) — **Sag** 9 (-1)
Con 14 (+2) — **Int** 2 (-4) — **Cha** 4 (-3)

Tactique de l'ouvrière

L'ouvrière ne fait guère preuve d'initiative. Elle attaque toute créature adjacente qui n'est pas de sa fourmilière, ou se déplace pour attaquer toute créature affrontant déjà un membre de sa fourmilière.

Guerrière

La guerrière est une exploratrice et protège les ouvrières au cours de leurs expéditions à l'extérieur de la fourmilière.

Guerrière — **Franc-tireur niveau 2**
Bête naturelle de taille M — 125 px

Initiative +6 — **Sens** Perception +0 ; perception des vibrations 10, vision nocturne
Pv 36 ; **péril** 18
CA 16 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 15, **Volonté** 11
VD 8, escalade 8
⊕ **Morsure perforante** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+7 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts. L'attaque de la guerrière inflige 1d10 dégâts d'acide supplémentaires à toute cible qui subit déjà des dégâts d'acide continus.
Frénésie de la guerrière (libre, quand une fourmi géante située dans un rayon de 10 cases de la guerrière tombe à 0 point de vie ; à volonté)
La guerrière n'est plus marquée ou envoûtée, et elle se décale de 2 cases.
Alignement non aligné — **Langues** –
For 14 (+3) — **Dex** 17 (+4) — **Sag** 9 (+0)
Con 12 (+2) — **Int** 2 (-3) — **Cha** 4 (-2)

Soldat

Les soldats restent près de la fourmilière à moins d'être poussés à la conquête par leur reine.

Soldat — **Soldat niveau 3**
Bête naturelle de taille M — 150 px

Initiative +6 — **Sens** Perception +0 ; perception des vibrations 10, vision nocturne
Pv 46 ; **péril** 23 ; cf. aussi *trépas convulsif*
CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 15, **Volonté** 12
VD 6, escalade 6
⊕ **Mandibules agrippantes** (simple ; utilisable uniquement quand la fourmi n'étreint aucune créature ; à volonté)
+10 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est étreinte.
↓ **Dard acide** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Vise une créature étreinte par le soldat ; +10 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
↯ **Trépas convulsif** (quand la fourmi tombe à 0 point de vie)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +8 contre Réflexes ; la cible se retrouve à terre.
Frénésie du soldat (libre, quand une fourmi géante située dans un rayon de 10 cases du soldat tombe à 0 point de vie ; à volonté)
Le soldat bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Alignement non aligné — **Langues** –
For 17 (+4) — **Dex** 15 (+3) — **Sag** 9 (+0)
Con 14 (+3) — **Int** 2 (-3) — **Cha** 4 (-2)

Fourmi ailée

Les fourmis ailées se déversent de la fourmilière à la saison des amours, se dispersant aux quatre vents à coups d'ailes irisées.

Fourmi ailée — **Franc-tireur niveau 4**
Bête naturelle de taille M — 175 px

Initiative +6 — **Sens** Perception +2 ; perception des vibrations 10, vision nocturne
Pv 55 ; **péril** 27
CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 12
VD 8, escalade 8, vol 8
⊕ **Dard acide** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+9 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).
↓ **Frénésie de la fourmi ailée** (libre, quand une fourmi géante située dans un rayon de 10 cases de la fourmi ailée tombe à 0 point de vie ; à volonté)
La fourmi ailée se décale de 2 cases et utilise *dard acide*.
↓ **Attaque en vol** (simple ; à volonté)
La fourmi ailée se déplace jusqu'à 8 cases en volant et effectue une attaque de *dard acide* à n'importe quel moment de son déplacement. Elle ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.
↯ **Ailes déchiqueteuses** (simple ; utilisable uniquement quand la fourmi est en péril ; rencontre)
Décharge de proximité 2 ; +8 contre CA ; 3d6 + 4 dégâts, et la fourmi ailée perd sa VD en vol jusqu'à la fin de la rencontre.
Alignement non aligné — **Langues** –
For 14 (+4) — **Dex** 18 (+6) — **Sag** 11 (+2)
Con 15 (+4) — **Int** 2 (-2) — **Cha** 4 (-1)

Reine

En plus de donner naissance aux futures générations, la reine dirige aussi les activités de ses congénères avec une obsession implacable.

Reine	**Contrôleur d'élite (meneur) niveau 5**
Bête naturelle de taille G	400 px

Initiative +6 **Sens** Perception +2 ; perception des vibrations 10, vision nocturne

En présence de la reine aura 10 ; toute fourmi géante située dans l'aura bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts.

Pv 132 ; **péril** 66

CA 19 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 16, **Volonté** 17

Immunités terreur

Jets de sauvegarde +2

VD 6, escalade 2

Points d'action 1

(1) **Morsure** (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.

(1) **Coup de patte** (mineure ; à volonté)
Allonge 2 ; +9 contre Réflexes ; 3 dégâts, et la reine pousse la cible de 3 cases.

Frénésie de la reine (libre, quand une fourmi géante située dans un rayon de 10 cases de la reine tombe à 0 point de vie ; à volonté)
La reine se décale de 2 cases et utilise *coup de patte*.

Nuage acide (simple ; rencontre) ✦ **acide, périmètre**
Explosion de proximité 4 ; l'explosion crée un périmètre de gaz caustique qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu subit 2 dégâts d'acide pour chaque fourmi géante située dans le périmètre. Ce dernier est centré sur la reine et se déplace avec elle.

Projection acide (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **acide**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +7 contre Volonté ; 1d6 + 2 dégâts d'acide, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Échec* : demi-dégâts.

Appel aux armes (quand la reine est en péril pour la première fois ; rencontre)
Quatre nouvelles ouvrières apparaissent et défendent leur reine. Chacune apparaît dans un rayon de 5 cases de la reine et agit au décompte d'initiative de celle-ci.

Alignement non aligné **Langues** –

For 13 (+3)	**Dex** 12 (+3)	**Sag** 11 (+2)
Con 18 (+6)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 15 (+4)

Tactique de la reine

La reine exploite son *coup de patte* avec soin, regroupant ses ennemis en prévision d'une *projection acide* ou les poussant vers ses congénères. Si la situation est désespérée, elle sonne la retraite, sacrifiant des guerrières sans le moindre état d'âme pendant qu'elle mène soldats et fourmis ailées vers une position plus avantageuse. Si tous ses congénères sont éliminés, la reine se bat jusqu'à la mort.

Connaissance des fourmis géantes

Nature DD 7 : les fourmis géantes vivent en fourmilières composées de centaines de spécimens. Beaucoup sont des ouvrières, mais toutes se battent pour protéger la fourmilière.

Nature DD 12 : bien qu'elles ne soient pas intelligentes, les fourmis géantes se battent en groupe et recourent à des tactiques simples mais néanmoins efficaces. Elles possèdent une organisation sociale qui rivalise avec celle des humanoïdes civilisés.

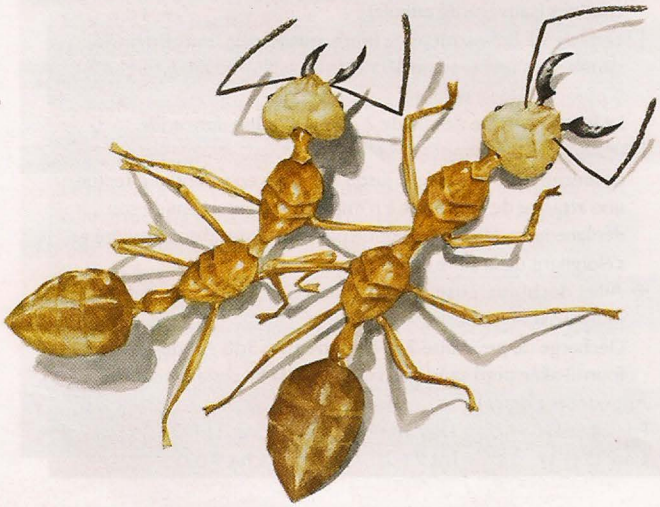
Nature DD 17 : les fourmis géantes communiquent avec les membres de la fourmilière les plus proches au moyen de combinaisons complexes de phéromones. Celles-ci sont extrêmement acides et elles les utilisent pour infliger des dégâts à leurs adversaires.

Rencontres de groupe

Les fourmis géantes apparaissent en compagnie de membres de leur fourmilière, car elles considèrent généralement toute autre créature comme de la nourriture.

Rencontre de niveau 1 (500 px)

- 2 guerrières (francs-tireurs de niveau 2)
- 4 ouvrières (sbires de niveau 1)
- 1 soldat (soldat de niveau 3)



JEREMY JARVIS (2)

GÉANT

Les géants habitent sous les différents climats du monde et d'ailleurs. Depuis les plus hauts sommets jusqu'à la toundra glaciale, de Féerie en Gisombre, ces immenses créatures s'épanouissent partout.

Géant du givre

Les géants du givre vivent dans les étendues nordiques et désolées, au milieu de montagnes glacées où ils subsistent grâce à la chasse et au pillage. Ce sont des créatures violentes, superstitieuses et meurtrières qui ne respectent que la loi du plus fort.

Connaissance des géants du givre

Arcanes DD 22 : au milieu de leurs royaumes arctiques, les géants du givre habitent dans des cavernes glaciales ou de frustes forteresses sculptées à même la roche gelée. Depuis ces demeures, ils chassent le gibier et lancent des raids pour capturer des esclaves et piller leurs voisins. Le jarl, qui est le plus puissant des géants du givre d'un clan, impose sa loi à ses congénères en usant d'intimidation et de violence.

Les façonneurs de glace, qui sont les devins des géants du givre, s'attirent le respect des leurs par leurs augures et leur sagesse. Leur cruauté et leur férocité suscitent également la crainte.

Arcanes DD 27 : quelques géants du givre disposent de pouvoirs magiques et peuvent utiliser les runes, la sorcellerie et d'immondes rituels. Ces pouvoirs leur donnent une grande influence dans leur clan, et peuvent même les élever au statut de chef.

Géant du givre **Brute niveau 17**
Humanoïde élémentaire (froid, géant) de taille G 1 600 px

Initiative +11 **Sens** Perception +13
Pv 201 ; **péril** 100 ; cf. aussi *moulinet du dernier soupir*
CA 29 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 27, **Volonté** 28
Résistances froid 15
VD 8 (déplacement glacé)

⊕ **Grande hache glacée** (simple ; à volonté) ✦ **arme, froid**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 4d6 + 7 (critique 8d6 + 31) dégâts de froid.

↓ **Moulinet du dernier soupir** (quand le géant tombe à 0 point de vie)
Le géant du givre effectue une attaque de *grande hache glacée*.

↓ **Frappe glaciale** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme, froid**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts de froid, et la cible acquiert une vulnérabilité au froid 10 (sauvegarde annule).

⤳ **Hachette glacée** (simple ; à volonté) ✦ **arme, froid**
Distance 5/10 ; +20 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts de froid.

Enracinement glacial
Quand un effet tire, pousse ou fait glisser un géant du givre, ce dernier réduit de 2 cases le déplacement forcé. Par ailleurs, il a droit à un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre.

Alignement mauvais **Langues** géant
Compétences Athlétisme +19
For 23 (+14) **Dex** 16 (+11) **Sag** 20 (+13)
Con 21 (+13) **Int** 10 (+8) **Cha** 12 (+9)
Équipement armure de peau, grande hache, 3 hachettes

Tactique du géant du givre

Le géant du givre préfère se ruer au corps à corps avec une attaque de *grande hache glacée* et enchaîne avec *frappe glaciale*. Il ne lance ses *hachettes glacées* que s'il n'a pas d'autre alternative.

Géant du givre façonneur de glace **Contrôleur (meneur) niveau 19**
Humanoïde élémentaire (froid, géant) de taille G 2 400 px

Initiative +12 **Sens** Perception +16
Pv 182 ; **péril** 91
CA 32 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 29, **Volonté** 33
Résistances froid 15
VD 8 (déplacement glacé)

⊕ **Fléau d'armes glacé** (simple ; à volonté) ✦ **arme, froid**
Allonge 2 ; +24 contre CA ; 2d12 + 4 dégâts de froid.

⤳ **Trait glacé** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Distance 20 ; +22 contre Réflexes ; 2d12 + 4 dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

⤳ **Glissade gelée** (mineure 1/round ; à volonté)
Distance 10 ; +22 contre Vigueur ; le géant du givre façonneur de glace fait glisser la cible de 3 cases.

✧ **Mur de blizzard** (simple ; recharge ⚅) ✦ **froid, invocation**
Mur de zone 12 à 10 cases ou moins ; le géant du givre façonneur de glace invoque un mur de neige tourbillonnante qui dure jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Le mur fait 6 cases de haut et bloque la ligne de mire. L'espace occupé par le mur constitue un terrain légèrement voilé et difficile à la fois. Toute créature qui débute son tour de jeu dans un espace adjacent au mur subit 5 dégâts de froid, et une créature qui entre dans une case du mur ou y débute son tour de jeu subit 15 dégâts de froid. *Maintien (mineure)* : le mur persiste.

Armure de glace (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Un allié situé dans un rayon de 10 cases du géant du givre façonneur de glace bénéficie d'une résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin du tour suivant du géant.

Enracinement glacial
Quand un effet tire, pousse ou fait glisser un géant du givre façonneur de glace, ce dernier réduit de 2 cases le déplacement forcé. Par ailleurs, il a droit à un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre.

Alignement mauvais **Langues** géant, originel
Compétences Arcanes +14, Intimidation +20, Soins +21
For 21 (+14) **Dex** 16 (+12) **Sag** 25 (+16)
Con 22 (+15) **Int** 10 (+9) **Cha** 22 (+15)
Équipement cotte de mailles, fléau d'armes

Tactique du géant du givre façonneur de glace

Le géant du givre façonneur de glace utilise *mur de blizzard* pour diviser le champ de bataille à son avantage. Il utilise ensuite *glissade gelée* et *trait glacé* pour mettre ses ennemis dans une position défavorable et les y bloquer. Il confère *armure de glace* à l'allié qui a besoin de protection.

(De gauche à droite) géant du givre façonneur de glace, titan du givre et géant du givre

Titan du givre	**Brute d'élite niveau 20**
Humanoïde élémentaire (froid, géant) de taille TG	5 600 px

Initiative +14 **Sens** Perception +16

Souffle du Fimbulhiver (froid) aura 2 ; les ennemis considèrent l'aire de l'aura comme un terrain difficile. Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de froid.

Pv 466 ; **péril** 233 ; cf. aussi *moulinet furieux*

CA 32 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 29, **Volonté** 33

Résistances froid 15

Jets de sauvegarde +2

VD 8 (déplacement glacé)

Points d'action 1

(+) Grande hache glacée (simple ; à volonté) ✦ **arme, froid**

Allonge 3 ; +23 contre CA ; 2d8 + 9 (critique 4d8 + 25) dégâts de froid, et la cible subit 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule).

↓ Moulinet furieux (libre, quand le titan est en péril pour la première fois, puis quand il tombe à 0 point de vie)

Le titan effectue une attaque de *grande hache glacée*.

↓ Coup de pied gelé (mineure 1/round ; à volonté)

Allonge 3 ; +21 contre Réflexes ; 1d8 + 9 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.

Traits de glace (simple ; recharge ⚄ ⚅)

Distance 20 ; vise une ou deux créatures ; +21 contre Vigueur ; 1d8 + 9 dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Rafale hivernale (simple ; rencontre)

Décharge de proximité 5 ; +21 contre Réflexes ; 3d8 + 6 dégâts de froid, puis la cible subit 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule) et est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du titan du givre. *Échec* : demi-dégâts.

Enracinement glacial

Quand un effet tire, pousse ou fait glisser un titan du givre, ce dernier réduit de 4 cases le déplacement forcé. Par ailleurs, il a droit à un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre.

Alignement mauvais **Langues** géant, originel

Compétences Athlétisme +24

For 28 (+19)	**Dex** 19 (+14)	**Sag** 23 (+16)
Con 23 (+16)	**Int** 12 (+11)	**Cha** 16 (+13)

Équipement grande hache

Tactique du titan du givre

Pour commencer, le titan du givre envoie une *rafale hivernale*. Il utilise ensuite les attaques *coup de pied gelé* et *grande hache glacée* pour repousser ses ennemis. Les titans du givre préfèrent le corps à corps et utilisent *traits de glace* et *souffle du Fimbulhiver* pour empêcher leurs adversaires de s'échapper.

RALPH HORSLEY

Rencontres de groupe

Les géants du givre réduisent en esclavage les créatures qui aiment le froid quand ils ne s'allient pas avec elles. Quand ils lancent des raids sur des régions au climat tempéré, ils trouvent d'autres types d'esclaves. On trouve des mammouths, des remorhaz, des dragons blancs et autres créatures de ce type à leurs côtés.

Rencontre de niveau 19 (12 000 px)

- 2 géants du givre (brutes de niveau 17)
- 1 géant du givre façonneur de glace (contrôleur de niveau 19)
- 1 remorhaz (brute d'élite de niveau 21)

Rencontre de niveau 21 (19 200 px)

- 2 archons de glace givreux (contrôleurs de niveau 20, cf. *BF* 25)
- 1 archon de glace marteleur (soldat de niveau 19, cf. *BF* 24)
- 2 titans du givre (brutes d'élite de niveau 20)

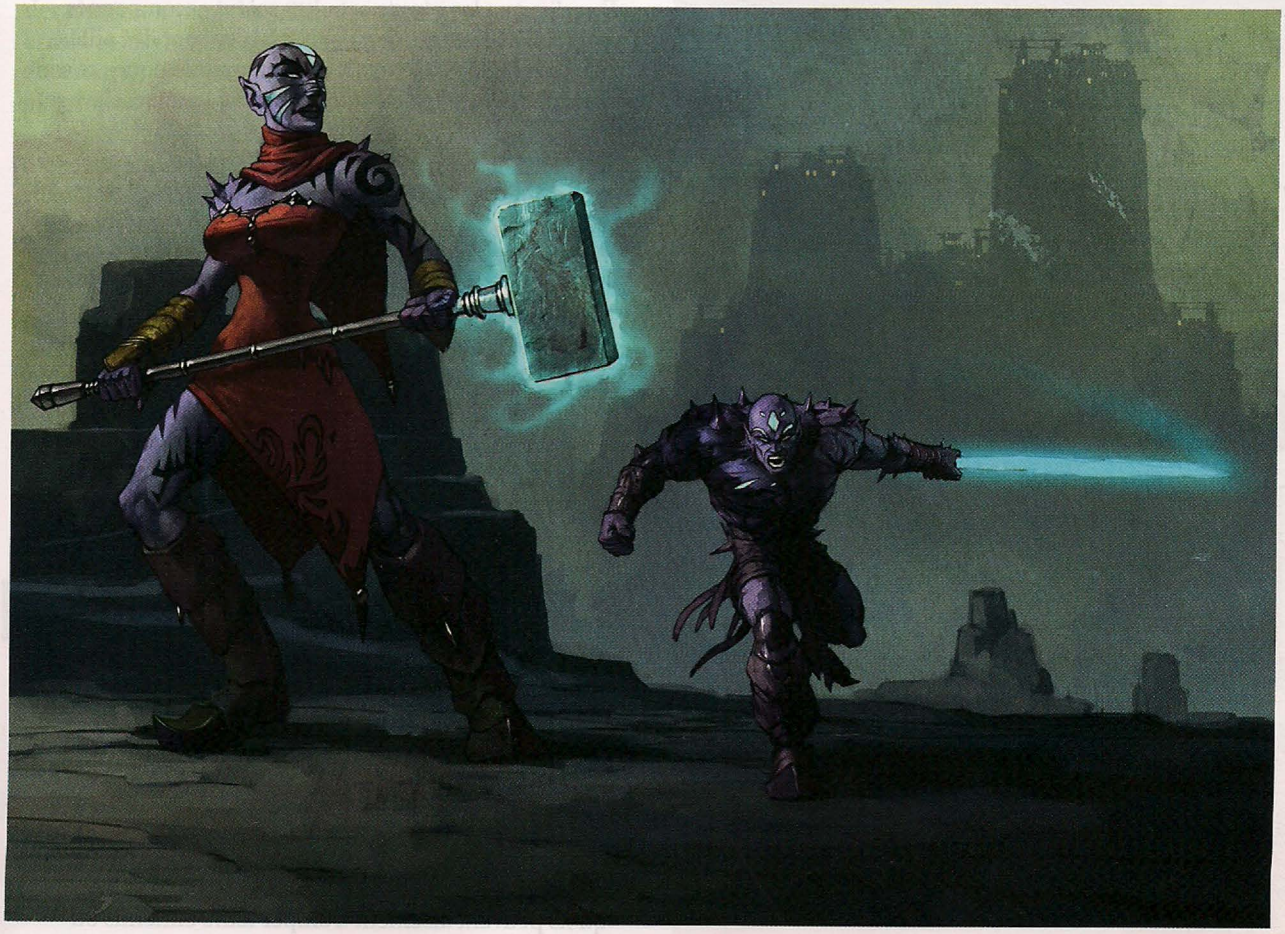
Géant occulte

Les géants occultes sont originaires d'une autre époque : l'aube des temps, quand les originels créèrent le monde. Bien qu'elles aient été façonnées à partir du feu, de la pierre et des orages, les merveilleuses créations des originels étaient imprégnées d'une énorme quantité de magie, et les géants occultes aidèrent leurs suzerains à donner sa forme au monde. Même si leurs pouvoirs ont décru depuis cette époque, les géants occultes se souviennent du temps où ils maîtrisaient la magie et cherchent encore à retrouver leurs pouvoirs d'autrefois.

Connaissance des géants occultes

Arcanes DD 20 : les géants occultes vivent près des sources naturelles de pouvoir magique. Ils gardent jalousement ces lieux et ne les quittent que pour se mettre en quête de pouvoirs plus grands encore, qu'il s'agisse de reliques ou de connaissances oubliées de tous. Les titans occultes règnent sur leurs congénères, gardant égoïstement pour eux les meilleurs objets magiques et secrets mystiques.

Arcanes DD 25 : la peau des géants occultes est tatouée de motifs magiques qui les protègent et leur permettent d'absorber l'énergie des invocations et des périmètres pour bonifier leurs propres attaques. Ces tatouages leur permettent également de se téléporter en suivant les flux naturels d'énergie arcanique. Certains titans ou géants occultes ont accès à d'autres pouvoirs, ainsi qu'à des rituels et à des objets magiques.



FRANCIS TSAI

Géant occulte **Franc-tireur niveau 18**
Humanoïde féerique (géant) de taille G 2 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +20 ; vision nocturne
Pv 171 ; **péril** 85
CA 32 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 31, **Volonté** 33
Résistances force 10
Jets de sauvegarde +5 contre les effets de charme
VD 8, téléportation 6

Lame occulte (simple ; à volonté) ✦ **arme, force**
Allonge 2 ; +21 contre Réflexes ; 3d6 + 7 dégâts de force.

Projectile de force (simple ; à volonté) ✦ **force**
Distance 20 ; +21 contre Réflexes ; 2d6 + 7 dégâts de force.

Épée vorace (simple ; rencontre) ✦ **arme, force**
Décharge de proximité 2 ; +21 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts de force, et la cible se retrouve à terre. *Spécial* : quand il charge, le géant occulte peut utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base de corps à corps.

Absorption de magie (mineure 1/round ; à volonté)
Vise une invocation adjacente ou un périmètre adjacent créé par un ennemi ; +21 contre la Volonté du créateur de l'invocation ou du périmètre ; l'invocation ou le périmètre est détruit et ses effets prennent fin. Les attaques du géant occulte infligent 3d6 dégâts de force supplémentaires jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Champ occulte (mineure ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **périmètre**
Décharge de proximité 5 ; la décharge crée un périmètre d'ondes magiques qui perdure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le géant occulte utilise à nouveau ce pouvoir. Le périmètre constitue un terrain difficile, et les attaques du géant infligent 1d6 dégâts de force supplémentaires aux créatures qui s'y situent.

Alignement mauvais **Langues** elfique, géant
Compétences Arcanes +21, Intuition +20

For 21 (+14)	**Dex** 12 (+10)	**Sag** 22 (+15)
Con 19 (+13)	**Int** 24 (16)	**Cha** 13 (+10)

Tactique du géant occulte

Au début du combat, le géant occulte crée sa *lame occulte* (une épée de force pure) au prix d'une action libre. Il charge avec *épée vorace*, puis se téléporte sur le champ de bataille. Il tente de jouir d'un avantage de combat sur l'ensemble de ses attaques, ne recourant à *projectile de force* que contre les adversaires qui lui échappent au corps à corps.

Titan occulte **Franc-tireur d'élite niveau 21**
Humanoïde féerique (géant) de taille TG 6 400 px

Initiative +12 **Sens** Perception +22 ; vision nocturne
Pv 394 ; **péril** 197
CA 35 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 34, **Volonté** 36
Résistances force 10
Jets de sauvegarde +2 (+7 contre les effets de charme)
VD 8, téléportation 6
Points d'action 1

Marteau occulte (simple ; à volonté) ✦ **arme, force**
Allonge 3 ; +26 contre CA ; 3d8 + 7 dégâts de force.

Bélier de force (simple ; à volonté) ✦ **force**
Distance 20 ; +24 contre Réflexes ; 2d8 + 8 dégâts de force, et le titan occulte pousse la cible de 5 cases.

Fureur occulte (simple ; à volonté)
Le titan occulte effectue deux attaques de *marteau occulte*. *Spécial* : quand il charge, le titan peut utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base de corps à corps.

Marteau de force (simple ; rencontre) ✦ **arme, force**
Décharge de proximité 3 ; +24 contre Vigueur ; 3d8 + 8 dégâts de force, puis la cible est poussée de 3 cases et se retrouve à terre. *Échec* : demi-dégâts, et le titan occulte pousse la cible de 3 cases.

Absorption de magie (mineure 1/round ; à volonté)
Vise une invocation adjacente ou un périmètre adjacent créé par un ennemi ; +21 contre la Volonté du créateur de l'invocation ou du périmètre ; l'invocation ou le périmètre est détruit et ses effets prennent fin. Les attaques du titan occulte infligent 3d8 dégâts de force supplémentaires jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Champ occulte (mineure ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **périmètre**
Décharge de proximité 5 ; la décharge crée un périmètre d'ondes magiques qui perdure jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le titan occulte utilise à nouveau ce pouvoir. Le périmètre constitue un terrain difficile, et les attaques du titan infligent 1d8 dégâts de force supplémentaires aux créatures qui s'y situent.

Alignement mauvais **Langues** elfique, géant
Compétences Arcanes +23, Intuition +22

For 23 (+16)	**Dex** 10 (+10)	**Sag** 24 (+17)
Con 21 (+15)	**Int** 26 (+18)	**Cha** 16 (+13)

Équipement marteau de guerre

Tactique du titan occulte

Le titan occulte s'immerge dans une aire de *champ occulte* au début du combat, puis effectue une attaque de *marteau de force* pour jeter un maximum d'adversaires à terre. Il utilise ses attaques de *fureur occulte* aussi souvent que possible.

Rencontres de groupe

Il arrive que les géants occultes soient accompagnés d'autres utilisateurs de magie, mais ce sont des alliés peu fiables. Ils préfèrent les serviteurs magiques et sont ravis de réduire les créatures plus faibles en esclavage.

Rencontre de niveau 18 (10 600 px)
- ✦ 1 éclat du chaos prismatique (artilleur de niveau 16)
- ✦ 3 géants occultes (francs-tireurs de niveau 18)
- ✦ 2 slaads bleus (brutes de niveau 17, cf. *BF* 244)

Rencontre de niveau 23 (25 900 px)
- ✦ 1 phénix (brute d'élite de niveau 19, cf. *BF* 226)
- ✦ 2 titans occultes (francs-tireurs d'élite de niveau 21)
- ✦ 2 yeux de Vecna nothics (chasseurs de niveau 22)

Géant des pierres

Les géants des pierres vivent au sommet de pics impressionnants et aux confins de chaînes de montagnes. Ces êtres de roche ne se soucient guère des créatures plus petites et se méfient des étrangers. Un géant des pierres agacé au point de recourir à la violence peut se montrer aussi surprenant et impitoyable qu'une avalanche.

Connaissance des géants des pierres

Arcanes DD 25 : les géants des pierres se meuvent lentement et discrètement dans les montagnes et dans leurs demeures rocheuses, se mêlant si bien au relief qu'ils peuvent aisément tromper leurs ennemis ou

(De gauche à droite) géant des pierres, titan des pierres et géant des pierres graveur de runes

passer inaperçus. Sombres et contemplatifs, il leur arrive de rester plongés dans leurs pensées pendant des années, immobiles telles des statues. Avec leurs armes et les rochers qu'ils lancent, ce sont des chasseurs chevronnés. Dès lors qu'il est courroucé, le géant des pierres se meut avec précision et vivacité.

Les géants des pierres aiment jouer en se lançant d'énormes rochers, en particulier la nuit et pendant les violents orages ; ceux qui sont touchés le plus souvent perdent. Durant ces tournois, les géants ne se soucient pas des voyageurs. Ces « jeux » insouciants leur donnent une réputation plus sinistre qu'ils ne le méritent.

Arcanes DD 30 : les géants des pierres sont portés sur l'art et l'artisanat, en particulier le travail de la pierre. Les graveurs de runes se servent d'un savoir millénaire pour sculpter des runes magiques à la surface des roches et c'est grâce à ces sorts ancrés dans la pierre qu'ils châtient leurs ennemis. L'art de la magie des runes provient peut-être de ces antiques géants, même si les artificiers nains ne sont probablement pas d'accord.

Géant des pierres **Soldat niveau 14**
Humanoïde élémentaire (géant, terre) de taille G 1 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +12 ; vision nocturne
Pv 140 ; **péril** 70
CA 30 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 24, **Volonté** 26
Immunités pétrification
VD 8 (déplacement tellurien)

Massue de pierre (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du géant des pierres.

Menace rocheuse (opportunité, quand une créature marquée par le géant des pierres et située à portée d'allonge se déplace ou se décale ; à volonté)
Le géant effectue une attaque de *massue de pierre* contre la créature en question.

Jet de rocher (simple ; à volonté)
Distance 20 ; +21 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

Moulinet chancelant (simple ; se recharge quand le géant est en péril pour la première fois) ✦ **arme**
Décharge de proximité 2 ; +19 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du géant des pierres. *Effet* : le géant se décale de 2 cases mais doit rester dans un rayon de 2 cases de toute créature qu'il a marquée.

Os de pierre (interruption immédiate, quand le géant est touché par une attaque ; inutilisable quand il est en péril ; à volonté)
Le géant gagne une résistance 5 à tous les dégâts contre l'attaque en question.

Alignement non aligné **Langues** géant
Compétences Athlétisme +18, Discrétion +15

For 22 (+13)	**Dex** 16 (+10)	**Sag** 20 (+12)
Con 20 (+12)	**Int** 10 (+7)	**Cha** 11 (+7)

Équipement massue

Tactique du géant des pierres

Le géant des pierres se cache dans les collines pour tendre des embuscades aux ennemis en approche sur lesquels il fera pleuvoir les rochers. Il se précipite ensuite à l'aide de *moulinet chancelant* pour repousser les adversaires. Il combat au corps à corps jusqu'à ce qu'ils battent en retraite, puis il se replie sur la tactique du jet de rochers jusqu'à ce que la menace soit hors de portée.

FRANCIS TSAI

Géant des pierres graveur de runes — **Contrôleur (meneur) niveau 16**
Humanoïde élémentaire (géant, terre) de taille G — 1 400 px

Initiative +9 — **Sens** Perception +14 ; vision nocturne
Focaliseur rocheux aura 5 ; tout ennemi pétrifié pris dans l'aura perd toutes ses résistances et acquiert une vulnérabilité 5 à tous les dégâts.
Pv 155 ; **péril** 77
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 27, **Volonté** 29
Immunités pétrification
VD 8 (déplacement tellurien)

Pic de guerre runique (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts (critique 4d8 + 25), et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Rune du sommeil des roches (simple ; recharge ⚅⚅) ✦ **périmètre**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +21 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est pétrifiée plutôt que ralentie (sauvegarde annule). *Effet* : l'explosion crée un périmètre de runes magiques qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tout ennemi qui y débute son tour de jeu subit un -2 aux jets de sauvegarde contre les états préjudiciables ralenti et immobilisés.

Rune de l'écho fracassant (simple ; recharge ⚅⚅) ✦ **tonnerre**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +21 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts de tonnerre. Si la cible est ralentie ou immobilisée, elle subit 10 dégâts de tonnerre continus (sauvegarde annule).

Pierre accrochante
Quand un géant des pierres graveur de runes touche une créature ralentie avec une attaque censée la ralentir, celle-ci est immobilisée jusqu'à la fin du tour suivant du graveur de runes.

Os de pierre (interruption immédiate, quand le géant est touché par une attaque ; inutilisable quand il est en péril ; à volonté)
Le graveur de runes gagne une résistance 5 à tous les dégâts contre l'attaque en question.

Alignement non aligné — **Langues** géant, originel
Compétences Arcanes +17, Athlétisme +18, Discrétion +17
For 21 (+13) — **Dex** 12 (+9) — **Sag** 23 (+14)
Con 19 (+12) — **Int** 18 (+12) — **Cha** 15 (+10)
Équipement pic de guerre

Tactique du géant des pierres graveur de runes

Le géant des pierres graveur de runes attaque à distance, utilisant des rochers pourvus de runes spéciales. Il commence avec *rune de sommeil des roches* et enchaîne avec *rune de l'écho fracassant*. Il concentre ses attaques de corps à corps sur les adversaires ralentis pour tirer profit du pouvoir *pierre accrochante*.

Titan des pierres — **Soldat d'élite niveau 18**
Humanoïde élémentaire (géant, terre) de taille TG — 4 000 px

Initiative +15 — **Sens** Perception +15 ; vision nocturne
Distorsion de pierre aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est marqué jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du titan des pierres.
Pv 348 ; **péril** 174
CA 34 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 28, **Volonté** 30
Immunités pétrification
Jets de sauvegarde +2
VD 8 (déplacement tellurien)
Points d'action 1

Coup (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +25 contre CA ; 3d6 + 7 dégâts, et les cibles marquées subissent 2d6 dégâts supplémentaires.

Menace rocheuse (opportunité, quand une créature marquée par le titan et située à portée d'allonge se déplace ou se décale ; à volonté)
Le titan effectue une attaque de *coup* contre la créature en question.

Projection de rocher (simple ; à volonté)
Distance 20 ; +23 contre CA ; 2d10 + 7 dégâts.

Avalanche écrasante (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 3 ; +21 contre Vigueur ; 3d10 + 7 dégâts, et la cible est étreinte par la terre et la roche. Le titan des pierres n'a pas besoin d'entreprendre d'action pour maintenir l'étreinte. La gangue de terre et de roche a une Vigueur et des Réflexes de 28 contre les tentatives d'évasion. *Échec* : demi-dégâts.

Projection tellurique (simple ; recharge ⚅⚅)
Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +23 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est hébétée (sauvegarde annule). *Échec* : demi-dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Os de pierre (interruption immédiate, quand le titan est touché par une attaque ; inutilisable quand il est en péril ; à volonté)
Le titan gagne une résistance 5 à tous les dégâts contre l'attaque en question.

Alignement non aligné — **Langues** géant, originel
Compétences Arcanes +16, Athlétisme +21, Discrétion +18
For 26 (+17) — **Dex** 18 (+13) — **Sag** 22 (+15)
Con 22 (+15) — **Int** 14 (+11) — **Cha** 16 (+12)

Tactique du titan des pierres

Déployant toute sa vitesse, son agilité et sa discrétion, le titan des pierres utilise *projection tellurique* depuis sa cachette, lançant constamment des rochers jusqu'à ce que les ennemis soient assez proches pour qu'il se précipite au corps à corps. Ensuite, il se déplace pour toucher de nombreux adversaires avec *avalanche écrasante*. Il les roue alors de coups avec ses poings immenses jusqu'à ce qu'il ait de nouveau la possibilité d'utiliser *projection tellurique*. Enfin, le titan des pierres continue à attaquer à distance les adversaires qui battent en retraite jusqu'à ce qu'ils soient hors de portée.

Rencontres de groupe

Les géants des pierres ont des animaux domestiques et, ce qui est rare chez leurs congénères, entretiennent d'autres liens que celui de maître à esclave avec les galeb duhrs et les azers. Certains d'entre eux ne sont même pas maléfiques. Les géants des pierres mauvais peuvent s'allier à d'autres géants mauvais.

Rencontre de niveau 15 (6 400 px)
- 1 gargouille nabassu (chasseur de niveau 18, cf. *BF* 123)
- 3 géants des pierres (soldats de niveau 14)
- 1 géant des pierres graveur de runes (contrôleur de niveau 16)

Rencontre de niveau 18 (11 200 px)
- 1 contremaître azer (contrôleur de niveau 17, cf. *BF* 27)
- 4 guerriers azers (sbires de niveau 17, cf. *BF* 27)
- 2 titans des pierres (soldats d'élite de niveau 18)

GENASI

Fière race d'humanoïdes imprégnés des énergies du Chaos Élémentaire, les genasi affichent toutes sortes d'apparences et de personnalités. S'ils sont à leur aise dans les tunnels d'énergie du Chaos Élémentaire, ils adorent aussi les forêts verdoyantes de Féerie et les villes pittoresques du monde physique. C'est parmi eux qu'on trouve les bouillonnants sabres de feu, les audacieux espions célestes, les taciturnes boucliers de pierre et les derviches élémentaires qui puisent leur force dans l'énergie élémentaire dont ils sont les dépositaires.

Bouclier de pierre genasi

Protégeant loyalement ses alliés, le bouclier de pierre genasi s'avance hardiment parmi ses ennemis en les frappant de son pic de guerre lourd.

Bouclier de pierre genasi **Soldat niveau 10**
Humanoïde élémentaire (terre) de taille M 500 px

Initiative +8 **Sens** Perception +6
Pv 106 ; **péril** 53
CA 26 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 21, **Volonté** 20
Jets de sauvegarde +1
VD 5

⊕ **Pic de guerre lourd** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+17 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts (critique 1d12 + 17), et la cible est marquée (sauvegarde annule). Tant qu'elle est marquée par le bouclier de pierre genasi, la cible subit un -5 aux jets de dégâts contre les alliés de celui-ci.

↓ **Bousculade puissante** (simple ; à volonté)
+14 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts, puis le bouclier de pierre genasi pousse la cible de 1 case et se décale dans l'espace qu'elle vient de quitter.

⇲ **Secousse tellurique** (mineure ; rencontre)
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +12 contre Vigueur ; la cible se retrouve à terre.

Racines de la montagne
Quand un effet tire, pousse ou fait glisser un bouclier de pierre genasi, il peut réduire de 1 case le déplacement forcé qui lui est imposé. Par ailleurs, il ne peut pas se retrouver à terre.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
Compétences Athlétisme +15, Endurance +16, Intimidation +11, Nature +6

For 20 (+10)	**Dex** 12 (+6)	**Sag** 12 (+6)
Con 18 (+9)	**Int** 14 (+7)	**Cha** 13 (+6)

Équipement harnois, pic de guerre lourd

Tactique du bouclier de pierre genasi

Le bouclier de pierre genasi fonce dans la mêlée avec *bousculade puissante*, puis il marque ses ennemis à l'aide de son pic de guerre lourd lors des tours de jeu suivants. Il poursuit les ennemis qui s'enfuient ou les jette à terre à l'aide de *secousse tellurique*.

Derviche élémentaire genasi

Maître gracieux de l'épée double, le derviche élémentaire genasi est capable d'atteindre ses ennemis qu'ils soient sur la terre ferme, dans l'eau ou dans les airs.

Derviche élémentaire genasi **Franc-tireur d'élite niveau 18**
Humanoïde élémentaire (air, eau, feu, terre) de taille M 4 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +13
Pv 344 ; **péril** 172
CA 32 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 32, **Volonté** 30
Résistances électricité 10, feu 10, froid 10
Jets de sauvegarde +3
VD 6, vol 6 (stationnaire), nage 6
Points d'action 1

⊕ **Épée double** (simple ; à volonté) ✦ **arme ; variable**
+23 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule) du type correspondant à *manifestation élémentaire*.

↓ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le derviche élémentaire genasi effectue deux attaques d'épée double.

↓ **Riposte ardente** (réaction immédiate, quand le genasi est touché par un ennemi qui lui est adjacent ; à volonté) ✦ **feu**
Vise l'ennemi en question ; +21 contre Réflexes ; la cible subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Si la cible subit déjà des dégâts de feu continus, ceux-ci augmentent de 10.

↓ **Tempête originelle** (simple ; recharge ⚁ ⚂)✦ **arme**
Le derviche élémentaire genasi se décale de 6 cases et peut traverser les espaces ennemis. Durant ce déplacement, il effectue les trois attaques suivantes dans l'ordre, chacune contre une cible différente :
Promesse d'orage (tonnerre) : +21 contre Vigueur ; 1d8 +5 dégâts de tonnerre, et la cible acquiert une vulnérabilité au tonnerre 5 (sauvegarde annule).
Secousse tellurique : +21 contre Vigueur ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Entaille de la foudre (électricité) : +21 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts d'électricité, et la cible subit 10 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).

Manifestation élémentaire
Au début de son tour de jeu, le derviche élémentaire genasi choisit les dégâts d'électricité, de feu ou de tonnerre. Ses attaques d'épée double infligent ce type de dégâts jusqu'au début de son tour de jeu suivant, moment auquel il peut en choisir un autre.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
Compétences Acrobaties +20, Athlétisme +21, Endurance +21, Intimidation +16, Nature +20

For 19 (+13)	**Dex** 24 (+16)	**Sag** 18 (+13)
Con 20 (+14)	**Int** 16 (+12)	**Cha** 15 (+11)

Équipement armure de peau, épée double

Tactique du derviche élémentaire genasi

Le derviche élémentaire genasi s'adapte aux vulnérabilités de ses ennemis. Il utilise *promesse d'orage* et *entaille de la foudre* contre les protecteurs, et *secousse tellurique* contre les cogneurs ou les adversaires mobiles.

Espion céleste genasi

L'espion céleste genasi peut voler sur de courtes distances, ce qui lui permet d'effectuer des attaques éclair et d'infliger un maximum de dégâts avec son épée courte avant de battre en retraite pour s'en prendre à un autre adversaire.

Espion céleste genasi **Franc-tireur niveau 7**
Humanoïde élémentaire (air) de taille M 300 px

Initiative +9 **Sens** Perception +9
Pv 78 ; **péril** 39
CA 20 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 20, **Volonté** 17
Résistances froid 5
VD 6, cf. aussi *fugue céleste*

Épée courte (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et l'espion céleste se décale de 1 case.

Frappe de la bourrasque (simple ; avantage de combat contre la cible nécessaire ; à volonté)
L'espion céleste genasi effectue deux attaques d'épée courte contre une cible.

Tourbillon incarné (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 2 ; +10 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre.

Léger comme l'air
L'espion céleste genasi bénéficie d'un +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Fugue céleste (mineure ; recharge ⚁ ⚂ ⚃)
Jusqu'à la fin de son tour de jeu, l'espion céleste genasi bénéficie d'une VD en vol égale à sa VD et peut user de vol stationnaire.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
Compétences Acrobaties +12, Discrétion +12, Endurance +7, Nature +6

For 17 (+6)	**Dex** 18 (+7)	**Sag** 12 (+4)
Con 14 (+5)	**Int** 13 (+4)	**Cha** 11 (+3)

Équipement armure de cuir, 2 épées courtes

Tactique de l'espion céleste genasi

L'espion céleste genasi attaque la cible et bat en retraite avant d'être bloqué au corps à corps. Il profite de l'avantage de combat en s'approchant et en frappant deux fois avec ses épées courtes avant de se décaler pour s'écarter. Un espion céleste qui se retrouve bloqué en combat rapproché utilise *tourbillon incarné* pour repousser ses ennemis et avoir ainsi l'occasion de s'échapper.

Hydromancien genasi

Les genasi entretiennent un lien bien particulier avec l'essence même de la matière élémentaire. L'hydromancien apprend à manipuler ce lien et à utiliser la magie pour se transformer en créature d'eau pure avant de revenir à sa forme solide.

Hydromancien genasi **Contrôleur niveau 8**
Humanoïde élémentaire (eau) de taille M 350 px

Initiative +7 **Sens** Perception +5
Pv 91 ; **péril** 45
CA 22 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 20, **Volonté** 20
VD 6, nage 8
Jets de sauvegarde +2 contre les dégâts continus

Cimeterre (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+13 contre CA ; 2d8 + 4 dégâts (critique 1d8 + 20).

Rafale aquatique (simple ; à volonté)
Distance 5 ; +13 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et l'hydromancien genasi fait glisser la cible de 3 cases.

Caresse de la noyade (simple ; se recharge quand la cible se sauvegarde contre les dégâts continus de cette attaque ou tombe à 0 point de vie ou moins)
+12 contre Vigueur ; la cible est hébétée et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Vortex tourbillonnant (simple ; recharge ⚁ ⚃)
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +12 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts, et l'hydromancien genasi fait glisser la cible de 3 cases.

Corps liquide (interruption immédiate, quand le genasi est touché par une attaque ennemie ; se recharge quand il est en péril pour la première fois)
L'hydromancien genasi ne subit que la moitié des dégâts de l'attaque en question.

Cours rapide (mouvement ; rencontre)
L'hydromancien genasi se décale de 6 cases. Durant son déplacement, il peut traverser l'espace d'ennemis ou évoluer au travers d'un liquide, et il ignore les effets d'un terrain difficile ou dangereux.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
Compétences Acrobaties +12, Arcanes +10, Discrétion +12

For 14 (+6)	**Dex** 16 (+7)	**Sag** 13 (+5)
Con 19 (+8)	**Int** 13 (+5)	**Cha** 17 (+7)

Équipement robe, cimeterre

Tactique de l'hydromancien genasi

Les hydromanciens genasi utilisent *cours rapide* et *corps liquide* pour se glisser au beau milieu d'un groupe d'ennemis avant de déchaîner *vortex tourbillonnant* pour les éparpiller. Ils gardent *caresse de la noyade* pour l'adversaire le plus dangereux en remplissant ses poumons d'eau pour le tuer.

Sabre de feu genasi

Le sabre de feu genasi se jette dans la mêlée pour frapper les ennemis les plus proches de son épée incandescente.

Sabre de feu genasi **Brute niveau 11**
Humanoïde élémentaire (feu) de taille M 600 px

Initiative +6 **Sens** Perception +7
Pv 139 ; **péril** 69
CA 23 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 22, **Volonté** 21
Résistances feu 10
VD 6

Cimeterre à deux mains (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu**
+14 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts (critique 4d4 + 14), et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Riposte ardente (réaction immédiate, quand le genasi est touché par un ennemi qui lui est adjacent ; à volonté) ✦ **feu**
Vise l'ennemi en question ; +13 contre Réflexes ; la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Si la cible subit déjà des dégâts de feu continus, ceux-ci augmentent de 5.

Attisement des flammes (simple ; recharge ⚁ ⚃) ✦ **feu**
Explosion de proximité 1 ; +12 contre Réflexes ; la cible subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule), et un -2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts de feu continus jusqu'à la fin de la rencontre.

(De gauche à droite) bouclier de pierre, espion céleste, derviche élémentaire et sabre de feu genasi

Alignement non aligné	**Langues** commun, originel	
Compétences Endurance +18, Intimidation +10		
For 22 (+11)	**Dex** 13 (+6)	**Sag** 15 (+7)
Con 19 (+9)	**Int** 17 (+8)	**Cha** 11 (+5)
Équipement armure de peau, cimeterre à deux mains		

Tactique du sabre de feu genasi

Le sabre de feu se dispose parmi ses ennemis et utilise *attisement des flammes* pour leur infliger des malus aux jets de sauvegarde contre le feu. Il se sert de *riposte ardente* à la moindre occasion. Si un ennemi dispose d'une résistance au feu, le sabre de feu genasi cherche d'autres cibles plus vulnérables.

Connaissance des genasi

Arcanes DD 10 : il existe cinq types de manifestation genasi : l'âme d'air, l'âme d'eau, l'âme de feu, l'âme de terre et l'âme de tonnerre. Un genasi ne peut généralement manifester qu'un seul de ces types. Chaque manifestation confère des pouvoirs et résistances distincts.

Les traits de personnalité des genasi sont basés sur leurs manifestations. Généralement, les âmes d'air sont inconstantes et capricieuses, les âmes de terre stoïques et prudentes, les âmes de feu impulsives et changeantes, les âmes de tonnerre intrépides et fières, et les âmes d'eau souples et amicales.

Arcanes DD 16 : certains genasi peuvent changer de manifestation élémentaire ou manifester plusieurs éléments à la fois. Ils peuvent aussi canaliser leurs manifestations élémentaires au travers de leurs armes, créant ainsi des lames de feu, de glace ou de foudre.

Arcanes DD 21 : les genasi étaient jadis des serviteurs des djinns, des éfrits et autres originels. Dans le Chaos Élémentaire, beaucoup servent encore les originels. Durant la guerre qui opposa les divinités aux originels, les genasi se rebellèrent et s'affranchirent. Les originels créèrent alors les archons pour les remplacer.

Rencontres de groupe

Les genasi accompagnent parfois d'autres autochtones du Chaos Élémentaire : archons, djinns, éfrits et élémentaires. Sinon, ils s'aventurent un peu partout.

Rencontre de niveau 8 (1 800 px)
- 3 espions célestes genasi (francs-tireurs de niveau 7)
- 3 hippogriffes augustes (soldats de niveau 5, cf. *BF* 150)
- 1 vortex de grain siliceux (franc-tireur de niveau 7)

Rencontre de niveau 10 (2 700 px)
- 2 boucliers de pierre genasi (soldats de niveau 10)
- 1 faucheur magmatique (franc-tireur de niveau 10, cf. *BF* 38)
- 2 sabres de feu genasi (brutes de niveau 11)

Rencontre de niveau 19 (12 800 px)
- 1 archon des tempêtes écumeux (soldat de niveau 17)
- 1 archon des tempêtes orageux (artilleur de niveau 21)
- 2 derviches élémentaires genasi (francs-tireurs d'élite de niveau 18)

LARS GRANT-WEST

GNOLL

Les gnolls adorent par-dessus tout le chaos et les carnages. Leur dévotion envers le seigneur démon Yeenoghu les pousse à commettre de véritables boucheries.

Gnoll suicidaire

Le gnoll suicidaire a fait vœu de mourir en anéantissant les ennemis de Yeenoghu. Ce sinistre serment et sa soif de sang en font un redoutable adversaire.

Gnoll suicidaire **Brute niveau 5**
Humanoïde naturel de taille M 200 px

Initiative +4 **Sens** Perception +4 ; vision nocturne
Pv 74 ; **péril** 37 ; cf. aussi *griffes de Yeenoghu*
CA 18 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 16, **Volonté** 16
Résistances cf. *griffes de Yeenoghu*
VD 7
Points d'action cf. *griffes de Yeenoghu*

⊕ **Griffes d'os** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+8 contre CA ; 2d6 + 9 dégâts (2d6 +11 dégâts quand le gnoll est en péril).

Griffes de Yeenoghu (quand le gnoll tombe pour la première fois à 0 point de vie) ✦ **guérison**
Le gnoll suicidaire récupère 5 points de vie, gagne 1 point d'action et bénéficie d'une résistance 15 à tous les dégâts. À la fin de son tour de jeu suivant, il tombe à 0 point de vie.

Attaque en meute
Les attaques de corps à corps du gnoll suicidaire infligent 5 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Intimidation +5
For 18 (+6) **Dex** 15 (+4) **Sag** 15 (+4)
Con 14 (+4) **Int** 9 (+1) **Cha** 7 (+0)
Équipement armure de cuir, griffes d'os (gantelets cloutés)

Connaissance des gnolls suicidaires

Nature DD 12 : en échange d'un serment d'allégeance envers le seigneur démon Yeenoghu, le gnoll suicidaire peut temporairement se soustraire à la mort grâce à de puissants pouvoirs élémentaires.

Croc de Yeenoghu

Les gnolls sont connus pour les rituels d'adoration qu'ils vouent au seigneur démon Yeenoghu. Les crocs de Yeenoghu sont tout simplement les chamans qui mènent ces rites.

Croc de Yeenoghu **Franc-tireur (meneur) niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M 300 px

Initiative +9 **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 77 ; **péril** 38
CA 21 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 19, **Volonté** 18
VD 8

⊕ **Gourdin aux dents sanglantes** (simple ; à volonté) ✦ **arme, maladie**
+12 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts (1d10 + 8 dégâts quand le gnoll est en péril), et le croc de Yeenoghu effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +10 contre Vigueur ; la cible est exposée au chancre asservissant de niveau 6 (cf. ci-dessous).

↓ **Poussée implacable** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Le croc de Yeenoghu se décale de 2 cases avant l'attaque : +12 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts (1d10 + 8 quand le gnoll est en péril), et le croc de Yeenoghu pousse la cible de 1 case.
Effet : un allié situé dans un rayon de 5 cases du croc de Yeenoghu se décale de 1 case au prix d'une action libre.

Hurlement du démon (simple ; recharge ⚅)
Explosion de proximité 5 ; vise tout allié de niveau 10 ou moins pris dans l'explosion ; la cible effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Attaque en meute
Les attaques de corps à corps du croc de Yeenoghu infligent 5 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Intimidation +11, Intuition +8, Religion +8
For 16 (+6) **Dex** 19 (+7) **Sag** 11 (+3)
Con 13 (+4) **Int** 10 (+3) **Cha** 16 (+6)
Équipement armure de peau, gourdin aux dents sanglantes (massue)

Connaissance des crocs de Yeenoghu

Nature DD 14 : les crocs de Yeenoghu gagnent leur place dans les rangs du seigneur démon en capturant des esclaves et en les envoyant servir Yeenoghu dans les Abysses.

Nature DD 19 : le gourdin aux dents sanglantes est une répugnante massue incrustée de dents et maculée de sang. Tant que le croc de Yeenoghu combat, son gourdin aux dents sanglantes ne cesse de dégouliner de sang et de bave. Une fois son porteur tué, l'arme se décompose rapidement.

Nature DD 21 : les gnolls qui servent de nourriture aux gnolls cannibales sont récompensés de leur sacrifice par le croc de Yeenoghu. On incruste les dents des gnolls tués par les cannibales au gourdin aux dents sanglantes, ce qui leur permet de goûter le sang des ennemis même dans la mort.

Gnoll cannibale

Tous les gnolls dévorent la chair de créatures intelligentes, mais les cannibales gagnent des forces en se repaissant de leurs congénères.

Chancre asservissant Maladie niveau 6 **Endurance** : stabilisation (DD 19), amélioration (DD 23)

Le malade est guéri.

◀ **Effet initial :** la cible subit un -1 aux jets d'attaque et jets de dégâts.

◀▶ La cible subit un -2 aux jets d'attaque et jets de dégâts, et regagne 5 points de vie de moins quand elle bénéficie d'un effet de guérison.

▶ **Dernier stade :** la cible est affaiblie et doit se reposer deux fois plus longtemps pour bénéficier des effets d'un repos court ou prolongé.

Gnoll cannibale	**Brute niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M	300 px

Initiative +6 **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 96 ; **péril** 48
CA 19 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 18, **Volonté** 18
VD 7

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 2d6 + 8 dégâts (2d6 + 10 quand le gnoll est en péril).

Cannibalisme (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **guérison**
Le gnoll dévore un allié qui lui est adjacent. Cet allié subit 5 dégâts tandis que le cannibale regagne 10 points de vie.

Attaque en meute
Les attaques de corps à corps du gnoll cannibale infligent 5 dégâts supplémentaires si plusieurs de ses alliés sont adjacents à la cible.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Discrétion +11, Intimidation +11

For 20 (+8)	**Dex** 17 (+6)	**Sag** 11 (+3)
Con 16 (+6)	**Int** 9 (+2)	**Cha** 17 (+6)

Équipement armure de cuir

Tactique du gnoll cannibale

Le gnoll cannibale se jette dans la mêlée sans réfléchir et s'en prend à ses adversaires avec son attaque de morsure. Il utilise *cannibalisme* à chaque round en se concentrant sur les alliés les plus robustes qu'il a à portée de crocs.

Connaissance des gnolls cannibales

Nature DD 14 : les gnolls cannibales tirent leur force du sang de leurs congénères. Ils se gorgent de la chair de leurs alliés lors des combats pour reprendre des forces, ce qui accroît d'autant leur sauvagerie.

Rencontres de groupe

Les meutes de gnolls comprennent souvent des démons, des troupes d'esclaves et des bêtes dressées à la guerre. On rencontre parfois des gnolls au service d'autrui : ils font alors office de soldats de choc pour des géants ou d'autres monstres puissants.

Rencontre de niveau 4 (925 px)
- ✦ 1 fléau démoniaque gnoll (brute de niveau 8, cf. *BF* 134)
- ✦ 2 gnolls suicidaires (brutes de niveau 5)
- ✦ 1 macchab corrupteur (artilleur de niveau 4, cf. *BF* 274)

Rencontre de niveau 7 (1 600 px)
- ✦ 1 croc de Yeenoghu (franc-tireur de niveau 7)
- ✦ 1 gauth tyrannœil (artilleur d'élite de niveau 5)
- ✦ 3 gnolls cannibales (brutes de niveau 7)

BEN WOOTTEN

(De gauche à droite) gnoll cannibale, gnoll suicidaire et croc de Yeenoghu

GNOME

Tous les gnomes entretiennent un lien avec la Féerie, mais celui-ci peut se manifester de manières diamétralement opposées. Certains gnomes sont passés maîtres dans l'art de focaliser les flux arcaniques, tandis que d'autres parviennent à maîtriser leur bête intérieure.

Marchebrume gnome

Les gnomes sont les maîtres des illusions magiques. Le marchebrume associe ce savoir à des prouesses martiales pour tendre des embuscades à ses ennemis ou les harceler.

Marchebrume gnome — **Chasseur niveau 5**
Humanoïde féerique de taille P — 200 px

Initiative +9 — **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 51 ; **péril** 25
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 16
VD 5

⊕ **Pic de guerre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts (critique 1d8 + 12).

Frappe du marchebrume (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **illusion**
Le marchebrume gnome devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Par ailleurs, il se décale de 2 cases et effectue une attaque de pic de guerre.

Avantage de combat
Le marchebrume gnome inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute créature qui lui confère un avantage de combat.

Effacement (réaction immédiate, quand le gnome subit des dégâts ; rencontre) ✦ **illusion**
Le marchebrume gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il touche ou rate avec une attaque, ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Discrétion réactive
Au début d'une rencontre, si le marchebrume gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment de déterminer l'initiative, il a droit à un test de Discrétion pour se cacher.

Déplacement flou (réaction immédiate, quand le gnome est touché par un ennemi ; à volonté) ✦ **téléportation**
Le marchebrume se téléporte de 1 case.

Alignement non aligné — **Langues** commun, elfique
Compétences Discrétion +10
For 10 (+2) — **Dex** 16 (+5) — **Sag** 13 (+3)
Con 15 (+4) — **Int** 11 (+2) — **Cha** 14 (+4)
Équipement armure de peau, pic de guerre

Tactique du marchebrume gnome

Vifs comme l'éclair, les marchebrumes filent sur le champ de bataille pour empaler leurs adversaires sur leurs pics de guerre. Ils se servent de *déplacement flou* pour échapper à leurs ennemis et utiliser *frappe du marchebrume*.

Connaissance des marchebrumes gnomes

Nature DD 12 : les marchebrumes sont des mages-guerriers et des brigands gnomes. Ces détrousseurs creusent des labyrinthes de terriers aux environs des routes forestières, les dissimulent à l'aide d'illusions et s'en servent pour prendre en embuscade les caravanes transportant des biens utiles aux lanceurs de sorts.

Entropiste gnome

Les entropistes gnomes voient le potentiel de changement inhérent à toute chose, et ils utilisent le pouvoir du chaos pour handicaper et affaiblir leurs ennemis.

Entropiste gnome — **Artilleur niveau 8**
Humanoïde féerique de taille P — 350 px

Initiative +7 — **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 71 ; **péril** 35
CA 20 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 19, **Volonté** 21 (+2 à toutes les défenses contre les attaques à distance)
VD 5

⊕ **Dague acide** (simple ; à volonté) ✦ **acide, arme**
+15 contre CA ; 1d4 dégâts plus 1d6 + 4 dégâts d'acide.

Éclair entropique (simple ; à volonté)
Distance 10 ; +13 contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts (critique 2d8 + 20).

Hurlement originel (simple ; se recharge quand le gnome est en péril pour la première fois) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 3 ; +13 contre Vigueur ; 2d10 + 4 dégâts de tonnerre, puis la cible est assourdie et ne peut plus entreprendre d'actions immédiates ou d'actions d'opportunité jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'entropiste gnome.

Lueur chaotique (simple ; rencontre)
Explosion de zone 1 à 15 cases ou moins ; +13 contre Volonté ; 3d8 + 5 dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule)

Effacement (réaction immédiate, quand le gnome subit des dégâts ; rencontre) ✦ **illusion**
L'entropiste gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il touche ou rate avec une attaque, ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Discrétion réactive
Au début d'une rencontre, si l'entropiste gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment de déterminer l'initiative, il a droit à un test de Discrétion pour se cacher.

Alignement non aligné — **Langues** commun, elfique
Compétences Arcanes +10, Bluff +14, Discrétion +12
For 10 (+4) — **Dex** 17 (+7) — **Sag** 8 (+3)
Con 17 (+7) — **Int** 12 (+5) — **Cha** 20 (+9)
Équipement dague, robe

Tactique de l'entropiste gnome

L'entropiste gnome annonce sa présence à l'ennemi à l'aide de *lueur chaotique*, puis il reste en marge des combats en effectuant des attaques d'*éclair entropique*. Il utilise *hurlement originel* pour échapper aux adversaires qui tentent de le forcer à combattre au contact et n'utilise *dague acide* qu'en dernier recours, s'il est acculé.

Connaissance des entropistes gnomes

Nature DD 14 : les entropistes gnomes utilisent contre leurs adversaires le pouvoir qu'ils tirent du Chaos Élémentaire. Le lien inné qu'ils entretiennent avec la Féerie vient parfois interférer avec ce pouvoir extraplanaire et en rend certains fous.

Ravageur gnome

Bien qu'ils soient de petite taille, les ravageurs gnomes combattent avec férocité, comme leur nom l'indique.

Ravageur gnome	**Franc-tireur niveau 9**
Humanoïde féerique de taille P	400 px

Initiative +9 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne

Pv 95 ; **péril** 47

CA 23 (26 contre les attaques d'opportunité) ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 20, **Volonté** 20

VD 5 (7 en cas de charge)

(+) **Hache de guerre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+14 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts.

† **Frappe rugissante** (simple ; se recharge quand le gnome est en péril pour la première fois) ✦ **arme**
+14 contre CA ; 2d12 + 5 dégâts, et un ennemi adjacent à la cible subit 1d12 dégâts. *Effet* : le ravageur gnome bénéficie d'un +3 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. *Spécial* : quand il charge, le ravageur peut utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base de corps à corps.

† **Rossée déséquilibrante** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre Réflexes ; 1d12 + 6 dégâts, et le ravageur gnome fait glisser la cible de 2 cases. Sur un coup critique, la cible se retrouve également à terre.

Effacement (réaction immédiate, quand le gnome subit des dégâts ; rencontre) ✦ **illusion**
Le ravageur gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il touche ou rate avec une attaque, ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Discrétion réactive
Au début d'une rencontre, si le ravageur gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment de déterminer l'initiative, il a droit à un test de Discrétion pour se cacher.

Fureur brutale (quand le gnome met un ennemi en péril ou le fait tomber à 0 point de vie ou moins ; à volonté)
Le ravageur gnome se décale de 5 cases et bénéficie d'un +3 aux jets de dégâts jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique

Compétences Athlétisme +14, Discrétion +12, Intimidation +12

For 20 (+9)	**Dex** 17 (+7)	**Sag** 12 (+5)
Con 15 (+6)	**Int** 10 (+4)	**Cha** 17 (+7)

Équipement armure de peau, hache de guerre

Tactique du ravageur gnome

Le ravageur gnome se jette dans la bataille en portant une attaque de *frappe rugissante*, puis il se fraie un chemin parmi ses adversaires à coups de *rossées déséquilibrantes*. Il garde *effacement* pour se replacer s'il est acculé, ou pour porter une autre *frappe rugissante* une fois qu'il est en péril.

Connaissance des ravageurs gnomes

Nature DD 14 : les ravageurs gnomes sont d'une férocité qui contraste avec la taille et la réputation de leur race. Ils sont habités par une véritable démence guerrière et leur pouvoir augmente à chaque adversaire qu'ils terrassent.

(De haut en bas) entropiste et ravageur gnomes

Rencontres de groupe

Les gnomes se battent le plus souvent au côté de leurs congénères et d'autres créatures de Féerie. Toutefois, en raison de leur nature capricieuse, ces alliances sont généralement de courte durée.

Rencontre de niveau 8 (1 850 px)
- ✦ 2 âmes-de-géant spriggans (brutes de niveau 8)
- ✦ 1 entropiste gnome (artilleur de niveau 8)
- ✦ 2 ravageurs gnomes (francs-tireurs de niveau 9)

Rencontre de niveau 10 (2 600 px)
- ✦ 2 araignées de phase (francs-tireurs de niveau 8)
- ✦ 3 entropistes gnomes (artilleurs de niveau 8)
- ✦ 1 feu follet (chasseur de niveau 10)
- ✦ 1 flûtiste satyre (contrôleur de niveau 8, cf. *BF* 235)

CHIPPY

GOBELIN

Les gobelins sont souvent subordonnés aux adorateurs des dieux du mal et à d'autres maîtres puissants. Étant donné leur nature hostile et barbare, ce genre de chef leur convient tout à fait.

Acolyte gobelin de Maglubiyet

Maglubiyet, exarque gobelin de Baine, inspire une dévotion radicale à un culte de combattants qui cherchent à l'imiter en tout point.

Acolyte gobelin de Maglubiyet **Contrôleur niveau 1**
Humanoïde naturel de taille P 100 px

Initiative +0 **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Fléau vital aura 2 ; toute créature prise dans l'aura ne peut regagner de points de vie.
Pv 29 ; **péril** 14
CA 15 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 12, **Volonté** 14
VD 6

⊕ **Suaire de lacération** (simple ; à volonté) ✦ **arme, illusion**
+6 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, et l'acolyte gobelin de Maglubiyet est jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant invisible pour la cible.

Main de Maglubiyet (simple ; à volonté) ✦ **force**
Distance 10 ; +5 contre Vigueur ; 1d6 +5 dégâts de force, et l'acolyte gobelin de Maglubiyet choisit de faire glisser la cible de 3 cases ou de l'immobiliser jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'acolyte.

Poings de Maglubiyet (simple ; recharge ⚁ ⚀)
L'acolyte gobelin de Maglubiyet effectue deux attaques de *main de Maglubiyet*, chacune contre une cible différente.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
L'acolyte se décale de 1 case.

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin
Compétences Diplomatie +6, Intimidation +6
For 11 (+0) **Dex** 10 (+0) **Sag** 16 (+3)
Con 13 (+1) **Int** 13 (+1) **Cha** 13 (+1)
Équipement hache d'armes

Tactique de l'acolyte gobelin de Maglubiyet

L'acolyte gobelin se déplace librement sur le champ de bataille, utilisant *main de Maglubiyet* pour écarter les adversaires de ses alliés ou immobiliser les plus puissants combattants. Il effectue des attaques de *suaire de lacération* sans retenue, collant aux adversaires grièvement blessés afin que son aura de *fléau vital* les empêche de guérir.

Connaissance des acolytes gobelins de Maglubiyet

Nature DD 5 : les acolytes gobelins de Maglubiyet vouent leur existence à l'exarque gobelin de Baine, s'efforçant de lui ressembler et tirant leurs pouvoirs de leur foi.

Nature DD 10 : l'acolyte de Maglubiyet voit partout les signes de la faveur de son dieu, qu'il s'agisse d'un grondement de tonnerre inopiné ou d'un simple oiseau de proie se posant sur un arbre proche. Ce genre de symbole peut amener des acolytes superstitieux à se battre même quand la situation est totalement désespérée, mais un signe défavorable peut tout aussi bien les forcer à fuir un combat avant même qu'il ait commencé.

Gobelin de Lolth

Après des siècles d'esclavage aux griffes des drows, certains gobelins développent un sentiment de dévotion dément pour les elfes noirs et leur reine démoniaque.

Gobelin de Lolth **Soldat niveau 3**
Humanoïde naturel de taille P 150 px

Initiative +6 **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 45 ; **péril** 22
CA 19 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 16, **Volonté** 15 ; cf. aussi *inspiration drow*
VD 6

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

(De gauche à droite) acolyte de Maglubiyet, danseur de guerre gobelours et gobelin de Lolth

Pic de guerre (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts (critique 1d8 + 13), et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gobelin de Lolth.

Coup venimeux (simple ; rencontre) ✦ **arme, poison**
+10 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts de poison (critique 1d8 + 13), et si la cible subit des dégâts de poison continus, ceux-ci augmentent de 5.

Cri de l'apôtre de Lolth (simple ; rencontre) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; vise les créatures qui ne sont pas des drows, des araignées ou des gobelins ; +8 contre Vigueur ; 2d10 dégâts de tonnerre.

Inspiration drow (quand le gobelin se situe dans un rayon de 5 cases d'un allié drow)
Le gobelin de Lolth bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque et à toutes ses défenses.

Protecteur des drows (interruption immédiate, quand un allié drow adjacent au gobelin est la cible d'une attaque ; à volonté)
L'attaque en question vise le gobelin à la place.

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, elfique, gobelin
For 14 (+3) **Dex** 17 (+4) **Sag** 14 (+3)
Con 13 (+2) **Int** 8 (+0) **Cha** 9 (+0)
Équipement armure de cuir, pic de guerre

Esclave gobelin de Lolth **Franc-tireur sbire niveau 12**
Humanoïde naturel de taille P 175 px

Initiative +13 **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 26 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 25, **Volonté** 24 ; cf. aussi *inspiration drow*
VD 6

Pic venimeux (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
+17 contre CA ; 7 dégâts de poison, et si la cible subit des dégâts de poison continus, ceux-ci augmentent de 5.

Arbalète de poing (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +17 contre CA ; 5 dégâts (7 si l'esclave gobelin de Lolth s'est déplacé d'au moins 3 cases à son tour de jeu).

Inspiration drow (quand le gobelin se situe dans un rayon de 5 cases d'un allié drow)
L'esclave gobelin de Lolth bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque et à toutes ses défenses.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
L'esclave gobelin se décale de 1 case.

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique, gobelin
For 19 (+10) **Dex** 21 (+11) **Sag** 19 (+10)
Con 14 (+8) **Int** 8 (+5) **Cha** 9 (+5)
Équipement armure de cuir, pic de guerre, arbalète de poing, carquois et 10 carreaux

Tactique du gobelin de Lolth

Les gobelins de Lolth consacrent leur existence à protéger leurs maîtres drows, combattant tout près d'eux pour tirer profit des pouvoirs *inspiration drow* et *protecteur des drows*. Un gobelin de Lolth utilise *coup venimeux* pour augmenter les dégâts de poison infligés par ses alliés et garde *cri de l'apôtre de Lolth* pour les situations où il est encerclé.

Connaissance des esclaves gobelins de Lolth

Nature DD 16 : les esclaves gobelins de Lolth sont des gobelins brutalisés par les drows. Ils ont le privilège de combattre au nom de la Reine Araignée, mais n'ont pas de réelle volonté.

Danseur de guerre gobelours

Comme tous les gobelours, le danseur de guerre constitue un véritable nœud de violence. Il ne faut pas sous-estimer ces guerriers qui sèment la destruction sur le champ de bataille.

Danseur de guerre gobelours **Franc-tireur niveau 6**
Humanoïde naturel de taille M 250 px

Initiative +9 **Sens** Perception +5 ; vision nocturne
Pv 70 ; **péril** 35
CA 20 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 19, **Volonté** 18
VD 7

Danse du fléau (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+9 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts, la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre, et le danseur de guerre gobelours se décale de 1 case.

Fléau protecteur (simple ; recharge ⚁ ⚅) ✦ **arme**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; pas de jet d'attaque ; 5 dégâts, et le danseur de guerre gobelours ne subit que la moitié des dégâts des attaques d'armes jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Fléau offensif (simple ; rencontre) ✦ **arme**
Explosion de proximité 2 ; +9 contre Réflexes ; 2d6 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.

Avantage de combat
Les attaques du danseur de guerre gobelours infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute créature qui lui confère un avantage de combat.

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin
For 16 (+6) **Dex** 19 (+7) **Sag** 14 (+5)
Con 14 (+5) **Int** 11 (+3) **Cha** 16 (+6)
Équipement armure de peau, fléau d'armes lourd

Tactique du danseur de guerre gobelours

Le danseur de guerre gobelours adore blesser autant d'ennemis que possible et préfère donc choisir une cible différente à chaque round. Il attaque d'abord un adversaire situé à portée d'allonge et, s'il le touche, entreprend son action de mouvement pour se positionner afin d'en attaquer un autre, prenant si possible l'ennemi en tenaille avec un allié qui peut alors attaquer puis se déplacer de façon similaire.

Connaissance des danseurs de guerre gobelours

Nature DD 12 : le danseur de guerre gobelours bondit en hurlant et en faisant tournoyer son fléau d'armes au milieu de ses ennemis. Ses attaques

accompagnées d'une bonne allonge et sa fureur obsessionnelle en font un dangereux adversaire.

Nature DD 17 : les danseurs de guerre vouent leur existence à des exarques de Baine bien précis, formant de petits cultes dont les membres créent des formes rivales de la danse de guerre.

Nature DD 19 : les gobelins plus intelligents qui dirigent les danseurs de guerre gobelours les forment minutieusement et leur apprennent à éviter de blesser leurs alliés au combat. Grâce à des techniques de conditionnement strictes, les hobgobelins implantent parfois des mots de commande dans l'esprit des danseurs de guerre pour les contrôler quand ils se laissent emporter.

Déchiqueteur hobgobelin

Caractérisé par ses armes très spécifiques, le déchiqueteur hobgobelin se voue au perfectionnement de l'art du combat.

Déchiqueteur hobgobelin **Contrôleur d'élite niveau 6**
Humanoïde naturel de taille M 500 px

Initiative +7 **Sens** Perception +4 ; vision nocturne
Piège déchiqueteur aura 2 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts la première fois qu'il se déplace durant ce tour de jeu.
Pv 146 ; **péril** 73
CA 20 (22 avec *phalange*) ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 19, **Volonté** 18
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

⊕ **Coutille** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +11 contre CA ; 2d4 + 4 dégâts.

Fléchette toxique (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Distance 6/12 ; +11 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts de poison, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible était déjà ralentie, elle est en fait immobilisée (sauvegarde annule).

Fléchette défensive (réaction immédiate, quand le hobgobelin est touché par l'attaque de corps à corps d'un ennemi ; recharge ⚁ ⚅)
Le déchiqueteur hobgobelin se décale de 2 cases et utilise *fléchette toxique* contre l'ennemi en question.

Rafale de coups de coutille (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +11 contre CA ; 3d4 + 4 dégâts, et le déchiqueteur hobgobelin fait glisser la cible de 2 cases. Celle-ci doit terminer son déplacement forcé dans un rayon de 3 cases du déchiqueteur.

Résistance hobgobeline (réaction immédiate, quand le hobgobelin est victime d'un effet ; rencontre)
Le déchiqueteur effectue un jet de sauvegarde contre l'effet en question.

Phalange
Le déchiqueteur hobgobelin bénéficie d'un +2 à la CA quand au moins un allié hobgobelin lui est adjacent.

Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin
For 14 (+5) **Dex** 19 (+7) **Sag** 12 (+4)
Con 17 (+6) **Int** 12 (+4) **Cha** 16 (+6)
Équipement cotte de mailles, coutille, 10 fléchettes empoisonnées

Tactique du déchiqueteur hobgobelin

Le déchiqueteur utilise *rafale de coups de coutille* pour plusieurs choses : repousser un ennemi vers un groupe d'alliés, placer les adversaires dans des positions où on peut les prendre en tenaille ou les ramener à lui s'ils tentent de s'enfuir. Tant qu'il n'est pas en péril, il est agressif et maintient ses ennemis auprès de lui si possible. Il passe sur la défensive une fois en péril et utilise alors plus fréquemment ses fléchettes.
Les déchiqueteurs hobgobelins n'hésitent pas à s'enfuir quand la victoire semble impossible. Ils coordonnent leurs mouvements afin de rester adjacents à leurs alliés quand ils battent en retraite pour bénéficier de *phalange*. Au moyen de *fléchette toxique*, ils essaient d'empêcher les ennemis de les poursuivre à toute vitesse.

Connaissance des déchiqueteurs hobgobelins

Nature DD 12 : le déchiqueteur hobgobelin dispose d'une coutille dentelée et de fléchettes empoisonnées. Chaque déchiqueteur fabrique sa propre coutille, parfaitement équilibrée et adaptée à son style de combat. Le poison dont sont imprégnées ses fléchettes provient de serpents que le déchiqueteur chasse durant sa formation.

Nature DD 17 : les déchiqueteurs sont fiers de leurs prouesses martiales et acceptent avec plaisir les défis des autres individus maniant les armes. Malgré tout, on ne peut pas exploiter cette vanité pour les écarter d'un combat qui fait rage.

Rencontres de groupe

On rencontre des gobelins dans presque n'importe quel contexte : horde d'envahisseurs, mercenaires payés par d'autres méchants ou esclaves de dangereux maîtres.

Rencontre de niveau 1 (550 px)
- ✦ 1 acolyte gobelin de Maglubiyet (contrôleur de niveau 1)
- ✦ 1 gobelin de Lolth (soldat de niveau 3)
- ✦ 3 hommes d'armes gobelins (francs-tireurs de niveau 1, cf. *BF* 138)

Rencontre de niveau 6 (1 200 px)
- ✦ 2 danseurs de guerre gobelours (francs-tireurs de niveau 6)
- ✦ 2 hommes d'armes gobelours (brutes de niveau 5, cf. *BF* 140)
- ✦ 1 seigneur des batailles barghest (contrôleur de niveau 7)

Rencontre de niveau 6 (1 350 px)
- ✦ 1 déchiqueteur hobgobelin (contrôleur d'élite de niveau 6)
- ✦ 2 loups sanguinaires (francs-tireurs de niveau 5, cf. *BF* 178)
- ✦ 3 soldats hobgobelins (soldats de niveau 3, cf. *BF* 141)

Rencontre de niveau 13 (4 100 px)
- ✦ 2 araignées-sabres (brutes de niveau 10, cf. *BF* 20)
- ✦ 4 esclaves gobelins de Lolth (francs-tireurs sbires de niveau 12)
- ✦ 2 hommes d'armes drows (chasseurs de niveau 11, cf. *BF* 95)
- ✦ 1 prêtresse drow (contrôleur de niveau 15, cf. *BF* 96)

GOLEM

Créés pour protéger leurs maîtres et leurs secrets, les golems n'ont aucune conscience identitaire et obéissent aux ordres sans réfléchir.

Golem d'argile

Malgré son apparence pataude, le golem d'argile fait preuve d'une surprenante vivacité. Ces brutes sont les hommes de main préférés de ceux qui cherchent à infliger des dégâts importants, voire irréparables.

Golem d'argile **Brute d'élite niveau 15**
Animé naturel (créature artificielle) de taille G 2 400 px

Initiative +15 ; cf. aussi *vivacité* **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir

Aura perturbatrice aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura est incapable de se décaler.

Pv 368 ; **péril** 184

CA 27 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 25, **Volonté** 27

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 ; +19 contre CA ; 3d8 + 7 dégâts, et la cible ne peut regagner de points de vie (sauvegarde annule).

⚔ **Marteau d'argile** (simple ; à volonté)

Le golem d'argile effectue deux attaques de coup, chacune contre un ennemi différent.

⚔ **Attaque berserk** (réaction immédiate, quand le golem est blessé par une attaque alors qu'il est en péril ; à volonté)

Le golem d'argile effectue une attaque de coup contre une cible qui lui est adjacente.

Vivacité

Le golem d'argile effectue deux tests d'initiative et conserve le meilleur résultat.

Inexorable (mouvement ; rencontre)

Le golem d'argile se déplace de 8 cases et peut traverser l'espace d'ennemis. Les attaques d'opportunité qui le visent et qui sont provoquées par ce déplacement subissent un -10 aux jets de dégâts.

Alignement non aligné **Langues** –

For 26 (+15)	**Dex** 14 (+9)	**Sag** 18 (+11)
Con 24 (+14)	**Int** 3 (+3)	**Cha** 3 (+3)

Connaissance des golems d'argile

Arcanes ou Nature DD 23 : la silhouette boueuse du golem d'argile semble lente, mais les apparences sont trompeuses. À leur création, ces golems sont investis d'une malédiction qui empêche les blessures de leurs adversaires de se refermer.

Rencontres de groupe

Comme tous les golems, les golems d'argile servent leur maître quelles que soient ses intentions ou ses motivations.

Rencontre de niveau 15 (6 200 px)

- 1 golem d'argile (brute d'élite de niveau 15)
- 1 seigneur de la noirceur shadar-kai (artilleur de niveau 14)
- 2 serpents d'ombre (francs-tireurs de niveau 16, cf. *BF* 240)

Golem de chaînes

Imprégnés de magie, ces assemblages de maillons métalliques de forme humanoïde écrasent leurs adversaires dans leurs puissantes chaînes. Ils se sont spécialisés dans une tactique simple : frapper l'ennemi, l'attirer à eux et l'immobiliser.

Golem de chaînes **Soldat d'élite niveau 22**
Animé naturel (créature artificielle) de taille TG 8 300 px

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

Chaînes enchevêtrées aura 3 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Pv 418 ; **péril** 209

CA 38 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 32, **Volonté** 34

Immunités maladie, poison, sommeil

Jets de sauvegarde +2

VD 8 (ne peut pas se décaler)

Points d'action 1

⊕ **Chaîne** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +29 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts, et le golem de chaînes tire la cible de 2 cases.

⚔ **Attaque berserk** (réaction immédiate, quand le golem est blessé par une attaque alors qu'il est en péril ; à volonté)

Le golem de chaînes effectue une attaque de chaîne contre une cible qui lui est adjacente.

⚔ **Chaînes cinglantes** (simple ; à volonté)

Le golem de chaînes effectue deux attaques de chaîne, chacune contre une cible différente.

⇲ **Étreinte métallique** (simple ; à volonté)

Explosion de proximité 2 ; +27 contre Réflexes ; 2d8 + 9 dégâts, puis la cible est tirée de 1 case et étreinte. Tant que la cible est étreinte, le golem peut s'en éloigner sans mettre un terme à l'étreinte. Quand le golem achève son déplacement, il doit faire glisser la cible dans un espace adjacent à celui où il se trouve, sans quoi l'étreinte prend fin.

Pied sûr

Un golem de chaînes ignore le terrain difficile.

Alignement mauvais **Langues** –

For 28 (+20)	**Dex** 22 (+17)	**Sag** 26 (+19)
Con 25 (+18)	**Int** 3 (+7)	**Cha** 3 (+7)

Tactique du golem de chaînes

La mission du golem de chaînes consiste à occuper les combattants au corps à corps et les francs-tireurs, et à les tenir au milieu du champ de bataille. Il y parvient grâce à ses attaques de *chaîne* et d'*étreinte métallique*, puis il les roue de coups à l'aide de *chaînes cinglantes*.

Connaissance des golems de chaînes

Arcanes ou Nature DD 21 : construits sur le modèle des diables à chaînes, les golems de chaînes gardent souvent les prisonniers. Ils attirent leurs adversaires en les capturant au moyen de leurs chaînes avant de les rouer de coups sans la moindre pitié.

Golem de fer

Imprégnés de puissantes toxines, les golems de fer se ruent sur leurs ennemis dans un grondement de tonnerre pour les réduire en chair à pâté.

Golem de fer — **Soldat d'élite niveau 20**
Animé naturel (créature artificielle) de taille G — 5 600 px

Initiative +14 — **Sens** Perception +10 ; vision dans le noir

Vapeurs toxiques (poison) aura 2 ; quand le golem de fer est en péril, toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de poison.

Pv 386 ; **péril** 193 ; cf. aussi *trépas toxique*

CA 36 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 30, **Volonté** 28

Immunités maladie, poison, sommeil

Jets de sauvegarde +2

VD 6 (ne peut pas se décaler)

Points d'action 1

⊕ **Lame de fer** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts, et la cible est marquée (sauvegarde annule).

⸸ **Enchaînement** (simple ; à volonté)
Le golem de fer effectue deux attaques de *lame de fer*, chacune contre une cible différente.

⸸ **Poing hébétant** (interruption immédiate, quand une créature marquée par le golem et située à portée d'allonge se déplace ou se décale ; à volonté)
Allonge 2 ; vise la créature en question ; +25 contre Vigueur ; la cible est hébétée (sauvegarde annule).

⇲ **Souffle** (simple ; recharge ⚄⚅) ✦ **poison**
Décharge de proximité 3 ; +25 contre Vigueur ; 3d8 + 9 dégâts de poison, et la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⇲ **Trépas toxique** (quand le golem est en péril pour la première fois, puis quand il tombe à 0 point de vie) ✦ **poison**
Explosion de proximité 3 ; +25 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné — **Langues** –

For 27 (+18)	**Dex** 15 (+12)	**Sag** 11 (+10)
Con 25 (+17)	**Int** 3 (+6)	**Cha** 3 (+6)

Équipement épée longue

Golem de fer titanesque — **Soldat d'élite niveau 26**
Animé naturel (créature artificielle) de taille TG — 18 000 px

Initiative +19 — **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir

Vapeurs toxiques (poison) aura 3 ; quand le golem de fer titanesque est en péril, toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts de poison.

Pv 488 ; **péril** 244 ; cf. aussi *trépas toxique*

CA 42 ; **Vigueur** 43, **Réflexes** 38, **Volonté** 36

Immunités maladie, poison, sommeil

Jets de sauvegarde +2

VD 6 (ne peut pas se décaler)

Points d'action 1

⊕ **Lame de fer** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +33 contre CA ; 3d10 + 5 dégâts, et la cible est marquée (sauvegarde annule).

⸸ **Enchaînement** (simple ; à volonté)
Le golem de fer titanesque effectue deux attaques de *lame de fer*, chacune contre une cible différente.

⸸ **Poing hébétant** (interruption immédiate, quand une créature marquée par le golem et située à portée d'allonge se déplace ou se décale ; à volonté)
Allonge 3 ; vise la créature en question ; +31 contre Vigueur ; la cible est hébétée (sauvegarde annule)

⇲ **Souffle** (simple ; recharge ⚄⚅) ✦ **poison**
Décharge de proximité 5 ; +31 contre Vigueur ; 4d8 + 9 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⇲ **Trépas toxique** (quand le golem est en péril pour la première fois, puis quand il tombe à 0 point de vie) ✦ **poison**
Explosion de proximité 5 ; +31 contre Vigueur ; 3d10 + 6 dégâts de poison, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné — **Langues** –

For 30 (+23)	**Dex** 18 (+17)	**Sag** 14 (+15)
Con 28 (+22)	**Int** 3 (+9)	**Cha** 3 (+9)

Équipement épée longue

Connaissance des golems de fer

Arcanes ou Nature DD 27 : les golems de fer sont des guerriers de métal géants ingénieusement conçus. Des orifices pratiqués dans leur cuirasse dégagent de puissantes toxines.

JEREMY JARVIS

Rencontres de groupe

Bien que la plupart des golems commencent leur simulacre de vie entre les mains d'un lanceur de sorts, ils peuvent avoir plusieurs propriétaires au cours de leur existence.

Rencontre de niveau 24 (34 000 px)

- 1 golem de fer titanesque (soldat d'élite de niveau 26)
- 1 gorgone des tempêtes (franc-tireur de niveau 26, cf. *BF* 143)
- 1 seigneur du ciel djinn (contrôleur de niveau 25)

Golem d'os

Composés des os de plusieurs créatures, ces immenses assemblages squelettiques se servent de leurs esquilles aiguës pour transpercer leurs adversaires. Ils servent efficacement ceux qui souhaitent désorienter l'ennemi en lui infligeant une atroce douleur ou les adeptes des accessoires macabres.

Golem d'os	**Brute d'élite niveau 12**
Animé naturel (créature artificielle) de taille G	1 400 px

Initiative +11 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir

Esquilles écorcheuses aura 1 ; tout ennemi qui entre dans l'aura subit 5 dégâts.

Pv 302 ; **péril** 151 ; cf. aussi *ossements mortels*

CA 24 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 24, **Volonté** 22

Immunités maladie, poison, sommeil

Jets de sauvegarde +2

VD 6 (ne peut pas se décaler)

Points d'action 1

Éperon osseux (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d8 + 9 dégâts.

Doubles éperons (simple ; à volonté)

Le golem d'os effectue deux attaques d'*éperon osseux*, chacune contre une cible différente. Si les deux attaques touchent, les cibles sont hébétées jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du golem d'os.

Volée d'os (simple ; recharge ⚅)

Explosion de proximité 3 ; +13 contre Réflexes ; 4d8 + 6 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Ossements mortels (libre, quand le golem est en péril pour la première fois, puis quand il tombe à 0 point de vie)

Le golem utilise *volée d'os* si le pouvoir n'a pas encore été dépensé ; sinon, il effectue une attaque d'*éperon osseux*.

Représailles osseuses

Une créature qui effectue une attaque d'opportunité contre un golem d'os subit 2d6 dégâts.

Alignement mauvais **Langues** –

For 22 (+12)	**Dex** 20 (+11)	**Sag** 17 (+9)
Con 21 (+11)	**Int** 3 (+2)	**Cha** 3 (+2)

Connaissance des golems d'os

Arcanes ou Nature DD 21 : les golems d'os sont des créatures artificielles fabriquées par des mages et des prêtres au cœur noir auxquels ils servent de gardiens. Bien qu'ils ressemblent à des morts-vivants, ce ne sont que des tas de matière animée.

GOLEM

Rencontres de groupe

Comme bien des golems, les golems d'os sont construits par des utilisateurs de magie pour leur servir de protecteurs ou de gros bras.

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)

- 1 golem d'os (brute d'élite de niveau 12)
- 4 goules de horde (sbires de niveau 13, cf. *BF* 146)
- 1 liche, magicien humain (contrôleur d'élite de niveau 14, cf. *BF* 175)

Rencontres de groupe

Certains golems sont oubliés pendant des siècles. Les aventuriers auraient bien du mal à savoir quels sont leurs ordres, et encore plus qui les leur a donnés en tout premier lieu.

Rencontre de niveau 21 (20 300 px)

- 1 golem de chaînes (soldat d'élite de niveau 22)
- 1 golem de fer (soldat d'élite de niveau 20)
- 1 naga ténébreux (contrôleur d'élite de niveau 21, cf. *BF* 192)

CHIPPY

GOLIATH

Race nomade et isolée, les goliaths préfèrent les hautes montagnes aux plaines civilisées. Toujours prêts à relever les défis qui s'offrent à eux, ils aiment se mettre eux-mêmes à l'épreuve.

Goliath solaire — **Artilleur niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M — 300 px

Initiative +5 **Sens** Perception +9
Pv 64 ; **péril** 32
CA 19 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 18, **Volonté** 20
VD 6

Main du soleil (simple ; à volonté) ✦ **radiant**
+12 contre Réflexes ; 1d8 + 3 dégâts radiants.

Sphère solaire (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, radiant**
Distance 20 ; +12 contre Réflexes ; 2d8 + 3 dégâts radiants.

Rayons solaires (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **feu** ou **radiant, focaliseur**
Distance 10 ; vise une ou deux créatures ; +12 contre Réflexes ; 1d8 + 3 dégâts de feu ou radiants, et 5 dégâts continus du type choisi (sauvegarde annule).

Bond éblouissant (mouvement ; rencontre) ✦ **feu**
Le goliath solaire saute de 3 cases et se déplace du reste de sa VD. Durant ce déplacement, il bénéficie d'un +4 à toutes ses défenses. Dans la case où il a débuté son déplacement jaillissent des flammes de 2 cases de haut. Une créature qui débute son tour de jeu adjacente au feu subit 1d6 + 3 dégâts de feu. Une créature qui entre dans la case ou y débute son tour de jeu subit 2d6 + 3 dégâts de feu. Les flammes bloquent la ligne de mire et durent jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du goliath solaire. *Maintien (mineure)* : la colonne de feu persiste.

Invocation solaire (simple ; rencontre) ✦ **focaliseur, radiant**
Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ; +11 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts radiants. *Échec* : demi-dégâts.

Endurance de la pierre (mineure ; rencontre)
Le goliath solaire bénéficie d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Arcanes +8, Athlétisme +10, Intuition +9, Nature +9
For 14 (+5) **Dex** 15 (+5) **Sag** 12 (+4)
Con 16 (+6) **Int** 10 (+3) **Cha** 17 (+6)
Équipement armure de cuir, orbe

Goliath gardien — **Soldat niveau 9**
Humanoïde naturel de taille M — 400 px

Initiative +8 **Sens** Perception +7
Pv 96 ; **péril** 48
CA 25 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 20, **Volonté** 22
VD 6

Épée bâtarde (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+16 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du goliath gardien. Si la cible est à terre, elle ne peut pas se relever jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien.

Charge du bélier (simple ; recharge ⚁ ⚃) ✦ **arme**
+14 contre Vigueur ; 1d6 + 3 dégâts, la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre, puis le goliath gardien se décale de 2 cases et effectue une attaque d'épée bâtarde contre la cible. *Spécial* : quand il charge, le gardien peut utiliser ce pouvoir en guise d'attaque de base de corps à corps.

Endurance de la pierre (mineure ; rencontre)
Le goliath gardien bénéficie d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Bond du guerrier
Le goliath gardien peut sauter sans provoquer d'attaques d'opportunité.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Athlétisme +13, Intuition +12, Nature +12
For 19 (+8) **Dex** 14 (+6) **Sag** 16 (+7)
Con 16 (+7) **Int** 10 (+4) **Cha** 10 (+4)
Équipement armure d'écailles, bouclier léger, épée bâtarde

Rencontres de groupe

Les goliaths ont de robustes animaux de compagnie et s'entourent de créatures courageuses. Toutefois, un goliath peut également choisir de s'associer à des nains, des galeb duhrs ou des gobelins.

Rencontre de niveau 9 (2 100 px)

- 1 galeb duhr rochelier (contrôleur de niveau 11, cf. *BF* 121)
- 3 goliaths gardiens (soldats de niveau 9)
- 1 goliath solaire (artilleur de niveau 7)

CHIPPY

HOMME-LÉZARD

Les hommes-lézards venimécailles apprécient l'usage d'immondes toxines et les tactiques de guérilla. C'est dans les marais et les jungles que les tribus de ces humanoïdes reptiliens préfèrent vivre.

Mage venimécaille

Le mage venimécaille utilise une forme de magie toxique pour provoquer la mort à distance.

Mage venimécaille — **Artilleur niveau 2**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M — 125 px

Initiative +2 — **Sens** Perception +8
Pv 32 ; **péril** 16
CA 14 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 16
VD 6 (déplacement marécageux)

⊕ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

⚹ **Sang empoisonné** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Distance 10/20 ; +7 contre Vigueur, 1d6 + 3 dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⚹ **Poison corrompu** (mineure ; à volonté) ✦ **poison**
Distance 10/20 ; vise une créature qui subit des dégâts de poison continus ; +7 contre Vigueur ; le mage venimécaille fait glisser la cible de 3 cases, et celle-ci est ralentie (sauvegarde annule).

✲ **Barrage de poison** (simple ; rencontre) ✦ **poison**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; +5 contre Vigueur ; 1d6 + 3 dégâts de poison, et la cible acquiert une vulnérabilité au poison 5 (sauvegarde annule). *Échec* : demi-dégâts, et la cible acquiert une vulnérabilité au poison 5 jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné — **Langues** draconique
Compétences Arcanes +9, Athlétisme +7
For 12 (+2) — **Dex** 12 (+2) — **Sag** 14 (+3)
Con 14 (+3) — **Int** 15 (+3) — **Cha** 8 (+0)
Équipement dague

Rampeur venimécaille

Comptant parmi les plus faibles des hommes-lézards, les rampeurs venimécailles préfèrent combattre auprès de leurs congénères plus robustes.

Rampeur venimécaille — **Soldat niveau 2**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M — 125 px

Initiative +6 — **Sens** Perception +7
Pv 36 ; **péril** 18
CA 17 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 15, **Volonté** 13
VD 5 (déplacement marécageux)

⊕ **Lance** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+8 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.

⚹ **Javeline** (simple ; rencontre) ✦ **arme, poison**
Distance 10/20 ; +6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et le rampeur venimécaille effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +4 contre Vigueur ; 2d6 + 3 dégâts de poison.

Bravoure du rampeur
Le rampeur venimécaille bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque quand il est adjacent à au moins un allié.

Stabilité du rampeur
Le rampeur venimécaille ne peut pas se retrouver à terre et ignore les déplacements forcés.

Alignement non aligné — **Langues** draconique
Compétences Athlétisme +8, Discrétion +9
For 14 (+3) — **Dex** 17 (+4) — **Sag** 12 (+2)
Con 12 (+2) — **Int** 8 (+0) — **Cha** 8 (+0)
Équipement lance, 2 javelines

Sauvage venimécaille

Le sauvage venimécaille se jette avec assurance dans la mêlée muni d'une énorme massue et la queue suintante de sueur toxique.

Sauvage venimécaille — **Brute niveau 2**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M — 125 px

Initiative +3 — **Sens** Perception +2
Aura venimeuse aura 1 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts de poison continus.
Pv 45 ; **péril** 22
CA 13 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 15, **Volonté** 14
VD 6 (déplacement marécageux)

⊕ **Massue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+5 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

⊕ **Queue venimeuse** (mineure ; à volonté) ✦ **poison**
+4 contre CA ; la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⚹ **Javeline** (simple ; rencontre) ✦ **arme, poison**
Distance 10/20 ; +5 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné — **Langues** draconique
Compétences Athlétisme +9
For 17 (+4) — **Dex** 14 (+3) — **Sag** 12 (+2)
Con 15 (+3) — **Int** 8 (+0) — **Cha** 8 (+0)
Équipement massue, javeline

Chasseur venimécaille

Le chasseur venimécaille utilise un poison aveuglant pour handicaper et tuer ses ennemis.

Chasseur venimécaille — **Chasseur niveau 3**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M — 150 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +8
Pv 36 ; **péril** 18
CA 18 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 16, **Volonté** 15
VD 6 (déplacement marécageux)

⊕ **Dague** (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
+8 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

⸸ **Venin aveuglant** (simple ; à volonté)
Vise une créature qui subit des dégâts de poison continus ; +6 contre Vigueur ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

⸸ **Coup de grâce** (simple ; à volonté)
Vise une créature qui ne peut pas voir le chasseur venimécaille, +8 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

Frappe venimeuse
Le chasseur venimécaille bénéficie d'un +2 aux jets de dégâts contre tout ennemi qui subit des dégâts de poison continus.

Alignement non aligné — **Langues** draconique
Compétences Athlétisme +7, Discrétion +9
For 13 (+2) — **Dex** 17 (+4) — **Sag** 14 (+3)
Con 12 (+2) — **Int** 10 (+1) — **Cha** 8 (+0)
Équipement dague

(De gauche à droite) myrmidon, sauvage et mage venimécailles

Myrmidon venimécaille

Comparé aux autres hommes-lézards, le myrmidon venimécaille armé d'un gourdin est un combattant discipliné.

Myrmidon venimécaille	**Soldat niveau 3**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M	150 px
Initiative +5	**Sens** Perception +2
Pv 47 ; **péril** 23	
CA 20 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 14, **Volonté** 13	
VD 6 (déplacement marécageux)	
⊕ **Gourdin** (simple ; à volonté) ✦ **arme**	
+10 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du myrmidon venimécaille.	
Frappe venimeuse	
Le myrmidon venimécaille bénéficie d'un +2 aux jets de dégâts contre tout ennemi qui subit des dégâts de poison continus.	
Alignement non aligné	**Langues** draconique
Compétences Athlétisme +9	
For 17 (+4)	**Dex** 15 (+3)	**Sag** 12 (+2)
Con 15 (+3)	**Int** 10 (+1)	**Cha** 8 (+0)
Équipement gourdin, bouclier en carapace de tortue (bouclier léger)	

Connaissance des venimécailles

Nature DD 10 : bien que les rampeurs venimécailles soient moins vigoureux que les autres hommes-lézards, ils sont dotés d'une queue puissante qui leur permet de garder l'équilibre.

Les chasseurs venimécailles ont deux missions importantes : rassembler les plantes et les créatures toxiques que les venimécailles consomment pour produire leur venin, et capturer des prisonniers pour en faire des esclaves ou les sacrifier.

Chez les venimécailles, les mages sont des conseillers respectés. À cause de leur magie toxique, leur espérance de vie est brève.

Les myrmidons venimécailles n'ont pas la capacité de leurs congénères à produire du venin, mais ils compensent avec une force accrue et des écailles plus épaisses.

Les sauvages venimécailles aiment prouver leur bravoure en touchant leurs ennemis avec leur queue. Quand ils les terrassent, ils arrachent des trophées à leurs cadavres.

Rencontres de groupe

Les hommes-lézards chassent en groupes mixtes, remplissant des rôles adaptés à leurs divers talents.

Rencontre de niveau 3 (850 px)

- ✦ 2 chasseurs venimécailles (chasseurs de niveau 3)
- ✦ 2 chasseurs vertécailles (francs-tireurs de niveau 4, cf. *BF* 158)
- ✦ 1 sarbacanier vertécaille (chasseur de niveau 5, cf. *BF* 158)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

HOMONCULE

Les homoncules font office de gardiens infatigables de sites, reliques ou créatures particuliers. Leurs créateurs leur donnent un but spécifique, mais bien des homoncules survivent à leur maître d'origine.

Défenseur poing de pierre

Adversaire déterminé et mortellement dangereux, le défenseur poing de pierre est un garde du corps et un partenaire de combat idéal.

Défenseur poing de pierre **Franc-tireur niveau 2**
Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille P 125 px
Initiative +6 **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 38 ; **péril** 19
CA 16 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 14, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison
VD 8
Poing clouté (simple ; à volonté)
+7 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.
Garde de créature
Le défenseur poing de pierre bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque effectués contre tout ennemi adjacent à la créature qu'il protège (cf. encart).
Prise en tenaille synchronisée
Quand le défenseur poing de pierre prend un ennemi en tenaille avec la créature qu'il protège, ses attaques infligent 1d6 dégâts supplémentaires à l'ennemi en question.
Roulé-boulé (mouvement ; à volonté)
Le défenseur poing de pierre se décale de 3 cases.

WAYNE ENGLAND

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Acrobaties +9
For 12 (+2) **Dex** 17 (+4) **Sag** 17 (+4)
Con 14 (+3) **Int** 11 (+1) **Cha** 7 (-1)

Arbalestrier

L'arbalestrier est un adversaire redoutable à distance, qui fait pleuvoir des volées de carreaux sur tous les intrus dans la zone qu'il protège.

Arbalestrier **Artilleur niveau 4**
Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille M 175 px
Initiative +6 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir
Pv 43 ; **péril** 21
CA 16 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 15
Immunités maladie, poison
VD 6
Coup (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts
Carreau (simple ; à volonté)
Distance 20/40 ; +11 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.
Tir double (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚀)
L'arbalestrier effectue deux attaques de carreau, chacune contre une cible différente. Les cibles doivent se situer dans un rayon de 5 cases l'une de l'autre.
Garde de zone
Quand un ennemi se situe dans la zone protégée par l'arbalestrier (cf. encart) au début du tour de jeu de l'homoncule, *tir double* se recharge.
Alignement non aligné **Langues** –
For 15 (+4) **Dex** 18 (+6) **Sag** 15 (+4)
Con 13 (+3) **Int** 5 (-1) **Cha** 8 (+1)

Rencontres de groupe

On trouve des homoncules en tant que serviteurs et compagnons de lanceurs de sorts, ou encore occupés à garder sans relâche d'anciens tombeaux ou des cryptes remplies de trésor.

Rencontre de niveau 3 (750 px)
- 1 arbalestrier (artilleur de niveau 4)
- 3 défenseurs pétrodactyles (francs-tireurs de niveau 2)
- 1 marteleur nain (soldat de niveau 5, cf. *BF* 194)

Garde

L'homoncule peut être lié à une zone ou une créature. 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'homoncule gagne certains avantages et pouvoirs découlant du rôle qu'il est censé jouer.

Garde de zone : une zone spécifique de 5 cases de côté maximum.

Garde de créature : une créature spécifique ; habituellement (mais pas toujours) son créateur.

HORREUR CHASSERESSE

Les horreurs chasseresses sont des monstruosités arachnéennes créées par les originels pour retrouver leurs adversaires avec une infaillible précision. En tant que créatures artificielles, elles sont conçues pour obéir aux ordres de puissantes créatures.

Horreur chasseresse	**Soldat niveau 27**
Animé élémentaire de taille TG	11 000 px

Initiative +24 **Sens** Perception +20 ; vision dans le noir, vision lucide 10

Pv 248 ; **péril** 124

CA 43 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 40, **Volonté** 38

Immunités charme, terreur ; **Résistances** 5 à tous les dégâts

VD 8

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)

Allonge 3 ; +34 contre CA ; 2d8 + 8 dégâts.

⊕ **Appréhension de la proie** (simple ; utilisable uniquement quand l'horreur n'étreint aucune créature ; à volonté)

Allonge 3 ; +30 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts, et la cible est étreinte. L'horreur chasseresse peut déplacer une créature qu'elle étreint sans avoir à effectuer d'attaque de Force.

Rayons oculaires (simple ; un rayon se recharge à chaque round : lancez un d4 pour déterminer lequel) ✦ **acide, feu, froid, tonnerre**

L'horreur chasseresse tire tous les rayons au prix d'une seule action simple, mais chacun doit viser une créature différente : distance 10 ; +32 contre Réflexes.

1-Rayon acide : 2d10 + 9 dégâts d'acide, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

2-Rayon glacial : 2d10 + 9 dégâts de froid, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

3-Rayon de feu : 2d10 + 9 dégâts de feu, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

4-Rayon fracassant : 2d10 + 9 dégâts de tonnerre, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).

Autoréparation (simple ; se recharge quand l'horreur est en péril pour la première fois) ✦ **guérison**

L'horreur chasseresse regagne 20 points de vie et bénéficie d'un +4 à la CA jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Précision infaillible (simple ; quotidien) ✦ **téléportation**

L'horreur chasseresse perçoit l'endroit où se trouve la cible ou la plus proche créature du type qu'elle a reçu l'ordre de localiser. Elle se téléporte dans un espace situé dans un rayon de 10 cases de la cible. Ce pouvoir fonctionne même si la cible se trouve dans un autre plan que l'horreur chasseresse.

Alignement non aligné **Langues** –

For 26 (+21)	**Dex** 29 (+22)	**Sag** 25 (+20)
Con 24 (+20)	**Int** 2 (+9)	**Cha** 10 (+13)

Tactique de l'horreur chasseresse

L'horreur chasseresse utilise *rayons oculaires* dès qu'elle en a l'occasion. Si elle a accès à au moins deux des rayons dans le round, elle fait feu même si elle doit pour cela provoquer des attaques d'opportunité. Sinon, elle déchiquette ses adversaires à coups de griffes. Quand elle reçoit l'ordre de trouver une cible, elle concentre ses attaques sur celle-ci jusqu'à ce qu'elle puisse la saisir au moyen d'*appréhension de la proie*.

BEN WOOTTEN

Connaissance des horreurs chasseresses

Arcanes DD 26 : les horreurs chasseresses sont des assassins et des ravisseuses hors pair qui ont la capacité de trouver leur cible, même si elle se trouve dans un autre plan. Leurs rayons oculaires peuvent détruire ou neutraliser leurs proies sans difficulté.

Arcanes DD 31 : les horreurs chasseresses ne peuvent se concentrer que sur une tâche à la fois, et pendant les milliers d'années qui ont succédé à la guerre cosmique, elles ont continué sans relâche à poursuivre les missions qu'on leur avait confiées avant qu'elles ne soient séparées de leurs maîtres originels.

Les démons ont appris comment commander les horreurs chasseresses, les transformant ainsi en un autre instrument au service de leurs pulsions destructrices.

Rencontres de groupe

Quand elles ne se concentrent pas seules sur une antique mission, on trouve les horreurs chasseresses aux côtés des démons qui en ont pris le contrôle.

Rencontre de niveau 26 (43 100 px)

- ✦ 1 fiélon pourrissant abyssal (contrôleur de niveau 26)
- ✦ 2 horreurs chasseresses (soldats de niveau 27)
- ✦ 1 marilith (franc-tireur d'élite de niveau 24, cf. *BF* 60)

La diversité et les multiples facettes des humains leur ouvrent la voie à la grandeur autant qu'à la vilénie.

Cavalier humain

Juché sur son destrier, le cavalier humain épuise ses ennemis à coups de lance et d'épée large.

Cavalier humain **Soldat (meneur) niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M 300 px

Initiative +8 **Sens** Perception +9
Sens martial aura mire ; tout allié situé dans l'aura bénéficie d'un +2 à l'initiative.
Pv 78 ; **péril** 39
CA 23 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 18, **Volonté** 19
VD 5

Épée large (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+14 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du cavalier humain.

Réplique du champion (interruption immédiate, quand un ennemi marqué par le cavalier effectue une attaque de corps à corps contre un allié qui lui est adjacent ; à volonté) ✦ **arme**
Vise l'ennemi en question ; +13 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Lancier (simple ; utilisable uniquement quand le cavalier est sur sa monture ; à volonté) ✦ **arme**
+14 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Parade précipitée (interruption immédiate, quand un ennemi marqué par le cavalier effectue une attaque de corps à corps contre un allié qui lui est adjacent ; rencontre)
L'attaque de l'ennemi en question vise le cavalier au lieu de son allié, et le cavalier bénéficie d'un +3 à la CA contre celle-ci.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Athlétisme +12, Diplomatie +11
For 19 (+7) **Dex** 13 (+4) **Sag** 12 (+4)
Con 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Cha** 16 (+6)
Équipement harnois, bouclier lourd, épée large, pique

Chasseur de bêtes sanguinaires humain

Le chasseur de bêtes sanguinaires humain tend des embuscades à ses proies, armé d'une lance, d'un filet et de poison.

Chasseur de bêtes sanguinaires humain **Artilleur niveau 9**
Humanoïde naturel de taille M 400 px

Initiative +8 **Sens** Perception +12
Pv 76 ; **péril** 38
CA 22 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 21
VD 6

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+16 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts.

Arbalète empoisonnée (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Distance 15/30 ; +16 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Filet de capture (simple ; filet nécessaire ; rencontre)
Distance 3 ; +16 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +11, Endurance +12
For 14 (+6) **Dex** 19 (+8) **Sag** 17 (+7)
Con 16 (+7) **Int** 16 (+7) **Cha** 11 (+4)
Équipement arbalète et 40 carreaux empoisonnés, lance, filet

Diaboliste humain

Le diaboliste humain pratique une forme maléfique de magie. Le feu est son arme de prédilection.

Diaboliste humain **Artilleur niveau 20**
Humanoïde naturel de taille M 2 800 px

Initiative +14 **Sens** Perception +10
Pv 147 ; **péril** 73
CA 32 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 31, **Volonté** 33
VD 6

Kukri (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu**
+25 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts plus 2d6 dégâts de feu. Le diaboliste humain relance tous les dés de dégâts produisant un 1 jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat supérieur à 1.

Noirfeu (simple ; à volonté) ✦ **feu, focaliseur, nécrotique**
Distance 15 ; +27 contre Réflexes ; 2d10 + 7 dégâts de feu et nécrotiques.

Infection infernale (mineure ; à volonté) ✦ **focaliseur**
Distance mire ; pas de jet d'attaque ; la cible est infectée (sauvegarde annule). Une victime infectée à laquelle le diaboliste humain inflige des dégâts de feu ne peut pas dépenser de récupération jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de celui-ci. Si le diaboliste utilise ce pouvoir sur une nouvelle cible, la précédente n'est plus infectée.

Éclair sulfureux (simple ; à volonté) ✦ **feu, focaliseur**
Distance 5 ; +27 contre Vigueur ; 2d4 + 6 dégâts de feu, et le diaboliste humain dispose jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant d'un camouflage contre la cible.

Tempête de noirfeu (simple ; rencontre) ✦ **feu, focaliseur, nécrotique**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +25 contre Réflexes ; 2d6 + 7 dégâts de feu et nécrotiques, et la cible subit 10 dégâts de feu et nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Déviation infernale (interruption immédiate, quand le diaboliste est touché par une attaque de corps à corps ou à distance ; recharge ⚁ ⚅) ✦ **feu**
Le diaboliste ne subit que la moitié des dégâts de l'attaque en question, et l'attaquant subit 15 dégâts de feu.

Feu vital
Quand le diaboliste humain subit des dégâts de feu, il gagne 10 points de vie temporaires.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Arcanes +19, Bluff +21, Discrétion +19
For 10 (+10) **Dex** 18 (+14) **Sag** 11 (+10)
Con 21 (+15) **Int** 11 (+10) **Cha** 23 (+16)
Équipement armure de cuir, kukri, sceptre

Diaboliste humain

Épouvantable assassin humain

L'épouvantable assassin a une proie et son but est de la terrasser quoi qu'il en coûte.

Épouvantable assassin humain **Chasseur niveau 22**
Humanoïde naturel de taille M 4 150 px

Initiative +23 **Sens** Perception +22
Pv 161 ; **péril** 80 ; cf. aussi *détermination de l'assassin*
CA 36 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 34, **Volonté** 32
VD 7

⊕ **Cimeterre du fanatique** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique, poison**
+26 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts (critique 2d8 + 13), et 10 dégâts continus de poison et nécrotiques (sauvegarde annule).

Camouflage de fanatisme (mouvement 1/round ; à volonté)
L'épouvantable assassin humain dispose d'un camouflage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et se décale de 3 cases.

Lame mortelle (mineure ; utilisable quand l'assassin dispose d'un abri ou d'un camouflage ; recharge ⚁ ⚀)
L'assassin jouit d'un avantage de combat contre la cible de sa prochaine attaque et lui inflige 5d6 dégâts supplémentaires en cas de réussite.

Détermination de l'assassin (quand l'assassin est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **guérison**
Le pouvoir *lame mortelle* de l'assassin se recharge. S'il est déjà rechargé, l'assassin regagne 20 points de vie.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Discrétion +24, Intimidation +22
For 17 (+14) **Dex** 26 (+19) **Sag** 13 (+12)
Con 23 (+17) **Int** 18 (+15) **Cha** 22 (+17)
Équipement cimeterre

Esclavagiste humain

L'esclavagiste humain se sert de sa masse d'armes et de son fouet barbelé pour mater et capturer ses victimes.

Esclavagiste humain **Brute niveau 8**
Humanoïde naturel de taille M 350 px

Initiative +7 **Sens** Perception +4
Pv 102 ; **péril** 51
CA 20 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 20, **Volonté** 19
VD 6

⊕ **Assommoir cinglant** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+11 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque de corps à corps jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

⊕ **Collet de l'esclavagiste** (simple ; fouet barbelé nécessaire ; recharge ⚃ ⚂ ⚁) ✦ **arme**
+11 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible est immobilisée et subit un -2 aux jets d'attaque de corps à corps jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Intimidation +11
For 17 (+7) **Dex** 16 (+7) **Sag** 10 (+4)
Con 12 (+5) **Int** 10 (+4) **Cha** 14 (+6)
Équipement armure de cuir, masse d'armes, fouet barbelé

Tactique de l'esclavagiste humain

L'esclavagiste humain concentre *collet de l'esclavagiste* sur une cible. Ensuite, il se déplace vers un autre ennemi ou frappe sa victime immobilisée en combinant sa masse d'armes et son fouet barbelé avec *assommoir cinglant*.

Gladiateur humain

Athlète accompli, le gladiateur humain connaît toutes les ficelles du combat rapproché.

Gladiateur humain **Soldat d'élite niveau 14**
Humanoïde naturel de taille M 2 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +9
Concentration martiale aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est marqué jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Pv 276 ; **péril** 138
CA 30 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 26, **Volonté** 24
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

⊕ **Gladius** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

⊕ **Mords la poussière** (mineure ; rencontre)
+19 contre Vigueur ; la cible se retrouve à terre.

⊕ **Coup de pied bien placé** (mineure ; recharge ⚁ ⚀)
+19 contre Réflexes ; la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux).

⊕ **Sable dans les yeux** (mineure ; rencontre)
+19 contre Vigueur ; la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

⊕ **Démonstration de gladius** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Acrobaties +15, Athlétisme +18
For 22 (+13) **Dex** 16 (+10) **Sag** 14 (+9)
Con 18 (+11) **Int** 12 (+8) **Cha** 17 (+10)
Équipement bouclier léger, armure d'écailles, gladius (épée courte)

JEREMY JARVIS

Javelinier humain

Dansant littéralement sur le champ de bataille, le javelinier humain est l'exemple même de la grâce meurtrière.

Javelinier humain	**Franc-tireur niveau 6**
Humanoïde naturel de taille M	250 px

Initiative +8 **Sens** Perception +4
Pv 70 ; **péril** 35
CA 20 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 19, **Volonté** 17
VD 6

Lance (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+11 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

Attaque mobile (simple ; à volonté)
Le javelinier humain se décale de 3 cases et effectue une attaque de lance durant le déplacement.

Javeline (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +12 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Coureur expert
Le javelinier humain ne confère pas d'avantage de combat quand il court.

Escarmouche
Si le javelinier humain achève son déplacement à 4 cases au moins de son point de départ, ses attaques de corps à corps infligent 1d6 dégâts supplémentaires jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Athlétisme +10
For 15 (+5) **Dex** 16 (+6) **Sag** 13 (+4)
Con 14 (+5) **Int** 10 (+3) **Cha** 10 (+3)
Équipement armure de cuir, bouclier léger, 4 javelines, lance

MATIAS TAPIA/ EVA WIDERMANN

Jeteuse de sorts humaine

Son bâton de cérémonie en main, la jeteuse de sorts humaine dispose de tout un éventail de sorts permettant de faire basculer le cours de la bataille.

Jeteuse de sorts humaine	**Contrôleur niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M	300 px

Initiative +3 **Sens** Perception +16
Pv 77 ; **péril** 38
CA 20 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 18, **Volonté** 19
VD 6

Bâton (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre CA ; 1d6 + 1 dégâts.

Malédiction de la bête (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **métamorphose**
Distance 10 ; vise un ennemi ensorcelé ; +11 contre Vigueur ; jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la jeteuse de sorts humaine, la cible est transformée en animal de taille TP. Sous cette forme, la victime ne peut pas utiliser ses pouvoirs.

Ensorcellement (mineure ; à volonté) ✦ **charme, focaliseur**
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; +11 contre Volonté ; la cible est ensorcelée (sauvegarde annule). Tant que la cible est ensorcelée, elle subit un -2 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre la jeteuse de sorts humaine.

Terrain capricieux (simple ; rencontre) ✦**charme, focaliseur**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; vise les créatures ensorcelées ; +11 contre Volonté ; 1d10 + 3 dégâts, la jeteuse de sorts humaine fait glisser la cible de 3 cases, et celle-ci se retrouve à terre.

Saut magique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
La jeteuse de sorts humaine se téléporte de 5 cases ou échange sa place avec celle d'une créature ensorcelée située dans un rayon de 5 cases.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Arcanes +10, Nature +11
For 10 (+3) **Dex** 11 (+3) **Sag** 17 (+6)
Con 13 (+4) **Int** 15 (+5) **Cha** 14 (+5)
Équipement robe, bâton

Mystagogue humain

En prononçant un mot de pouvoir surnaturel, le mystagogue humain manipule les perceptions de l'ennemi et influe sur le cours de la bataille.

Mystagogue humain **Contrôleur (meneur) de niveau 20**
Humanoïde naturel de taille M 2 800 px

Initiative +11 **Sens** Perception +22
Clarté commune aura 10 ; tout allié situé dans l'aura bénéficie d'un +2 aux jets de sauvegarde.
Pv 188 ; **péril** 94
CA 33 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 32, **Volonté** 33
VD 6

⊕ **Caresse des mystères** (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, psychique**
+24 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque contre le mystagogue humain jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de celui-ci.

Perception faussée (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, illusion, psychique**
Distance 20 ; +22 contre Volonté ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, et jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mystagogue humain, la cible est ralentie et subit un -2 aux jets d'attaque et jets de sauvegarde.

Fascination (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **focaliseur, guérison, psychique**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +22 contre Volonté ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, le mystagogue humain fait glisser la cible de 6 cases, et celle-ci est hébétée (sauvegarde annule).
Effet : le mystagogue fait glisser un allié pris dans l'explosion de 6 cases, et celui-ci regagne 10 points de vie.

Impénétrable voile (réaction immédiate, quand le mystagogue est raté par une attaque de corps à corps ou à distance ; à volonté)
Le mystagogue se décale de 2 cases et bénéficie d'un +2 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** commun, universel
Compétences Arcanes +21, Intuition +22, Religion +21
For 12 (+11) **Dex** 12 (+11) **Sag** 24 (+17)
Con 20 (+15) **Int** 22 (+16) **Cha** 15 (+12)
Équipement robe, symbole sacré

Noble humain

Au moyen de quelques paroles assassines, les nobles humains rappellent à leurs assaillants ce qu'il en coûte de s'attaquer aux grands de ce monde.

Noble humain **Contrôleur (meneur) niveau 5**
Humanoïde naturel de taille M 200 px

Initiative +3 **Sens** Perception +3
Pv 60 ; **péril** 30
CA 19 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 17, **Volonté** 18 ; cf. aussi *protégé*
VD 5

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+10 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

Champion désigné (simple ; à volonté)
Explosion de proximité 10 ; vise un allié ; la cible effectue une attaque de base au prix d'une action libre et se décale de 1 case avant ou après celle-ci.

Autorité motivante (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 10 ; vise un allié ; la cible utilise un pouvoir d'attaque à volonté, de rencontre ou de recharge au prix d'une action libre.

Hésitation (simple ; rencontre) ✦ **charme**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +9 contre Volonté ; la cible ne peut pas utiliser d'action simple pendant son tour de jeu suivant.

Protégé
Le noble humain bénéficie d'un +2 à toutes ses défenses quand un allié lui est adjacent.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Diplomatie +10, Intimidation +10, Intuition +8
For 15 (+4) **Dex** 12 (+3) **Sag** 12 (+3)
Con 12 (+3) **Int** 14 (+4) **Cha** 16 (+5)
Équipement cotte de mailles, bouclier léger, épée longue

Noble démente humaine

La noble démente humaine se faufile sur le champ de bataille, portant des attaques à une cadence effrénée. Les nobles démentes sont sans pitié et ne se soucient nullement de leur propre sécurité.

Noble démente humaine **Franc-tireur d'élite niveau 23**
Humanoïde naturel de taille M 10 200 px

Initiative +19 **Sens** Perception +11
Pv 428 ; **péril** 214 ; cf. aussi *ignoble fureur*
CA 37 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 35, **Volonté** 36
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

⊕ **Sceptre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+28 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts.

Déchaînement dément (simple ; à volonté)

La noble démente se décale de 6 cases et effectue une attaque de sceptre contre chaque ennemi auquel elle est adjacente lors de son déplacement.

Ignoble fureur (réaction immédiate, quand la noble est en péril pour la première fois) ✦ **arme**

Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis, +26 contre CA ; 3d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Pure folie

La noble démente ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun
Compétences Endurance +23
For 16 (+14) **Dex** 22 (+17) **Sag** 11 (+11)
Con 22 (+17) **Int** 15 (+13) **Cha** 24 (+18)
Équipement sceptre (masse d'armes)

Pirate humain

Les pirates humains sont les brigands des mers, pillant les navires et les ports.

Pirate humain **Franc-tireur niveau 9**
Humanoïde naturel de taille M 400 px

Initiative +8 **Sens** Perception +5
Pv 95 ; **péril** 47
CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 21, **Volonté** 20
VD 7

Sabre d'abordage (simple ; à volonté) ✦ **arme**

+14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

Aplomb du gabier (mineure ; rencontre)

Le pirate humain bénéficie d'une VD d'escalade 7 jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Tenaille des loups de mer

Le pirate humain bénéficie d'un +1 aux jets d'attaque effectués contre un ennemi qu'il prend en tenaille, et ses attaques lui infligent 2d6 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Acrobaties +11, Athlétisme +11
For 14 (+6) **Dex** 15 (+6) **Sag** 12 (+5)
Con 15 (+6) **Int** 9 (+3) **Cha** 11 (+4)
Équipement sabre d'abordage (épée courte)

Tactique du pirate humain

Les pirates humains escaladent les gréements des navires et se servent d'*aplomb du gabier* pour maintenir l'ennemi sur ses gardes. Les pirates restent toujours près de l'eau : sur un bateau, ils resteront toujours près du bord.

Capitaine pirate humain

Le capitaine pirate humain se jette dans la mêlée en faisant tournoyer son sabre d'abordage et en apostrophant ses adversaires.

EVA WIDERMANN

Capitaine pirate humain **Soldat (meneur) niveau 10**
Humanoïde naturel de taille M 500 px

Initiative +10 **Sens** Perception +12
Pv 104 ; **péril** 52
CA 26 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 22, **Volonté** 22
VD 7

Sabre d'abordage (simple ; à volonté) ✦ **arme**

+16 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Appel aux armes (quand le capitaine est en péril pour la première fois, rencontre)

Explosion de proximité 10 ; vise les alliés ; la cible effectue une attaque de base de corps à corps ou se décale de 3 cases au prix d'une action libre.

Sarcasmes venimeux (mineure ; recharge ⚅)

Explosion de proximité 5 ; vise un ennemi ; la cible provoque une attaque d'opportunité de la part de chaque ennemi qui lui est adjacent.

Aplomb du gabier (mineure ; rencontre)

Le capitaine pirate humain bénéficie d'une VD d'escalade 7 jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Tenaille des loups de mer

Le capitaine pirate humain bénéficie d'un +1 aux jets d'attaque effectués contre un ennemi qu'il prend en tenaille, et ses attaques lui infligent 2d6 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Acrobaties +13, Athlétisme +13
For 16 (+8) **Dex** 16 (+8) **Sag** 14 (+7)
Con 16 (+8) **Int** 13 (+6) **Cha** 16 (+8)
Équipement sabre d'abordage (épée courte)

Surineur humain

Le surineur humain fait un vrai carnage dans les rangs de l'ennemi, surgissant le couteau au poing là où on l'attend le moins.

Surineur humain	**Franc-tireur d'élite niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M	600 px

Initiative +8 **Sens** Perception +14
Pv 162 ; **péril** 81
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 19, **Volonté** 19
Jets de sauvegarde +2
VD 7
Points d'action 1

⊕ **Dague mutilante** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre CA (critique 19-20) ; 1d6 + 6 dégâts (critique 1d6 + 12), et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

ǂ **Danse du couteau** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre CA (critique 19-20) ; 1d6 + 6 dégâts (critique 1d6 + 12). *Effet* : le surineur humain se décale de 2 cases après l'attaque et en effectue une autre contre la même cible ou une cible différente. Ensuite, il se décale encore de 2 cases.

Acrobate sans égal (mouvement ; recharge ⚁ ⚂)
Le surineur humain se décale de 4 cases en ignorant le terrain difficile.

Avantage de combat
Le surineur inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible qui lui confère un avantage de combat.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Discrétion +11

For 15 (+5)	**Dex** 17 (+6)	**Sag** 16 (+6)
Con 17 (+6)	**Int** 13 (+4)	**Cha** 12 (+4)

Équipement dague, filet

Connaissance des humains

Nature DD 10 : les cavaliers humains montent des chevaux ou des griffons. Ce sont de précieux chefs lors des batailles, et on les engage souvent pour diriger des soldats non humains. Les gladiateurs humains sont habitués à affronter toutes sortes de combattants. Bien que certains d'entre eux soient esclaves, d'autres s'enrichissent en affrontant des adversaires lors de combats organisés.

Les nobles humains affirment que leur statut et leur lignée les dotent des compétences nécessaires pour diriger. Toutefois, une fois dans la bataille, certains ne supportent même pas la vue du sang : ils restent figés sur place ou s'enfuient, terrorisés.

Les capitaines pirates gardent l'ascendant sur leur équipage grâce à un savant mélange de menaces et de récompenses. Les hors-la-loi deviennent pirates pour éviter d'être capturés et pour satisfaire leur besoin naturel de nouvelles expériences et d'aventure.

Les esclavagistes humains sont eux-mêmes esclaves de l'avarice et du pouvoir. Ils ont une grande influence sur les esclaves, mais la perspective de la liberté pousse parfois ceux-ci à se révolter et à régler leurs comptes par tous les moyens.

Nature DD 15 : les diabolistes humains vendent des âmes pour obtenir le pouvoir. Les humains comme les diables sont assoiffés de pouvoir, et les diabolistes pourraient être considérés comme des engeances infernales à cause de bien d'autres aspects.

Les javeliniers humains dansent autour de leurs ennemis, projetant leurs javelines comme des éclairs avec une stupéfiante précision.

Habitués à combattre dans des ruelles et à participer à des bagarres de taverne, les surineurs humains se faufilent sur le champ de bataille pour placer des coups de couteau précis et opportuns.

Les mystagogues humains sont souvent des chefs de culte.

Nature DD 20 : les chasseurs de bêtes sanguinaires humains peuvent être de simples chasseurs de primes cherchant à capturer des créatures exotiques pour les revendre au plus offrant, à moins qu'il ne s'agisse de nobles pompeux cherchant à surenchérir sur leurs pairs en accrochant des têtes plus rares et plus grosses aux murs de leur salle des trophées.

Les jeteuses de sorts humaines pratiquent un mélange de magie primitive et arcanique. Certaines travaillent en harmonie avec la nature, mais d'autres pervertissent la magie originelle en imposant leur volonté aux esprits de la terre.

Rencontres de groupe

Les humains sont polyvalents et très courants. On les trouve quasiment partout.

Rencontre de niveau 6 (1 350 px)
- ✦ 2 chasseurs demi-orques (francs-tireurs de niveau 5)
- ✦ 1 esclavagiste humain (brute de niveau 8)
- ✦ 8 laquais humains (sbires de niveau 7, cf. *BF* 162)

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)
- ✦ 1 hyène démoniaque ricanante (brute de niveau 7, cf. *BF* 166)
- ✦ 1 jeteuse de sorts humaine (contrôleur de niveau 7)
- ✦ 4 laquais humains (sbires de niveau 7, cf. *BF* 162)
- ✦ 1 surineur humain (franc-tireur d'élite de niveau 7)

Rencontre de niveau 7 (1 700 px)
- ✦ 3 cavaliers humains (soldats de niveau 7)
- ✦ 4 destriers (brutes de niveau 3, cf. *BF* 44)
- ✦ 1 noble humain (contrôleur de niveau 5)

Rencontre de niveau 9 (2 050 px)
- ✦ 1 capitaine pirate humain (soldat de niveau 10)
- ✦ 1 esclavagiste humain (brute de niveau 8)
- ✦ 3 pirates humains (francs-tireurs de niveau 9)

Rencontre de niveau 19 (13 200 px)
- ✦ 2 diabolistes humains (artilleurs de niveau 20)
- ✦ 1 goristro (brute d'élite de niveau 19, cf. *BF* 58)
- ✦ 1 mystagogue humain (contrôleur de niveau 20)

Rencontre de niveau 21 (20 400 px)
- ✦ 1 épouvantable assassin humain (chasseur de niveau 22)
- ✦ 1 noble démente humaine (franc-tireur d'élite de niveau 23)
- ✦ 1 thaumaturge funeste demi-elfe (artilleur de niveau 24)

HYDRE

Connues pour leurs têtes mortelles et leurs étranges pouvoirs, les hydres peuvent donner du fil à retordre à n'importe quel groupe de héros. Poussées par la faim, elles viennent rôder aux frontières de la civilisation et harcèlent alors les communautés frontalières.

Connaissance des hydres

Arcanes DD 22 : originaire du Chaos Élémentaire, l'hydre du chaos est parvenue à s'infiltrer dans les autres plans. Ses deux têtes contiennent de l'énergie élémentaire qu'elle libère en mordant ses ennemis.

Arcanes DD 27 : quand une hydre du chaos est blessée, son corps génère de nouvelles têtes dont le type de morsure varie.

Nature DD 22 : quand une des têtes de l'hydre tranchante plonge ses crocs dans la chair d'un ennemi, les autres têtes sont obsédées par le goût de son sang. Ces hydres sont parfois qualifiées d'hydres sanguinaires pour leur capacité à détecter l'odeur du sang.

Nature DD 27 : les hydres tueuses de héros vivent dans des grottes de montagne. À l'aube des temps, les humanoïdes les traquaient pour récupérer leurs crocs dentelés. Ils en faisaient de précieuses armes provoquant de graves hémorragies.

Hydre tranchante

L'hydre tranchante brille en raison de ses écailles métalliques.

Hydre tranchante — **Brute solo niveau 16**
Bête naturelle (reptile) de taille G — 7 000 px

Initiative +13 — **Sens** Perception +17 ; vision à 360°
Pv 640 ; **péril** 320 ; cf. aussi *régénération des têtes* et *férocité*
CA 28 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 26
Jets de sauvegarde +5
VD 7
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Si l'hydre touche une cible qui subit déjà des dégâts continus sans type, ceux-ci augmentent de 5.

† **Fureur de l'hydre** (simple ; à volonté)
L'hydre effectue quatre attaques de morsure, plus une attaque additionnelle pour chaque tête qui a poussé (cf. *régénération des têtes*).

† **Férocité** (quand l'hydre tombe à 0 point de vie)
L'hydre effectue une attaque de *fureur de l'hydre*.

Assoiffée de sang
L'hydre bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque effectués contre les créatures en péril et celles qui subissent des dégâts continus sans type.

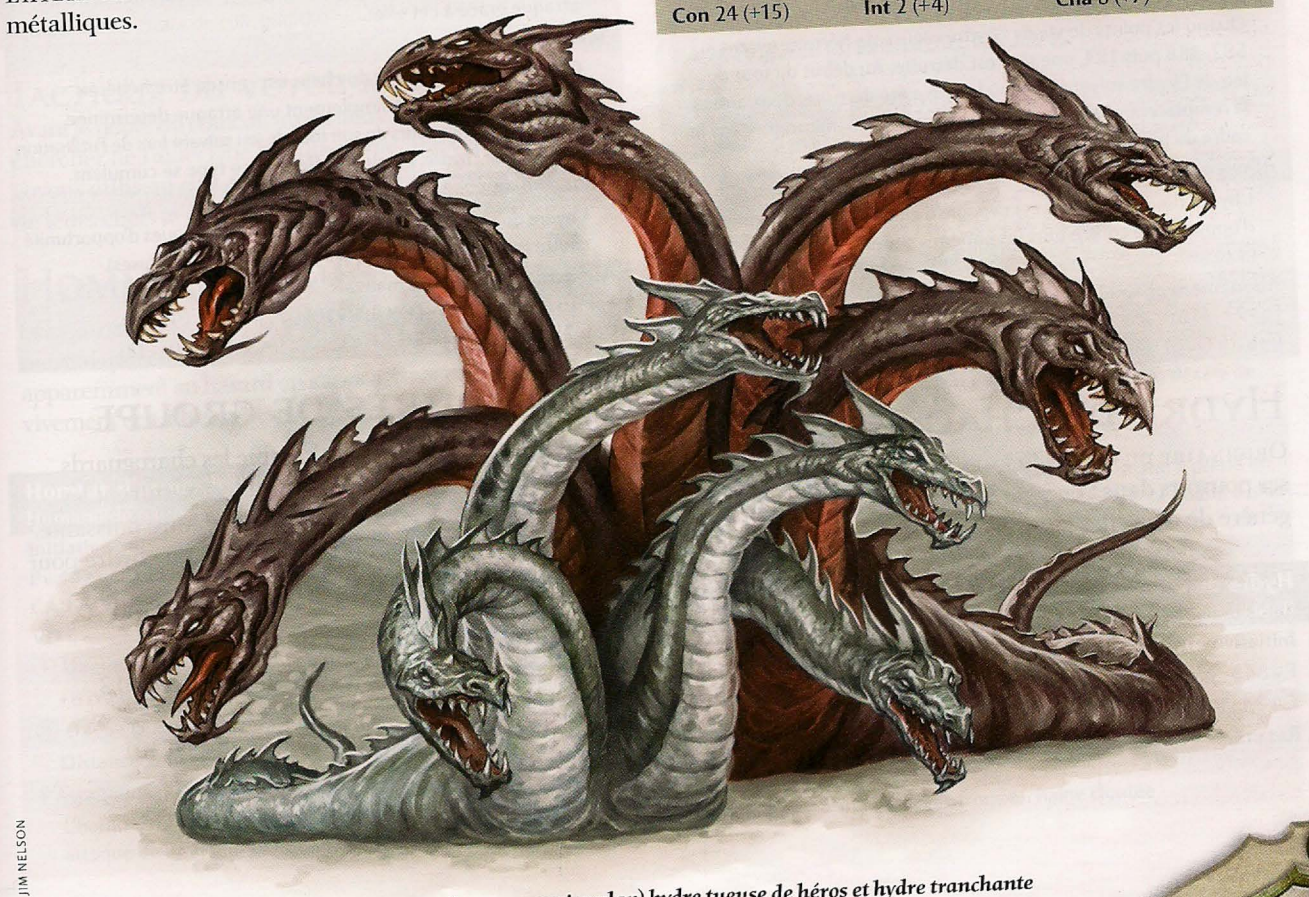
Multicéphale
Chaque fois que l'hydre est censée être hébétée ou étourdie, elle perd simplement une attaque au cours de son tour de jeu suivant lors de l'utilisation de *fureur de l'hydre*. Plusieurs effets de ce type se cumulent.

Régénération des têtes
Quand les points de vie de l'hydre tombent à 480, 320 puis 160, une tête est détruite. Au début du tour de jeu de l'hydre suivant celui où la tête a été détruite, deux autres la remplacent et elle gagne une attaque supplémentaire dans le cadre de *fureur de l'hydre*.

Allonge menaçante
L'hydre est capable d'effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignement non aligné — **Langues** –

For 21 (+13)	**Dex** 20 (+13)	**Sag** 18 (+12)
Con 24 (+15)	**Int** 2 (+4)	**Cha** 8 (+7)



JIM NELSON

(De l'arrière-plan au premier plan) hydre tueuse de héros et hydre tranchante

Hydre tueuse de héros

Créature de légende, l'hydre tueuse de héros tire son nom de tous ceux qui ont succombé à ses effroyables morsures.

Hydre tueuse de héros — **Brute solo niveau 20**
Bête naturelle (reptile) de taille TG — 14 000 px

Initiative +14 — **Sens** Perception +19 ; vision à 360°
Pv 776 ; **péril** 388 ; cf. aussi *régénération des têtes*
CA 32 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 30, **Volonté** 30
Jets de sauvegarde +5
VD 6
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +25 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts.

✝ **Fureur de l'hydre** (simple ; à volonté)
L'hydre tueuse de héros effectue cinq attaques de morsure, plus une attaque additionnelle pour chaque tête qui a poussé (cf. *régénération des têtes*). Une cible touchée par plusieurs attaques de morsure dans le même round subit 10 dégâts supplémentaires.

✝ **Massacre** (simple ; se recharge quand l'hydre est victime d'un coup critique)
L'hydre effectue une attaque de morsure contre tout ennemi situé à portée d'allonge. En cas de réussite, la cible touchée subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Tueuse de héros
Quand l'hydre tueuse de héros est marquée, elle bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque et d'un +5 aux jets de dégâts contre la créature qui l'a marquée.

Multicéphale
Chaque fois que l'hydre tueuse de héros est censée être hébétée ou étourdie, elle perd simplement une attaque au cours de son tour de jeu suivant lors de l'utilisation de *fureur de l'hydre*. Plusieurs effets de ce type se cumulent.

Régénération des têtes
Quand les points de vie de l'hydre tueuse de héros tombent à 582, 388 puis 194, une tête est détruite. Au début du tour de jeu de l'hydre suivant celui où la tête a été détruite, deux autres la remplacent et elle gagne une attaque supplémentaire dans le cadre de *fureur de l'hydre*.

Allonge menaçante
L'hydre tueuse de héros est capable d'effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).

Alignement chaotique mauvais — **Langues** –
For 23 (+16) — **Dex** 19 (+14) — **Sag** 18 (+14)
Con 26 (+18) — **Int** 2 (+6) — **Cha** 9 (+9)

Hydre du chaos

Originaire du Chaos Élémentaire, cette hydre puise ses pouvoirs dans l'énergie élémentaire. Quand elle génère de nouvelles têtes, elle gagne en ruse.

Hydre du chaos — **Brute solo niveau 22**
Bête élémentaire (reptile) de taille TG — 20 750 px

Initiative +16 — **Sens** Perception +20 ; vision à 360°
Pv 848 ; **péril** 424 ; cf. aussi *engeance du chaos*
CA 34 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 32, **Volonté** 31
Résistances variable 20 (2/rencontre)
Jets de sauvegarde +5
VD 7
Points d'action 2

⊕ **Morsure de feu glacé** (simple ; à volonté) ✦ **feu, froid**
Allonge 3 ; +25 contre CA ; 3d8 + 5 dégâts de feu et de froid.

⊕ **Morsure de l'orage** (simple ; à volonté) ✦ **électricité, tonnerre**
Allonge 3 ; +25 contre CA ; 3d8 + 5 dégâts d'électricité et de tonnerre.

✝ **Fureur de l'hydre** (simple ; à volonté)
L'hydre du chaos effectue une attaque de *morsure de feu glacé*, une attaque de *morsure de l'orage* et chaque attaque supplémentaire qu'elle a obtenue en faisant repousser des têtes (cf. *engeance du chaos*).

✝ **Gueule broyeuse** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +25 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, puis la cible est ralentie et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

✝ **Morsure mentale** (simple ; à volonté)
Allonge 3; +25 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

✝ **Croc paralysant** (simple ; à volonté)
Allonge 3; +25 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, puis la cible est immobilisée et subit un -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule les deux).

✝ **Dent venimeuse** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Allonge 3; +25 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts, et la cible subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Engeance du chaos
L'hydre du chaos commence avec deux têtes. Quand ses points de vie tombent à 636, 424 puis 212, il lui en pousse une nouvelle. Lancez un d4 à chaque fois pour savoir de quelle attaque est pourvue la nouvelle tête :
1 - *Gueule broyeuse*, 2 - *Morsure mentale*, 3 - *Croc paralysant*, ou 4 - *Dent venimeuse*. L'hydre peut gagner plusieurs fois la même attaque grâce à cet effet.

Multicéphale
Chaque fois que l'hydre du chaos est censée être hébétée ou étourdie, elle perd simplement une attaque déterminée aléatoirement au cours de son tour de jeu suivant lors de l'utilisation de *fureur de l'hydre*. Plusieurs effets de ce type se cumulent.

Allonge menaçante
L'hydre du chaos est capable d'effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (3 cases).

Alignement chaotique mauvais — **Langues** –
For 26 (+19) — **Dex** 20 (+16) — **Sag** 19 (+15)
Con 28 (+20) — **Int** 2 (+7) — **Cha** 10 (+11)

Rencontres de groupe

Les monstres opportunistes, comme les charognards rampants et les cyclones de grain siliceux, suivent les hydres en maraude. Il arrive qu'une créature puissante, comme un cabaliste minotaure, capture une hydre pour qu'elle protège son repaire.

Rencontre de niveau 16 (7 800 px)
- ✦ 1 cabaliste minotaure (contrôleur de niveau 13, cf. *BF* 186)
- ✦ 1 hydre tranchante (brute solo de niveau 16)

KENKU

Rusés et énigmatiques, les kenku prospèrent dans les régions louches du monde civilisé. Comme les corbeaux auxquels ils ressemblent tant, ces hommes-oiseaux sont des opportunistes que les lois et la moralité n'arrêtent pas.

Voyou kenku

Les voyous kenku comptent sur le nombre et encerclent leurs adversaires en masse pour les terrasser.

Voyou kenku — **Franc-tireur sbire niveau 3**
Humanoïde naturel de taille M — 38 px

Initiative +4 — **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 17 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 16, **Volonté** 15
VD 6

Gourdin (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+8 contre CA ; 5 dégâts.

Effet de nuée
Le voyou kenku bénéficie d'un +3 au lieu de +2 quand il prend un ennemi en tenaille, et il confère un +3 au lieu de +2 quand il aide quelqu'un.

Imitateur
Le voyou kenku peut imiter les sons et les voix. Un test d'Intuition opposé au test de Bluff du kenku permet à l'auditeur de se rendre compte qu'on essaie de le berner.

Alignement non aligné — **Langues** commun
Compétences Discrétion +9

For 12 (+2)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Con 14 (+3)	**Int** 9 (+0)	**Cha** 11 (+1)

Équipement armure de cuir, gourdin

Tactique du voyou kenku

Avant le début du combat, un ou deux voyous kenku partent chercher de l'aide. Une fois que la bataille commence, les voyous utilisent *effet de nuée* pour améliorer les attaques de leurs chefs et porter ensemble des attaques précises.

Homme d'armes kenku

Les hommes d'armes kenku pratiquent un art martial qui leur donne l'air de voleter ça et là, esquivant apparemment au hasard en s'approchant et en s'écartant vivement des adversaires.

Homme d'armes kenku — **Franc-tireur niveau 3**
Humanoïde naturel de taille M — 150 px

Initiative +6 — **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 44 ; **péril** 22
CA 17 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 15, **Volonté** 14
VD 6

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+8 contre CA ; 1d4 + 6 dégâts.

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 5/10 ; +8 contre CA ; 1d4 + 6 dégâts.

Attaque voletante (simple ; à volonté)
L'homme d'armes kenku se décale de 4 cases et effectue une attaque de base durant ce déplacement.

Avantage de combat
Les attaques de corps à corps de l'homme d'armes kenku infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible qui lui confère un avantage de combat.

Effet de nuée
L'homme d'armes kenku bénéficie d'un +3 au lieu de +2 quand il prend un ennemi en tenaille, et il confère un +3 au lieu de +2 quand il aide quelqu'un.

Imitateur
L'homme d'armes kenku peut imiter les sons et les voix. Un test d'Intuition opposé au test de Bluff du kenku permet à l'auditeur de se rendre compte qu'on essaie de le berner.

Alignement non aligné — **Langues** commun

For 14 (+3)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Con 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Cha** 11 (+1)

Équipement armure de cuir, 6 dagues

Tactique de l'homme d'armes kenku

L'homme d'armes kenku tire profit de sa mobilité et d'*attaque voletante* pour se poster, lui et ses alliés, de manière à toujours prendre l'ennemi en tenaille. L'association de l'avantage de combat et d'*effet de nuée* optimise alors les dégâts.

Caïd kenku

Les caïds kenku dirigent les raids et hold-up de petits groupes de kenku, faisant office de gros bras quand la discrétion et la ruse ont échoué. Si le guet ou un gang rival se montrent, le caïd sonne la retraite.

Caïd kenku — **Soldat (meneur) niveau 4**
Humanoïde naturel de taille M — 175 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +3 ; vision nocturne
Pv 54 ; **péril** 27
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 16, **Volonté** 15
VD 6

Chaîne cloutée (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 caïd kenku.

Fronde (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 10/20 ; +11 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Attaque intensifiée (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; vise un ennemi marqué par le kenku ; +11 contre CA ; 2d4 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Réaction de nuée (mineure ; recharge ⚁ ⚂ ⚃)
Explosion de proximité 3 ; vise les kenku ; la cible se décale de 1 case au prix d'une action libre.

Effet de nuée
Le caïd kenku bénéficie d'un +3 au lieu de +2 quand il prend un ennemi en tenaille, et il confère un +3 au lieu de +2 quand il aide quelqu'un.

Imitateur
Le caïd kenku peut imiter les sons et les voix. Un test d'Intuition opposé au test de Bluff du kenku permet à l'auditeur de se rendre compte qu'on essaie de le berner.

Alignement non aligné — **Langues** commun
Compétences Bluff +10, Intimidation +10

For 13 (+3)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 12 (+3)
Con 14 (+4)	**Int** 10 (+2)	**Cha** 16 (+5)

Équipement armure de cuir, fronde, chaîne cloutée

Tactique du caïd kenku

Le caïd kenku s'avance et attaque les ennemis qui semblent les plus dangereux. Il dirige ensuite ses alliés pour qu'ils prennent l'ennemi en tenaille en se servant du décalage permis par *réaction de nuée*. Il utilise *attaque intensifiée* à la moindre occasion.

Toujours vigilant, le caïd bat en retraite si le combat tourne court pour son camp. Il ne se rend pas, sauf si c'est le seul moyen de survivre.

Matois kenku

Le matois kenku se cache sournoisement jusqu'à ce qu'il puisse frapper depuis les ombres.

Matois kenku	**Chasseur niveau 4**
Humanoïde naturel de taille M	175 px

Initiative +10 **Sens** Perception +4 ; vision nocturne

Pv 42 ; **péril** 21

CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 15

VD 7 (4 quand il est invisible)

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**

+9 contre CA ; 1d4 + 6 dégâts.

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**

Distance 5/10 ; +9 contre CA ; 1d4 + 6 dégâts.

Caché par la nuée

Tant que d'autres kenku lui confèrent un abri, le matois kenku peut effectuer un test de Discrétion pour rester caché.

Effet de nuée

Le matois kenku bénéficie d'un +3 au lieu de +2 quand il prend un ennemi en tenaille, et il confère un +3 au lieu de +2 quand il aide quelqu'un.

Coup en traître

Le matois kenku inflige 2d4 + 4 dégâts supplémentaires aux cibles pour lesquelles il est caché.

Imitateur

Le matois kenku peut imiter les sons et les voix. Un test d'Intuition opposé au test de Bluff du kenku permet à l'auditeur de se rendre compte qu'on essaie de le berner.

Sniper

Le matois kenku caché qui rate une attaque à distance reste caché.

Alignement non aligné **Langues** commun

Compétences Bluff +8, Discrétion +11, Larcin +11

For 15 (+4)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 14 (+4)
Con 12 (+3)	**Int** 13 (+3)	**Cha** 13 (+3)

Équipement armure de cuir, 6 dagues

Tactique du matois kenku

Le matois kenku utilise *caché par la nuée* et se concentre sur les ennemis qui ne sont pas directement engagés dans le corps à corps principal mais qui restent à portée tant qu'il est caché.

DAVE ALLSOP

Mage ailé kenku

Le mage ailé kenku utilise la magie de l'air et des plumes de force éblouissantes pour blesser et ralentir les adversaires.

Mage ailé kenku	**Artilleur niveau 5**
Humanoïde naturel de taille M	200 px

Initiative +3 **Sens** Perception +3 ; vision nocturne

Pv 50 ; **péril** 25

CA 17 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 18

VD 6 ; cf. aussi *ailes de la nuée*

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme**

+9 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts.

Nuée assassine (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, force**

Distance 20 ; +10 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts de force, et la cible confère un avantage de combat au mage ailé kenku (sauvegarde annule).

Rafale de l'ouragan (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **focaliseur, force**

Décharge de proximité 3 ; +8 contre Vigueur ; 1d6 + 6 dégâts de force, et le mage ailé kenku fait glisser la cible de 3 cases.

Nuée de la mort (simple ; rencontre) ✦ **focaliseur, force**

Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ; +8 contre Réflexes ; 1d6 + 6 dégâts de force, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Effet de nuée

Le mage ailé kenku bénéficie d'un +3 au lieu de +2 quand il prend un ennemi en tenaille, et il confère un +3 au lieu de +2 quand il aide quelqu'un.

Imitateur

Le mage ailé kenku peut imiter les sons et les voix. Un test d'Intuition opposé au test de Bluff du kenku permet à l'auditeur de se rendre compte qu'on essaie de le berner.

Ailes de la nuée (mineure ; rencontre) ✦ **force**

Le mage ailé kenku gagne une VD en vol 6 (stationnaire ; limite d'altitude 4) jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement non aligné **Langues** commun

Compétences Discrétion +8

For 9 (+1)	**Dex** 13 (+3)	**Sag** 13 (+3)
Con 14 (+4)	**Int** 18 (+6)	**Cha** 15 (+4)

Équipement robe, dague, orbe

Tactique du mage ailé kenku

Le mage ailé kenku utilise *ailes de la nuée* pour se placer derrière un abri d'où il peut assaillir sans relâche ses ennemis à l'aide de *nuée assassine, rafale de l'ouragan* et *nuée de la mort*. Les toits et les branches d'arbre sont des positions idéales.

Assassin kenku

Rusé et perfide, l'assassin kenku est un adepte du poison. Contrairement à ses congénères, il se rend rarement.

Assassin kenku	**Franc-tireur d'élite niveau 5**
Humanoïde naturel de taille M	400 px

Initiative +8 **Sens** Perception +6 ; vision nocturne
Pv 126 ; **péril** 63
CA 19 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 17, **Volonté** 16
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

Lame empoisonnée (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
+10 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Tir empoisonné (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison**
Distance 15/30 ; +10 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts de poison, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Attaque voletante (simple ; à volonté)
L'assassin kenku se décale de 4 cases et utilise *lame empoisonnée* durant ce déplacement.

Serres effilées (réaction immédiate, quand un ennemi attaque le kenku ; à volonté)
Vise l'ennemi en question ; +10 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.

Explosion de plumes (mineure ; rencontre)
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; pas de jet d'attaque ; la cible est aveuglée jusqu'à la fin du tour de jeu de l'assassin kenku.

Effet de nuée
L'assassin kenku bénéficie d'un +3 au lieu de +2 quand il prend un ennemi en tenaille, et il confère un +3 au lieu de +2 quand il aide quelqu'un.

Imitateur
L'assassin kenku peut imiter les sons et les voix. Un test d'Intuition opposé au test de Bluff du kenku permet à l'auditeur de se rendre compte qu'on essaie de le berner.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Bluff +9, Discrétion +11, Larcin +11

For 13 (+3)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 9 (+1)
Con 15 (+4)	**Int** 13 (+3)	**Cha** 15 (+4)

Équipement armure de cuir, arc court, épée courte, 20 flèches

Tactique de l'assassin kenku

L'assassin kenku évite le contact tant qu'il n'a pas touché au moins un ennemi grâce à *tir empoisonné*. Ensuite, il utilise *attaque voletante* pour empoisonner d'autres ennemis. Si nécessaire, il utilise *explosion de plumes* pour s'extirper, lui et éventuellement ses alliés, du corps à corps. Les assassins kenku combattent à mort s'ils n'ont aucun moyen de s'échapper.

Connaissance des kenku

Nature DD 12 : ces hommes-oiseaux opportunistes vivent en clans soudés qualifiés de nuées. Ces dernières se méfient des étrangers, même s'il s'agit d'autres kenku. Ils se déplacent en groupe et sont extrêmement efficaces en équipe.

Nature DD 17 : les kenku vivent essentiellement dans les régions civilisées, mais on en trouve dans le monde entier. Les nuées vivent dans les grandes villes ou non loin de celles-ci, souvent en secret. Elles gèrent une grande variété d'opérations criminelles, préférant les intrigues et les escroqueries. Les kenku utilisent souvent leur capacité à imiter les sons et les voix. La violence n'est jamais leur premier choix, mais les kenku sont de formidables adversaires une fois que les armes commencent à parler.

Rencontres de groupe

Les nuées de kenku s'entourent pour de courtes périodes de toutes sortes de monstres. Seuls ceux qui parviennent à apaiser la nature suspicieuse des kenku restent longtemps auprès des nuées.

Rencontre de niveau 3 (779 px)
- ✦ 1 caïd kenku (soldat de niveau 4)
- ✦ 2 hommes d'armes kenku (francs-tireurs de niveau 3)
- ✦ 8 voyous kenku (francs-tireurs sbires de niveau 3)

Rencontre de niveau 3 (789 px)
- ✦ 3 drakes des clochers (francs-tireurs de niveau 1, cf. *BF* 89)
- ✦ 2 faucons de sang (francs-tireurs de niveau 1)
- ✦ 1 matois kenku (chasseur de niveau 4)
- ✦ 4 voyous kenku (francs-tireurs sbires de niveau 3)

Rencontre de niveau 3 (800 px)
- ✦ 2 drakes sanguinaires (soldats de niveau 4)
- ✦ 2 hommes d'armes kenku (francs-tireurs de niveau 3)
- ✦ 1 pseudodragon (chasseur de niveau 3, cf. *BF* 90)

Rencontre de niveau 4 (928 px)
- ✦ 1 berserker humain (brute de niveau 4, cf. *BF* 163)
- ✦ 1 caïd kenku (soldat de niveau 4)
- ✦ 2 matois kenku (chasseurs de niveau 4)
- ✦ 6 voyous kenku (francs-tireurs sbires de niveau 3)

Rencontre de niveau 5 (1 200 px)
- ✦ 1 assassin kenku (franc-tireur d'élite de niveau 5)
- ✦ 2 berserkers humains (brutes de niveau 4, cf. *BF* 163)
- ✦ 1 capitaine bandit demi-elfe (franc-tireur de niveau 6)
- ✦ 1 mage ailé kenku (artilleur de niveau 5)

KRENSHAR

Les krenshars sont de puissants félins capables de rétracter la peau de leur tête, dévoilant alors le crâne et les muscles. Ce spectacle hideux, auquel s'ajoute le sauvage rugissement de la bête, glace ses proies d'horreur.

Krenshar — **Contrôleur niveau 4**
Bête naturelle de taille M — 175 px

Initiative +5 — **Sens** Perception +7 ; vision nocturne

Visage de l'effroi aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Pv 55 ; **péril** 27

CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 16, **Volonté** 14

VD 8

(+) **Balayage** (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Crâne rugissant (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **terreur, tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; +7 contre Volonté ; 1d8 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si la cible était déjà hébétée, elle est également affaiblie tant qu'elle est hébétée.

Crâne traumatisant (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **regard, terreur**
Explosion de proximité 5 ; vise une créature ; +8 contre Volonté ; la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné — **Langues** –

Compétences Discrétion +9, Intimidation +5

For 17 (+5)	**Dex** 17 (+5)	**Sag** 10 (+2)
Con 15 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 12 (+3)

Limier krenshar

Les limiers krenshars sont légèrement plus grands que leurs cousins. Ils dirigent les meutes de krenshars et pistent les proies grâce à leur incroyable capacité à flairer le sang.

Limier krenshar — **Brute niveau 5**
Bête naturelle de taille M — 200 px

Initiative +5 — **Sens** Perception +7 ; vision nocturne

Visage de l'effroi aura 5 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Pv 75 ; **péril** 37

CA 17 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 17, **Volonté** 15

VD 8

(+) **Griffes** (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Griffes préhensiles (simple ; à volonté)
Le limier krenshar effectue deux attaques de griffes. Si toutes deux touchent la même cible, cette dernière est étreinte.

Morsure (simple ; à volonté)
Vise une créature étreinte par le limier krenshar ; pas de jet d'attaque ; 2d6 + 8 dégâts.

Crâne traumatisant (mineure 1/round ; à volonté) ✦ **regard, terreur**
Explosion de proximité 5 ; vise une créature ; +8 contre Volonté ; la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Alignement non aligné — **Langues** –

Compétences Intimidation +5

For 18 (+6)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 10 (+2)
Con 15 (+4)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 13 (+3)

ADAM GILLESPIE

Connaissance des krenshars

Nature DD 12 : les krenshars rôdent dans les collines, les plaines et les forêts, rassemblés en petites meutes. Ceux qui naissent avec des taches rouge sang sur le pelage deviennent les gardiens de la meute. Les autres font office de chasseurs et s'occupent des petits.

Nature DD 17 : les gnolls, les hobgobelins et les humains capturent et domestiquent des krenshars. Les dresseurs sont souvent blessés ou tués durant leur formation, car il est très difficile de réprimer l'instinct naturel qu'a le krenshar de dévoiler son crâne.

Rencontres de groupe

On rencontre généralement les krenshars en meute ou avec des humanoïdes qui les ont domestiqués.

Rencontre de niveau 5 (1 125 px)
- ✦ 2 gnolls suicidaires (brutes de niveau 5)
- ✦ 3 krenshars (contrôleurs de niveau 4)
- ✦ 1 limier krenshar (brute de niveau 5)

Rencontre de niveau 6 (1 450 px)
- ✦ 1 esclavagiste humain (brute de niveau 8)
- ✦ 2 javeliniers humains (francs-tireurs de niveau 6)
- ✦ 3 limiers krenshars (brutes de niveau 5)

LÉGIONNAIRE FANTÔME

TUÉS LORS DES BATAILLES DU PASSÉ, ces soldats combattent pour des causes oubliées, des souvenirs lointains ou la farouche loyauté qui les lie les uns aux autres. Bien qu'ils aient l'apparence de soldats distincts, leurs âmes ont fusionné pour former une entité unique qui vit et meurt comme un seul être. Les ennemis qui connaissent les batailles qu'ont livrées autrefois les légionnaires fantômes peuvent utiliser cette information à leur avantage.

CONNAISSANCE DES LÉGIONNAIRES FANTÔMES

Religion DD 18 : le légionnaire fantôme a le pouvoir de posséder autrui et de le forcer à revivre ses derniers instants sur le champ de bataille. Tant qu'elle est possédée, la victime voit, entend et ressent les mêmes choses que le légionnaire lors de son trépas. La créature possédée semble même affligée des blessures subies par le légionnaire fantôme.

Religion DD 23 : quand ils sont blessés, on voit apparaître sur les légionnaires les plaies du combat qui les a tués jadis, quels que soient les dégâts qu'ils subissent réellement.

RENCONTRES DE GROUPE

Les légionnaires fantômes sont parfois recrutés par d'autres morts-vivants, en particulier s'ils sont morts lors du même combat.

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)

- ✦ 5 légionnaires fantômes (soldats de niveau 13)
- ✦ 1 liche, magicien humain (contrôleur d'élite de niveau 14, cf. *BF* 175)

Légionnaire fantôme — **Soldat niveau 13**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M — 800 px

Initiative +13 — **Sens** Perception +6
Pv 100 ; **péril** 50 ; cf. aussi *lien de l'âme*
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 26, **Volonté** 27
Résistances nécrotique 10
VD 6

Entaille dévastatrice (simple ; à volonté)
+19 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts.

Flèche spectrale (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10/20 ; +17 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts nécrotiques.

Visions de guerre (simple ; rencontre) ✦ **fiable, psychique**
Distance 10/20 ; +16 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, puis la cible est assourdie et dominée (sauvegarde annule les deux). Tant que la cible est dominée, le légionnaire fantôme se fond avec elle et disparaît. Le légionnaire ne peut ni attaquer ni être attaqué durant tout ce temps. Quand la cible se sauvegarde, le légionnaire réapparaît dans une case adjacente à celle-ci. Jusqu'à la fin de la rencontre, la cible bénéficie d'un +5 aux tests d'Histoire liés à *appel de l'histoire*.

Lien de l'âme
Au début de la rencontre, on fait la somme des points de vie de tous les légionnaires fantômes et les dégâts infligés à l'un d'eux sont déduits de ce total. Quand il tombe à 0, tous les légionnaires sont détruits simultanément.

Appel de l'histoire
Tout personnage peut effectuer un test d'Histoire DD 25 au prix d'une action mineure pour tenter d'en savoir plus sur le légionnaire fantôme. En cas de succès, le légionnaire acquiert une vulnérabilité 10 à la prochaine attaque de ce personnage.

Alignement non aligné — **Langues** commun
Compétences Acrobaties +16, Athlétisme +18

For 25 (+13)	**Dex** 21 (+11)	**Sag** 11 (+6)
Con 18 (+10)	**Int** 11 (+6)	**Cha** 26 (+14)

RALPH HORSLEY

Loup arctique

Chasseurs habiles et combattants féroces, les loups arctiques ont une intelligence malveillante et des pouvoirs de froid mortel.

Loup arctique **Franc-tireur niveau 14**
Créature magique naturelle de taille M 1 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 141 ; **péril** 70
CA 28 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 24
Résistances froid 20
VD 8 (déplacement glacé)

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **froid**
+19 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts de froid, ou 2d10 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts de froid contre une cible à terre.

Mise à terre (simple ; utilisable uniquement quand le loup charge ; à volonté) ✦ **froid**
+19 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts de froid, et la cible se retrouve à terre.

Souffle glacial (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **froid**
Décharge de proximité 5 ; +17 contre Réflexes ; 2d6 + 6 dégâts de froid. *Échec* : demi-dégâts.

Transport de proie (mineure ; utilisable uniquement quand le loup est adjacent à un ennemi à terre ; à volonté)
Le loup arctique se décale de 1 case et tire une cible à terre qui lui est adjacente de 1 case.

Alignement mauvais **Langues** commun, géant
For 23 (+13) **Dex** 21 (+12) **Sag** 17 (+10)
Con 21 (+12) **Int** 9 (+6) **Cha** 10 (+7)

Loup arctique crocs-neige

Les loups arctiques crocs-neige sont des adversaires patients et insaisissables qui aiment jouer avec leurs victimes.

Loup arctique crocs-neige **Chasseur niveau 16**
Créature magique naturelle de taille M 1 400 px

Initiative +19 **Sens** Perception +12 ; vision nocturne
Pv 124 ; **péril** 62
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 29, **Volonté** 26
Résistances froid 20
VD 8 (déplacement glacé)

Morsure (simple ; à volonté) ✦ **froid**
+21 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts plus 1d8 dégâts de froid.

Souffle hivernal (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **froid**
Décharge de proximité 5 ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts de froid, et 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule). *Échec* : demi-dégâts.

Glace déchirante ✦ **froid**
L'attaque de morsure du loup arctique crocs-neige inflige 2d8 dégâts supplémentaires à toute créature qui subit des dégâts de froid continus.

Zéphyr enneigé (réaction immédiate, quand une attaque inflige des dégâts au loup arctique crocs-neige ; à volonté)
Le loup arctique crocs-neige se transforme en un zéphyr tourbillonnant enneigé. Il devient immatériel et se décale de sa VD au prix d'une action de mouvement. Sous cette forme, il ne peut utiliser que son attaque de *souffle hivernal*. Le loup conserve cette forme jusqu'à ce qu'il utilise *souffle hivernal* ou décide de reprendre sa forme normale au prix d'une action mineure.

Alignement mauvais **Langues** commun, géant
Compétences Discrétion +20 (+25 sur la neige ou la glace)
For 21 (+13) **Dex** 25 (+15) **Sag** 18 (+12)
Con 22 (+14) **Int** 10 (+8) **Cha** 11 (+8)

BEN WOOTTEN

Connaissance des loups arctiques crocs-neige

Nature DD 20 : tueurs retors et vicieux, les crocs-neige servent souvent de sentinelles à des monstres plus puissants. Dans les meutes de loups arctiques, ils se placent parfois en embuscade tandis que leurs frères poussent les proies vers eux.

Molosse de gel

De puissants originels du froid offrent parfois des molosses de gel à leurs adorateurs.

Molosse de gel **Franc-tireur d'élite niveau 17**
Créature magique élémentaire (froid, monture, terre) de taille TG — 3 200 px

Initiative +16 **Sens** Perception +12 ; vision nocturne
Pv 332 ; **péril** 166
CA 31 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
Résistances froid 20
Jets de sauvegarde +2
VD 8 (déplacement glacé)
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts de froid, ou 2d12 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts de froid contre une cible à terre.

↓ **Piques de glace** (réaction immédiate, quand un ennemi rate le molosse de gel ou un cavalier allié de niveau 17 ou plus avec une attaque de corps à corps ; à volonté) ✦ **monture**
Des piques glacées poussent sur le corps du molosse de gel : vise l'ennemi en question ; +20 contre Réflexes ; 1d12 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts de froid.

↓ **Mise à terre** (simple ; utilisable uniquement quand le molosse charge ; à volonté) ✦ **froid**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d12 + 6 dégâts plus 1d6 dégâts de froid, et la cible se retrouve à terre.

⇢ **Tempête de givre** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **froid, périmètre**
Explosion de proximité 3 ; +20 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts de froid. *Échec* : demi-dégâts. *Effet* : l'explosion crée un périmètre de terrain glacé qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du molosse de gel et constitue un terrain difficile.

Transport de proie (mineure ; utilisable uniquement quand le molosse est adjacent à un ennemi à terre ; à volonté)
Le molosse de gel se décale de 1 case et tire une cible à terre qui lui est adjacente de 1 case.

Alignement mauvais **Langues** commun, géant
Compétences Intimidation +13
For 24 (+15) **Dex** 22 (+14) **Sag** 19 (+12)
Con 22 (+14) **Int** 10 (+8) **Cha** 10 (+8)

Connaissance des molosses de gel

Arcanes DD 25 : on dit de certains originels du froid qu'ils créent les molosses de gel à partir du cœur glacé des blizzards élémentaires. Ces énormes molosses accompagnent les géants du givre en tant que montures ou chassent aux côtés des titans du givre ou encore d'autres créatures glacées.

Fils de l'esprit des loups

Le fils de l'esprit des loups se sert de son souffle glacé pour tenir les alliés de sa victime à l'écart tout en la mordant et en la déchiquetant jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Fils de l'esprit des loups **Franc-tireur d'élite niveau 26**
Créature magique élémentaire (froid) de taille G — 18 000 px

Initiative +23 **Sens** Perception +20 ; vision nocturne
Manteau de froid éternel (**froid**) aura 1 ; tout ennemi qui entre dans l'aura subit 10 dégâts de froid. Une créature qui subit les dégâts de froid de *manteau de froid éternel* ne peut pas effectuer d'attaques d'opportunité jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fils de l'esprit des loups.
Pv 486 ; **péril** 243
CA 40 ; **Vigueur** 39, **Réflexes** 37, **Volonté** 36
Résistances froid 30
Jets de sauvegarde +2
VD 8 (déplacement glacé)
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **froid**
Allonge 2 ; +31 contre CA ; 2d10 + 9 dégâts plus 1d10 dégâts de froid, et la cible est étreinte.

↓ **Ruée terrible** (libre, utilisable uniquement après que le fils de l'esprit des loups a effectué une attaque de charge ; rencontre) ✦ **froid**
Explosion de proximité 2 ; +29 contre Vigueur ; 2d10 dégâts de froid, et la cible se retrouve à terre.

⇢ **Souffle de glace noire** (simple ; se recharge lorsque le fils de l'esprit des loups est en péril pour la première fois) ✦ **froid, périmètre**
Décharge de proximité 5 ; +29 contre Vigueur ; 4d10 + 9 dégâts de froid. *Échec* : demi-dégâts. *Effet* : la décharge crée un périmètre de glace qui dure jusqu'à ce que le fils de l'esprit des loups tombe à 0 point de vie et qui constitue un terrain difficile.

Mâchoires déchiquetantes (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
Allonge 2 ; vise une créature étreinte par le fils de l'esprit des loups ; +32 contre CA ; 3d10 + 9 dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). L'étreinte prend fin, puis le fils de l'esprit des loups pousse la cible de 5 cases et celle-ci se retrouve à terre.

Transport de proie (mouvement ; à volonté)
Le fils de l'esprit des loups se décale de 1 case ou se déplace à sa VD et tire une créature qu'il a étreinte dans un espace adjacent au sien. Ce déplacement ne met pas fin à l'étreinte.

Alignement mauvais **Langues** commun, géant
Compétences Intimidation +21
For 30 (+23) **Dex** 26 (+21) **Sag** 25 (+20)
Con 27 (+21) **Int** 11 (+13) **Cha** 16 (+16)

Connaissance des fils de l'esprit des loups

Arcanes DD 31 : les fils de l'esprit des loups sont des loups arctiques qui descendent de l'esprit originel appelé le grand esprit des loups. Poussés par une faim insatiable, ils dévorent avidement toute source de vie qu'ils rencontrent et seuls les êtres les plus puissants peuvent espérer les contenir.

Rencontres de groupe

Les loups arctiques s'entendent bien avec les habitants humanoïdes des régions froides, comme les géants du givre.

Rencontre de niveau 14 (5 000 px)
- ✦ 1 destructeur glacefeu (brute de niveau 14)
- ✦ 2 loups arctiques (francs-tireurs de niveau 14)
- ✦ 1 tyrannœil du gel (artilleur d'élite de niveau 14)

LYCANTHROPE

Métamorphes héréditaires, les lycanthropes sont redoutés dans toutes les communautés, quelle que soit leur taille. Sous sa forme naturelle, le lycanthrope est un hybride d'animal et d'humanoïde, mais il peut adopter une apparence entièrement humaine ou bestiale.

Sanglier-garou

Les sangliers-garous sont des humanoïdes bestiaux qui s'énervent pour un rien et prennent leur forme lycanthropique quand ils y sont incités. Ce sont des fauteurs de troubles qui cherchent la bagarre dans les tavernes et les rues des villes, là où leur force et leur taille constituent de bons avantages en combat rapproché.

Sanglier-garou	**Brute niveau 6**
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille G	250 px

Initiative +3 **Sens** Perception +4

Pv 61 ; **péril** 30 ; cf. aussi *résilience du péril* et *coup de la mort*

Régénération 5

CA 17 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 16, **Volonté** 17

Immunités fièvre sélène du sanglier ; **Vulnérabilité** argent (si le sanglier-garou subit des dégâts d'une arme d'argent, sa régénération ne fonctionne pas à son tour de jeu suivant)

VD 6 (8 sous forme de sanglier)

⊕ **Maillet** (simple ; utilisable uniquement sous forme humanoïde ; à volonté) ✦ **arme**

+9 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

⊕ **Défenses** (simple ; utilisable uniquement sous forme de sanglier ; à volonté) ✦ **maladie**

+9 contre CA ; 1d8 + 6 dégâts, 5 dégâts continus (sauvegarde annule), et la cible contracte la fièvre sélène du sanglier (cf. ci-dessous).

† **Coup de la mort** (quand le sanglier-garou tombe à 0 point de vie)

Le sanglier-garou effectue une attaque de défenses ou de maillet.

Résilience du péril (quand le sanglier-garou est en péril)

Le sanglier-garou bénéficie d'un +2 à toutes les défenses et les dégâts continus de son attaque de défenses passent de 5 à 10.

Change-forme (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**

Le sanglier-garou est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un sanglier sanguinaire (cf. *BF* 232) ou d'un humain unique (cf. *Change-forme*, page 216).

Alignement mauvais **Langues** commun

Compétences Athlétisme +13, Endurance +11, Intimidation +8

For 20 (+8)	**Dex** 10 (+3)	**Sag** 12 (+4)
Con 16 (+6)	**Int** 10 (+3)	**Cha** 11 (+3)

Équipement armure de peau, maillet

Tactique du sanglier-garou

Le sanglier-garou utilise sa forme de sanglier à la moindre occasion. Il engage le combat pour des broutilles, charge ses adversaires et utilise ses défenses contre eux.

Fièvre sélène du sanglier	Maladie niveau 6	**Endurance** stabilisation (DD 12), amélioration (DD 17)

◀ Le malade est guéri

◀ **Effet initial** : le malade subit un -2 aux jets de sauvegarde quand il est en péril.

◀▶ Quand il est en péril, le malade ne peut effectuer qu'un jet de sauvegarde à la fin de son tour de jeu, même s'il est affecté par plusieurs effets.

▶ **Dernier stade :** quand le malade effectue un jet de sauvegarde alors qu'il est en péril, il jette deux dés et garde le résultat le plus faible.

TOMÁS GIORELLO

Tigre-garou

Les tigres-garous sont des combattants prudents. Ils utilisent leur discrétion pour filer leur ennemi en attendant le moment idéal pour frapper.

Tigre-garou **Franc-tireur d'élite niveau 11**
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille G 1 200 px

Initiative +9 **Sens** Perception +12 ; vision nocturne

Pv 172 ; **péril** 86

Régénération 10

CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 22, **Volonté** 22

Immunités rage sélène ; **Vulnérabilité** argent (si le tigre-garou subit des dégâts d'une arme d'argent, sa régénération ne fonctionne pas à son tour de jeu suivant)

Jets de sauvegarde +2

VD 6 (8 sous forme de tige)

Points d'action 1

⊕ **Katar** (simple ; utilisable uniquement sous forme humanoïde ; à volonté) ✦ **arme**

+16 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts (critique 4d6 + 18).

⊕ **Morsure** (simple ; utilisable uniquement sous forme de tigre ; à volonté) ✦ **maladie**

+16 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts et la cible contracte la rage sélène (cf. ci-dessous).

† **Fureur féline** (simple ; à volonté)

Le tigre-garou effectue deux attaques de base de corps à corps et se décale de 1 case entre chacune.

† **Bond** (simple ; utilisable uniquement quand le tigre-garou charge ; recharge ⚁ ⚀)

+16 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre. Le tigre-garou se décale alors sur l'espace abandonné par la cible.

† **Recul agressif** (réaction immédiate, quand une attaque rate le tigre-garou ; à volonté)

Le tigre-garou effectue une attaque de base de corps à corps et se décale de 2 cases.

Change-forme (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**

Le tigre-garou est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un tigre sanguinaire ou d'un humain unique (cf. *Change-forme*, page 216).

Alignement mauvais **Langues** commun

Compétences Acrobaties +12, Bluff +11, Discrétion +12, Intuition +12

For 17 (+8)	**Dex** 14 (+7)	**Sag** 14 (+7)
Con 15 (+7)	**Int** 12 (+6)	**Cha** 13 (+6)

Équipement armure de cuir, 2 katars

Tactique du tigre-garou

Le tigre-garou préfère se concentrer sur un adversaire à la fois en utilisant *fureur féline* et en battant en retraite si un deuxième ennemi le prend à parti. Si cela se produit, il charge avec son *bond* et reprend le combat.

Rage sélène Maladie niveau 11 **Endurance** stabilisation (DD 16), amélioration (DD 21)

Le malade est guéri

◀ **Effet initial** : le malade subit un -2 aux jets d'attaque, et de la fourrure et des griffes lui poussent aux mains.

◀▶ Le malade gagne une attaque de griffes basée sur la Force qui inflige 1d6 dégâts. Il ne peut plus tenir ni armes ni focaliseurs. Cet effet persiste tant que la victime est malade.

▶ **Dernier stade** : le malade est submergé par ses instincts de prédateur. Quand il attaque une créature en combat, il ne peut pas s'en prendre à une autre proie tant que sa cible initiale n'est pas morte ou que la rencontre n'est pas terminée.

STEVE ELLIS

Seigneur loup-garou

Au centre de bien des clans de loups-garous, c'est un seigneur qui détient les rênes du pouvoir. Plus redoutable encore que ses congénères, le seigneur loup-garou est plus grand, plus fort et plus malin qu'un loup-garou ordinaire, et c'est un adversaire cruel.

Seigneur loup-garou Brute d'élite (meneur) niveau 13
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille G 1 600 px

Initiative +7 **Sens** Perception +8 ; vision nocturne

Lune de sang aura 5 ; le seigneur loup-garou et tout allié situé dans l'aura bénéficient d'un +2 aux jets d'attaque et d'un +5 aux jets de dégâts contre les cibles en péril.

Pv 264 ; **péril** 132

Régénération 10

CA 25 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 22, **Volonté** 24

Immunités frénésie sélène suprême ; **Vulnérabilité** argent (si le seigneur loup-garou subit des dégâts d'une arme d'argent, sa régénération ne fonctionne pas à son tour de jeu suivant)

Jets de sauvegarde +2

VD 6 (8 sous forme de loup)

Points d'action 1

⊕ **Cimeterre à deux mains** (simple ; utilisable uniquement sous forme humanoïde ; à volonté) ✦ **arme**

+16 contre CA ; 4d4 + 6 dégâts (critique 8d4 + 22).

⊕ **Morsure** (simple ; utilisable uniquement sous forme de loup ; à volonté) ✦ **maladie**

+16 contre CA ; 2d12 + 3 dégâts, et la cible contracte la frénésie sélène suprême (cf. ci-dessous).

ǂ **Fureur canine** (simple ; à volonté)

Le seigneur loup-garou effectue deux attaques de base de corps à corps.

ǂ **Célérité du loup** (simple ; utilisable uniquement sous forme de loup ; recharge ⚄ ⚅)

Le seigneur loup-garou se décale de 6 cases et effectue une attaque de morsure.

↺ **Hurlement sauvage** (mineure ; rencontre)

Explosion de proximité 10 ; tout allié pris dans l'explosion gagne 15 points de vie temporaires. De plus, tout allié disposant d'une attaque de morsure en effectue une au prix d'une action libre.

Change-forme (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**

Le seigneur loup-garou est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un loup sanguinaire (cf. *BF* 178) ou d'un humain unique (cf. *Change-forme*, page 216).

Alignement mauvais **Langues** commun

Compétences Athlétisme +17, Bluff +14, Endurance +14, Intimidation +14

For 22 (+12)	**Dex** 12 (+7)	**Sag** 15 (+8)
Con 17 (+9)	**Int** 13 (+7)	**Cha** 16 (+9)

Équipement cotte de mailles, cimeterre à deux mains

Tactique du seigneur loup-garou

L'impressionnant physique du seigneur loup-garou pousse souvent ses adversaires à sous-estimer son intelligence. Il dirige les attaques de sa meute, attisant la férocité de ses alliés à l'aide de *hurlement sauvage* et de son aura de *lune de sang*.

Connaissance des lycanthropes

Nature DD 16 : la lycanthropie est héréditaire et les lycanthropes se reproduisent entre eux, donnant naissance à des rejetons de leur race. Certains s'accouplent aussi avec des humanoïdes et ont des enfants lycanthropes. Toutefois, chez ces derniers, le sang est dilué : ils ne changent pas de forme ou deviennent simplement des férals.

Nature DD 21 : la légende veut que Mélora ait créé les lycanthropes et qu'ils soient affectés par la pleine lune et l'argent à cause de la querelle qui l'opposait à Sehanine. Les lycanthropes sont plus actifs lors des nuits de pleine lune. L'argent, le métal lunaire, leur inflige de graves blessures.

Rencontres de groupe

En tant que métamorphes, les lycanthropes apparaissent aux côtés de toutes sortes de créatures. Toutefois, seuls ceux qui peuvent rivaliser de fureur avec les lycanthropes entretiennent avec eux des liens durables.

Rencontre de niveau 6 (1 200 px)
- ✦ 2 chasseurs demi-orques (francs-tireurs de niveau 5)
- ✦ 1 jeteuse de sorts humaine (contrôleur de niveau 7)
- ✦ 2 sangliers-garous (brutes de niveau 6)

Rencontre de niveau 12 (3 500 px)
- ✦ 1 chantelame éladrin (franc-tireur niveau 11)
- ✦ 1 feu follet (chasseur de niveau 10)
- ✦ 2 tigres-garous (francs-tireurs d'élite niveau 11)

Rencontre de niveau 13 (4 250 px)
- ✦ 3 loups-garous (brutes de niveau 8, cf. *BF* 180)
- ✦ 1 seigneur loup-garou (brute d'élite niveau 13)
- ✦ 4 worgs (brutes de niveau 9, cf. cf. *BF* 268)

Frénésie sélène suprême Maladie niveau 13 **Endurance** stabilisation (DD 18), amélioration (DD 23)

Le malade est guéri

◀ **Effet initial** : le malade subit un -2 en Volonté.

◀▶ Quand il est en péril, le malade doit effectuer un jet de sauvegarde à la fin de chaque tour de jeu. En cas d'échec, il effectue à son tour de jeu suivant une attaque de corps à corps contre une cible au hasard située dans un rayon de 5 cases. S'il n'y a aucune cible dans ce rayon, le malade se déplace simplement dans une direction choisie au hasard.

▶ **Dernier stade** : le malade attaque la plus proche créature située dans sa ligne de mire. S'il ne voit pas d'autre créature, il se déplace simplement dans une direction choisie au hasard.

MAMMOUTH

Les mammouths sont des animaux velus proches des éléphants et qui parcourent les steppes gelées. Le terrible mammouth nyfellar, une créature partiellement composée de glace, s'abat sur ses ennemis avec la puissance d'une avalanche.

Mammouth nyfellar	**Brute niveau 17**
Bête élémentaire (monture) de taille TG	1 600 px

Initiative +6 **Sens** Perception +10

Pv 202 ; **péril** 101

CA 29 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 24, **Volonté** 28

Résistances froid 10

VD 8 (déplacement glacé)

Défenses (simple ; à volonté)

Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts

Écrabouillement (simple ; à volonté) ✦ **froid**

+18 contre Vigueur ; 2d6 + 10 dégâts plus 1d6 dégâts de froid, et la cible se retrouve à terre.

Piétinement de l'avalanche (simple ; se recharge quand le mammouth est en péril pour la première fois ou subit des dégâts de froid)

Le mammouth nyfellar se déplace de 8 cases et peut traverser l'espace d'ennemis, effectuant une attaque d'*écrabouillement* contre chacun d'entre eux.

Défense propulsante (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚀)

Allonge 2 ; +18 contre Vigueur ; 1d10 + 5 dégâts, et le mammouth fait glisser la cible de 5 cases. La cible tombe d'une hauteur de 9 mètres au maximum (6 cases) dans l'espace où elle termine sa glissade et subit les dégâts de chute (le cas échéant).

Charge du blizzard (quand le mammouth est monté par un cavalier allié de niveau 17 ou plus ; à volonté) ✦ **monture**

Quand il charge, le mammouth nyfellar peut utiliser *piétinement de l'avalanche* ou *défense propulsante* au lieu d'une attaque de base de corps à corps. Après l'attaque du mammouth, son cavalier effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

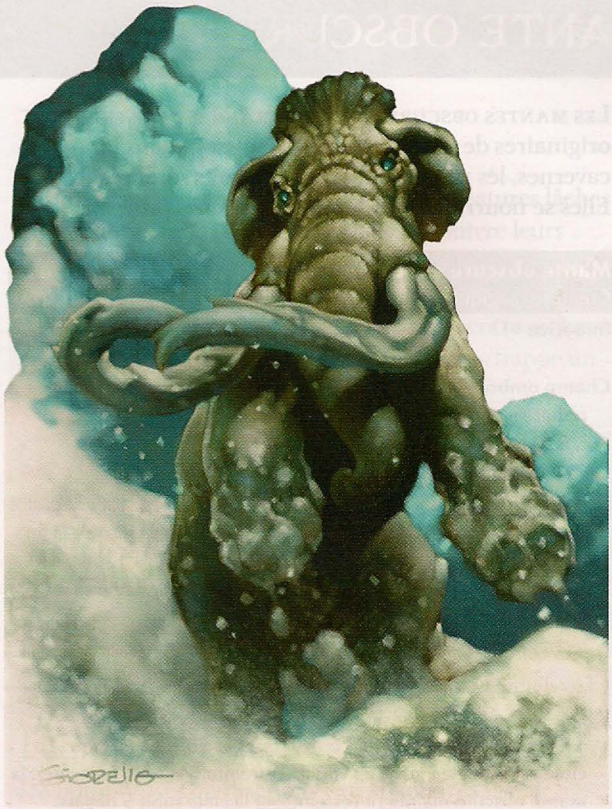
Enracinement glacial

Quand un effet tire, pousse ou fait glisser le mammouth nyfellar, ce dernier peut réduire de 2 cases le déplacement forcé qui lui est imposé. Par ailleurs, il a droit à un jet de sauvegarde pour éviter de se retrouver à terre.

Alignement non aligné		**Langues** –
For 30 (+18)	**Dex** 10 (+8)	**Sag** 18 (+12)
Con 22 (+14)	**Int** 2 (+4)	**Cha** 9 (+7)

Tactique du mammouth nyfellar

Le mammouth nyfellar charge les ennemis avec *écrabouillement*, puis il utilise *défense propulsante*. Il combat jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que ceux qui le menacent s'enfuient.



MAMMOUTH

Connaissance des mammouths

Arcanes DD 20 : les énormes mammouths nyfellar sont originaires du Nyfell, les régions glacées du Chaos Élémentaire d'où viennent les géants du givre. Ce sont ces derniers qui les ont amenés dans le monde physique. Comme les mammouths nyfellar sont en mesure de subsister grâce à différentes formes de glace et de nourriture, ils peuvent survivre dans des régions glacées et inhospitalières.

Rencontres de groupe

Les géants du givre utilisent les mammouths nyfellar pour la guerre et les raids. Une des tactiques favorites des géants du givre consiste à préparer une attaque contre la victime d'une attaque de *défense propulsante*.

Rencontre de niveau 17 (9 200 px)

- ✦ 2 géants du givre (brutes de niveau 17)
- ✦ 1 griffon de flammegivre (franc-tireur de niveau 20, cf. *BF* 151)
- ✦ 2 mammouths nyfellar (brutes de niveau 17)

TOMÁS CIORELLO

MANTE OBSCURE

Les mantes obscures sont d'étranges créatures originaires de Gisombre qui se tapissent dans les cavernes, les ruines et d'autres endroits sombres. Elles se nourrissent en tombant sur leurs proies.

Mante obscure enveloppante **Chasseur niveau 8**
Créature magique ombreuse de taille G 350 px

Initiative +12 **Sens** Perception +7 ; vision aveugle 8, vision dans le noir

Champ ombreux aura 5 ; toute lumière vive présente dans l'aura est réduite à une lumière faible.

Pv 76 ; **péril** 38

CA 21 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 20, **Volonté** 19

Vulnérabilités radiant 5 (une mante obscure enveloppante qui subit des dégâts radiants ne peut utiliser *champ ombreux* jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

VD 2, escalade 2 (pattes d'araignée), vol 6 ; cf. aussi *sombresaut*

⊕ **Tentacule fouetteur** (simple ; à volonté)
+13 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

ǂ **Enveloppement** (simple ; utilisable uniquement quand la mante obscure n'étreint aucune créature ; à volonté)
+11 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts, et la cible est étreinte. La cible est aveuglée jusqu'à la fin de l'étreinte. *Maintien (mineure)* : la mante obscure maintient l'étreinte, et la cible subit 5 dégâts.

Cri ombreux (mineure ; rencontre) ✦ **tonnerre**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +11 contre Vigueur ; 1d4 + 3 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la mante obscure enveloppante.

Sombresaut (réaction immédiate, quand la mante obscure subit des dégâts d'une attaque ; recharge ⚁ ⚅) ✦ **téléportation**
La mante obscure enveloppante se téléporte de 6 cases jusqu'à un espace plongé dans l'obscurité ou faiblement éclairé. La mante obscure devient invisible, et *champ ombreux* est désactivé jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +13

For 19 (+8)	**Dex** 19 (+8)	**Sag** 16 (+7)
Con 22 (+10)	**Int** 3 (+0)	**Cha** 5 (+1)

Tactique de la mante obscure enveloppante

La mante obscure enveloppante attend qu'un groupe s'approche. Une fois que quelques cibles ne sont plus très loin, elle attaque avec *cri ombreux* puis se laisse tomber sur un adversaire hébété pour utiliser *enveloppement*.

Connaissance des mantes obscures

Arcanes DD 14 : les mantes obscures sont d'étranges prédateurs de Gisombre. La mante enveloppante s'accroche au plafond et se laisse tomber sur ses proies, utilisant sa taille pour engloutir un adversaire.

Arcanes DD 19 : les shadar-kai et les habitants des cavernes utilisent des mantes obscures comme créatures de garde. Un tel monstre est aussi intelligent qu'un chien.

Rencontres de groupe

Les mantes obscures chassent souvent en meutes suspendues. Elles sont aussi utilisées comme pièges vivants par de nombreuses tribus humanoïdes.

Rencontre de niveau 6 (1 400 px)
- ✦ 2 fantassins d'assaut duergars (brutes de niveau 6)
- ✦ 2 mantes obscures enveloppantes (chasseurs de niveau 8)
- ✦ 1 théurge duergar (contrôleur de niveau 5)

BRIAN DESPAIN

MARAUDEUR DIMENSIONNEL

Ces prédateurs très ingénieux parcourent les plans et le monde en quête de proies faciles. Ils aiment tout particulièrement les endroits où se rassemblent des mortels.

Maraudeur dimensionnel	**Chasseur niveau 4**
Créature magique aberrante de taille M	175 px

Initiative +10 **Sens** Perception +5 ; vision nocturne

Pv 45 ; **péril** 22

CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 16

Vulnérabilités psychique ; un maraudeur dimensionnel qui subit des dégâts psychiques met aussitôt fin à *forme de déphasage planaire*.

VD 7, téléportation 3

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)

+9 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

⸸ **Déformation de la réalité** (simple ; utilisable quand le maraudeur est immatériel uniquement ; à volonté) ✦ **téléportation**

+7 contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts, et le maraudeur dimensionnel téléporte la cible de 3 cases. Il se téléporte ensuite de 3 cases dans un espace adjacent à la cible.

Esquive planaire (réaction immédiate, quand le maraudeur est touché par une attaque de corps à corps ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **téléportation**

Le maraudeur se téléporte de 3 cases.

Forme de déphasage planaire (simple ; à volonté)

Le maraudeur dimensionnel déphase partiellement dans un autre plan, gagnant les capacités déphasage et immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il touche ou rate avec une attaque. *Maintien (mineure)* : l'effet persiste.

Alignement non aligné **Langues** profond

Compétences Discrétion +11

For 11 (+2)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 16 (+5)
Con 15 (+4)	**Int** 4 (-1)	**Cha** 12 (+3)

Tactique du maraudeur dimensionnel

Les maraudeurs dimensionnels sont des créatures lâches qui préfèrent tendre des embuscades ou suivre leurs adversaires dans les ombres. Ce monstre attend jusqu'à ce que ses proies soient empêtrées dans un combat avant de venir porter des attaques de morsure. Il entre en *forme de déphasage planaire* dès qu'il est touché, puis frappe un adversaire isolé avec *déformation de la réalité*.

Connaissance des maraudeurs dimensionnels

Exploration DD 17 : les maraudeurs dimensionnels ont des pouvoirs de téléportation et de déphasage. Certains se mettent en quête de proies faciles et apparaissent près des villes et autres régions à forte densité de population.

Rencontres de groupe

De nombreuses civilisations extraplanaires usent de maraudeurs dimensionnels en guise de gardes ou de chasseurs. Toutefois, l'instinct prédateur de ces créatures les pousse parfois à se joindre à un affrontement parce que l'un ou l'autre des deux camps en présence semble particulièrement faible.

Rencontre de niveau 3 (850 px)

- ✦ 1 arcaniste gnome (contrôleur de niveau 3, cf. *BF* 136)
- ✦ 2 gardiens crochus ettercaps (soldats de niveau 4, cf. *BF* 110)
- ✦ 2 maraudeurs dimensionnels (chasseurs de niveau 4)

BRIAN DESPAIN

Prisant par-dessus tout l'ordre et le serment qu'ils ont prêté, les maruths affinent leurs compétences dans un but spécifique. Ils servent de mercenaires à d'autres entités quand ils ne travaillent pas à la réalisation de leurs mystérieux desseins.

Fustigateur maruth

Les fustigateurs maruths identifient ceux qui violent la loi et les soumettent pour les traîner devant la justice.

Fustigateur maruth **Franc-tireur niveau 21**
Humanoïde immortel de taille M 3 200 px

Initiative +19 **Sens** Perception +21 ; vision lucide 10
Pv 146 ; **péril** 73
Régénération 10
CA 35 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 34, **Volonté** 33
Immunités sommeil ; **Résistances** tonnerre 10
VD 8, vol 4 (stationnaire), téléportation 4

(+) **Épée double** (simple ; à volonté) ✦ **arme, électricité**
+26 contre CA ; 3d8 + 5 dégâts. Le fustigateur maruth peut décider qu'il s'agit de dégâts d'électricité.

✦ **Double attaque** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃)
Le fustigateur maruth effectue deux attaques d'épée double.

✦ **Flagellation punitive** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Allonge 2 ; +23 contre Réflexes ; 2d6 + 7 dégâts d'électricité, puis la cible est ralentie et ne peut plus se téléporter jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fustigateur maruth.

✦ **Frappe du tonnerre** (simple ; se recharge quand les deux attaques de *double attaque* touchent) ✦ **téléportation, tonnerre**
Le fustigateur maruth se téléporte de 4 cases et effectue une attaque d'épée double qui inflige 2d6 dégâts de tonnerre supplémentaires.

Alignement non aligné **Langues** universel
Compétences Acrobaties +22
For 22 (+16) **Dex** 25 (+17) **Sag** 22 (+16)
Con 20 (+15) **Int** 14 (+12) **Cha** 15 (+12)
Équipement épée double

Procureur Maruth

La parole du procureur maruth a force de loi. Malheur à quiconque viole cette loi en présence d'un maruth.

Procureur maruth **Contrôleur (meneur) niveau 21**
Humanoïde immortel de taille M 3 200 px

Initiative +13 **Sens** Perception +21 ; vision lucide 10
Pv 147 ; **péril** 73
Régénération 10
CA 35 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 33, **Volonté** 33
Immunités sommeil ; **Résistances** tonnerre 10
VD 8, vol 4 (stationnaire), téléportation 4

(+) **Coup** (simple ; à volonté) ✦ **tonnerre**
+26 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts, plus 1d6 dégâts de tonnerre, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

✧ **Axiome** (mineure ; à volonté)
Distance 10 ; +22 contre Vigueur ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

✧ **Témoignage mordant** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 10 ; vise un ennemi ; +25 contre Volonté ; 3d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique (sauvegarde annule).

✧ **Sceau d'accusation** (mineure ; utilisable uniquement quand aucune créature n'est affectée par ce pouvoir ; à volonté) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 10 ; vise un ennemi ; +25 contre Volonté ; la cible confère un avantage de combat au maruth jusqu'à la fin du tour de jeu suivant ce celui-ci, et le procureur et ses alliés lui infligent 5 dégâts psychiques supplémentaires. *Maintien (mineure)* : l'effet persiste.

Injonction judiciaire
Une créature ralentie, immobilisée ou maîtrisée subit un -2 aux jets d'attaque contre un procureur maruth.

Alignement non aligné **Langues** universel
Compétences Intimidation +22, Intuition +21
For 18 (+14) **Dex** 16 (+13) **Sag** 23 (+16)
Con 21 (+15) **Int** 23 (+16) **Cha** 24 (+17)

Tactique du procureur maruth

Le procureur isole un ennemi (de préférence une créature qui a violé le credo des maruths) et lui impose un *sceau d'accusation*. Ensuite, il utilise *axiome* pour l'empêcher de s'échapper et *témoignage mordant* pour briser sa volonté en énonçant ses crimes, échecs ou défauts.

Bourreau maruth

Le bourreau maruth abat ceux qui s'opposent aux actes des siens ou qui ne les récompensent pas pour leur aide.

Bourreau maruth **Brute niveau 22**
Humanoïde immortel de taille M 4 150 px

Initiative +17 **Sens** Perception +13 ; vision lucide 10
Pv 205 ; **péril** 102
Régénération 10
CA 34 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 33, **Volonté** 34
Immunités sommeil ; **Résistances** tonnerre 10
VD 8, vol 4 (stationnaire), téléportation 4

(+) **Hache double** (simple ; à volonté) ✦ **arme, tonnerre**
+25 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts plus 2d8 dégâts de tonnerre. En cas de coup critique, la cible se retrouve à terre.

✦ **Mandat de molestation** (simple ; se recharge quand le maruth est en péril pour la première fois) ✦ **tonnerre**
Vise une créature en péril ; +27 contre CA ; 4d6 + 8 dégâts plus 2d8 dégâts de tonnerre, et la cible se retrouve à terre. Si cette attaque fait tomber la cible à 0 point de vie ou moins, le bourreau maruth gagne 1 point d'action.

✧ **Appel du bourreau** (simple ; rencontre) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +23 contre Vigueur ; 2d6 + 7 dégâts de tonnerre, et le bourreau maruth tire la cible dans un espace qui lui est adjacent. *Échec* : demi-dégâts.

✧ **Fureur de l'exécuteur** (simple ; rencontre) ✦ **arme, tonnerre**
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +23 contre CA ; 2d10 + 4 dégâts plus 2d8 dégâts de tonnerre. En cas de coup critique, la cible se retrouve à terre.

Alignement non aligné **Langues** universel
Compétences Endurance +23, Intimidation +23
For 26 (+19) **Dex** 23 (+17) **Sag** 15 (+13)
Con 25 (+18) **Int** 14 (+13) **Cha** 24 (+18)
Équipement hache double

(De gauche à droite) fustigateur, bourreau et procureur maruths

Connaissance des maruths

Religion DD 22 : les maruths n'ont besoin d'aucune nourriture. Ils ne s'entourent pas d'esclaves, mais disposent parfois de serviteurs mortels dans leurs forteresses astrales. Ils acceptent ou demandent certains services en paiement des tâches qu'ils accomplissent, et peuvent donc accepter qu'on devienne leur serf ou qu'on les serve par obligation d'une manière ou d'une autre. Bien qu'ils maltraitent rarement leurs serviteurs, ce sont des maîtres stricts et dénués de compassion.

Religion DD 27 : bien qu'on considère les maruths comme une race unique, ils se répartissent eux-mêmes en lignées morales et militaires au sein d'unités qu'ils qualifient d'escouades. Il existe des escouades maruths qui ne se consacrent pas uniquement à faire respecter les serments et rendre justice, mais se vouent à d'autres philosophies. Quelques escouades servent même Reine Corneille.

Religion DD 29 : les maruths interprètent les lois et le respect des serments au pied de la lettre. L'amour de l'ordre et du combat qu'ils ont en commun avec les anges n'est pas qu'une simple coïncidence. Ils se considèrent comme des esprits astraux de l'air, bien qu'ils semblent faits de pierre solide et bardés de métal. Cette classification est logique : aptères, les maruths volent et vivent dans des forteresses mobiles suspendues dans la Mer Astrale.

Négocier avec les maruths

Les maruths sont des êtres énigmatiques liés à l'équilibre cosmique. Prudents et perspicaces, ils ne sont pas pour autant infaillibles. Tant qu'il est sous contrat, un maruth agit conformément aux intérêts de son employeur. En faisant appel rationnellement aux croyances d'un maruth, en lui prouvant qu'un contrat abrite un mensonge ou qu'une autre mission est plus importante, on peut l'amener à abandonner sa tâche. Les maruths peuvent entreprendre des missions en adéquation avec leurs croyances sans exiger de paiement en retour.

Rencontres de groupe

Les maruths de diverses escouades travaillent ensemble et avec les membres d'autres races quand ceux-ci suivent les mêmes objectifs qu'eux. Dans ce cas, ils établissent un contrat.

Rencontre de niveau 21 (17 500 px)
- 2 bourreaux maruths (brutes de niveau 22)
- 1 djinn tonnant (artilleur de niveau 20)
- 2 fustigateurs maruths (francs-tireurs de niveau 21)

Rencontre de niveau 23 (27 750 px)
- 3 chevaliers de l'effroi rakshasas (soldats de niveau 24, cf. *BF* 220)
- 2 fustigateurs maruths (francs-tireurs de niveau 21)
- 1 procureur maruth (contrôleur de niveau 21)

JASON A. ENGLE

MILLE-PATTES

Ces prédateurs nocturnes voraces s'épanouissent dans les environnements sombres tels que les sous-bois et les cavernes humides. Les mille-pattes sont des chasseurs rapides et silencieux aux yeux desquels toute créature comestible est une proie.

Nuée de mille-pattes

Bien que chaque individu mesure à peine trente centimètres, lorsqu'ils se réunissent en nuée, ils peuvent tuer et dévorer des cibles bien plus grosses qu'eux.

Nuée de mille-pattes — **Brute niveau 2**
Bête naturelle (nuée) de taille M — 125 px

Initiative +4 — **Sens** Perception +1 ; vision dans le noir

Attaque de nuée aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 3 dégâts plus 2 dégâts supplémentaires par nuée de mille-pattes qui lui est adjacente.

Pv 44 ; **péril** 22

CA 14 ; **Vigueur** 14, **Réflexes** 15, **Volonté** 10

Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone

VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée)

⊕ **Nuée de mandibules** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+4 contre Réflexes ; 1d6 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule) ; une créature qui subit déjà des dégâts de poison continus est aussi affaiblie (sauvegarde annule). L'attaque de la nuée de mille-pattes inflige 1 dégât supplémentaire pour chaque nuée de mille-pattes adjacente au monstre.

Instinct de survie (réaction immédiate, quand la nuée est touchée par une attaque de zone ou de proximité ; à volonté)
La nuée de mille-pattes se décale de 3 cases.

Alignement non aligné — **Langues** –
Compétences Discrétion +9

For 9 (+0)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 10 (+1)
Con 14 (+3)	**Int** 1 (-4)	**Cha** 6 (-1)

Mille-pattes cavaleur

Cet énorme mille-pattes se positionne pour tendre une embuscade à sa proie, s'accrochant parfois au plafond ou se dissimulant dans des débris. Il se concentre sur une seule cible qu'il ne lâche plus.

Mille-pattes cavaleur — **Franc-tireur niveau 4**
Bête naturelle de taille M — 175 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir

Pv 51 ; **péril** 25

CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 14

VD 8, escalade 8 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *insaisissable*

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+9 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule) ; une créature qui subit déjà des dégâts de poison continus est aussi affaiblie (sauvegarde annule).

† **Repas** (simple ; à volonté)
Vise une créature affaiblie ; +9 contre CA ; 3d6 + 2 dégâts.

Insaisissable (mouvement ; à volonté)
Le mille-pattes cavaleur se décale de 4 cases. Quand il se décale dans l'espace d'un allié, ce déplacement n'est pas compté dans les 4 cases auxquelles il a droit en se décalant.

Alignement non aligné — **Langues** –
Compétences Discrétion +11

For 14 (+4)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 10 (+2)
Con 11 (+2)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 9 (+1)

Connaissance des mille-pattes

Nature DD 10 : les mille-pattes abondent dans les régions forestières et dans les cavernes, et leur venin peut vider une victime de sa force.

Nature DD 15 : pour Torog, les mille-pattes sont sacrés, et ses fidèles en font des animaux de compagnie.

Rencontres de groupe

Leur omniprésence et leur faible intelligence font que les mille-pattes servent d'animaux de compagnie ou de gardiens à d'autres créatures sylvestres et souterraines.

Rencontre de niveau 4 (800 px)
- ✦ 1 ankheg (chasseur d'élite de niveau 3)
- ✦ 2 épineux buveurs de sang (soldats de niveau 2)
- ✦ 2 nuées de mille-pattes (brutes de niveau 2)

Rencontre de niveau 5 (1 050 px)
- ✦ 1 maître de chasse gnoll (artilleur de niveau 5, cf. *BF* 134)
- ✦ 2 maraudeurs gnolls (brutes de niveau 6, cf. *BF* 134)
- ✦ 2 mille-pattes cavaleurs (francs-tireurs de niveau 4)

ADAM GILLESPIE

MYCONIDE

Menace fongique insidieuse des cavernes de Féerie polluées par les fomorians, les myconides prospèrent dans le seul but de se répandre sur leur territoire, contaminant alors toute la région de leur présence.

Putriprêtre myconide

Le putriprêtre est le guérisseur de la colonie, mais aussi celui qui subit les dégâts à la place de ses congénères pour que le groupe tout entier puisse survivre.

Putriprêtre myconide **Brute (meneur) niveau 3**
Humanoïde féerique (plante) de taille M 150 px

Initiative +2 **Sens** Perception +3 ; perception des vibrations 10
Pv 48 ; **péril** 24 ; cf. aussi *explosion de vie*
Régénération 5
CA 15 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 13, **Volonté** 16
Vulnérabilités radiant (quand le myconide subit des dégâts radiants, sa régénération ne fonctionne plus jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
VD 5

⊕ **Bâton-tronc** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+6 contre CA ; 2d10 + 3 dégâts.

⇲ **Aspersion putréfiante** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; +6 contre Vigueur ; 1d10 + 3 dégâts nécrotiques.

⇲ **Explosion de vie** (quand le myconide tombe à 0 point de vie) ✦ **guérison**
Explosion de proximité 1 ; vise les créatures vivantes ; la cible regagne 10 points de vie.

Pilier de la colonie (libre ; quand le putriprêtre est touché par une attaque alors qu'un allié myconide se trouve dans un rayon de 5 cases ; à volonté)
Le putriprêtre subit la moitié des dégâts de l'attaque, et l'allié myconide en subit autant.

Sacrifice pour la colonie (libre, quand un allié myconide utilise *pilier de la colonie* pour infliger des dégâts au putriprêtre ; à volonté)
Le putriprêtre subit les dégâts infligés à l'allié, et l'allié n'en subit aucun.

Alignement non aligné **Langues** –
For 10 (+1) **Dex** 12 (+2) **Sag** 15 (+3)
Con 18 (+5) **Int** 10 (+1) **Cha** 18 (+5)
Équipement bâton

Tactique du putriprêtre myconide

Le putriprêtre se place au milieu de ses alliés, absorbant les dégâts qu'ils subissent avec *pilier de la colonie* et *sacrifice pour la colonie* avant de se régénérer. Il utilise *aspersion putréfiante* quand il peut toucher plusieurs cibles. Sinon, il se sert de *bâton-tronc* pour soumettre ses ennemis par la force.

Souverain myconide

Le souverain myconide impose sa volonté à la colonie. Cette immense créature fongique règne en silence sur ses subordonnés.

Souverain myconide **Contrôleur (meneur) niveau 4**
Humanoïde féerique (plante) de taille G 175 px

Initiative +2 **Sens** Perception +0 ; perception des vibrations 10
Pv 58 ; **péril** 29
CA 18 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 14, **Volonté** 15
VD 6

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+9 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

⇲ **Explosion de spores** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **poison**
Décharge de proximité 3 ; vise les non-plantes ; +8 contre Volonté ; 1d8 + 3 dégâts de poison, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du souverain myconide.

⇲ **Spores de commandement** (simple ; à volonté)
Explosion de proximité 5 ; vise un allié plante pris dans l'explosion ; la cible se décale de 1 case.

Pilier de la colonie (libre, quand le souverain est touché par une attaque alors qu'un allié myconide se situe dans un rayon de 5 cases ; à volonté)
Le souverain subit la moitié des dégâts de l'attaque, et l'allié myconide en subit autant.

Alignement non aligné **Langues** télépathie 5
For 7 (+0) **Dex** 11 (+2) **Sag** 8 (+1)
Con 18 (+6) **Int** 7 (+0) **Cha** 12 (+3)

Tactique du souverain myconide

Le souverain myconide combat derrière ses congénères, comptant sur eux pour le protéger. Il utilise *spores de commandement* pour créer un mur défensif de myconides. Comme les myconides sont immunisés contre *explosion de spores*, il utilise cette attaque contre les ennemis engagés au corps à corps face à ses alliés.

Garde myconide

Les gardes myconides sont les protecteurs de la colonie et ses troupes de choc.

Garde myconide **Soldat niveau 4**
Humanoïde féerique (plante) de taille M 175 px

Initiative +5 **Sens** Perception +3 ; perception des vibrations 10
Pv 56 ; **péril** 28
CA 18 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
VD 6

⊕ **Frappe épineuse** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts.

⇲ **Spores pacificatrices** (simple ; rencontre) ✦ **poison**
Explosion de proximité 1 ; +9 contre Volonté ; 1d6 + 3 dégâts de poison, et la cible ne peut entreprendre d'action simple jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du garde myconide.

Pilier de la colonie (libre, quand le garde est touché par une attaque alors qu'un allié myconide se situe dans un rayon de 5 cases ; à volonté)
Le garde subit la moitié des dégâts de l'attaque, et l'allié myconide en subit autant.

Alignement non aligné **Langues** –
For 18 (+6) **Dex** 16 (+5) **Sag** 12 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 8 (+1) **Cha** 10 (+2)

(De gauche à droite) garde, putriprêtre, souverain et garde myconides

Tactique du garde myconide

Quand une colonie est attaquée, les gardes myconides se ruent au combat. Ils utilisent leurs *spores pacificatrices* pour handicaper les ennemis et tentent de soumettre les autres à l'aide de *frappe épineuse*.

Connaissance des myconides

Arcanes DD 12 : les myconides sont des créatures végétales infectées par la démence des fomorians. Bien qu'ils ne soient pas forcément maléfiques, ils font tout pour étendre leur territoire et leur population, ce qui les oppose à d'autres créatures qui leur disputent les ressources disponibles. Les myconides aiment les lieux sombres et préfèrent souvent l'Outreterre et l'Ombrebasse à leur plan d'origine. En raison de la résistance innée des colonies de myconides, certaines races les élèvent pour bénéficier d'une main-d'œuvre bon marché ou pour les réduire en esclavage. Les drows, les fomorians et les shadar-kai commandent à de grands nombres de myconides.

Arcanes DD 17 : de vastes forêts de champignons s'étendent en Féerie et dans certaines régions de l'Outreterre et de l'Ombrebasse, fournissant aux myconides les conditions idéales pour croître et se multiplier. Les autres créatures fongiques représentent alors toute une faune de proies et de prédateurs.

Arcanes DD 19 : les myconides communiquent entre eux en libérant des spores. Celles-ci transmettent des émotions comme la peur, le plaisir ou le désir. Le souverain d'une colonie est le seul myconide à pouvoir communiquer avec d'autres créatures, ce qu'il fait par télépathie.

Rencontres de groupe

Les civilisations de la Gisombre et de l'Outreterre rallient les colonies de myconides. Ceux-ci peuvent prospérer dans toutes sortes de régions, y compris clairières, profondeurs d'un donjon et étranges paysages de Féerie.

Rencontre de niveau 3 (850 px)

- 1 araignée saute-mort (franc-tireur de niveau 4, cf. *BF* 20)
- 2 gardes myconides (soldats de niveau 4)
- 1 putriprêtre myconide (brute de niveau 3)
- 1 souverain myconide (contrôleur de niveau 4)

Rencontre de niveau 4 (875 px)

- 2 arbalestriers (artilleurs de niveau 4)
- 2 gardes myconides (soldats de niveau 4)
- 1 limon vert (chasseur de niveau 4)

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)

- 1 géonide (chasseur de niveau 6)
- 2 oxydeurs (francs-tireurs de niveau 6)
- 2 putriprêtres myconides (brutes de niveau 4)

STEVE PRESCOTT

NÉOGI

Pour les néogis, le monde tourne autour d'un concept unique : la propriété. Les forts dominent et possèdent les faibles. L'esclavage et le commerce constituent les fondements de la culture néogi, et ces derniers sont des négociants auxquels les diables, les géants, les drows et autres sinistres individus peuvent se fier.

Esclavagiste néogi

L'esclavagiste néogi cherche à mater ses adversaires plutôt qu'à les tuer. En effet, les esclaves morts ne valent pas grand-chose.

Esclavagiste néogi **Contrôleur (meneur) niveau 10**
Créature magique aberrante de taille M 500 px

Initiative +7 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Pv 106 ; **péril** 53
CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 22, **Volonté** 23
Immunités hébétement
VD 8, escalade (6 pattes d'araignée)

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+14 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Trait de fascination (simple ; à volonté) ✦ **charme**
Distance 12 ; +15 contre Volonté ; la cible subit un -2 aux jets d'attaque prenant l'esclavagiste néogi pour cible (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible considère que l'esclavagiste néogi est invisible (sauvegarde annule).

Carcan psychique (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 3 ; +15 contre Volonté ; 3d6 + 2 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'au début du tour de jeu suivant de l'esclavagiste néogi.

Motivation des esclaves (mineure ; rencontre)
Explosion de proximité 6 ; vise les alliés ; la cible effectue un jet de sauvegarde assorti d'un bonus de +5.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond, télépathie 12
Compétences Bluff +20, Diplomatie +20, Intimidation +20, Intuition +18
For 11 (+5) **Dex** 14 (+7) **Sag** 17 (+8)
Con 18 (+9) **Int** 19 (+9) **Cha** 21 (+10)

Tactique de l'esclavagiste néogi

L'esclavagiste néogi combat en deuxième ligne, utilisant *trait de fascination* pour réduire la menace que représente tout ennemi le prenant pour cible. *Carcan psychique* permet d'affaiblir petit à petit les futurs groupes de prisonniers.

Nuée de rejetons néogis

La nuée de néogis s'approche de tout ce qui n'est pas néogi ou marqué comme esclave, puis elle essaie ensuite de le dévorer.

Nuée de rejetons néogis **Brute niveau 10**
Créature magique aberrante (nuée) de taille M 500 px

Initiative +9 **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Attaque de nuée aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts de poison.
Pv 131 ; **péril** 65 ; cf. aussi *hurlement psychique*
CA 23 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 21, **Volonté** 22
Immunités hébétement ; **Résistances** demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone
VD 6, escalade (6 pattes d'araignée)

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
+13 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible est également ralentie (sauvegarde annule).

Hurlement psychique (quand la nuée est en péril pour la première fois, puis quand elle tombe à 0 point de vie) ✦ **psychique**
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +11 contre Volonté ; 2d6 + 2 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Alignement mauvais **Langues** profond
For 18 (+9) **Dex** 19 (+9) **Sag** 17 (+8)
Con 21 (+10) **Int** 5 (+2) **Cha** 21 (+10)

Tactique de la nuée de rejetons néogis

Ces larves tout juste formées n'ont d'autre objectif que de satisfaire leur insatiable appétit et leur tactique se limite à tenter de consommer la chair de toute créature présente.

Grand maître vénérable néogi

Chefs incontestés de leurs clans de négociants, les grands maîtres vénérables sont des incubateurs et des nids ambulants. Chacun porte à l'intérieur de son corps les œufs fertiles d'un clan néogi tout entier, ainsi que les larves qui deviendront des rejetons néogis.

Grand maître vénérable néogi **Contrôleur niveau 16**
Créature magique aberrante de taille G 1 400 px

Initiative +10 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Champ de servitude aura 1 ; tout ennemi situé dans l'aura subit un -4 aux jets de sauvegarde.
Pv 157 ; **péril** 78 ; cf. aussi *projection de larves*
CA 30 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 29
Immunités hébétement
VD 6, escalade (4 pattes d'araignée)

⊕ **Griffes faucheuses** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +21 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Trait de servitude (simple ; à volonté) ✦ **charme, psychique**
Distance 12 ; +20 contre Volonté ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible subit un -2 aux jets d'attaque prenant le grand maître vénérable néogi pour cible. *Deuxième jet de sauvegarde raté* : la cible est dominée (sauvegarde annule). *Troisième jet de sauvegarde raté* : si la cible est en péril, elle est dominée jusqu'à ce qu'elle prenne un repos prolongé.

Projection de larves (quand le néogi est en péril pour la première fois ; rencontre) ✦ **périmètre**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +20 contre les Réflexes ; 2d10 + 5 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Effet : l'explosion crée un périmètre grouillant de vers et de larves qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre et constitue un terrain difficile.

Carcan psychique (simple : recharge ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 4 ; +20 contre Volonté ; 3d6 + 7 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'au début du tour de jeu suivant du grand maître vénérable néogi.

Alignement mauvais **Langues** commun, profond, télépathie 12
Compétences Bluff +20, Diplomatie +20, Intimidation +20, Intuition +18
For 20 (+13) **Dex** 14 (+10) **Sag** 18 (+12)
Con 21 (+13) **Int** 22 (+14) **Cha** 24 (+15)

Tactique du grand maître vénérable néogi

Quand il doit se battre en tant que chef de clan, le grand maître vénérable néogi se place au centre de la bataille et utilise ses longues pattes semblables à des faux pour effectuer des attaques de *griffes faucheuses*, puis il utilise *trait de servitude* pour dominer ses ennemis.

Connaissance des néogis

Exploration DD 16 : les néogis ne pensent qu'en termes de propriété et s'approprient tout ce qui n'appartient pas à une créature plus puissante. Voyageant dans de sombres pays et d'étranges mondes, ils s'embarquent dans des missions commerciales pour traiter avec de puissantes créatures mauvaises. Ils achètent et vendent des esclaves, des produits exotiques et d'étranges babioles magiques.

Exploration DD 21 : les néogis sont originaires du Royaume Lointain. Ils fuient les abominables flagelleurs mentaux. Autrefois esclaves de créatures semblables aux illithids dans le Royaume Lointain, les néogis évitent toute implication avec les flagelleurs mentaux dans le monde physique.

Un grand maître vénérable règne sur chaque clan commercial néogi. Répugnants monstres dégoulinant de bave, ils sont pourvus d'un intellect malveillant et boursouflés par la future progéniture de leur clan.

Les rejetons néogis sont des adolescents au cerveau peu développé correspondant à leur corps relativement modeste. Ils se promènent d'une allure pataude dans les colonies néogis sous l'œil vigilant de leurs gardiens.

Rencontres de groupe

Les néogis apparaissent rarement sans esclaves. Parmi ces derniers, certains sont tellement soumis qu'ils aident les néogis au combat de leur plein gré.

Rencontre de niveau 13 (4 800 px)

- 3 esclavagistes néogis (contrôleurs de niveau 10)
- 1 nuée de rejetons néogis (brute de niveau 10)
- 2 ombres des roches (soldats d'élite de niveau 12, cf. *BF* 200)

Rencontre de niveau 15 (6 150 px)

- 2 esclavagistes néogis (contrôleurs de niveau 10)
- 5 gardes kuo-toas (sbires de niveau 16, cf. *BF* 172)
- 1 grand maître vénérable néogi (contrôleur de niveau 16)
- 2 harponneurs kuo-toas (soldats de niveau 14, cf. *BF* 172)

WARREN MAHY

(De l'arrière-plan au premier plan) grand maître vénérable et esclavagiste néogis

NOTHIC

Créatures aberrantes poussées jusque dans les plans par des régions du Royaume Lointain à la dérive, les nothics ont un mode de pensée décousu que sous-tend une santé mentale fragile. Généralement sous le contrôle d'un puissant maître, la propension des nothics à se livrer à des actes aléatoires et apparemment déments en fait d'amusants animaux domestiques plutôt que des serviteurs utiles.

Ricaneur nothic

Le ricaneur nothic baragouine en cabriolant en tous sens, semblant à peine se soucier de ses adversaires, même au beau milieu d'un combat.

Ricaneur nothic — **Artilleur niveau 15**
Humanoïde aberrant de taille M — 1 200 px

Initiative +11 **Sens** Perception +9 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Pv 116 ; **péril** 58
CA 27 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 29, **Volonté** 25
VD 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

Putréfaction mentale (simple ; à volonté) ✦ **charme, psychique**
Distance 10 ; +20 contre Volonté ; 2d6 + 3 dégâts psychiques, et le ricaneur nothic fait glisser la cible de 6 cases. Celle-ci effectue ensuite une attaque de base de corps à corps contre la cible choisie par le ricaneur.

Regard putréfiant (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; vise un, deux ou trois ennemis ; +18 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts nécrotiques, et la cible subit un -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).

Ricanement dément (simple ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **psychique, terreur**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +18 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et le ricaneur nothic pousse la cible de 2 cases. Au début du tour de jeu suivant de la cible, le ricaneur fait glisser celle-ci de 2 cases.

Visage déformé
Quand le ricaneur nothic se déplace d'au moins 4 cases à son tour de jeu, il bénéficie d'un +2 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** profond
Compétences Discrétion +16
For 19 (+11) **Dex** 19 (+11) **Sag** 14 (+9)
Con 20 (+12) **Int** 9 (+6) **Cha** 10 (+7)

Nothic ruinesprit

Aussi morose et sédentaire que le ricaneur nothic est dément, le nothic ruinesprit utilise son œil hypnotique pour désorienter ses ennemis et semer le chaos dans leurs rangs.

Nothic ruinesprit — **Contrôleur niveau 19**
Humanoïde aberrant de taille M — 2 400 px

Initiative +14 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Œil fascinant aura 3 ; le nothic ruinesprit fait glisser de 2 cases toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura.
Pv 180 ; **péril** 90
CA 32 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 32, **Volonté** 29
VD 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+24 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Œil de démence (simple ; se recharge quand aucune créature n'est dominée par le nothic ruinesprit) ✦ **terreur**
Distance 5 ; +23 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule). *Effet secondaire* : la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Œil nécrotique (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Décharge de proximité 5 ; +23 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Visage hypnotique (simple ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **charme, psychique**
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +23 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts psychiques, et la cible subit un -1 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la cible subit un -3 aux jets de sauvegarde au lieu d'un -1 (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** profond
Compétences Discrétion +19
For 21 (+14) **Dex** 20 (+14) **Sag** 15 (+11)
Con 20 (+14) **Int** 10 (+9) **Cha** 12 (+10)

DES HANLEY

Œil de Vecna nothic

Les yeux de Vecna entretiennent un lien étroit avec ce dieu, et leurs pouvoirs peuvent flétrir leurs ennemis et faire pourrir leur chair.

Œil de Vecna nothic **Chasseur (meneur) niveau 22**
Humanoïde aberrant de taille M 4 150 px

Initiative +23 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Décrépitude spirituelle aura 3 ; tout allié mort-vivant situé dans l'aura au début du tour de jeu de l'œil de Vecna nothic effectue une attaque de base de corps à corps contre un ennemi au prix d'une action libre.
Pv 162 ; **péril** 81
CA 36 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 36, **Volonté** 32
VD 6

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+27 contre CA ; 2d12 + 6 dégâts nécrotiques, puis la cible est immobilisée et subit un -2 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule les deux).

⸸ **Attaque de corps à corps mobile** (simple ; à volonté)
L'œil de Vecna nothic se déplace jusqu'à sa VD et effectue une attaque de griffes durant le déplacement sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de son attaque.

✧ **Œil putréfiant** (mineure ; se recharge quand le nothic n'est invisible pour aucune créature)
Explosion de proximité 10 ; vise les ennemis ; un seul jet d'attaque contre tous les ennemis ; +28 contre Vigueur : l'œil de Vecna est invisible pour la cible (sauvegarde annule).

Avantage d'invisibilité
Quand l'œil de Vecna touche une créature qui ne peut pas le voir, un allié adjacent à la cible effectue une attaque d'opportunité contre celle-ci.

Alignement non aligné **Langues** profond
Compétences Discrétion +24

For 23 (+17)	**Dex** 26 (+19)	**Sag** 18 (+15)
Con 24 (+18)	**Int** 12 (+12)	**Cha** 14 (+13)

Connaissance des nothics

Exploration DD 18 : les nothics sont des créatures aberrantes qui ont dérivé dans le monde physique et dans d'autres plans depuis le Royaume Lointain. Ils ont un semblant d'intellect, mais leur santé mentale est des plus précaires. Ils se caractérisent par leur allure pataude et leur œil unique qui inflige divers effets à leurs ennemis. Les nothics poussent des ricanements déments sans raison apparente.

Exploration DD 23 : les nothics servent de puissantes créatures qui apprécient leur comportement erratique et amusant. Ce sont des adversaires brutaux qui défendent loyalement leur maître.

Exploration DD 25 : les nothics vivent parmi les morts-vivants et au sein des cultes de Vecna, où ils font office de gardiens et de bouffons. Les nothics des cultes de Vecna développent de terribles talents que leur confère le dieu des secrets. Leur lien psychique fort avec le Dieu Manchot permet à Vecna de voir par les yeux de n'importe lequel d'entre eux quand il concentre son attention dessus, ce qui lui permet de trouver des secrets et de « garder l'œil » sur ses serviteurs.

Rencontres de groupe

Le nothic moyen est un croisement entre le bouffon et le tortionnaire à la cour d'une puissante créature mauvaise. À la limite de la folie, les nothics remplissent des rôles dont d'autres créatures ne voudraient pas.

Rencontre de niveau 14 (5 400 px)
- 1 infiltrateur flagelleur mental (chasseur de niveau 14, cf. *BF* 116)
- 2 ricaneurs nothics (artilleurs de niveau 15)
- 2 trolls de guerre (soldats de niveau 14, cf. *BF* 258)

Rencontre de niveau 18 (10 000 px)
- 2 fouetteurs aboleths (brutes de niveau 17, cf. *BF* 8)
- 1 guenaude du trépas (soldat de niveau 18, cf. *BF* 153)
- 2 nothics ruinesprit (contrôleurs de niveau 19)

Rencontre de niveau 21 (16 550 px)
- 3 bodaks massacreurs (soldats de niveau 18, cf. *BF* 39)
- 1 naga ténébreux (contrôleur d'élite de niveau 21, cf. *BF* 192)
- 1 œil de Vecna nothic (chasseur de niveau 22)

CHIPPY

NUÉE D'ESPRITS FOLLETS

Il existe une grande variété d'esprits follets en Féerie, où ils sont aussi courants que les oiseaux. La plupart ne présentent aucun danger et se contentent de glousser dans l'ombre. Certains se rassemblent cependant en nuées agressives.

Nuée d'esprits follets ombreux

Fées noires appréciant le goût du sang et aimant semer le chaos, les esprits follets ombreux se réunissent dans les rares poches d'ombre de Féerie et chassent toutes les créatures pénétrant sur leur domaine.

Nuée d'esprits follets ombreux	**Contrôleur niveau 4**
Humanoïde féerique (nuée) de taille M	175 px

Initiative +6 **Sens** Perception +8 ; vision aveugle 6

Attaque de nuée aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 3 dégâts.

Pv 55 ; **péril** 27

CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 17, **Volonté** 15

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, vol 6 (stationnaire)

Nuée de crocs et de lames (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Vague noire (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de proximité 3 ; +8 contre Réflexes ; 2d8 + 4 dégâts nécrotiques. *Effet* : l'explosion crée un périmètre de ténèbres qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la nuée d'esprits follets ombreux. Le périmètre bloque la ligne de mire.

Effacement (réaction immédiate, quand la nuée d'esprits follets subit des dégâts ; rencontre) ✦ **illusion**
La nuée d'esprits follets ombreux devient invisible jusqu'à ce qu'elle touche ou rate avec une attaque ou jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement non aligné **Langues** elfique

Compétences Discrétion +11

For 8 (+1)	**Dex** 18 (+6)	**Sag** 13 (+3)
Con 15 (+4)	**Int** 13 (+3)	**Cha** 15 (+4)

Tactique de la nuée d'esprits follets ombreux

La nuée d'esprits follets ombreux vole au milieu de ses adversaires où elle utilise son attaque de *vague noire*. Ensuite, elle zigzague pour tirer le meilleur parti de *nuée de crocs et de lames* jusqu'à ce que son attaque de *vague noire* se recharge.

Connaissance des nuées d'esprits follets ombreux

Arcanes DD 12 : bien que les nuées d'esprits follets ombreux soient originaires de Féerie, celles qui arrivent dans le monde se rassemblent dans des endroits où elles ont une chance de passer vers la Gisombre. Les gnomes et les spriggans les emploient parfois comme diversion quand ils s'attachent à des buts trop subtils pour que les esprits follets les aident directement.

Rencontres de groupe

Les nuées d'esprits follets combattent souvent aux côtés d'autres créatures féeriques. Elles évitent toutefois les environs des grandes villes et cités, préférant les zones plus rurales.

Rencontre de niveau 5 (1 050 px)

- 2 gardiens crochus ettercaps (soldats de niveau 4, cf. *BF* 110)
- 2 nuées d'esprits follets (contrôleurs de niveau 4)
- 2 panthères féeriques (francs-tireurs de niveau 4, cf. *BF* 215)

CHRIS SEAMAN

ONI

Humanoïdes fourbes pourvus de pouvoirs surnaturels, les oni dominent leur environnement et deviennent des chefs de bande dangereux.

Dévoreur oni

Les dévoreurs oni servent généralement de puissants lanceurs de sorts mauvais. Le jour, ils se font passer pour des ascètes, des mendiants et des prêtres. La nuit, ils se transforment en monstres assoiffés de sang, traquant les humanoïdes pour les dévorer.

Dévoreur oni — **Soldat niveau 7**
Humanoïde naturel de taille M — 300 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +3 ; vision dans le noir
Pv 78 ; **péril** 39
CA 23 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 19, **Volonté** 18
VD 6, escalade 4

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

⚸ **Festin** (simple ; recharge ⚄ ⚅)
+14 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts, et la cible subit un -5 aux jets de sauvegarde (sauvegarde annule).

⚹ **Regard hypnotique** (simple ; rencontre) ✦ **charme, regard**
Distance 10 ; +12 contre Volonté ; la cible est tirée de 5 cases et hébétée (sauvegarde annule).

Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ✦ **illusion**
Le dévoreur oni peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde naturel de taille M. 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.

Alignement mauvais — **Langues** commun, géant
Compétences Bluff +13, Discrétion +11

For 17 (+6)	**Dex** 17 (+6)	**Sag** 11 (+3)
Con 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Cha** 14 (+5)

Suzerain oni

Bandits brutaux rongés par l'avarice et la soif de sang, les suzerains oni commandent à des groupes de brutes violentes. Ils ne sont pas aussi subtils que leurs congénères et aiment faire étalage de leur richesse et de leur pouvoir.

Suzerain oni — **Brute d'élite (meneur) niveau 12**
Humanoïde naturel de taille G — 1 400 px

Initiative +7 — **Sens** Perception +8 ; vision dans le noir
Chef menaçant (**psychique**) aura 5 ; tout allié pris dans l'aura bénéficie d'un +5 aux jets de dégâts et subit 5 dégâts psychiques s'il rate toutes ses cibles avec une attaque.
Pv 296 ; **péril** 148
CA 24 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 24, **Volonté** 26
Jets de sauvegarde +2
VD 7, vol 8 (maladroit)
Points d'action 1

⊕ **Massue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 4d4 + 6 dégâts, et toute créature adjacente à la cible subit 5 dégâts.

⚸ **Assommoir du suzerain** (simple ; à volonté)
Le suzerain oni effectue une attaque de massue, se décale de 1 case, et effectue une seconde attaque de massue contre une cible différente.

⚹ **Décharge du suzerain** (simple ; se recharge quand l'oni est en péril pour la première fois) ✦ **nécrotique, poison**
Décharge de proximité 5 ; +16 contre Vigueur ; 5d6 + 5 dégâts nécrotiques et de poison, et la cible acquiert une vulnérabilité nécrotique 5 et une vulnérabilité au poison 5 jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du suzerain oni.

⚹ **Soumission** (libre, quand l'oni inflige des dégâts à un ennemi ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **terreur**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +15 contre Volonté ; la cible confère un avantage de combat au suzerain jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de celui-ci.

Salaire de la violence (réaction immédiate, quand un allié situé dans un rayon de 10 cases de l'oni inflige des dégâts à un ennemi ; à volonté)
L'allié en question gagne 5 points de vie temporaires.

Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ✦ **illusion**
Le suzerain oni peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde naturel 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.

Alignement mauvais — **Langues** commun, géant
Compétences Arcanes +15, Intimidation +17, Intuition +13

For 21 (+11)	**Dex** 12 (+7)	**Sag** 14 (+8)
Con 18 (+10)	**Int** 18 (+10)	**Cha** 22 (+12)

Équipement armure de peau, massue

WAYNE ENGLAND (2)

Foudroyeur oni

Les foudroyeurs oni se délectent du chaos destructeur des combats. Ils sont pris d'une rage frénétique à mesure qu'ils tournoient, et se déchaînent alors contre leurs ennemis.

Foudroyeur oni	**Franc-tireur niveau 22**
Humanoïde naturel de taille G	4 150 px

Initiative +21 **Sens** Perception +21 ; vision dans le noir
Pv 206 ; **péril** 103
CA 36 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 35, **Volonté** 34
VD 8, téléportation 8

Chaîne cloutée (simple ; à volonté) ✦ **arme, tonnerre**
Allonge 3, +28 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts plus 1d8 dégâts de tonnerre, puis la cible est étreinte et tirée dans un espace adjacent à l'oni.

Portail du coup de tonnerre (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **téléportation, tonnerre**
Le foudroyeur oni se téléporte de 8 cases avant ou après l'attaque : explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +25 contre Réflexes ; 2d12 + 8 dégâts de tonnerre, et le foudroyeur oni pousse la cible de 2 cases. Si le foudroyeur étreint la cible, l'attaque inflige 2d12 dégâts supplémentaires à celle-ci, et l'étreinte prend fin.

Danse en chaîne (réaction immédiate, quand l'oni est touché par une attaque ; à volonté) ✦ **téléportation**
Le foudroyeur se téléporte de 3 cases.

Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ✦ **illusion**
Le foudroyeur oni peut prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde naturel 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.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, géant
Compétences Acrobaties +24, Athlétisme +23, Bluff +23, Discrétion +24

For 23 (+17)	**Dex** 27 (+19)	**Sag** 20 (+16)
Con 22 (+17)	**Int** 16 (+14)	**Cha** 24 (+18)

Équipement armure de cuir, chaîne cloutée

Connaissance des oni

Nature DD 16 : les dévoreurs oni se déguisent le jour, attaquant et mangeant leurs victimes la nuit.

Les suzerains oni sont des tyrans qui règnent sur des organisations composées de laquais. Ils recherchent la fortune et le pouvoir, et peu leur importe qui ils doivent écraser pour les obtenir.

Nature DD 21 : les dévoreurs oni servent toutes sortes de maîtres, y compris d'autres oni, des vampires, des guenaudes et des adeptes de Zéhir. Dans les régions isolées du monde physique, d'importants groupes de dévoreurs s'infiltrent et s'emparent de monastères, de petites villes ou d'avant-postes commerciaux, utilisant l'apparente innocence de ces lieux comme couverture. Il est arrivé qu'un groupe de dévoreurs oni occupe un monastère des montagnes pendant près de trente ans avant que des aventuriers ne fassent le rapprochement avec les disparitions mystérieuses de pèlerins et de dévots.

Bien qu'ils aiment le combat et les bains de sang, les suzerains oni négocient parfois avec leurs victimes potentielles s'ils croient pouvoir faire facilement des profits. Ils endossent alors une apparence humaine, mais ils sont généralement faciles à identifier à cause de leurs bijoux surabondants.

Nature DD 26 : les foudroyeurs oni servent de puissantes créatures comme les dragons, les démons et même certains morts-vivants. Ils exigent le respect de leurs maîtres et sont capables de quitter leur employeur à un moment inopportun s'ils s'estiment insultés.

Rencontres de groupe

Les oni ont pour animaux domestiques et pour gardiens des meutes de molosses d'ombre ou des trolls. Ils combattent aux côtés des géants et titans de la mort et servent de puissants dragons ou des démons balors.

Rencontre de niveau 7 (1 700 px)
- ✦ 2 dévoreurs oni (soldats de niveau 7)
- ✦ 1 rôdeur de nuit oni (contrôleur d'élite de niveau 8, cf. *BF* 201)
- ✦ 1 troll (brute de niveau 9, cf. *BF* 258)

Rencontre de niveau 12 (3 900 px)
- ✦ 2 drakes serpegriffe (francs-tireurs de niveau 10)
- ✦ 3 hommes d'armes minotaures (soldats de niveau 10, cf. *BF* 186)
- ✦ 1 suzerain oni (brute d'élite de niveau 12)

Rencontre de niveau 22 (20 750 px)
- ✦ 3 foudroyeurs oni (francs-tireurs de niveau 22)
- ✦ 2 géants de la mort (brutes de niveau 22, cf. *BF* 124)

OXYDEUR

Les oxydeurs rôdent dans les cavernes et les donjons en quête de métal à dévorer, ce qui fait d'eux un véritable fléau pour les créatures civilisées habitant sous terre.

Oxydeur

L'oxydeur s'en prend généralement à la source de métal la plus importante et la plus proche : les adversaires qui portent de lourdes armures sont ses cibles de prédilection.

Oxydeur — **Franc-tireur niveau 6**
Bête naturelle de taille M — 250 px

Initiative +10 — **Sens** Perception +5 ; vision nocturne
Pv 66 ; **péril** 33
CA 20 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 21, **Volonté** 17
VD 8

Morsure (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et si la cible porte une armure lourde, celle-ci rouille jusqu'à la fin de la rencontre. Quand l'armure rouille, la cible subit un -1 cumulatif à la CA, jusqu'à un maximum de -5.

Décomposition du métal (simple ; rencontre) ✦ **fiable**
Vise une créature portant ou tenant un objet magique qui rouille de niveau 10 ou moins, ou un objet non magique qui rouille ; +9 contre Réflexes ; l'objet rouillé est détruit.

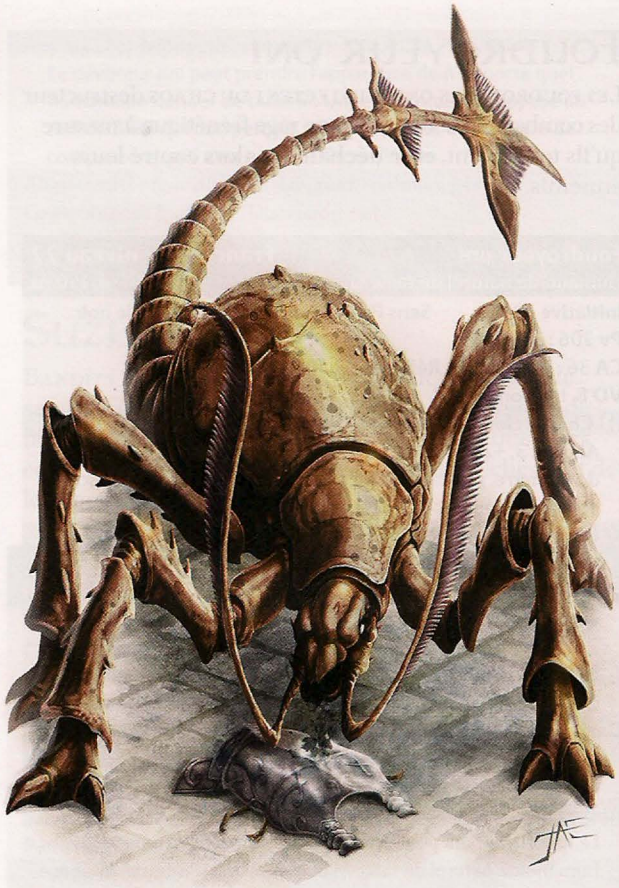
Oxydation défensive (quand l'oxydeur est touché par une attaque d'arme ; à volonté)
L'arme utilisée par l'attaque en question rouille jusqu'à la fin de la rencontre. Quand son arme rouille, la cible subit un -1 cumulatif aux jets de dégâts des attaques qui lui sont associées, jusqu'à un maximum de -5.

Récupération de résidium
L'oxydeur consomme tous les objets qu'il détruit. Le *résidium* des objets magiques qu'il a dévorés peut être récupéré dans son estomac et équivaut au coût des objets en question (et non au cinquième de leur coût).

Alignement non aligné — **Langues** –
For 8 (+2) — **Dex** 20 (+8) — **Sag** 15 (+5)
Con 10 (+3) — **Int** 2 (-1) — **Cha** 12 (+4)

Tactique de l'oxydeur

C'est son appétit pour le métal qui motive l'oxydeur, et il se dirige droit sur l'ennemi le plus proche portant une armure métallique ou brandissant une arme en métal. Les oxydeurs ne sont pas très malins et provoquent souvent des attaques d'opportunité en se retournant pour frapper leur cible suivante. Généralement, une fois qu'il a dissous une armure complète ou quelques armes, l'oxydeur bat en retraite, repu et le ventre plein de rouille.



Nuée de jeunes oxydeurs

Les nuées de jeunes oxydeurs grouillent autour de leurs adversaires et cherchent à goûter tous les métaux qu'elles voient.

Nuée de jeunes oxydeurs — **Soldat niveau 9**
Bête naturelle (nuée) de taille M — 400 px

Initiative +12 — **Sens** Perception +5 ; vision nocturne
Attaque de nuée aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 3 dégâts. Si l'ennemi a un objet qui rouille, il est également ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu.
Pv 92 ; **péril** 46
CA 25 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 24, **Volonté** 19
Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de proximité et de zone
VD 6

Morsure grouillante (simple ; à volonté)
+14 contre Réflexes ; 2d8 + 1 dégâts, et si la cible porte une armure lourde, celle-ci rouille jusqu'à la fin de la rencontre. Quand l'armure rouille, la cible subit un -1 cumulatif à la CA, jusqu'à un maximum de -5.

Oxydation défensive (quand la nuée est touchée par une attaque d'arme ; à volonté)
L'arme utilisée par l'attaque en question rouille jusqu'à la fin de la rencontre. Quand son arme rouille, la cible subit un -1 cumulatif aux jets de dégâts des attaques qui lui sont associées, jusqu'à un maximum de -5.

Alignement non aligné — **Langues** –
For 8 (+3) — **Dex** 22 (+10) — **Sag** 13 (+5)
Con 12 (+5) — **Int** 2 (+0) — **Cha** 12 (+5)

JASON A. ENGLE

Arcanophage

Certains oxydeurs développent un goût pour la magie et dévorent des objets imprégnés d'énergie arcanique pour grandir et accroître leur force.

Arcanophage	**Franc-tireur niveau 11**
Bête naturelle de taille G	600 px

Initiative +13 **Sens** Perception +9 ; vision nocturne
Pv 110 ; **péril** 55
CA 25 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 25, **Volonté** 23
VD 8

Morsure (simple ; à volonté)
+16 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et si la cible porte une armure magique, celle-ci se décompose jusqu'à la fin de la rencontre. Quand l'armure se décompose, son bonus d'altération subit un -1 cumulatif, jusqu'à ce qu'il soit réduit à zéro.

Décomposition d'objet (simple ; recharge [⁞⁞]) ✦ **fiable**
Vise une créature portant ou tenant un objet magique qui se décompose de niveau 15 ou moins ; +14 contre Réflexes ; l'objet qui se décompose est détruit.

Absorption de magie (quand l'arcanophage est touché par une attaque utilisant un focaliseur ou une arme magiques ; à volonté)
Le focaliseur ou l'arme utilisé avec l'attaque en question se décompose jusqu'à la fin de la rencontre. Quand le focaliseur ou l'arme se décompose, son bonus d'altération subit un -1 cumulatif, jusqu'à ce qu'il soit réduit à zéro.

Récupération de résidium
L'arcanophage consomme tous les objets qu'il détruit. Le *résidium* des objets magiques qu'il a dévorés peut être récupéré dans son *estomac et équivaut au coût des objets en question* (et non au cinquième de leur coût).

Alignement non aligné **Langues** –

For 12 (+6)	**Dex** 23 (+11)	**Sag** 18 (+9)
Con 14 (+7)	**Int** 2 (+1)	**Cha** 13 (+6)

Connaissance des oxydeurs

Nature DD 14 : les oxydeurs mangent du métal pour survivre. La plupart passent leur temps à l'absorber à même le minerai, mais les métaux raffinés les attirent comme le sang attire les requins.

Comme la nourriture est rare, les oxydeurs n'ont généralement qu'un ou deux petits par portée. Là où le métal est abondant, comme dans les veines souterraines, certains oxydeurs, très rares, peuvent avoir une douzaine de rejetons.

Nature DD 19 : un oxydeur qui dévore du *résidium* le conserve dans son corps où l'on peut le retrouver après sa mort. Ceux qui ont absorbé une grande quantité de *résidium*, et qu'on appelle les arcanophages, finissent par le digérer. Leur taille augmente alors et ils développent un goût prononcé pour la magie.

Rencontres de groupe

Les oxydeurs saisissent la moindre occasion de se nourrir, et leurs alliés évitent généralement d'utiliser des outils ou des armes en métal. Il arrive que les hommes-lézards utilisent des oxydeurs pour équilibrer leurs chances contre des ennemis bien armés.

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)
- ✦ 2 cogneurs noirécailles (brutes de niveau 6, cf. *BF* 158)
- ✦ 1 mystique palustre vertécaille (contrôleur de niveau 6, cf. *BF* 158)
- ✦ 2 oxydeurs (francs-tireurs de niveau 6)

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)
- ✦ 1 arcanophage (franc-tireur de niveau 11)
- ✦ 1 flétrisseur spriggan (artilleur de niveau 8)
- ✦ 2 nuées de jeunes oxydeurs (soldats de niveau 9)

Comment bien utiliser les oxydeurs

Pour un PJ, le risque de perdre son équipement peut être bien pire que de tomber à 0 pv. Par conséquent, les oxydeurs peuvent être bien plus terrifiants pour les joueurs qu'un dragon rouge en maraude. Un personnage qui perd son armure devient extrêmement vulnérable, et privé d'une arme magique, il ne sera plus aussi efficace dans les rencontres suivantes. Quand un oxydeur dévore l'arme d'un PJ, ce dernier subit en réalité un lourd malus aux jets d'attaque et jets de dégâts jusqu'à ce qu'il puisse trouver un substitut adéquat. Un PJ dont l'armure est dévorée par un oxydeur subit une baisse de CA encore plus grave jusqu'à ce qu'il en trouve une autre.

La possibilité de récupérer du *résidium* sur le cadavre d'un oxydeur ou d'un arcanophage compense quelque peu ce désavantage, mais les PJ auront toujours besoin de temps pour se reposer et utiliser le rituel Enchantement d'objet, et il leur faudra peut-être même « revenir en ville » pour trouver un moyen de remplacer l'objet perdu. Toutefois, mieux vaut éviter qu'une rencontre avec un oxydeur force les PJ à interrompre leur aventure. Quand vous incluez un oxydeur dans une rencontre, pensez à un moyen permettant aux PJ de continuer leur route, même si c'est avec un équipement un peu moins efficace. Par exemple, les PJ peuvent avoir surmonté une précédente rencontre qui leur a permis de gagner des armes ou armures qu'ils n'auraient normalement pas utilisées, à moins qu'ils ne puissent fabriquer des gourdins ou d'autres armes rudimentaires avec les matériaux environnants.

Malgré tout, par la suite, les PJ devraient avoir la possibilité de regagner l'équipement perdu en utilisant le *résidium* trouvé à l'intérieur du monstre. Bien qu'un PJ puisse perdre un objet, cette perte ne devrait être que temporaire : c'est pourquoi la valeur du *résidium* retrouvé à l'intérieur d'un oxydeur correspond à celle de l'objet détruit. C'est la façon qu'ont les joueurs de gérer cette perte qui fait de l'oxydeur un monstre amusant. Prenez garde aux PJ qui tentent de profiter des pouvoirs de l'oxydeur en lui faisant consommer des objets qu'ils n'auraient pu revendre qu'au cinquième de leur valeur. Dans ce genre de cas, vous devriez réduire la valeur du *résidium* retrouvé à un cinquième de la valeur des objets consommés, ce qui fait de l'oxydeur un rituel Désenchantement d'objet gratuit.

PHÉNIXIEN

Les humanoïdes phénixiens et les phéras aviaires sont en réalité deux formes de la même créature, mi-naturelle mi-élémentaire. Les phénixiens sont des humanoïdes dont la peau est en permanence léchée par les flammes. Ils sont en quête de liberté et d'aventure. Quand un phénixien est tué, il se consume simplement dans les flammes et un phéra issu du Chaos Élémentaire apparaît à sa place dans une explosion de flammes, bien décidé à se venger.

Mage phénixien

Les mages phénixiens ont une âme ardente qui brûle d'un intense désir de liberté.

Tactique du mage phénixien

Les mages phénixiens préfèrent rester en retrait et utiliser leurs puissantes attaques à distance et de zone.

Mage phénixien **Artilleur niveau 12**
Humanoïde naturel de taille M 350 px

Initiative +10 **Sens** Perception +12
Chaleur du phénix (feu) aura 1 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.
Pv 93 ; **péril** 46 ; cf. aussi *renaissance des cendres*
CA 24 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 23, **Volonté** 25
Résistances feu 10 ; **Vulnérabilité** froid 5
VD 6

(+) **Dague brûlante** (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu**
+16 contre CA ; 1d4 + 6 dégâts de feu.

(⊛) **Rayon du phénix** (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Distance 20 ; +17 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts de feu.

↺ **Renaissance des cendres** (quand le phénixien tombe à 0 point de vie) ✦ **feu, périmètre**
Explosion de proximité 2 ; +13 contre Réflexes ; 3d8 + 5 dégâts de feu. *Effet* : l'explosion crée un périmètre de feu qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu. De plus, quand vient le tour suivant du mage phénixien, un phéra y apparaît.

✲ **Flammes du phénix** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; 15 contre Réflexes ; 1d8 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
Compétences Diplomate +15, Intuition +17
For 13 (+7) **Dex** 19 (+10) **Sag** 22 (+12)
Con 15 (+8) **Int** 16 (+9) **Cha** 18 (+10)
Équipement dague

Connaissance des mages phénixiens

Nature DD 16 : les mages phénixiens maîtrisent le feu qui les habite. Ils préfèrent partir à l'aventure avec un mentor quand ils se mettent en quête de savoirs anciens. Certains mages recherchent leur contrepartie phéra dans l'espoir d'améliorer leur magie.

Homme d'armes phénixien

Les hommes d'armes phénixiens sont courageux face au danger, voletant au milieu des lames ennemies et répondant à l'acier par le feu.

Tactique de l'homme d'armes phénixien

L'homme d'armes phénixien prend des risques, provoquant délibérément les attaques d'opportunité de l'ennemi pour tester sa résistance à *foulée ardente*.

Homme d'armes phénixien **Franc-tireur niveau 12**
Humanoïde naturel (feu) de taille M 350 px

Initiative +14 **Sens** Perception +8
Chaleur du phénix (feu) aura 1 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.
Pv 114 ; **péril** 57 ; cf. aussi *renaissance des cendres*
CA 26 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 25, **Volonté** 25
Résistances feu 10 ; **Vulnérabilité** froid 5
VD 7

(+) **Cimeterre à deux mains brûlant** (simple ; à volonté) ✦ **arme, feu**
+17 contre CA ; 2d4 + 6 dégâts de feu (critique 4d4 + 14 dégâts de feu).

↺ **Renaissance des cendres** (quand le phénixien tombe à 0 point de vie) ✦ **feu, périmètre**
Explosion de proximité 2 ; +13 contre Réflexes ; 3d8 + 5 dégâts de feu. *Effet* : l'explosion crée un périmètre de feu qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu. De plus, quand vient le tour de jeu suivant de l'homme d'armes phénixien, un phéra y apparaît.

Foulée ardente ✦ **feu**
Toute créature qui touche l'homme d'armes phénixien avec une attaque d'opportunité subit 3d6 dégâts de feu.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
Compétences Acrobaties +17, Athlétisme +12
For 13 (+7) **Dex** 23 (+12) **Sag** 14 (+8)
Con 10 (+6) **Int** 10 (+6) **Cha** 18 (+10)
Équipement cimeterre à deux mains

Connaissance des hommes d'armes phénixiens

Nature DD 16 : on trouve rarement des hommes d'armes phénixiens dans les armées car ils préfèrent travailler librement en tant que mercenaires. Épris de liberté, seuls les moins scrupuleux des phénixiens acceptent de travailler pour des employeurs ayant des esclaves.

Phéra

Les phéras planent dans le Chaos Élémentaire, et leurs homologues phénixiens ignorent tout de leurs préoccupations et de leurs desseins.

Tactique du phéra

Le phéra combat avec rage et blesse souvent autant ses alliés que ses ennemis avec ses attaques rapprochées. Il débute le combat en utilisant *plumes de feu*, de préférence sur plusieurs ennemis. Ensuite, il concentre ses attaques

(De gauche à droite) homme d'armes phénixien, phéra et mage phénixien

de serres sur une cible qui semble vulnérable aux dégâts de feu, utilisant de nouveau *plumes de feu* dès que le pouvoir se recharge. Quand il est acculé par plusieurs ennemis, il utilise *attaque en vol* pour se repositionner.

Phéra	**Franc-tireur niveau 12**
Créature magique élémentaire (feu) de taille M	350 px

Initiative +14 **Sens** Perception +8
Chaleur du phénix (feu) aura 2 ; toute créature qui entre dans l'aura ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.
Pv 114 ; **péril** 57 ; cf. aussi *explosion mortelle*
CA 26 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 25, **Volonté** 25
Résistances feu 15 **Vulnérabilité** froid 5
VD 6, vol 10
Points d'action 1

⊕ **Serres** (simple ; à volonté) ✦ **feu**
+17 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

⇶ **Plumes de feu** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃) ✦ **feu**
Décharge de proximité 4 ; +15 contre Réflexes, 3d6 + 5 dégâts de feu.

⚔/⇶ **Attaque en vol** (simple ; rencontre) ✦ **feu**
Le phéra vole jusqu'à sa VD sans provoquer d'attaques d'opportunité, et il effectue une attaque de serres ou une attaque de *plumes de feu* à n'importe quel moment du déplacement.

⇶ **Explosion mortelle** (quand le phéra tombe à 0 point de vie) ✦ **feu, périmètre**
Explosion de proximité 2 ; +13 contre Réflexes ; 3d8 + 5 dégâts de feu. *Effet* : l'explosion crée un périmètre de feu qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel

For 13 (+7)	**Dex** 23 (+12)	**Sag** 14 (+8)
Con 10 (+6)	**Int** 10 (+6)	**Cha** 18 (+10)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Connaissance des phénixiens

Arcanes DD 16 : les phéras sont des créatures aviaires qui volent dans les cieux du Chaos Élémentaire. Quand on les met en colère, ils combattent sans pitié.

Arcanes ou Nature DD 21 : chaque phénixien partage son âme avec un phéra. Tous deux sont inextricablement liés, et la mort de l'un invoque la forme courroucée de l'autre. Tant que son double survit, un phénixien ou phéra finira toujours par revenir à la vie. Le phéra et le phénixien qui partagent la même âme peuvent être diamétralement opposés. Chacun n'a que vaguement conscience de la personnalité et des émotions de son double.

Rencontres de groupe

Les phénixiens préfèrent s'allier avec des créatures éprises elles aussi de liberté. Leur soif de voyage les amène à visiter bien des pays étrangers, et on en trouve donc presque partout.

Rencontre de niveau 12 (3 700 px)

- ✦ 1 dryade buissonnière (contrôleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 97)
- ✦ 4 fanatiques langue-de-serpent (sbires de niveau 12, cf. *BF* 272)
- ✦ 1 guerrier phénixien (franc-tireur d'élite de niveau 12)

PLANTE PRÉDATRICE

Sur les terres sauvages, les plantes carnivores ambulantes menacent la vie des habitants et des voyageurs. Elles sont souvent aussi dangereuses que n'importe quel prédateur animal. Ces plantes sont parfois cultivées comme gardiens par les dryades et les horreurs grimpantes.

Épineux buveur de sang

Les dangereux épineux buveurs de sang rampent dans les forêts à la recherche d'autres créatures dont ils pourraient boire le fluide vital à l'aide de leurs épines creuses.

Épineux buveur de sang — **Soldat niveau 2**
Bête naturelle (plante) de taille M — 125 px

Initiative +3 — **Sens** Perception +3 ; vision aveugle 10
Pv 41 ; **péril** 20
CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 12, **Volonté** 14
VD 5 (déplacement forestier)

⊕ **Tige frappeuse** (simple ; à volonté)
+9 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts.

† **Empalement d'épine** (simple ; se recharge quand l'épineux buveur de sang n'étreint aucune créature) ✦ **guérison**
L'épineux transperce la chair de la cible avec une épine : +9 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts, et la cible est étreinte. *Maintien (simple)* : l'épineux maintient l'étreinte, la cible subit 2d8 + 4 dégâts, et l'épineux regagne 5 points de vie.

Tiges tireuses (mineure ; à volonté)
L'épineux buveur de sang se décale de 1 case, tirant toute créature qu'il étreint dans un espace adjacent au sien.

Alignement non aligné — **Langues** –
For 17 (+4) — **Dex** 10 (+1) — **Sag** 14 (+3)
Con 17 (+4) — **Int** 2 (-3) — **Cha** 6 (-1)

Connaissance des épineux buveurs de sang

Nature DD 10 : un épineux buveur de sang attaque en étreignant un adversaire, puis en absorbant son sang à travers une fine épine creuse. Quand un tel monstre se nourrit, ses feuilles pâles prennent la couleur du sang de sa victime.

Épineux embusqué

Les épineux embusqués ont un appétit vorace et un goût immodéré pour la chair. Ils chassent sur et sous le sol, pouvant même serpenter dans l'eau pour frapper une proie qui nage.

Épineux embusqué — **Contrôleur d'élite niveau 16**
Bête féerique (plante) de taille G — 1 400 px

Initiative +15 — **Sens** Perception +15 ; perception des vibrations 20
Pv 308 ; **péril** 154 ; cf. aussi *croissance rapide*
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 30, **Volonté** 25
Jets de sauvegarde +2
VD 6 (déplacement forestier), escalade 6, fouissage 6, nage 6
Points d'action 1

⊕ **Flagellation venimeuse** (simple ; à volonté) ✦ **poison**
Allonge 2 ; +20 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

† **Croche-pied** (mineure ; à volonté)
Allonge 4 ; +20 contre Vigueur ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

✧ **Tiges flagellantes** (simple ; à volonté) ✦ **guérison**
Explosion de proximité 4 ; vise les ennemis ; +20 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts. Si la cible est immobilisée, l'attaque inflige 1d8 dégâts supplémentaires, et l'épineux embusqué regagne 5 points de vie.

Croissance rapide (quand l'épineux est en péril pour la première fois ; rencontre)
L'épineux embusqué produit deux surgeons épineux embusqués dans des espaces situés dans un rayon de 4 cases. Ils agissent à son décompte d'initiative, juste après lui.

Éjection de surgeon (mineure ; à volonté)
L'épineux embusqué subit 10 dégâts et produit un surgeon épineux embusqué dans un espace situé dans un rayon de 4 cases. Ce surgeon agit au décompte d'initiative de l'épineux, juste après lui.

Alignement non aligné — **Langues** –
Compétences Athlétisme +18, Discrétion +20 (+25 dans les taillis, les arbres ou les marais)
For 21 (+13) — **Dex** 25 (+15) — **Sag** 15 (+10)
Con 18 (+12) — **Int** 2 (+4) — **Cha** 12 (+9)

CHRISTOPHER BURDETT

Surgeon épineux embusqué

Les surgeons épineux embusqués sont les formes immatures de la plante. Un épineux adulte peut en produire en pleine bataille.

Surgeon épineux embusqué **Contrôleur sbire niveau 15**
Bête féerique (plante) de taille M 300 px

Initiative +14 **Sens** Perception +14 ; perception des vibrations 20
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 30, **Volonté** 23
VD 6, fouissage 6

Tiges enserrantes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +20 contre Vigueur ; 12 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Enveloppement
Les ennemis adjacents au surgeon épineux embusqué subissent un -2 aux jets de sauvegarde contre les états préjudiciables immobilisé et maîtrisé.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +19 (+24 dans les taillis, les arbres ou les marais)

For 18 (+11)	**Dex** 25 (+14)	**Sag** 15 (+9)
Con 16 (+10)	**Int** 2 (+3)	**Cha** 12 (+8)

Connaissance des épineux embusqués

Nature DD 20 : les épineux embusqués infectent de vastes régions sauvages de Féerie. Bien que moins communs dans le monde, ils infectent souvent le cœur le plus noir des forêts et des marais. Ils peuvent nager dans l'eau, fouir sous terre et escalader les branchages pour atteindre leurs proies.

Nature DD 25 : les épineux embusqués sont étonnamment rusés pour des plantes. Ils se cachent sous terre ou tentent de passer inaperçus au milieu d'autres végétaux.

CHIPPY

Nature DD 27 : occasionnellement, une infestation d'épineux embusqués prend une telle ampleur qu'elle gagne sur la civilisation. Certains érudits avancent que l'essor généralisé d'épineux embusqués dans l'ancien empire éladrin de Cendriane a pu contribuer à sa perte.

Étovert

L'énorme étovert rôde lentement dans les forêts, attrapant toute créature assez imprudente pour s'approcher de lui.

Étovert **Soldat niveau 7**
Bête naturelle (plante) de taille G 300 px

Initiative +3 **Sens** Perception +5 ; vision aveugle 10
Pv 83 ; **péril** 41
CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 17, **Volonté** 19
VD 4 (déplacement forestier)

Tige frappeuse (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts.

Tige agrippante (simple ; à volonté)
Allonge 4 ; +10 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est étreinte.

Morsure-étau (mineure ; se recharge quand aucune créature n'est affectée par ce pouvoir)
Vise une créature étreinte par l'étovert ; +10 contre Vigueur ; 2d4 dégâts, puis la cible est maîtrisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Tiges tireuses (mineure ; à volonté)
L'étovert se décale de 1 case, tirant toute créature qu'il étreint dans un espace adjacent au sien.

Alignement non aligné **Langues** –

For 19 (+7)	**Dex** 10 (+3)	**Sag** 14 (+5)
Con 19 (+7)	**Int** 2 (-1)	**Cha** 6 (+1)

Connaissance des étoverts

Nature DD 14 : les étoverts sont des mangeurs lents et opportunistes, qui se nourrissent d'animaux imprudents. Ils ne rechignent toutefois pas à attaquer des proies plus grosses.

Rencontres de groupe

Les créatures féeriques cultivent parfois près de leurs demeures des plantes prédatrices qui leur servent de gardiennes. Il arrive que des striges installent leurs nids près de ces plantes, attirées par l'espoir de trouver des proies faciles parmi les créatures agrippées.

Rencontre de niveau 2 (675 px)
- 3 épineux buveurs de sang (soldats de niveau 2)
- 3 striges (chasseurs de niveau 1, cf. *BF* 250)

Rencontre de niveau 9 (2 200 px)
- 3 coureurs prestelins (francs-tireurs de niveau 9, cf. *BF* 217)
- 2 étoverts (soldats de niveau 7)
- 1 panthère spectrale (chasseur de niveau 9, cf. *BF* 215)

Rencontre de niveau 17 (9 600 px)
- 1 chevalier revenant (soldat d'élite de niveau 16)
- 1 épineux embusqué (contrôleur d'élite de niveau 16)
- 1 incantateur macabre revenant (artilleur d'élite de niveau 18)

PRÉDATEUR D'ACIER

Nés des machinations de Baine, les prédateurs d'acier sont de dangereux monstres planaires conçus pour la guerre. Parcourant la Mer Astrale et le monde, ils chassent sans répit, poursuivant parfois une proie pendant des semaines au travers des plans. Ils se délectent du *résidium* présent dans les objets magiques ; plus leur cible en est richement pourvue, plus ils iront la chercher loin.

Prédateur d'acier **Soldat d'élite niveau 20**
Animé immortel (créature artificielle vivante) de taille G 5 600 px

Initiative +18 **Sens** Perception +16 ; vision dans le noir
Pv 388 ; **péril** 194
CA 36 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 32, **Volonté** 30
Jets de sauvegarde +2 (+4 contre les dégâts continus)
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +27 contre CA ; 4d6 + 4 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du prédateur d'acier.

⊕ **Claquement de mâchoire** (simple ; à volonté)
Le prédateur d'acier effectue une attaque de morsure. En cas de réussite, la cible se retrouve également à terre, et le prédateur d'acier effectue une autre attaque de morsure contre une cible différente.

⊕ **Bond violent** (simple ; à volonté)
Le prédateur d'acier charge et effectue l'attaque suivante au lieu d'une attaque de morsure : +25 contre Vigueur ; 2d12 + 5 dégâts, puis la cible est poussée de 1 case et se retrouve à terre. Le prédateur d'acier se déplace dans l'espace laissé vacant par la cible.

✧ **Rugissement retentissant** (simple ; recharge ⚁ ⚂ ou quand le prédateur subit des dégâts d'électricité ou de tonnerre) ✦ **tonnerre**
Explosion de proximité 3 ; +25 contre Vigueur ; 4d8 + 7 dégâts de tonnerre, puis la cible est assourdie et hébétée (sauvegarde annule les deux).

Acier souple (réaction immédiate, quand une créature adjacente au prédateur se décale ; à volonté)
Le prédateur d'acier se décale dans l'espace laissé vacant par la créature en question.

Alignement mauvais **Langues** universel
Compétences Acrobaties +21, Athlétisme +21, Discrétion +21, Endurance +23

For 22 (+16)	**Dex** 23 (+16)	**Sag** 23 (+16)
Con 26 (+18)	**Int** 15 (+12)	**Cha** 12 (+11)

Tactique du prédateur d'acier

Le prédateur d'acier poursuit sa proie patiemment, n'engageant le combat que lorsqu'il pense que la victoire est assurée. Il commence par un *bond violent*, puis pousse un *rugissement retentissant* au milieu de ses ennemis. En attendant que ce pouvoir se recharge, il porte des attaques de *claquement de mâchoire* contre les ennemis proches, utilisant *acier souple* pour rester près de ses cibles.

TODD LOCKWOOD

Connaissance des prédateurs d'acier

Arcanes ou Religion DD 14 : créés par Baine pour pister et tuer les ennemis du dieu de la conquête, les prédateurs d'acier chassent sans relâche, poursuivant leurs proies à travers les plans s'il le faut. Les attaques de tonnerre et d'électricité ne font qu'augmenter leur pouvoir.

Arcanes ou Religion DD 22 : les prédateurs d'acier sont des bêtes gracieuses et agiles. Ces félins métalliques sont souvent menés par des équipes de lamelins à Chernoggar, là où ils sont les plus nombreux.

Arcanes ou Religion DD 27 : les prédateurs d'acier apprécient le goût des objets magiques. Une fois qu'ils ont tué un adversaire, ils dévorent souvent son corps en entier, y compris les objets magiques.

Arcanes ou Religion DD 29 : le corps d'un prédateur d'acier contient du *résidium*, que l'on peut extraire après sa mort. Pour cette raison, de nombreuses créatures planaires les chassent pour le sport ou pour le profit.

Rencontres de groupe

On rencontre des prédateurs d'acier partout où les serviteurs de Baine conduisent leurs batailles. Ils servent loyalement d'autres créatures dont ils partagent les buts, mais ils se retournent rapidement contre ceux qui trahissent les idéaux de Baine.

Rencontre de niveau 21 (17 600 px)
- ✦ 2 fustigateurs maruths (francs-tireurs de niveau 21)
- ✦ 2 prédateurs d'acier (soldats d'élite de niveau 20)

RAVAGEUR GRIS

Redoutés dans le monde entier, les ravageurs gris massacrent tout sur leur passage. Ces créatures se nourrissent de la chair et de la terreur de leurs victimes et perpètrent d'abominables carnages.

Ravageur gris	**Brute d'élite niveau 19**
Humanoïde naturel de taille G	4 800 px

Initiative +10 **Sens** Perception +15 ; vision aveugle 10
Pv 452 ; **péril** 226 ; cf. aussi *dévastation*
CA 31 ; **Vigueur** 34, **Réflexes** 27, **Volonté** 28
Jets de sauvegarde +2
VD 8
Points d'action 1

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 1d12 + 8 dégâts et la cible est étreinte.

ϟ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le ravageur gris effectue deux attaques de griffes. Si toutes deux touchent la même cible, cette dernière subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

ϟ **Arme de chair** (réaction immédiate, quand le ravageur gris est touché par l'attaque de corps à corps d'un ennemi alors qu'il étreint une créature ; créature étreinte nécessaire ; à volonté) ✦ **arme**
Le ravageur gris utilise la créature étreinte comme une arme ; +22 contre Réflexes ; vise l'ennemi en question ; 2d12 + 8 dégâts, et le ravageur gris pousse la cible de 4 cases. La créature étreinte subit la moitié des dégâts infligés par cette attaque.

ϟ **Morsure déchiquetante** (simple ; rencontre)
Vise une créature étreinte par le ravageur gris ; +20 contre Vigueur ; 3d12 + 8 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Dévastation (quand le ravageur gris est en péril)
Les cibles touchées par l'attaque de griffes du ravageur gris se retrouvent en plus à terre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** –
Compétences Athlétisme +23

For 27 (+17)	**Dex** 13 (+10)	**Sag** 15 (+11)
Con 26 (+17)	**Int** 2 (+5)	**Cha** 10 (+9)

Tactique du ravageur gris

Le ravageur gris a une approche du combat dénuée de réflexion et de crainte. Il se place auprès de l'adversaire le plus proche et l'attaque rageusement en tentant de l'étreindre. Une fois la créature étreinte, il utilise *morsure déchiquetante* et *arme de chair* dès qu'il en a l'occasion. Le ravageur gris éclate de rage quand il est en péril, faisant pleuvoir les coups de griffes sur ses adversaires et les jetant à terre. Il ne s'arrête que s'il est tué ou a réussi à éliminer ses ennemis.

Connaissance des ravageurs gris

Nature DD 22 : bien que les ravageurs gris soient des créatures naturelles qui vivent essentiellement dans le monde physique, nombre d'érudits en sont venus à penser qu'ils sont originaires du Chaos Élémentaire, d'où leur viendraient leur nature chaotique et leurs pulsions destructrices.

CHRISTOPHER BURDETT

Nature DD 27 : l'entropie fait partie intégrante de l'existence des ravageurs gris et les pousse à laisser derrière eux un véritable sillage de destruction. Les ravageurs sont attirés vers les avant-postes de la civilisation, comme les fermes et les localités excentrées, où ils peuvent donner libre cours à leurs pulsions destructrices.

Rencontres de groupe

Les ravageurs gris sont trop chaotiques et violents pour s'associer longtemps à d'autres créatures, mais les prédateurs et les charognards se déplacent dans leur sillage pour profiter de leurs déprédations.

Rencontre de niveau 18 (11 800 px)
- ✦ 1 bodak furtif (chasseur de niveau 16, cf. *BF* 39)
- ✦ 2 guulvorgs (brutes d'élite de niveau 16, cf. *BF* 268)
- ✦ 1 ravageur gris (brute d'élite de niveau 19)

Rencontre de niveau 20 (14 800 px)
- ✦ 1 bulette sanguinaire (franc-tireur d'élite de niveau 18, cf. *BF* 40)
- ✦ 3 gargouilles nabassu (chasseurs de niveau 18, cf. *BF* 123)
- ✦ 1 ravageur gris (brute d'élite de niveau 19)

REJETON STELLAIRE

Les sorciers et les sages savent que quand on lève les yeux vers les étoiles, certaines d'entre elles nous regardent avec avidité. Quand une étoile est correctement placée dans le ciel et que sa lumière atteint le monde selon l'angle exact, les rejetons stellaires sont parmi nous. Ce sont des êtres de pure malveillance.

Connaissance des rejetons stellaires

Exploration DD 20 : les rejetons stellaires sont des créatures envoyées par les étoiles malfaisantes du ciel nocturne, des objets célestes maudits fixant le monde avec un mélange de haine, de colère et d'appétit. Les rejetons sont les avatars de ces étoiles, envoyés pour semer le chaos. Certaines n'en ont qu'un, mais d'autres manifestent une multitude de créatures. Le rejeton d'une étoile en particulier n'apparaît qu'une fois par an au pire. Il arrive toutefois qu'un rejeton soit piégé dans le monde et continue ses déprédations jusqu'à ce qu'il soit tué.

Exploration DD 25 : des sectes se forment parfois autour d'un rejeton stellaire. Si certains se contentent de dévorer leurs adorateurs, d'autres tolèrent leur présence et s'en font des alliés. Les sorciers du pacte stellaire se regroupent autour de tels monstres. Que ce soit pour les servir, les étudier ou les tuer dépend avant tout de leurs buts et de leurs attitudes.

Exploration DD 27 : les rejetons stellaires sont connus pour apparaître avant de grands bouleversements et lors de la convergence de pouvoirs sans précédent. Durant une grande guerre, une bataille entre êtres divins ou la préparation d'un rituel puissant, le rejeton apparaît dans le pays. L'étoile appelée Allabar, un objet errant aussi connu comme l'Ouvreur de la Voie, parcourt le ciel, provoquant la manifestation dans le monde des rejetons de toutes les étoiles dont elle s'approche. Certains pensent qu'Allabar est une étoile maligne, qui ne fait que provoquer la confusion entre le monde et ses semblables. Selon d'autres, c'est la plus grande des étoiles, un être étrange venu d'au-delà du monde, qui manipule les autres étoiles à ses propres fins. Ce qu'est cette fin, et ce qu'est le rôle des rejetons, nul ne le sait. Avant sa disparition, le sorcier Thulzar prétendait avoir réussi à répertorier les incursions de tous les rejetons stellaires depuis la chute de Bael Turath. Ses recherches faisaient apparaître un motif, mais lui, sa tour, et toute son œuvre disparurent par une nuit sans étoiles, ne laissant derrière eux qu'un cratère vitrifié.

Gueule d'Acamar

Acamar est un cadavre stellaire, une étoile morte d'une noirceur totale qui dévore les autres astres passant trop près d'elle. La gueule d'Acamar est l'incarnation de cet appétit boulimique, un avatar de dévastation qui dévore tout ce qui se trouve devant elle.

Au combat, la gueule d'Acamar déambule au milieu de ses ennemis, comptant sur la puissante magie qui entoure son corps pour attirer ses victimes vers leur perte. Les vents hurlent tandis que l'air s'engouffre dans la gueule pour être absorbé par Acamar. Les créatures tuées par la gueule sont déchiquetées et emportées dans les ténèbres sans fin d'Acamar. Les gueules sont encore plus dangereuses lorsqu'elles sont en nombre ; elles se regroupent autour d'un adversaire et le tirent dans plusieurs directions pour le démembrer.

Gueule d'Acamar — **Contrôleur niveau 15**
Humanoïde aberrant de taille G — 1 200 px

Initiative +9 — **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir

Étoile affamée aura 5 ; toute créature prise dans l'aura doit dépenser 3 cases de déplacement supplémentaires pour chaque case de déplacement l'éloignant de la gueule d'Acamar.

Pv 145 ; **péril** 77

CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 27

VD 6

(+) **Contact dévorant** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +19 contre Réflexes ; la cible subit 15 dégâts continus (sauvegarde annule).

✧ **Poigne du cadavre d'étoile** (mineure ; à volonté)
Explosion de proximité 5 ; +19 contre Vigueur ; la gueule d'Acamar tire la cible de 3 cases.

✧ **Étoile dévorante** (simple ; à volonté)
Explosion de proximité 3 ; +19 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

FRANZ VOHWINKEL

Destructeur de vie
Quand un ennemi adjacent à la gueule d'Acamar réussit un jet de sauvegarde contre des dégâts continus, ces derniers sont simplement réduits de 5 au lieu de prendre fin.

Dévoreur de vie (réaction immédiate, quand une créature située dans un rayon de 2 cases de la gueule d'Acamar dépense une récupération ; à volonté)
L'allonge de *contact dévorant* et les aires d'explosion de *poigne du cadavre d'étoile* et d'*étoile dévorante* augmentent de 2 jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la gueule.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** télépathie 10
For 20 (+12) — **Dex** 15 (+9) — **Sag** 19 (+11)
Con 17 (+10) — **Int** 11 (+7) — **Cha** 16 (+10)

Connaissance des gueules d'Acamar

Exploration DD 18 : la gueule d'Acamar entre dans le monde quand l'influence de l'étoile éponyme est à son summum. Elle erre dans le monde, tirant des créatures vivantes dans son vide destructif pour nourrir Acamar, une étoile morte qui souffre d'une faim insatiable.

Héraut de Hadar

La lueur rouge de Hadar est à peine visible dans le ciel nocturne, car l'étoile est en train de mourir. Selon les *Révélations de Mélèch*, Hadar était autrefois l'étoile la plus brillante du ciel, mais durant les calamités qui menèrent à la chute de Bael Turath, elle s'est illuminée d'un coup avant de se réduire à un brandon rouge sang. Hadar est maintenant au bord de l'annihilation. Le héraut de Hadar est un avatar des derniers râles de cet astre, un monstre abominable gagnant en force en présence de créatures vivantes.

Héraut de Hadar — **Brute niveau 15**
Humanoïde aberrant de taille M — 1 200 px

Initiative +9 — **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Pv 180 ; **péril** 90
CA 27 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 27
VD 6

Griffes affamées (simple ; à volonté)
+18 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts. *Effet* : le héraut de Hadar effectue une attaque de *griffes affamées* supplémentaire contre la même cible ou une cible différente.

Frénésie vorace (simple ; rencontre)
+18 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts. *Effet* : le héraut de Hadar effectue trois attaques de *griffes affamées* supplémentaires contre la même cible ou des cibles différentes. Il ne peut pas viser la même créature avec plus de deux attaques.

Souffle d'une étoile mourante (simple ; rencontre)
Décharge de proximité 5 ; +18 contre Réflexes ; 2d10 + 5 dégâts, et la cible ne peut pas dépenser de récupérations ou regagner de points de vie (sauvegarde annule).

Faim de Hadar (réaction immédiate, quand une créature située dans un rayon de 5 cases dépense une récupération ; à volonté)
Le héraut choisit l'une des options suivantes :
Le héraut se décale de 3 cases et doit terminer son déplacement plus près de la créature en question.
Le héraut effectue une attaque de *griffes affamées*.
Le héraut regagne l'usage de l'un de ses pouvoirs de rencontre.
Le héraut bénéficie d'un +2 aux jets d'attaques jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** télépathie 10
For 17 (+10) — **Dex** 15 (+9) — **Sag** 18 (+11)
Con 20 (+12) — **Int** 10 (+7) — **Cha** 15 (+9)

Connaissance des hérauts de Hadar

Exploration DD 18 : le héraut de Hadar est engendré par l'étoile du même nom, dont le feu est en train de s'éteindre. Il se nourrit d'énergie vitale, la renvoyant à son créateur dans l'espoir de retarder sa fin.

TOMÁS GIORELLO

Rejeton de Gibbeth

Gibbeth est une étoile verte maudite, dont on dit que le noyau est occupé par un être totalement insondable. Les sorciers et autres pratiquants arcaniques disent que Gibbeth ne se montrera qu'à la fin du monde, quand la vision de ses yeux et de son corps monstrueux poussera toute la création dans une folie inéluctable. Le rejeton de Gibbeth est une terrible parcelle de cette étoile verte, un héraut de la malédiction de Gibbeth, un annonciateur de ce qui pourrait arriver.

Quand le rejeton apparaît, personne ne s'accorde sur son aspect. Certains voient un géant cornu à la peau verte, tandis que d'autres parlent d'une créature arachnéenne rouge au visage d'enfant ou d'une monstruosité ophidienne avec des dizaines de bouches bafouillant sur tout son corps. Les sages soutiennent que cette apparence extérieure n'est qu'un aspect projeté par la parcelle résidant dans le rejeton. Le stress mental de voir ne fût-ce que l'ombre de l'essence de Gibbeth est tel que les esprits mortels doivent conjurer des images connues, quoique étranges, pour le contenir. Quiconque voit la véritable forme du rejeton est condamné à devenir fou.

Rejeton de Gibbeth	**Contrôleur niveau 17**
Humanoïde aberrant de taille G	1 600 px

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

Aura de révulsion aura 10 ; toute créature prise dans l'aura est incapable de prendre pour cible le rejeton de Gibbeth avec des attaques de corps à corps ou à distance, sauf s'il est l'ennemi le plus proche.

Pv 163 ; **péril** 81 ; cf. aussi *révélation de Gibbeth*

CA 31 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 27, **Volonté** 29

VD 6

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts.

Regard briseur d'esprit (simple ; à volonté) ✦ **charme, psychique, regard**
Distance 20 ; +21 contre Volonté ; 1d8 + 2 dégâts psychiques, et la cible est dominée (sauvegarde annule).

Œil malveillant de Gibbeth (opportunité, quand un ennemi vise le rejeton avec une attaque de corps à corps ou à distance ; à volonté) ✦ **charme, psychique**
Distance 20 ; vise l'ennemi en question ; +21 contre Volonté ; 1d8 + 2 dégâts psychiques, et le rejeton fait glisser la cible de 2 cases.

Révélation de Gibbeth (quand le rejeton tombe à 0 point de vie) ✦ **charme**
Explosion de proximité 5 ; +21 contre Volonté ; la cible est hébétée et entreprend son action simple de chaque tour de jeu pour charger ou effectuer une attaque de base de corps à corps ou à distance contre son allié le plus proche (sauvegarde annule).

Offrande à Gibbeth (réaction immédiate, quand une créature située dans un rayon de 2 cases du rejeton de Gibbeth dépense une récupération ; à volonté)
Le rejeton bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement chaotique mauvais **Langues** télépathie 10

For 22 (+14)	**Dex** 16 (+11)	**Sag** 17 (+11)
Con 19 (+12)	**Int** 11 (+8)	**Cha** 19 (+12)

STEVE ELLIS

Connaissance des rejetons de Gibbeth

Exploration DD 20 : le rejeton de Gibbeth erre dans le monde, apparemment au hasard. Les prophètes, les fous et les adorateurs sont attirés par sa présence. Le rejeton a tendance à s'en prendre à toute créature vivante qui s'approche de lui, mais il tolère ces adulateurs.

Exploration DD 25 : le rejeton de Gibbeth se manifeste dans le monde lorsque Gibbeth est en conjonction avec l'étoile Allabar, un objet céleste connu comme l'Ouvreur de la Voie. Allabar sillonne le ciel suivant un schéma différent de toutes les autres étoiles. Elle suit un chemin apparemment aléatoire. Quand elle arrive à proximité d'une étoile malveillante, le rejeton de cette étoile apparaît dans le monde. L'étoile errante n'évite qu'Acamar, la faim de cet objet étant si grande qu'elle pourrait même détruire l'étoile lui donnant accès au monde.

Rencontres de groupe

Leur malfaisance est totale, mais les rejetons stellaires sont assez rusés et calculateurs pour accepter des alliances de circonstance.

Rencontre de niveau 13 (4 200 px)

- ✦ 2 commandants nécrophages (soldats de niveau 12, cf. *BF* 196)
- ✦ 1 héraut de Hadar (brute de niveau 15)
- ✦ 1 tyrannœil incendiaire (artilleur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 260)

Rencontre de niveau 13 (4 800 px)

- ✦ 1 gueule d'Acamar (contrôleur de niveau 15)
- ✦ 2 infiltrateurs flagelleurs mentaux (chasseurs de niveau 14, cf. *BF* 116)
- ✦ 2 porte-crocs (soldats de niveau 13, cf. *BF* 216)

REMORHAZ

Les remorhaz utilisent leur chaleur volcanique interne pour creuser la glace et la roche de leur habitat arctique, attaquant toutes les créatures qu'ils croisent, même quand il s'agit de géants ou de dragons.

Remorhaz — **Brute d'élite niveau 21**
Bête élémentaire de taille TG — 6 400 px

Initiative +18 — **Sens** Perception +15 ; vision nocturne
Chaleur volcanique (feu) aura 2 ; toute créature qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts de feu.
Pv 480 ; **péril** 240
CA 33 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 34, **Volonté** 32
Jets de sauvegarde +2
VD 6, fouissage 4 (tunnelier)
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +24 contre CA ; 2d12 + 10 dégâts, et la cible est étreinte.

† **Engloutissement** (mineure ; à volonté) ✦ **feu**
Allonge 2 ; vise une créature étreinte par le remorhaz ; +24 contre Vigueur ; la cible est engloutie et n'est plus étreinte. Tant qu'elle est engloutie, la cible est maîtrisée et subit 10 dégâts plus 10 dégâts de feu au début du tour de jeu du remorhaz. La ligne de mire et la ligne d'effet de la créature engloutie se limitent au remorhaz, et aucune créature ne dispose d'une ligne de mire ou d'une ligne d'effet avec elle. Elle ne peut effectuer que des attaques de corps à corps ou de proximité. Si elle inflige 30 dégâts au remorhaz avec une attaque, celui-ci la régurgite dans une case adjacente et la victime n'est plus engloutie. Quand le remorhaz meurt, la cible n'est plus engloutie et peut s'en échapper au prix d'une action de mouvement, réapparaissant dans l'espace précédemment occupé par le monstre.

† **Piétinement** (simple ; à volonté)
Le remorhaz se déplace à sa VD et peut traverser l'espace d'ennemis. Il effectue une attaque contre chaque ennemi dont il pénètre l'espace : +22 contre Réflexes ; 2d10 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

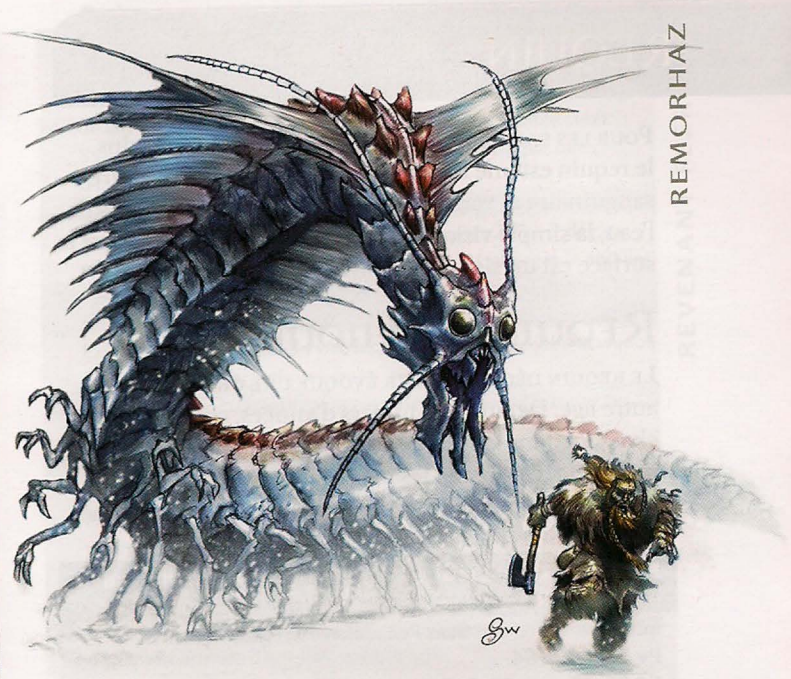
✧ **Carapace incandescente** (simple ; recharge ⚅) ✦ **feu**
Explosion de proximité 1 ; +24 contre Réflexes ; 3d10 + 5 dégâts de feu, et la cible subit 10 dégâts de feu continus jusqu'à ce qu'elle termine son tour de jeu dans un espace qui ne soit pas adjacent au remorhaz.

Rage ignée (réaction immédiate, quand une créature touche le remorhaz avec une attaque de corps à corps ; utilisable uniquement quand le remorhaz est en péril ; à volonté) ✦ **feu**
La créature en question subit 10 dégâts de feu.

Alignement non aligné — **Langues** –
For 23 (+16) — **Dex** 26 (+18) — **Sag** 21 (+15)
Con 20 (+15) — **Int** 5 (+7) — **Cha** 10 (+10)

Tactique du remorhaz

Le remorhaz fouit pour atteindre un ennemi isolé et le saisit dans ses mâchoires, puis il tente de l'avaler.



Connaissance des remorhaz

Arcanes DD 22 : le remorhaz génère une chaleur insoutenable, en particulier lorsqu'il entre en rage. Les remorhaz sont tristement célèbres pour leur habitude d'avaler leurs proies, bien qu'ils n'apprécient guère la digestion des repas qui leur causent des blessures internes.

Arcanes DD 27 : les remorhaz sont des créatures sauvages, mais il arrive qu'ils soient domestiqués et utilisés comme gardiens par des géants du givre.

Rencontres de groupe

Les géants du givre comptent parmi les rares créatures qui ont l'audace de dresser des remorhaz.

Rencontre de niveau 18 (11 200 px)
- ✦ 1 géant du givre (brute de niveau 17)
- ✦ 1 molosse de gel (franc-tireur d'élite de niveau 17)
- ✦ 1 remorhaz (brute d'élite de niveau 21)

SAM WOOD

REQUIN

Pour les sahuagins et autres prédateurs marins, le requin est une inspiration totémique, une créature sanguinaire et vorace. Pour les créatures vivant hors de l'eau, la simple vision d'un aileron de requin écumant la surface est un signe de mauvais augure.

Requin déchiqueteur

Le requin déchiqueteur évoque une créature d'un autre âge. Depuis des milliers d'années, ces animaux chassent dans les océans et les lacs. Les marins les redoutent, car même les plus solides des coques ne résistent pas toujours aux dents de cette créature affamée.

Requin déchiqueteur	**Brute niveau 10**
Bête naturelle (aquatique) de taille G	500 px

Initiative +8 **Sens** Perception +9 ; vision nocturne
Pv 128 ; **péril** 64
CA 22 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 21, **Volonté** 22
VD 1 (maladroit), nage 8

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+13 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

† **Charge gueule ouverte** (simple ; utilisable uniquement quand le requin n'étreint pas une créature ; à volonté)
Le requin charge et effectue l'attaque suivante au lieu d'une attaque de base de corps à corps : +14 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible est étreinte. Quand l'étreinte prend fin, la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

† **Dents déchiqueteuses** (simple ; à volonté)
Vise une créature étreinte par le requin déchiqueteur ; pas de jet d'attaque ; 3d8 + 7 dégâts.

Frénésie vorace (quand le requin débute son tour de jeu dans un rayon de 5 cases d'une créature en péril ; à volonté)
Le requin doit effectuer une attaque de morsure contre une créature qui lui est adjacente. S'il étreint une créature, l'étreinte prend fin.

Aisance aquatique
Quand il est dans l'eau, le requin déchiqueteur bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque contre les créatures n'ayant pas de VD à la nage.

Alignement non aligné **Langues** –

For 21 (+10)	**Dex** 16 (+8)	**Sag** 18 (+9)
Con 18 (+9)	**Int** 2 (+1)	**Cha** 15 (+7)

Tactique du requin déchiqueteur

À moins qu'il ne soit dépêché au combat par son maître ou une autre bête, le requin déchiqueteur rôde hors de vue de sa proie. Il débute la bataille avec *charge gueule ouverte*, puis continue à utiliser ce pouvoir pour tenter d'étreindre des adversaires proches même si cela provoque des attaques d'opportunités lorsqu'il s'éloigne d'ennemis adjacents. Même face à des proies impressionnantes, un requin déchiqueteur ne fuit pas, combattant férocement jusqu'à la mort.

Connaissance des requins déchiqueteurs

Nature DD 10 : le territoire des requins déchiqueteurs ne se borne pas au grand large. Ils rôdent également dans les rivières et les lacs souterrains à la recherche de proies. Un requin déchiqueteur se nourrit constamment, ce qui fait de lui une menace pour tous les visiteurs et les habitants des royaumes aquatiques. Ses dents provoquent des saignements prolongés.

Nature DD 16 : de formidables créatures aquatiques comme les kuo-toas et les sahuagins restent largement à l'écart des requins déchiqueteurs, quoique certains aient réussi à les domestiquer. Ils emploient ces créatures comme des armes lors de raids contre des vaisseaux importants, s'assurant que les marins tombant à l'eau connaissent une mort rapide.

Nature DD 21 : dans les cavernes inondées les plus profondes de l'Outreterre et dans les régions les plus reculées de l'océan, les requins déchiqueteurs vivent parfois des siècles et atteignent une taille imposante. De vastes étendues d'eau deviennent alors inhabitables en raison de la présence de ces prédateurs.

Rencontres de groupe

Les requins s'allient souvent avec les sahuagins, les kuo-toas et d'autres habitants des mers.

Rencontre de niveau 10 (2 700 px)
- 1 baron sahuagin (brute d'élite de niveau 10, cf. *BF* 228)
- 2 prêtres sahuagins (artilleurs de niveau 8, cf. *BF* 228)
- 2 requins déchiqueteurs (brutes de niveau 10)

JIM NELSON

REVENANT FÉERIQUE

Parfois, les éladrins doués d'une volonté hors du commun sont animés par leurs passions et leurs obsessions jusque dans la mort. Mais une fois leur enveloppe physique détruite, leur esprit s'en prend violemment à leur assassin.

Chevalier revenant

Le chevalier revenant combat avec la redoutable énergie du désespoir et cherche à finir une tâche inachevée de son vivant.

Chevalier revenant **Soldat d'élite niveau 16**
Humanoïde féerique (mort-vivant) de taille M 2 800 px

Initiative +17 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Désespoir inexorable aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets de dégâts et jets de sauvegarde.
Pv 152 ; **péril** 76 ; cf. aussi *abattement spirituel* et *transformation en vestige*
CA 32 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 32, **Volonté** 29
Résistances nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +2 (+5 contre les effets de charme)
VD 6
Points d'action 1

Épée longue (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+23 contre CA ; 1d8 +5 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Double attaque (simple ; à volonté)
Le chevalier revenant effectue deux attaques d'épée longue.

Défi du désespoir (simple ; rencontre) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le chevalier revenant se transforme en vestige de chevalier féerique. Tant qu'elle est marquée, la cible subit 8 dégâts nécrotiques quand elle effectue une attaque qui n'inclut pas le chevalier.

Cercle de l'épée spirituelle (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 1 ; +21 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

Abattement spirituel (quand le revenant est en péril pour la première fois) ✦ **nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; pas de jet d'attaque ; 2d6 + 4 dégâts nécrotiques.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le chevalier revenant se téléporte de 5 cases.

Transformation en vestige (quand le revenant tombe à 0 point de vie)
Le chevalier devient un vestige de chevalier féerique. Tous les effets et états préjudiciables qui l'affectent prennent fin. Le vestige agit à la place du chevalier dans l'ordre d'initiative.

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
For 21 (+13) **Dex** 25 (+15) **Sag** 17 (+11)
Con 16 (+11) **Int** 17 (+11) **Cha** 19 (+12)
Équipement armure d'écailles, épée longue

Vestige de chevalier féerique

Le vestige de chevalier féerique est pris de rage frénétique et frappe au moyen de son épée fantomatique pour infliger de terribles blessures.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Chevalier et incantateur macabre revenants

Vestige de chevalier féerique **Chasseur niveau 16**
Humanoïde féerique (mort-vivant) de taille M — 1 400 px, ou 0 px si rencontré après son chevalier revenant

Initiative +19 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Désespoir inexorable aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets de dégâts et jets de sauvegarde.
Pv 75 ; **péril** 37
CA 30 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 32, **Volonté** 29
Résistances nécrotique 15, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 6, vol 6 (stationnaire), déphasage

⊕ **Épée fantomatique** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+19 contre Vigueur ; 1d8 +5 dégâts nécrotiques, et la cible confère un avantage de combat au vestige de chevalier féerique (sauvegarde annule).

Avantage de combat ✦ **nécrotique**
Le vestige de chevalier féerique inflige 2d8 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible qui lui confère un avantage de combat.

Manœuvre désespérée (simple ; recharge ⚁ ⚀)
Le vestige de chevalier féerique se décale de 6 cases.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le vestige de chevalier féerique se téléporte de 5 cases.

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
Compétences Discrétion +20

For 21 (+13)	**Dex** 25 (+15)	**Sag** 17 (+11)
Con 16 (+11)	**Int** 17 (+11)	**Cha** 19 (+12)

Incantateur macabre revenant

Entouré par un véritable nuage de désespoir, l'incantateur macabre revenant focalise sa haine au travers de sa magie.

Incantateur macabre revenant **Artilleur d'élite niveau 18**
Humanoïde féerique (mort-vivant) de taille M — 4 000 px

Initiative +14 **Sens** Perception +15 ; vision dans le noir
Désespoir inexorable aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets de dégâts et jets de sauvegarde.
Pv 130 ; **péril** 65 ; cf. aussi *transformation en vestige*
CA 30 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 31, **Volonté** 31
Résistances nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
Jets de sauvegarde +2 (+5 contre les effets de charme)
VD 6
Points d'action 1

⊕ **Bâton** (simple ; à volonté) ✦ **arme, nécrotique**
+25 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts nécrotiques, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). L'incantateur macabre revenant pousse également la cible de 1 case.

Carreau spirituel (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +23 contre Vigueur ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Double attaque (simple ; à volonté)
L'incantateur macabre effectue deux attaques de *carreau spirituel*.

Décharge spirituelle (simple ; utilisable uniquement quand le revenant est en péril ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **nécrotique**
Décharge de proximité 3 ; +21 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'incantateur macabre revenant.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
L'incantateur macabre revenant se téléporte de 5 cases.

Transformation en vestige (quand le revenant tombe à 0 point de vie)
L'incantateur macabre devient un vestige d'incantateur féerique. Tous les effets et états préjudiciables qui l'affectent prennent fin. Le vestige agit à la place de l'incantateur dans l'ordre d'initiative.

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique

For 13 (+10)	**Dex** 21 (+14)	**Sag** 22 (+15)
Con 16 (+12)	**Int** 23 (+15)	**Cha** 20 (+14)

Équipement bâton

Vestige d'incantateur féerique

Le vestige d'incantateur féerique ne songe pas à sa survie et n'a qu'une idée en tête : faire souffrir ceux qui ont détruit sa forme physique.

Vestige d'incantateur féerique **Chasseur niveau 18**
Humanoïde féerique (mort-vivant) de taille M — 2 000 px, ou 0 px si rencontré après son incantateur macabre revenant

Initiative +17 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir
Désespoir inexorable aura 3 ; tout ennemi pris dans l'aura subit un -2 aux jets de dégâts et jets de sauvegarde.
Pv 91 ; **péril** 45
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 32, **Volonté** 30
Résistances nécrotique 15, immatériel ; **Vulnérabilités** radiant 10
VD 6, vol 6 (stationnaire), déphasage

Rayon d'humilité (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 5 ; +21 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts nécrotiques, 5 dégâts nécrotiques continus, et la cible doit effectuer deux fois ses jets de sauvegarde, en conservant le résultat le plus bas (sauvegarde annule les deux).

Rayon de rejet du printemps (simple ; recharge ⚁ ⚀) ✦ **nécrotique**
Distance 5 ; +21 contre Volonté ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible confère un avantage de combat au vestige d'incantateur féerique (sauvegarde annule).

Avantage de combat ✦ **nécrotique**
Le vestige d'incantateur féerique inflige 2d8 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible qui lui confère un avantage de combat.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le vestige d'incantateur féerique se téléporte de 5 cases.

Manœuvre hystérique (mouvement ; recharge ⚁ ⚀)
Le vestige d'incantateur féerique se décale de 6 cases.

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
Compétences Discrétion +20

For 13 (+10)	**Dex** 22 (+15)	**Sag** 22 (+15)
Con 16 (+12)	**Int** 26 (+17)	**Cha** 20 (+14)

Connaissance des revenants féériques

Arcanes ou Religion DD 20 : les revenants féériques sont des chevaliers et magiciens éladrins qui se refusent à mourir. Ce ne sont pas des éladrins gracieux et civilisés de la cour féerique, mais des créatures difformes et perverties. Quand des adversaires plus jeunes et pleins de vie osent les défier, ils répliquent avec une violence inouïe.

Arcanes ou Religion DD 25 : les chevaliers revenants rêvent de revivre leurs gloires passées, alors que les incantateurs cherchent à récupérer leurs sorts et rituels perdus. Une fois détruits, les revenants féériques se transforment en esprits vengeurs.

Rencontres de groupe

Les revenants féériques apparaissent en compagnie d'autres morts-vivants, mais aussi d'éladrins vivants qui leur sont fidèles.

Rencontre de niveau 18 (11 600 px)
- ✦ 1 bralani des vents d'automne (contrôleur de niveau 19, cf. *BF* 102)
- ✦ 2 chevaliers revenants (soldats d'élite de niveau 16)
- ✦ 1 incantateur macabre revenant (artilleur d'élite niveau 18)

Ces humanoïdes ombreux s'adonnent au plaisir et à la douleur, à la dépravation et aux excès hédonistes, bref tout ce qui peut dissiper la noirceur de Gisombre.

Connaissance des shadar-kai

Arcanes DD 18 : les shadar-kai recherchent de nouvelles expériences et des vagues de sensations. Les personnages qui se risquent à négocier avec eux ont tout intérêt à leur offrir des expériences intenses ou divertissantes.

Arcanes DD 23 : il y a longtemps, les shadar-kai se sont liés par un serment et par le sang à Reine Corneille. Néanmoins, ils ont découvert que leur vie prolongée était menacée par le malaise omniprésent de la Gisombre. Réalisant que les sensations, dont la douleur, étaient la seule façon de dissiper la noirceur déprimante propre à leur demeure, ils ont sombré dans les extrêmes.

Âme noire shadar-kai

L'âme noire shadar-kai tue à distance, lançant sur ses ennemis des traits d'énergie nécrotique.

Âme noire shadar-kai — **Contrôleur niveau 14**
Humanoïde ombreux de taille M — 1 000 px

Initiative +10 — **Sens** Perception +8 ; vision nocturne
Pv 138 ; **péril** 69
CA 26 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 28, **Volonté** 28
VD 7

Sombrefeu corrupteur (simple ; à volonté) ✦ **feu, nécrotiques**
+19 contre CA ; 1d10 + 6 dégâts de feu et nécrotique, et la cible est enveloppée de ténèbres (sauvegarde annule).

Trait d'ombre (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est enveloppée de ténèbres (sauvegarde annule).

Âme corrompue (simple ; à volonté) ✦ **charme**
Distance 10 ; vise une créature enveloppée de ténèbres ; +18 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).

Explosion d'ombre (simple ; recharge ⚅) ✦**nécrotique**
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +16 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est enveloppée de ténèbres (sauvegarde annule). *Échec* : demi-dégâts.

Fugue d'ombre (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
L'âme noire shadar-kai se téléporte de 3 cases et devient immatérielle jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Enveloppement de ténèbres
Tant qu'elle est enveloppée de ténèbres, une créature subit un -2 aux jets d'attaque et ne bénéficie que de la moitié des avantages des effets de guérison.

Alignement non aligné — **Langues** commun
Compétences Arcanes +19, Discrétion +15

For 12 (+8)	**Dex** 16 (+10)	**Sag** 12 (+8)
Con 18 (+11)	**Int** 24 (+14)	**Cha** 20 (+12)

Équipement armure de cuir

(De gauche à droite) porte-douleur, seigneur de la noirceur, tueur d'aube et âme noire shadar-kai

Tueur d'aube shadar-kai

Le tueur d'aube shadar-kai met en œuvre sa discrétion et sa mobilité pour ne pas être vu, lacérant ses ennemis à l'aide de funestes couteaux incurvés.

Tueur d'aube shadar-kai **Chasseur niveau 14**
Humanoïde ombreux de taille M 1 000 px

Initiative +18 **Sens** Perception +16 ; vision nocturne
Pv 106 ; **péril** 53
CA 28 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 28, **Volonté** 25
VD 7

(+) **Kukri** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+19 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts, et la cible est enveloppée de ténèbres (sauvegarde annule).

⸸ **Coup de pénombre** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+19 contre CA ; vise un ennemi enveloppé de ténèbres ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Fugue d'ombre (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le tueur d'aube shadar-kai se téléporte de 3 cases et devient immatériel jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Ombres de Reine Corneille ✦ **nécrotique**
Les attaques de corps à corps du tueur d'aube shadar-kai infligent 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires contre une cible qui ne peut pas le voir.

Enveloppement de ténèbres
Tant qu'elle est enveloppée de ténèbres, une créature subit un -2 aux jets d'attaque et ne bénéficie que de la moitié des avantages des effets de guérison.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Acrobaties +19, Discrétion +19
For 20 (+12) **Dex** 24 (+14) **Sag** 18 (+11)
Con 16 (+10) **Int** 14 (+9) **Cha** 11 (+7)
Équipement armure de cuir, 2 kukris

Seigneur de la noirceur shadar-kai

Les seigneurs de la noirceur shadar-kai commandent aux ombres, qui forment des prisons pour eux.

Seigneur de la noirceur shadar-kai **Artilleur niveau 14**
Humanoïde ombreux de taille M 1 000 px

Initiative +10 **Sens** Perception +8 ; vision nocturne
Pv 108 ; **péril** 54
CA 26 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 28, **Volonté** 26
VD 7

(+) **Sombrefeu corrupteur** (simple ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
+19 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts de feu et nécrotiques, et la cible est enveloppée de ténèbres (sauvegarde annule).

(⚥) **Trait d'ombre** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts nécrotiques, et la cible est enveloppée de ténèbres (sauvegarde annule).

(⚥) **Ombrecage** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Distance 10 ; vise une créature enveloppée de ténèbres ; +19 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts nécrotiques, puis la cible est maîtrisée et ne peut pas voir les créatures situées à plus de 2 cases (sauvegarde annule le deux).

Fugue d'ombre (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le seigneur de la noirceur shadar-kai se téléporte de 3 cases et devient immatériel jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Enveloppement de ténèbres
Tant qu'elle est enveloppée de ténèbres, une créature subit un -2 aux jets d'attaque et ne bénéficie que de la moitié des avantages des effets de guérison.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Arcanes +19, Discrétion +15
For 12 (+8) **Dex** 16 (+10) **Sag** 12 (+8)
Con 18 (+11) **Int** 24 (+14) **Cha** 20 (+12)
Équipement armure de cuir

Porte-douleur shadar-kai

Gracieux danseurs de mort, les porte-douleur shadar-kai tirent leur nom des chaînes cloutées qu'ils manient.

Porte-douleur shadar-kai **Franc-tireur (meneur) niveau 15**
Humanoïde ombreux de taille M 1 200 px

Initiative +16 **Sens** Perception +11 ; vision nocturne
Trame d'ombre aura 5 ; tout allié shadar-kai pris dans l'aura se décale de 1 case au prix d'une action libre après avoir touché avec une attaque de corps à corps.
Pv 144 ; **péril** 72
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
VD 7

(+) **Chaîne d'ombre** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +20 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, et la cible est enveloppée de ténèbres (sauvegarde annule).

⸸ **Danse d'ombre** (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **nécrotique**
Le porte-douleur shadar-kai se décale de 7 cases et effectue trois attaques de chaîne d'ombre durant le déplacement, chacune contre une cible différente. Ses deuxième et troisième attaques infligent 2d6 dégâts nécrotiques supplémentaires pour chaque attaque précédemment réussie. Une créature enveloppée de ténèbres et touchée par une attaque est aveuglée (sauvegarde annule).

Don de l'ombre (réaction immédiate, quand un allié situé dans un rayon de 10 cases du shadar-kai rate une attaque ; rencontre)
L'allié en question refait le jet d'attaque.

Fugue d'ombre (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le porte-douleur shadar-kai se téléporte de 3 cases et devient immatériel jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Enveloppement de ténèbres
Tant qu'elle est enveloppée de ténèbres, une créature subit un -2 aux jets d'attaque et ne bénéficie que de la moitié des avantages des effets de guérison.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Acrobaties +19, Discrétion +19
For 20 (+12) **Dex** 24 (+14) **Sag** 18 (+11)
Con 16 (+10) **Int** 14 (+9) **Cha** 11 (+7)
Équipement armure de cuir, chaîne cloutée

Rencontres de groupe

Les shadar-kai s'allient fréquemment avec d'autres créatures de Gisombre, comme les bodaks, les esquilleux ou les obscurs. Les plus importants aiment monter des destriers noirs.

Rencontre de niveau 13 (4 600 px)
- ✦ 1 bodak furtif (chasseur de niveau 16, cf. *BF* 39)
- ✦ 1 porte-douleur shadar-kai (franc-tireur de niveau 15)
- ✦ 2 tueurs d'aube shadar-kai (chasseurs de niveau 14)

Rencontre de niveau 14 (5 400 px)
- ✦ 1 âme noire shadar-kai (contrôleur de niveau 14)
- ✦ 2 porte-douleur shadar-kai (francs-tireurs de niveau 15)
- ✦ 2 seigneurs de la noirceur shadar-kai (artilleurs de niveau 14)

BEN WOOTTEN

SLAAD

Voyant le monde à travers un voile de folie, les slaads le jugent trop ordonné et perclus de contraintes. Leurs attaques importunes créent du désordre, mais rarement à grande échelle, sans doute parce que leur nature chaotique les empêche de former de grandes armées efficaces.

Slaad de flux

Hautement mutagènes, les slaads de flux altèrent leurs défenses et leurs vulnérabilités en fonction des attaques ennemies.

Slaad de flux **Franc-tireur niveau 9**
Humanoïde élémentaire de taille M 400 px

Initiative +8 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 98 ; **péril** 49
CA 23 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 21, **Volonté** 21
Résistances variable 5 (cf. aussi *changement de vulnérabilité slaad*) ; **Vulnérabilités** variable 10 (cf. aussi *changement de vulnérabilité slaad*)
VD 7, téléportation 2

⊕ **Coup de griffes** (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts.

↓ **Rage de flux** (simple ; se recharge quand le slaad est en péril pour la première fois)
Le slaad de flux se décale de 2 cases et effectue une attaque de *coup de griffes* contre toute créature qui lui est adjacente durant ce déplacement.

Réaction perçante (réaction immédiate, quand le slaad subit des dégâts d'une attaque ; à volonté)
Le slaad se décale de 1 case.

Changement de vulnérabilité slaad
Au début d'une rencontre, le slaad de flux a une vulnérabilité 10 à l'un des six types de dégâts suivants, déterminé aléatoirement : 1 - électricité, 2 - feu, 3 - froid, 4 - nécrotique, 5 - psychique, ou 6 - tonnerre. Il a une résistance 5 aux cinq autres types. Quand le slaad de flux subit des dégâts du type auquel il est vulnérable, sa vulnérabilité change pour l'un des cinq autres types de dégâts, déterminé aléatoirement, et il bénéficie d'une résistance au type de dégâts auquel il était précédemment vulnérable.

Alignement non aligné **Langues** commun, originel
For 16 (+7) **Dex** 15 (+6) **Sag** 13 (+5)
Con 18 (+8) **Int** 7 (+2) **Cha** 14 (+6)

WAYNE ENGLAND

Tactique du slaad de flux

Le slaad de flux entre en *rage de flux* tôt dans la bataille, se lançant au milieu de ses ennemis pour en lacérer le plus possible. Il utilise ensuite *coup de griffes*, puis se décale à l'aide de *réaction perçante* pour se mettre en position de prise en tenaille ou s'écarter du danger.

Connaissance des slaads de flux

Arcanes DD 19 : les slaads de flux franchissent parfois accidentellement les points faibles entre les plans, ce qui arrive fréquemment près de rassemblements de brutaciens. Ils se retrouvent alors à diriger des tribus de brutaciens, qui les révèrent tels des seigneurs démons.

Arcanes DD 21 : les slaads de flux ne jouissent pas du respect de leurs semblables les plus dangereux. Non seulement ils sont plus petits et plus faibles que la plupart des autres slaads, mais ils sont incapables de se reproduire. Beaucoup d'entre eux règnent donc sur des créatures qui sont à leur portée, faisant alors preuve d'un contrôle étonnant de leurs rages violentes et imprévisibles.

Rejeton slaad

Les rejetons slaads n'ont pas de réelle conscience. Ils ne désirent que semer le chaos et le carnage, sans se soucier de leur vie ou de celle de leurs alliés.

Rejeton slaad **Franc-tireur sbire niveau 17**
Humanoïde élémentaire de taille P 400 px

Initiative +17 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 31 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 31, **Volonté** 26
VD 5, téléportation 3

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+22 contre CA ; 13 dégâts.

↓ **Coup chaotique** (simple ; à volonté)
Le rejeton slaad saute jusqu'à sa VD, puis attaque un ennemi adjacent : +22 contre CA ; 12 dégâts, et la cible se retrouve à terre. *Échec* : le rejeton slaad explose et tombe à 0 point de vie. Il effectue ensuite l'attaque suivante : explosion de proximité 1 ; +20 contre Réflexes ; 9 dégâts.

Alignement chaotique mauvais **Langues** –
For 17 (+11) **Dex** 24 (+15) **Sag** 14 (+10)
Con 22 (+14) **Int** 3 (+4) **Cha** 7 (+6)

Tactique du rejeton slaad

Le rejeton slaad préfère utiliser *coup chaotique* sur l'adversaire le plus proche, surtout s'il est entouré d'autres ennemis.

Connaissance des rejetons slaads

Arcanes DD 20 : dès sa naissance répugnante à partir d'un hôte vivant, le jeune slaad constitue une menace pour ceux qui l'entourent. Stupide et vorace, il doit manger rapidement et bien, sans quoi les énergies chaotiques de son corps deviennent instables et explosent. En supposant qu'il survive à ses premiers instants sanguinolents, il grandit vite. En à peine quelques jours, il affiche l'aspect et les pouvoirs qui le définiront dans sa vie adulte.

Arcanes DD 25 : tous les slaads ne se reproduisent pas par la phage chaotique. Certains sont eux-mêmes infectés par une forme mutante de ce mal. Ces slaads développent alors des embryons dans leur propre corps. Cette expérience douloureuse provoque l'apparition de cloques pleines de sang et de pus sur le corps du slaad. Seules des blessures peuvent libérer le jeune slaad. Ces dégâts, et la nature dangereuse du rejeton, font que de nombreux procréateurs slaads évitent de relâcher le rejeton de leur chair.

Rencontres de groupe

Les slaads combattent généralement aux côtés d'autres slaads, leurs motivations étant impénétrables pour la plupart des autres races.

Rencontre de niveau 8 (1 950 px)

- 1 éclat de mort (artilleur de niveau 8)
- 3 slaads de flux (francs-tireurs de niveau 9)
- 2 têtards slaads (chasseurs de niveau 5, cf. *BF* 243)

Rencontre de niveau 17 (8 400 px)

- 8 rejetons slaads (sbires de niveau 17)
- 2 slaads bleus (brutes de niveau 17, cf. *BF* 244)
- 1 slaad vert (contrôleur de niveau 18, cf. *BF* 244)

Procréateur slaad

Certains slaads peuvent se reproduire par bourgeonnement. Un procréateur slaad est couvert de cloques rondes et tremblantes, qui se déchirent quand il est attaqué, révélant alors de petits rejetons slaads.

Vous pouvez appliquer l'archétype « procréateur slaad » à n'importe quel monstre slaad de taille G.

Prérequis : slaad de taille G, niveau 15

Procréateur slaad	**Contrôleur d'élite**
Humanoïde	px d'élite

Jets de sauvegarde +2
Points d'action 1
Pv aucun en plus
Pouvoirs

Procréation slaad (réaction immédiate, quand le procréateur slaad est touché par une attaque ; à volonté)

Un rejeton slaad apparaît dans un espace adjacent au procréateur slaad. Il joue son tour de jeu dans l'ordre d'initiative juste après le procréateur slaad. Les PJ ne gagnent pas de points d'expérience quand ils tuent les rejetons slaads créés par ce pouvoir.

WAYNE ENGLAND

SOMBREGARDE

Infatigables et animés par de noirs pactes, les morts-vivants sombregardes sont armés d'une puissante magie et conservent les talents de combattants qu'ils avaient de leur vivant.

Connaissance des sombregardes

Religion DD 16 : le sombregarde est un mort-vivant squelettique investi d'une redoutable magie. Des rituels sordides transforment des guerriers consentants en sombregardes, mais le prix à payer est élevé. Si le sombregarde n'abat pas un nombre précis de créatures, il est détruit par le noir pacte qui lui confère son pouvoir.

Religion DD 21 : liches et chevaliers de la mort sont en mesure d'accomplir le rituel qui fait d'un allié vivant un sombregarde lié à leur volonté. Le spadassin pourra être chargé de tuer un certain nombre d'êtres doués de conscience, alors que l'assassin tuera les membres d'une race précise.

MATIAS TAPIA

Spadassin sombregarde

Ce tueur squelettique use de ses griffes ardentes pour lacérer ses ennemis et profite de son armure de force pour dévier leurs attaques.

Spadassin sombregarde **Artilleur d'élite (meneur) niveau 8**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 700 px

Initiative +7 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Périmètre de commandement aura 4 ; tout allié situé dans l'aura bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque.
Pv 134 ; **péril** 67 ; cf. aussi *armure de force*
CA 20 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 21, **Volonté** 22
Immunités maladie, poison
Jets de sauvegarde +2
VD 7
Points d'action 1

⊕ **Griffes d'os embrasées** (simple ; à volonté) ✦ **force**
+15 contre CA ; 1d6 + 9 dégâts de force.

Décharge de force (simple ; à volonté) ✦ **force**
Distance 15 ; +13 contre Réflexes ; 2d8 + 5 dégâts de force, et le spadassin sombregarde pousse la cible de 3 cases. *Échec* : la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du spadassin.

Force effrayante (simple ; recharge ⚁ ⚂ ⚃)
Le spadassin sombregarde effectue trois attaques de *décharge de force*, chacune visant une cible différente.

Vil ordre (simple ; recharge ⚂ ⚃)
Décharge de proximité 3 ; vise les alliés ; la cible se décale de 2 cases et effectue une attaque de base au prix d'une action libre.

Armure de force (quand le sombregarde est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le spadassin sombregarde bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à la CA et en Réflexes jusqu'à ce qu'il soit touché par une attaque.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Bluff +12, Intimidation +12, Intuition +11

For 17 (+7)	**Dex** 17 (+7)	**Sag** 14 (+6)
Con 13 (+5)	**Int** 19 (+8)	**Cha** 20 (+9)

Assassin sombregarde

Silhouette mystérieuse d'ombre et de fumée, l'assassin sombregarde brandit une lame rougeoyante.

Assassin sombregarde **Franc-tireur niveau 11**
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M 600 px

Initiative +12 **Sens** Perception +14 ; vision dans le noir, vision lucide 10
Pv 111 ; **péril** 55
CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
Immunités maladie, poison
VD 8

⊕ **Lame de force** (simple ; à volonté) ✦ **force**
+16 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts de force.

Lames macabres (simple ; rencontre) ✦ **force**
Explosion de proximité 1 ; +16 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts de force.

Pas de brume (réaction immédiate, quand une attaque de corps à corps rate le sombregarde ; à volonté)
L'assassin sombregarde se décale de 2 cases et gagne les capacités déphasage et immatériel jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Assaut mobile
Si l'assassin sombregarde termine son déplacement à au moins 4 cases de son point de départ, il bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque de corps à corps jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Alignement mauvais **Langues** commun
Compétences Discrétion +15

For 18 (+9)	**Dex** 21 (+10)	**Sag** 18 (+9)
Con 15 (+7)	**Int** 16 (+8)	**Cha** 17 (+8)

SOUILLURE FUNESTE

PRÉDATEURS INCONGRUS ET IMMATÉRIELS originaires d'un royaume perverti où ne règne que la folie, les souillures funestes tuent en instillant démence et désespoir. Ces horreurs surnaturelles se glissent entre les mondes là où les frontières planaires sont les plus ténues. Leur seule présence élargit parfois les failles, ce qui ouvre la voie à d'autres entités plus terrifiantes encore.

SOUILLURE FUNESTE CINGLANTE

MASSE DIFFORME DE TENTACULES AVIDES, cette souillure funeste agrippe sa proie pour se nourrir de la folie qu'elle provoque.

Souillure funeste cinglante **Soldat niveau 1**
Créature magique aberrante de taille P 100 px

Initiative +3 **Sens** Perception +8
Pv 20 ; **péril** 10
CA 15 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 12, **Volonté** 14
Résistances immatériel ; **Vulnérabilités** psychique 5
VD 1, vol 6 (stationnaire)

Caresse tentaculaire (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+5 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts psychiques.

Tentacules de stase (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+5 contre Volonté ; 1d4 + 4 dégâts psychiques, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la souillure funeste cinglante.

Régime de la souillure funeste (simple ; à volonté) ✦ **guérison**
Vise une cible inconsciente ou sans défense ; la souillure funeste cinglante perd la capacité immatériel et sa VD en vol jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, et elle porte le coup de grâce à la cible. Si le monstre tue la cible, il regagne tous ses points de vie.

Tentacules flottants (libre, quand la souillure effectue une attaque d'opportunité ; à volonté)
La souillure funeste cinglante se décale de 1 case.

Alignement non aligné **Langues** –
For 11 (+0) **Dex** 12 (+1) **Sag** 16 (+3)
Con 13 (+1) **Int** 4 (-3) **Cha** 10 (+0)

TACTIQUE DE LA SOUILLURE FUNESTE CINGLANTE

La souillure funeste cinglante s'approche au plus vite et concentre ses attaques sur une victime. Elle débute avec *tentacules de stase* dans l'espoir de l'immobiliser, puis *tentacules flottants* dans le but de la prendre en tenaille.

SOUILLURE FUNESTE PALPITANTE

LA SOUILLURE FUNESTE PALPITANTE tend des embuscades et tente de neutraliser sa proie en lui portant une attaque fulgurante.

Souillure funeste palpitante **Artilleur niveau 1**
Créature magique aberrante de taille P 100 px

Initiative +2 **Sens** Perception +8
Pv 18 ; **péril** 9
CA 12 ; **Vigueur** 12, **Réflexes** 13, **Volonté** 14
Résistances immatériel ; **Vulnérabilités** psychique 5
VD 1, vol 6 (stationnaire)

Caresse tentaculaire (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+4 contre Réflexes ; 1d4 + 3 dégâts psychiques.

Vibrations tentaculaires (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 20 ; +6 contre Réflexes ; 2d4 + 3 dégâts psychiques.

Déluge de tentacules (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **psychique**
Distance 10 ; vise une, deux ou trois créatures ; +4 contre Réflexes ; 2d4 + 1 dégâts psychiques.

Régime de la souillure funeste (simple ; à volonté) ✦ **guérison**
Vise une cible inconsciente ou sans défense ; la souillure funeste palpitante perd la capacité immatériel et sa VD en vol jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, et elle porte le coup de grâce à la cible. Si le monstre tue la cible, il regagne tous ses points de vie.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +7
For 11 (+0) **Dex** 14 (+2) **Sag** 16 (+3)
Con 13 (+1) **Int** 4 (-3) **Cha** 10 (+0)

TACTIQUE DE LA SOUILLURE FUNESTE PALPITANTE

Les souillures funestes palpitantes combattent au moyen de *déluge de tentacules*, depuis une cachette si possible. Ensuite, elles recourent à *vibrations tentaculaires* en attendant que *déluge de tentacules* se recharge.

SOUILLURE FUNESTE DÉVOREUSE DE PENSÉES

LA SOUILLURE FUNESTE DÉVOREUSE DE PENSÉES n'hésite pas à s'en prendre à des groupes entiers d'adversaires, usant de son pouvoir de désorientation pour viser son prochain repas.

Souillure funeste dévoreuse de pensées **Contrôleur niveau 2**
Créature magique aberrante de taille P 125 px

Initiative +2 **Sens** Perception +6
Pv 26 ; **péril** 13
CA 14 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 13, **Volonté** 15
Résistances immatériel ; **Vulnérabilités** psychique 5
VD 1, vol 6 (stationnaire)

Caresse tentaculaire (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+6 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts psychiques.

Brume spirituelle (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 10 ; +6 contre Volonté ; 1d4 + 5 dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la souillure funeste dévoreuse de pensées.

Brouillard de pensées (simple ; recharge ⚁ ⚂) ✦ **charme, psychique**
Décharge de proximité 5 ; vise les ennemis ; +5 contre Volonté ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est immobilisée au lieu d'être ralentie (sauvegarde annule).

Régime de la souillure funeste (simple ; à volonté) ✦ **guérison**
Vise une cible inconsciente ou sans défense ; la souillure funeste dévoreuse de pensées perd la capacité immatériel et sa VD en vol jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, et elle porte le coup de grâce à la cible. Si le monstre tue la cible, il regagne tous ses points de vie.

Alignement non aligné **Langues** –
For 11 (+1) **Dex** 12 (+2) **Sag** 10 (+1)
Con 13 (+2) **Int** 5 (-1) **Cha** 16 (+4)

Tactique de la souillure funeste dévoreuse de pensées

La souillure funeste dévoreuse de pensées se rapproche et utilise *brouillard de pensées* sur un maximum d'ennemis. Elle se replie ensuite et utilise *brume spirituelle* jusqu'à ce que *brouillard de pensées* se recharge.

Souillure funeste hâtive

La souillure funeste hâtive se promène sur le champ de bataille, au point que ses adversaires ont bien du mal à l'abattre.

Souillure funeste hâtive	**Contrôleur niveau 4**
Créature magique aberrante de taille M	175 px

Initiative +5 **Sens** Perception +10
Pv 38 ; **péril** 19
CA 18 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 16, **Volonté** 17
Résistances immatériel ; **Vulnérabilités** psychique 5
VD 1, vol 6 (stationnaire)

⊕ **Caresse tentaculaire** (simple ; à volonté) ✦ **psychique**
+8 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts psychiques.

Transposition psychique (simple ; à volonté) ✦ **psychique, téléportation**
Distance 10 ; +8 contre Volonté ; 1d4 + 4 dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté* : la souillure funeste hâtive et la cible échangent leurs places.

Régime de la souillure funeste (simple ; à volonté) ✦ **guérison**
Vise une cible inconsciente ou sans défense ; la souillure funeste hâtive perd la capacité immatériel et sa VD en vol jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, et elle porte le coup de grâce à la cible. Si le monstre tue la cible, il regagne tous ses points de vie.

Alignement non aligné **Langues** –

For 11 (+2)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 17 (+5)
Con 15 (+4)	**Int** 6 (+0)	**Cha** 12 (+3)

Tactique de la souillure funeste hâtive

La souillure funeste hâtive attaque ses adversaires avec *transposition psychique* et hébète un maximum d'entre eux. Si elle est acculée, elle entreprend une action de mouvement pour filer après avoir hébété un ennemi, et prend sa place s'il rate son jet de sauvegarde.

Connaissance des souillures funestes

Exploration DD 10 : les souillures funestes sont d'étranges prédateurs aberrants qui tuent en inspirant la folie, se nourrissant ainsi des pensées et émotions dérobées à leurs adversaires.

Exploration DD 15 : les curieuses souillures funestes ne sont qu'en partie réelles. Si un aspect de ces monstres existe bien dans le monde, le reste est formé par l'esprit de ceux qui les voient.

Les souillures funestes peuvent vivre indéfiniment sans dormir. Elles se mettent tout simplement dans une sorte d'état latent jusqu'à ce qu'un repas potentiel se présente à elles.

Ce monstre se décline en plusieurs variétés : les cinglantes doivent se rapprocher pour attaquer ; les palpitantes se cachent dans les ombres, de préférence en hauteur, et produisent un déluge de rayons lumineux à vous faire éclater la cervelle ; enfin, les dévoreuses de pensées paralysent leurs victimes pour les manger à loisir.

Exploration DD 17 : les souillures funestes sont originaires du Royaume Lointain. Ce sont des prédateurs relativement faibles, comparables aux renards du monde physique. Elles empruntent les failles des frontières planaires, qu'elles semblent trouver en suivant leur instinct. Quand elles débarquent dans le monde (ou d'autres plans), elles se comportent telles des balises pour des êtres beaucoup plus dangereux issus eux aussi du Royaume Lointain. Leur simple présence fragilise les frontières entre les plans.

Rencontres de groupe

Les souillures funestes ne collaborent généralement qu'avec leurs congénères et d'autres créatures aberrantes venues du Royaume lointain. Parfois, on les trouve aussi en compagnie de morts-vivants ou d'êtres inintelligents. Ces alliances de circonstance traduisent peu de coopération et aucune communication.

Rencontre de niveau 1 (525 px)
- ✦ 3 souillures funestes cinglantes (soldats de niveau 1)
- ✦ 1 souillure funeste dévoreuse de pensées (contrôleur de niveau 2)
- ✦ 1 souillure funeste palpitante (artilleur de niveau 1)

Rencontre de niveau 3 (750 px)
- ✦ 3 hommes d'armes fantomatiques (soldats de niveau 4, cf. *BF* 112)
- ✦ 1 souillure funeste dévoreuse de pensées (contrôleur de niveau 2)
- ✦ 1 souillure funeste palpitante (artilleur de niveau 1)

Rencontre de niveau 4 (925 px)
- ✦ 2 gelées ocres (brutes d'élite de niveau 3, cf. *BF* 265)
- ✦ 1 souillure funeste dévoreuse de pensées (contrôleur de niveau 2)
- ✦ 2 souillures funestes palpitantes (artilleurs de niveau 1)

JEREMY JARVIS

SPHINX

On dit parfois que les dieux ont créé les sphinx pour mettre à l'épreuve les héros ou pour protéger des lieux sacrés. D'autres disent plutôt qu'ils sont des originels nés avant l'ère des dieux.

Mystère sphinx

Ces créatures se distraient en exigeant de leurs proies les réponses d'énigmes, des détails de savoirs obscurs ou des interprétations de prophéties.

Mystère sphinx	**Brute niveau 19**
Créature magique immortelle de taille G	2 400 px

Initiative +15 **Sens** Perception +23 ; vision nocturne
Pv 224 ; **péril** 112
CA 31 ; **Vigueur** 30, **Réflexes** 31, **Volonté** 32
VD 6, vol 6
Points d'action 1

⊕ **Griffes anciennes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 3d10 + 5 dégâts.

⊕ **Morsure archaïque** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est immobilisée (sauvegarde annule).

⊛ **Voilà mon énigme** (mineure ; à volonté) ✦ **psychique**
Distance 10 ; le sphinx contraint la cible à réfléchir à une énigme. La cible est hébétée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'elle réponde à l'énigme. Pour trouver la réponse, la cible doit entreprendre une action mineure et réussir un test d'Histoire DD 25. Une cible qui ne tente pas de répondre à l'énigme durant son tour de jeu subit 2d8 dégâts psychiques à la fin de son tour de jeu. Un allié peut fournir la réponse et mettre fin à l'effet. Dans ce cas, la cible subit 2d8 dégâts psychiques.

↓ **Gifle punitive** (simple ; se recharge quand un ennemi rate le test d'Histoire de *voilà mon énigme*)
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 4d10 + 10 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

✧ **Grand rugissement** (simple ; rencontre) ✦ **tonnerre**
Décharge de proximité 5 ; +22 contre Vigueur ; 3d10 + 10 dégâts de tonnerre, puis la cible est poussée de 5 cases et se retrouve à terre.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique, nain, originel, universel
Compétences Intuition +26

For 25 (+16)	**Dex** 23 (+15)	**Sag** 28 (+18)
Con 24 (+16)	**Int** 27 (+17)	**Cha** 28 (+18)

Tactique du mystère sphinx

Le mystère sphinx préfère jouer avec ses victimes en leur posant des énigmes et des devinettes avant de bondir. Il utilise *voilà mon énigme* plusieurs fois pour que le jeu se poursuive.

JIM NELSON

Connaissance des mystères sphinx

Arcanes DD 27 : les sphinx aiment jouer avec leurs proies. Si la victime joue le jeu des énigmes, le sphinx peut continuer à en poser plutôt que d'attaquer directement.

Rencontres de groupe

Les sphinx coopèrent avec d'autres créatures tolérant la façon dont ils jouent avec leurs proies. Le besoin de poser des énigmes et des questions est souvent plus fort que les réalités tactiques du combat, ce qui en fait des alliés précaires.

Rencontre de niveau 16 (7 600 px)
- ✦ 1 mystère sphinx (brute de niveau 19)
- ✦ 2 ricaneurs nothics (artilleurs de niveau 15)
- ✦ 2 sauvages minotaures (brutes de niveau 16, cf. *BF* 187)

SPRIGGAN

Les spriggans sont des gnomes transformés par la magie fomoriane. Ces fées perverses errent maintenant dans les paysages abrupts de la Féerie et du monde, volant nourriture et richesses, tuant leurs ennemis le sourire aux lèvres.

Connaissance des spriggans

Arcanes DD 14 : les spriggans, que l'on appelle également les toques rouges en raison de leur habitude de tremper leur chapeau et leurs vêtements dans le sang, préfèrent vivre dans des terriers sombres sous un relief accidenté. Ils remplissent leurs réserves en pillant et extorquant des tributs aux créatures faibles.

Arcanes DD 19 : les gnomes étaient autrefois des esclaves fomorians. Nombre d'entre eux fuirent vers le monde pour échapper à leurs oppresseurs. Ceux qui restèrent finirent par être transformés en spriggans.

Âme-de-géant spriggan

Les âmes-de-géant développent le mal dont elles ont hérité de la domination des fomorians, bénéficiant de leur force et de la capacité à donner à leurs bras l'allonge de ceux des géants.

Âme-de-géant spriggan	**Brute niveau 8**
Humanoïde féerique de taille P	350 px

Initiative +6 **Sens** Perception +7 ; vision nocturne
Pv 106 ; **péril** 53
CA 20 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 19, **Volonté** 20
VD 6

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, ou 2d6 + 9 dégâts quand l'âme-de-géant spriggan est en péril.

⚸ **Coup d'âme-de-géant** (simple ; recharge ⚀⚁⚂)
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre. Quand l'âme-de-géant spriggan est en péril, les dégâts passent à 2d6 + 9.

⚸ **Coup par surprise** (interruption immédiate, quand un ennemi situé dans un rayon de 2 cases attaque un allié ; rencontre)
Coup d'âme-de-géant se recharge, et l'âme-de-géant l'utilise contre l'ennemi en question.

Zèle de la toque rouge (quand l'âme-de-géant met un adversaire en péril ou fait tomber un ennemi à 0 point de vie ou moins ; rencontre)
L'âme-de-géant gagne 1d10 + 3 points de vie temporaires.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +14, Discrétion +12, Intimidation +10

For 18 (+8)	**Dex** 15 (+6)	**Sag** 17 (+7)
Con 16 (+7)	**Int** 10 (+4)	**Cha** 12 (+5)

Équipement armure de peau, bottes ferrées

(De gauche à droite) flétrisseur, nuton, épine et âme-de-géant spriggans

Épine spriggan

L'épine spriggan porte une malédiction de ronces, qu'elle peut lancer sur un ennemi d'un simple regard.

Épine spriggan **Soldat niveau 6**
Humanoïde féerique de taille P 250 px

Initiative +7 **Sens** Perception +9 ; vision nocturne
Pv 71 ; **péril** 35
CA 22 ; **Vigueur** 18, **Réflexes** 17, **Volonté** 19
VD 5

⊕ **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+13 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Marque des épines (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 5 ; vise un ennemi ; la cible est affectée par la marque des épines jusqu'à la fin de la rencontre. Tant qu'elle est affectée par la marque des épines, la cible ne peut pas effectuer d'attaques d'opportunité contre l'épine spriggan, et elle subit 4 dégâts à la fin de chaque tour de jeu durant lequel elle n'a pas attaqué l'épine. De plus, au début du tour de jeu de la cible, chacun de ses alliés qui lui est adjacent subit 4 dégâts.

Perforation assommante (mineure ; se recharge quand le spriggan est en péril pour la première fois)
Si l'épine touche avec sa prochaine attaque d'épée courte, la cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du spriggan et se retrouve à terre.

Zèle de la toque rouge (quand le spriggan met un adversaire en péril ou fait tomber un ennemi à 0 point de vie ou moins ; rencontre)
L'épine gagne 1d8 + 2 points de vie temporaires.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +12, Discrétion +11
For 17 (+6) **Dex** 15 (+5) **Sag** 12 (+4)
Con 15 (+5) **Int** 10 (+3) **Cha** 18 (+7)
Équipement cotte de mailles, bouclier léger, épée courte, bottes ferrées

Flétrisseur spriggan

Le flétrisseur spriggan se sert de sa magie pour commander au climat et arroser la terre du sang de ses ennemis.

Flétrisseur spriggan **Artilleur (meneur) niveau 8**
Humanoïde féerique de taille P 350 px

Initiative +8 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 70 ; **péril** 35
CA 21 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 18, **Volonté** 20
VD 6

⊕ **Contact flétrissant** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+11 contre Réflexes ; 1d8 + 4 dégâts nécrotiques.

Brûlure du soleil (simple ; à volonté) ✦ **feu, radiant**
Distance 10 ; +13 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts de feu et radiants.

Vent écrasant (simple ; se recharge quand le spriggan est en péril pour la première fois)
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ou décharge de proximité 3 ; +12 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et se retrouve à terre.

Du sang pour la terre (simple, utilisable uniquement quand le flétrisseur spriggan est en péril ; à volonté)
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis ; +12 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule). *Effet* : tout allié pris dans l'explosion gagne 5 points de vie temporaires.

Zèle de la toque rouge (quand le spriggan met un adversaire en péril ou fait tomber un ennemi à 0 point de vie ou moins ; rencontre)
Le flétrisseur gagne 1d6 + 3 points de vie temporaires.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Arcanes +8, Athlétisme +11, Discrétion +12
For 12 (+5) **Dex** 15 (+6) **Sag** 12 (+5)
Con 16 (+7) **Int** 10 (+4) **Cha** 18 (+8)
Équipement armure de cuir, bottes ferrées

Nuton spriggan

En dansant dans leurs bottes ferrées, les nutons cherchent à s'éclabousser du sang de leurs ennemis.

Nuton spriggan **Franc-tireur niveau 7**
Humanoïde féerique de taille P 300 px

Initiative +9 **Sens** Perception +9 ; vision nocturne
Pv 79 ; **péril** 39
CA 21 (23 contre les attaques d'opportunité) ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 20, **Volonté** 18
VD 6

⊕ **Serpe** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+12 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Coupe-jarret (simple ; se recharge quand le spriggan est en péril pour la première fois) ✦ **arme**
+12 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, puis la cible se retrouve à terre, est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du nuton spriggan, et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Coup à terre (mineure 1/round ; à volonté)
Vise une créature à terre ; +12 contre Vigueur ; 1d6 + 3 dégâts, et le nuton spriggan pousse la cible de 3 cases.

Glissade dans le sang
Le nuton spriggan ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il sort d'un espace adjacent à une créature en péril ou à une créature qui subit des dégâts continus.

Avantage de combat
Lorsque le nuton spriggan touche une créature qui subit des dégâts continus et lui confère un avantage de combat, son attaque augmente les dégâts continus de 5.

Zèle de la toque rouge (quand le spriggan met un adversaire en péril ou fait tomber un ennemi à 0 point de vie ou moins ; rencontre)
Le nuton gagne 1d8 + 2 points de vie temporaires.

Alignement mauvais **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +11, Discrétion +14, Larcin +12
For 16 (+6) **Dex** 18 (+7) **Sag** 12 (+4)
Con 15 (+5) **Int** 10 (+3) **Cha** 15 (+5)
Équipement armure de peau, 2 serpes, bottes ferrées

Rencontres de groupe

Les spriggans s'allient avec des créatures susceptibles de tolérer leurs coutumes sanglantes. Ils gardent des plantes et des animaux dangereux près de leurs demeures pour dissuader les intrus. Les fomorians et les éladrins mauvais les emploient comme espions et éclaireurs.

Rencontre de niveau 9 (2 150 px)

- 2 âmes-de-géant spriggans (brutes de niveau 8)
- 2 flétrisseurs spriggans (artilleurs de niveau 8)
- 1 incantateur du crépuscule éladrin (contrôleur de niveau 8, cf. *BF* 102)
- 1 tertre errant (brute de niveau 9, cf. *BF* 253)

STEVE PRESCOTT

SQUELETTE

Les squelettes ont généralement une raison d'être. Qu'ils soient l'œuvre d'un rituel de nécromancie ou animés depuis la tombe, ils attaquent sans relâche quand on leur demande de tuer.

Destrier squelettique

Le destrier squelettique et son cavalier squelettique forment l'unité montée de base d'une armée de morts-vivants.

Destrier squelettique **Franc-tireur niveau 3**
Animé naturel (monture, mort-vivant) de taille G 150 px

Initiative +6 **Sens** Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 47 ; **péril** 23
CA 17 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 16, **Volonté** 14
Immunités maladie, poison
VD 8

⊕ **Sabot** (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.

ǂ **Attaque de corps à corps mobile** (simple ; à volonté)
Le destrier squelettique se déplace à sa VD et effectue une attaque de sabot durant le déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de son attaque.

✧ **Stridence funeste** (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **terreur**
Explosion de proximité 3 ; vise les ennemis ; +6 contre Volonté ; la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Monture des morts (quand le destrier est monté par un cavalier allié de niveau 3 ou plus) ✦ **monture**
Quand le destrier squelettique utilise *attaque de corps à corps mobile*, le cavalier effectue une attaque de base de corps à corps durant le déplacement au prix d'une action libre. Le cavalier peut décider de renoncer à son attaque de base et à l'attaque du destrier, et utiliser à la place l'un de ses propres pouvoirs d'attaque de corps à corps durant le déplacement.

ADAM GILLESPIE

Alignement non aligné **Langues** –
For 12 (+2) **Dex** 17 (+4) **Sag** 13 (+2)
Con 15 (+3) **Int** 3 (-3) **Cha** 3 (-3)

Squelette brise-os

Rapides, les squelettes brise-os bondissent au combat sans la moindre peur et manient leur massue avec une célérité extraordinaire.

Squelette brise-os **Soldat niveau 7**
Animé naturel (mort-vivant) de taille G, minotaure 300 px

Initiative +10 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 80 ; **péril** 40
CA 22 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 21, **Volonté** 19
Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5
VD 8

⊕ **Massue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts.

ǂ **Coup puissant** (simple ; recharge ⚅) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +13 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Allonge menaçante
Le squelette brise-os est capable d'effectuer des attaques d'opportunité contre tous les ennemis situés à portée d'allonge (2 cases).

Alignement non aligné **Langues** –
For 20 (+8) **Dex** 21 (+8) **Sag** 16 (+6)
Con 16 (+6) **Int** 3 (-1) **Cha** 3 (-1)
Équipement massue

Connaissance des squelettes

Religion DD 12 : les squelettes brise-os sont animés à partir des ossements d'ogres, de minotaures, d'oni, de géants et d'autres créatures de grande taille.

Les destriers squelettiques sont rarement animés seuls. Ils s'éveillent de leur sommeil de mort en même temps que leur cavalier, ou sont créés par des rituels en tant que montures. N'ayant pas besoin de repos ou de nourriture, ces créatures offrent leurs services indéfiniment à n'importe quel guerrier.

Rencontres de groupe

Les squelettes ne font rien de leur propre initiative. Les squelettes brise-os servent souvent de gardes et les destriers squelettiques de montures.

Rencontre de niveau 5 (1 025 px)
- ✦ 3 destriers squelettiques (francs-tireurs de niveau 3)
- ✦ 2 nécrophages (francs-tireurs de niveau 5, cf. *BF* 195)
- ✦ 1 nécrophage fossoyeur (contrôleur de niveau 4, cf. *BF* 195)

Rencontre de niveau 6 (1 450 px)
- ✦ 1 mastodonte zombi (brute de niveau 8, cf. *BF* 275)
- ✦ 1 œil de Gruumsh orque (contrôleur de niveau 5, cf. *BF* 210)
- ✦ 3 squelettes brise-os (soldats de niveau 7)

TIGRE

Les tigres sont des prédateurs habiles et puissants. Le tigre vise des proies distraites à la périphérie du champ de bataille.

Tigre	**Franc-tireur niveau 6**
Bête naturelle de taille G	250 px

Initiative +9 **Sens** Perception +10 ; vision nocturne
Pv 73 ; **péril** 36
CA 20 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 19, **Volonté** 17
VD 8, escalade 4

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+11 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Sursaut sauvage (mineure ; rencontre)
Le tigre entreprend une action de mouvement.

Fourrure floue
Un tigre qui se déplace d'au moins 2 cases bénéficie d'un +4 à la CA contre les attaques d'opportunité jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Charge précipitée
Lorsque le tigre charge, ses attaques infligent 1d8 dégâts supplémentaires, et la charge ne met pas un terme à son tour de jeu.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Acrobaties +12, Discrétion +12

For 18 (+7)	**Dex** 19 (+7)	**Sag** 15 (+5)
Con 17 (+6)	**Int** 2 (-1)	**Cha** 11 (+3)

Tactique du tigre

Le tigre profite de sa capacité à pouvoir se déplacer après *charge précipitée* pour préparer de futures charges, s'appuyant sur *sursaut sauvage* pour s'approcher de cibles vulnérables.

Tigre sanguinaire

L'imposant tigre sanguinaire est une menace même dans les terres sauvages habitées par des monstres plus fantastiques.

Tigre sanguinaire	**Soldat niveau 8**
Bête naturelle de taille G	350 px

Initiative +8 **Sens** Perception +6 ; vision nocturne
Pv 89 ; **péril** 44
CA 24 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 19, **Volonté** 19
VD 8, escalade 4

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+15 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

✝ **Attaque bondissante** (réaction immédiate, quand la proie du tigre se situe dans un rayon de 5 cases et se décale ; à volonté)
Le tigre sanguinaire se décale vers le plus proche espace adjacent à sa proie, et lui porte une attaque de morsure. En se décalant ainsi, le tigre peut se déplacer au travers d'espaces occupés par des ennemis.

Sursaut sauvage (mineure ; rencontre)
Le tigre sanguinaire entreprend une action de mouvement.

Instinct du chasseur (mineure 1/round ; à volonté)
L'ennemi le plus proche est désigné comme la proie du tigre sanguinaire jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que le tigre désigne une autre proie. Les attaques du tigre infligent 1d6 dégâts supplémentaires contre sa proie.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +11

For 20 (+9)	**Dex** 15 (+6)	**Sag** 15 (+6)
Con 17 (+7)	**Int** 2 (+0)	**Cha** 13 (+6)

Connaissance des tigres

Nature DD 8 : les tigres sont des chasseurs rapides et agiles que l'on rencontre souvent dans les environnements naturels accidentés. Les ogres les dressent pour en faire des gardes.

Nature DD 14 : les tigres sanguinaires vivent dans les forêts et les jungles denses. Ils visent des adversaires isolés et faibles. Lorsqu'un tigre sanguinaire vous a à l'œil, mieux vaut se préparer ; ils sont connus pour sauter au moindre mouvement.

Rencontres de groupe

Les tigres chassent seuls, mais on les rencontre parfois en couple, entre frères, ou encore avec un ou deux petits. Ils rejoignent les combats d'autres créatures pour faire un repas rapide des proies faibles et fatiguées.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)
- 1 béhémot porte-masse (soldat de niveau 7, cf. *BF* 32)
- 2 sauvages ogres (brutes de niveau 8, cf. *BF* 199)
- 2 tigres (francs-tireurs de niveau 6)

Rencontre de niveau 9 (2 250 px)
- 1 tigre-garou (franc-tireur d'élite de niveau 11)
- 3 tigres sanguinaires (soldats de niveau 8)

JIM NELSON

TROGLODYTE

Les troglodytes sont des créatures tribales habitant l'Outreterre et pillant les villages aux frontières de la civilisation. Hautement territoriaux, ils engagent le combat avec les intrus sans prendre le temps de poser de questions.

Punisseur troglodyte

Ce sauvage primitif vit pour se baigner dans le sang de ses adversaires. Il taillade leurs rangs, complètement inconscient de sa propre mortalité.

Punisseur troglodyte **Brute niveau 7**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M 300 px

Initiative +5 **Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; tout ennemi vivant pris dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque.
Pv 100 ; **péril** 50
CA 19 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 15, **Volonté** 17
VD 5

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 3d6 + 4 dégâts.

⚸ **Dents et crocs** (simple ; à volonté)
+10 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts. Si cette attaque met la cible en péril, le punisseur troglodyte lui porte une attaque de griffes au prix d'une action libre. *Effet* : effectuer une attaque de plus contre la même cible ou une cible différente.

Alignement chaotique mauvais **Langues** draconique
For 18 (+7) **Dex** 15 (+5) **Sag** 16 (+6)
Con 20 (+8) **Int** 4 (+0) **Cha** 11 (+3)

Tactique du punisseur troglodyte

Le punisseur troglodyte souhaite affronter l'ennemi le plus gros et le plus costaud, ou celui qui a l'air le plus dangereux physiquement. Il a tendance à ignorer les attaquants à distance, sauf quand il ne reste plus qu'eux. Si un punisseur est touché par une attaque de corps à corps, il concentre son attention sur le responsable durant son tour de jeu suivant.

Connaissance des punisseurs troglodytes

Exploration ou Nature DD 14 : bien que la race des troglodytes compte des membres véritablement intelligents, ils sont en minorité par rapport à la horde d'idiots. Les punisseurs troglodytes ne possèdent qu'un intellect de bête. Les autres troglodytes les enferment dans des cages pour les empêcher de s'entre-tuer ou de frapper leurs cousins plus intelligents.

Fléau des profondeurs troglodyte

En exploitant l'alchimie étrange de leur propre corps, les fléaux des profondeurs troglodytes apprennent à canaliser leur infâme puanteur pour lancer des attaques variées sur leurs ennemis.

Fléau des profondeurs troglodyte **Artilleur (meneur) niveau 9**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M 400 px

Initiative +7 **Sens** Perception +4 ; vision dans le noir
Puanteur entêtante aura 10 ; tout troglodyte pris dans l'aura bénéficie d'une augmentation de 1 case du rayon de son aura de *puanteur troglodyte*.
Puanteur troglodyte aura 2 ; tout ennemi vivant pris dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque.
Pv 78 ; **péril** 39
CA 22 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 21, **Volonté** 19
VD 5

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+17 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.

Rayon débilitant (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur**
Distance 10 ; 1d8 + 4 dégâts, et si la cible est prise dans une aura de *puanteur troglodyte*, elle est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Puanteur aveuglante (réaction immédiate, quand le troglodyte est touché par une attaque ; se recharge quand le troglodyte est en péril pour la première fois)
Explosion de proximité 2 ; vise les non-reptiles ; +13 contre Vigueur ; la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Nuage rance (simple ; recharge ⚁ ⚅)
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; vise les non-reptiles ; +13 contre Vigueur ; 2d6 + 5 dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du fléau des profondeurs troglodyte.

Alignement chaotique mauvais **Langues** draconique
Compétences Exploration +9
For 12 (+5) **Dex** 16 (+7) **Sag** 11 (+4)
Con 18 (+8) **Int** 12 (+5) **Cha** 13 (+5)
Équipement armure de cuir, bâton

CHRIS SEAMAN

Tactique du fléau des profondeurs troglodyte

Au combat, le fléau des profondeurs reste prudemment à l'abri derrière ses alliés les plus robustes. Il se coordonne avec l'ensemble de ses alliés, arrangeant les autres troglodytes en formation pour que leurs auras combinées à *rayon débilitant* et *puanteur entêtante* profitent de toute leur efficacité.

Connaissance des fléaux des profondeurs troglodytes

Exploration ou Nature DD 14 : le fléau des profondeurs troglodyte sert souvent aux côtés d'un imprécateur troglodyte ou dans son entourage en tant que chefs d'une tribu. C'est en quelque sorte un chaman pour les tribus troglodytes. Souvent, les troglodytes comptent sur lui pour les guider dans les rituels comme dans les combats.

Champion templier troglodyte

Une société sauvage amène les troglodytes à vénérer des dieux brutaux. Il n'est pas surprenant que leur noire religion produise des champions violents.

Champion templier troglodyte	**Soldat niveau 9**
Humanoïde naturel (reptile) de taille M	400 px
Initiative +9	**Sens** Perception +6 ; vision dans le noir
Puanteur troglodyte aura 1 ; tout ennemi vivant pris dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque.	
Pv 101 ; **péril** 50	
CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 21, **Volonté** 20	
VD 5	
⊕ **Fléau d'armes** (simple ; à volonté) ✦ **arme** +16 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts.	
⊛ **Javeline** (simple ; à volonté) ✦ **arme** Distance 10/20 ; +16 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts.	
↓ **Croc-en-jambe renversant** (simple ; à volonté) ✦ **arme** +14 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
⇶ **Attaque tourbillonnante** (simple ; rencontre) ✦ **arme** Explosion de proximité 1 ; +16 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts.	
Alignement chaotique mauvais	**Langues** draconique
Compétences Athlétisme +13, Endurance +14	
For 19 (+8) **Dex** 17 (+7)	**Sag** 14 (+6)
Con 21 (+9) **Int** 10 (+4)	**Cha** 12 (+5)
Équipement armure d'écailles, fléau d'armes, 2 javelines	

Tactique du champion templier troglodyte

Les champions templiers troglodytes ne sont pas subtils ; ils foncent au contact dès que possible, lançant leurs javelines lorsque le corps à corps est inenvisageable. Ils utilisent aussi leurs attaques de *croc-en-jambe renversant* pour empêcher leurs adversaires de fuir.

Connaissance des champions templiers troglodytes

Exploration ou Nature DD 14 : dans les profondeurs de la terre sont dissimulés les temples infâmes des troglodytes, dédiés à des démons comme Démogorgon ou à des dieux comme Torog. Les troglodytes les plus vigoureux des tribus environnantes deviennent des champions templiers.

Les champions templiers troglodytes se battent jusqu'à la mort avec une dévotion fanatique. Toute personne capturée vivante par un tel monstre est rapidement sacrifiée au temple le plus proche.

Exploration ou Nature DD 19 : en raison de la compréhension et de la patience exigées d'un champion templier, les guerriers les plus forts sont souvent aussi les plus intelligents. Si des champions templiers sortent des limites de leur temple, c'est souvent à la demande de leurs chefs et pour diriger une troupe importante de troglodytes moins malins.

Rencontres de groupe

Les troglodytes emploient souvent des drakes et d'autres monstres reptiliens pour garder leurs tanières.

Rencontre de niveau 7 (1 600 px)
- ✦ 2 drakes cornus (francs-tireurs de niveau 5)
- ✦ 1 empaleur troglodyte (artilleur de niveau 7, cf. *BF* 256)
- ✦ 3 punisseurs troglodytes (brutes de niveau 7)

Rencontre de niveau 10 (2 650 px)
- ✦ 3 drakes serpegriffe (francs-tireurs de niveau 10)
- ✦ 2 fléaux des profondeurs troglodytes (artilleurs de niveau 9)
- ✦ 1 imprécateur troglodyte (contrôleur de niveau 8, cf. *BF* 256)

Rencontre de niveau 11 (3 100 px)
- ✦ 1 balhannoth (chasseur d'élite de niveau 13, cf. *BF* 29)
- ✦ 2 champions templiers troglodytes (soldats de niveau 9)
- ✦ 4 hommes d'armes troglodytes (sbires de niveau 12, cf. *BF* 256)

Rencontre de niveau 12 (3 750 px)
- ✦ 2 fléaux des profondeurs troglodytes (artilleurs de niveau 9)
- ✦ 8 hommes d'armes troglodytes (sbires de niveau 12, cf. *BF* 256)
- ✦ 1 imprécateur troglodyte (contrôleur de niveau 8, cf. *BF* 256)
- ✦ 4 punisseurs troglodytes (brutes de niveau 7)

TROLL

Ces humanoïdes monstrueux sont craints pour leur force et leur appétit vorace.

Troll des glaces

Les trolls des glaces sont d'habiles fabricants d'armes et d'armures que l'on trouve dans le nord gelé, Givreruine et dans d'autres pays où règne un froid surnaturel.

Troll des glaces — **Soldat niveau 10**
Humanoïde naturel de taille G — 500 px

Initiative +9 **Sens** Perception +10
Émanation glaciale aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura est ralenti jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Pv 109 ; **péril** 54 ; cf. aussi *guérison troll*
Régénération 10
CA 26 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 19, **Volonté** 17
Vulnérabilités acide ou feu (si le troll des glaces subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
VD 8

Maillet (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +17 contre CA ; 2d6 + 6 dégâts.

Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)
Le troll effectue une attaque de maillet.

Guérison troll ✦ **guérison**
Si le troll des glaces tombe à 0 point de vie à cause d'une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu, il se retrouve à terre et reste à 0 point de vie jusqu'au début de son tour de jeu suivant, quand il regagne 10 points de vie. Si une attaque inflige des dégâts d'acide ou de feu au troll des glaces alors qu'il est à 0 point de vie, il est détruit.

Alignement chaotique mauvais **Langues** géant
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15

For 22 (+11)	**Dex** 15 (+7)	**Sag** 10 (+5)
Con 21 (+10)	**Int** 9 (+4)	**Cha** 8 (+4)

Équipement armure d'écailles, maillet

Tactique du troll des glaces

Le troll des glaces s'avance au combat sans peur, écrasant ses ennemis de son lourd maillet. Il connaît bien l'effet de son aura sur les créatures qui ne sont pas habituées au froid surnaturel, et tâche de se positionner de façon à affecter le plus d'ennemis possible.

Connaissance des trolls des glaces

Nature DD 16 : les trolls des glaces habitent Givreruine, mais ils trouvent parfois le chemin de régions moins froides. Ils sont plus intelligents que la plupart des autres trolls et ont notamment appris à fabriquer des armes. En combat, ils les préfèrent aux attaques de griffes.

Troll ragefer

Le troll ragefer est le fruit de modifications apportées à un troll normal.

Troll ragefer — **Brute niveau 12**
Humanoïde naturel de taille G — 700 px

Initiative +10 **Sens** Perception +9
Pv 151 ; **péril** 75 ; cf. aussi *explosion mortelle*
Régénération 10
CA 24 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
Vulnérabilités acide ou feu (si le troll ragefer subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
VD 7

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d10 + 6 dégâts.

Lacération du ragefer (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 3d10 + 6 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Explosion mortelle (quand le troll tombe à 0 point de vie)
Le troll explose dans une déflagration de mitraille : explosion de proximité 2 ; +13 contre Réflexes ; 2d6 + 5 dégâts.

Alignement chaotique mauvais **Langues** géant
Compétences Athlétisme +17, Endurance +16

For 23 (+12)	**Dex** 18 (+10)	**Sag** 16 (+9)
Con 21 (+11)	**Int** 3 (+2)	**Cha** 10 (+6)

Tactique du troll ragefer

Le troll ragefer attaque la cible la plus menaçante physiquement, mais il passe rapidement à un autre ennemi s'il semble faire plus de dégâts ou être plus gênant. Sa seule tactique consiste à infliger un maximum de dégâts.

Connaissance des trolls ragefer

Nature DD 16 : les trolls ragefer sont des berserkers doués d'un semblant de conscience. Ils courent vers leurs adversaires, les déchiquetant et dévorant les membres arrachés. Ils sont créés lors de rituels violents qui lient des armes et des bouts de métal à la chair d'un troll. Souffrant constamment, ils ne survivent que grâce à leur capacité de régénération, mais la mort brise les liens magiques, provoquant une explosion de métal et de sang.

Nature DD 21 : les duergars, les drows et les flagelleurs mentaux capturent fréquemment des trolls pour les réduire en esclavage. À la surface du monde, les trolls ragefer apparaissent au service des oni et des minotaures. Certains cabalistes minotaures connaissent le secret permettant de lier des armes et des armures magiques aux trolls, leur donnant les propriétés des objets métalliques qui tranchent leurs chairs. Ces objets peuvent souvent être récupérés après la mort destructive des ragefer.

Bois-parleur troll

Les bois-parleurs trolls se battent en invoquant l'antique magie des terres sauvages.

Bois-parleur troll	**Contrôleur niveau 14**
Humanoïde naturel de taille G	1 000 px

Initiative +10 **Sens** Perception +13
Pv 142 ; **péril** 71 ; cf. aussi *guérison troll*
Régénération 10
CA 28 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 23, **Volonté** 21
Vulnérabilités acide ou feu (si le bois-parleur troll subit des dégâts d'acide ou de feu, sa régénération ne fonctionne pas jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)
VD 8

Griffes (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +19 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.

Coup frénétique (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)
Le troll effectue une attaque de griffes.

Rayon d'épines (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur**
Distance 10 ; +18 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts.

Chant de pouvoir (simple ; rencontre) ✦ **focaliseur, guérison**
Explosion de proximité 5 ; vise les alliés ; la cible gagne 10 points de vie temporaires et bénéficie d'un +4 aux jets de dégâts tant qu'il lui reste de ces points de vie temporaires.

Explosion épineuse (simple ; à volonté) ✦ **focaliseur, périmètre**
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +18 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). L'explosion crée un périmètre d'épines et de ronces qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre constitue un terrain difficile, et toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 1d8 dégâts.

Guérison troll ✦ **guérison**
Si le bois-parleur troll tombe à 0 point de vie à cause d'une attaque qui n'inflige pas de dégâts d'acide ou de feu, il se retrouve à terre et reste à 0 point de vie jusqu'au début de son tour de jeu suivant, quand il regagne 10 points de vie. Si une attaque inflige des dégâts d'acide ou de feu au bois-parleur troll alors qu'il est à 0 point de vie, il est détruit.

Alignement chaotique mauvais **Langues** commun, géant
Compétences Athlétisme +16, Endurance +15

For 18 (+11)	**Dex** 16 (+10)	**Sag** 12 (+8)
Con 22 (+13)	**Int** 16 (+10)	**Cha** 10 (+7)

Équipement manteau de végétation épineuse, bâton noueux

Tactique du bois-parleur troll

Les bois-parleurs trolls utilisent *explosion épineuse* aussi souvent que possible, passant à *rayon d'épines* uniquement si *explosion épineuse* est susceptible de gêner les mouvements de leurs alliés sur le champ de bataille. Ils restent à l'écart du corps à corps et laissent à d'autres le soin de se battre au contact.

Connaissance des bois-parleurs trolls

Nature DD 18 : trolls intelligents, les bois-parleurs agissent comme chamans et chefs de leurs villages. On ne les rencontre que dans les meutes trolls ou les bandes de guerre les plus importantes. Se drapant dans des manteaux de tiges épineuses, ils se servent d'une magie naturelle qui confère aux ronces une vie agitée.

Rencontres de groupe

Les trolls s'entendent bien avec d'autres créatures tant qu'ils ont le ventre plein. La majorité d'entre eux ne sont pas très intelligents et il n'est pas difficile de les manipuler.

Rencontre de niveau 10 (2 800 px)
- 1 manticore (franc-tireur d'élite de niveau 10, cf. *BF* 182)
- 2 trolls des glaces (soldats de niveau 10)
- 2 worgs (brutes de niveau 9, cf. *BF* 268)

Rencontre de niveau 12 (3 800 px)
- 1 blasphémateur duergar (contrôleur de niveau 14)
- 1 héleur infernal duergar (artilleur de niveau 12)
- 3 trolls ragefer (brutes de niveau 12)

Rencontre de niveau 15 (6 200 px)
- 1 aboyeur destrakhan (artilleur de niveau 15, cf. *BF* 62)
- 1 bois-parleur troll (contrôleur de niveau 14)
- 4 trolls de guerre (soldats de niveau 14, cf. *BF* 258)

(De haut en bas) troll ragefer et bois-parleur troll

WAYNE ENGLAND

TYRANNŒIL

Avec leurs rayons oculaires mortels et leur nature vorace, les tyrannœils comptent parmi les monstres les plus puissants et redoutés.

Gauth tyrannœil

Le gauth est le plus faible de l'espèce, mais il exploite la réputation de ses congénères les plus terrifiants pour dominer de faibles créatures.

Gauth tyrannœil **Artilleur d'élite niveau 5**
Créature magique aberrante de taille M 400 px

Initiative +4 **Sens** Perception +10 ; vision à 360°, vision dans le noir
Pv 102 ; **péril** 51
CA 17 ; **Vigueur** 16, **Réflexes** 18, **Volonté** 19
Jets de sauvegarde +2
VD vol 6 (stationnaire)
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+12 contre CA ; 2d4 dégâts.

⊛ **Œil central** (mineure ; à volonté)
Distance 5 ; +10 contre Volonté ; la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gauth tyrannœil.

Rayons oculaires (simple ; à volonté) ✦ cf. texte
Le gauth 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 de feu (feu) : distance 8 ; +10 contre Réflexes ; 2d6 + 4 dégâts de feu.
2-Rayon d'épuisement (nécrotique) : distance 8 ; +10 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
3-Rayon soporifique (sommeil) : distance 8 ; +10 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est inconsciente (sauvegarde annule).
4-Rayon télékinésique : distance 8 ; +10 contre Vigueur ; le gauth tyrannœil fait glisser la cible de 4 cases.

Alignement mauvais **Langues** profond
For 12 (+3) **Dex** 15 (+4) **Sag** 16 (+5)
Con 15 (+4) **Int** 18 (+6) **Cha** 20 (+7)

Tactique du gauth tyrannœil

Le gauth tyrannœil compte sur ses alliés et serviteurs pour tenir les ennemis à distance pendant qu'il attaque avec ses *rayons oculaires*. S'il est confronté à un combattant de corps à corps puissant, il utilise *rayon télékinésique* pour le repousser à portée de ses alliés. Les lanceurs de sorts et les combattants à distance sont neutralisés avec *rayon soporifique* ou immobilisés avec *œil central*.

Connaissance des gauth tyrannœils

Exploration DD 12 : bien qu'il soit moins puissant que les autres tyrannœils, le gauth possède également des *rayons oculaires* meurtriers et une véritable soif de pouvoir.

Exploration DD 17 : le gauth est une créature couarde qui compte sur ses alliés et ses esclaves pour le protéger. Il est parfaitement disposé à les sacrifier pour sauver sa peau.

Tyrannœil du gel

Le tyrannœil du gel est un prédateur impitoyable qui chasse dans les territoires gelés couverts de neige et de glace. Plus que tous les autres tyrannœils, il ne vit que pour les plaisirs du moment, ne se préoccupant que rarement d'ambitions à long terme.

Tyrannœil du gel **Artilleur d'élite niveau 14**
Créature magique aberrante de taille G 2 000 px

Initiative +12 **Sens** Perception +16 ; vision à 360°, vision dans le noir
Pv 222 ; **péril** 111 ; cf. aussi *armure de glace*
CA 26 (28 avec *armure de glace*) ; **Vigueur** 26 (28 avec *armure de glace*), **Réflexes** 26, **Volonté** 27
Résistances froid 15
Jets de sauvegarde +2
VD vol 4 (stationnaire)
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 2d6 dégâts.

⊛ **Œil central** (mineure 1/round ; à volonté)
Distance 8 ; +20 contre Réflexes ; la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Si la cible subit des dégâts de froid alors qu'elle est affaiblie par ce pouvoir, elle est immobilisée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus affaiblie.

Regards du tyrannœil (libre, quand un ennemi débute son tour de jeu dans un rayon de 5 cases du tyrannœil ; à volonté)
Le tyrannœil du gel utilise *rayons oculaires* contre l'ennemi en question. Tant que le tyrannœil est en péril, toute créature qu'il touche subit une vulnérabilité au froid 5 jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du monstre.

Rayons oculaires (simple ; à volonté) ✦ cf. texte
Le tyrannœil du gel peut utiliser un *rayon oculaire* (choisi dans la liste ci-dessous). L'utilisation de *rayons oculaires* ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
1-Rayon gelant (froid) : distance 10 ; +19 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts de froid.
2-Rayon télékinésique : distance 10 ; +19 contre Vigueur ; le tyrannœil du gel fait glisser la cible de 6 cases.
3-Rayon de glace (froid) : distance 10 ; +19 contre Réflexes ; 1d8 + 6 dégâts de froid, puis la cible subit 5 dégâts de froid continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Armure de glace (lorsque le tyrannœil est en péril pour la première fois ; rencontre)
La CA et la Vigueur du tyrannœil du gel augmentent de 2 jusqu'à la fin de la rencontre.

Alignement mauvais **Langues** profond
For 13 (+8) **Dex** 21 (+12) **Sag** 18 (+11)
Con 21 (+12) **Int** 12 (+8) **Cha** 23 (+13)

Tactique du tyrannœil du gel

À chaque round, le tyrannœil du gel vise l'adversaire le plus proche avec *œil central* puis avec un *rayon oculaire*. Il utilise *rayon de glace* pour immobiliser les ennemis de corps à corps, et *rayon télékinésique* pour faire glisser les cibles à portée d'effet de *regards du tyrannœil*.

Connaissance des tyrannœils du gel

Exploration DD 18 : le tyrannœil du gel préfère les contrées froides du monde et du Chaos Élémentaire, et flotte au-dessus du paysage gelé pour repérer les proies à distance.

Exploration DD 23 : les archons de glace, les géants du givre et les oni emploient des tyrannœils du gel comme chasseurs et gardiens. Ces tyrannœils sadiques rechignent souvent à obéir à de telles créatures, mais le font tant que leurs maîtres les laissent assouvir leur soif de cruauté.

Tyrannœil du chaos

Le tyrannœil du chaos est une machine de destruction singulière, puisqu'il économise sur la tactique et la rationalité pour optimiser la destruction et le désordre.

Tyrannœil du chaos	**Artilleur d'élite niveau 25**
Créature magique aberrante de taille G	14 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +16 ; vision à 360°, vision dans le noir
Pv 364 ; **péril** 182 ; cf. aussi *ondulation du chaos*
CA 37 ; **Vigueur** 37, **Réflexes** 37, **Volonté** 38
Jets de sauvegarde +2
VD vol 8 (stationnaire)
Points d'action 1

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+32 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts.

Œil central (mineure 1/round ; à volonté)
Distance 20 ; +30 contre Vigueur, et la cible ne peut pas utiliser de pouvoirs d'attaque de rencontre ou de pouvoirs d'attaque quotidiens jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tyrannœil du chaos.

Regards du tyrannœil (libre, quand un ennemi débute son tour de jeu dans un rayon de 5 cases du tyrannœil ; à volonté)
Le tyrannœil du chaos utilise *rayons oculaires* contre l'ennemi en question.

Rayons oculaires (simple ; à volonté) ✦ cf. texte
Le tyrannœil du chaos utilise un *rayon oculaire* (choisi dans la liste ci-dessous). L'utilisation de *rayons oculaires* ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
1-Rayon télékinésique : distance 10 ; +30 contre Vigueur ; 3d8 + 7 dégâts, et le tyrannœil du chaos fait glisser la cible de 6 cases.
2-Rayon aveuglant : distance 10 ; +30 contre Réflexes ; 3d8 + 7 dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
3-Rayon interloquant (charme, psychique) : distance 10 ; +30 contre Volonté ; 3d8 + 7 dégâts psychiques, le tyrannœil du chaos fait glisser la cible de 6 cases, et celle-ci est hébétée (sauvegarde annule).
4-Rayon aliénant (charme, psychique) : distance 10 ; +30 contre Volonté ; 3d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tyrannœil du chaos.
5-Rayon d'effroi (psychique, terreur) : distance 10 ; +30 contre Volonté ; 3d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible s'éloigne à sa VD du tyrannœil du chaos en empruntant le chemin le plus sûr possible.
6-Rayon téléportant (téléportation) : distance 10 ; +30 contre Réflexes ; 3d8 + 7 dégâts, et le tyrannœil du chaos téléporte la cible de 10 cases.

Ondulation du chaos (quand le tyrannœil est en péril pour la première fois ; rencontre)
Tout ennemi situé dans un rayon de 5 cases du tyrannœil du chaos est visé par un *rayon oculaire* choisi aléatoirement au prix d'une action libre. Le tyrannœil du chaos se téléporte ensuite de 6 cases au prix d'une action libre.

Alignement chaotique mauvais		**Langues** profond
For 18 (+16)	**Dex** 26 (+20)	**Sag** 18 (+16)
Con 26 (+20)	**Int** 21 (+17)	**Cha** 28 (+21)

Tactique du tyrannœil du chaos

Le tyrannœil du chaos vise à chaque round une créature au hasard avec *œil central* tout en en visant une autre avec un *rayon oculaire*. Une fois en péril, il utilise *ondulation du chaos* pour attaquer les cibles les plus proches avant de se téléporter vers un endroit aisément défendable.

Connaissance des tyrannœils du chaos

Exploration DD 26 : les tyrannœils du chaos sont associés aux démons et autres créatures du Chaos Élémentaire, mais ils s'allient avec n'importe qui quand cela leur permet de faire progresser leurs

JEREMY JARVIS

ERIC L. WILLIAMS

desseins. Tout comme les démons, le tyrannœil du chaos rêve de semer destruction et discorde, mais ses plans sont bien plus complexes.

Exploration DD 31 : les tyrannœils du chaos descendent d'un ancien seigneur tyrannœil qui voulut puiser son pouvoir dans l'éclat de mal pur qui est à l'origine des Abysses. Bien qu'il ne l'ait jamais trouvé, ce seigneur est revenu des Abysses avec une grande puissance qui le changea physiquement et mentalement. Personne ne peut dire quels buts secrets motivent les tyrannœils du chaos, mais leurs actions s'accordent souvent avec les intérêts des démons et non des autres tyrannœils.

Seigneur suprême tyrannœil

Comptant parmi les plus horribles de tous les tyrannœils, les seigneurs suprêmes sortent du Royaume Lointain pour semer une sombre démence dans leur sillage.

Seigneur suprême tyrannœil **Artilleur solo niveau 29**
Créature magique aberrante de taille TG 75 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +27 ; vision à 360°, vision dans le noir
Pv 1 080 ; **péril** 540 ; cf. aussi *rayons spasmodiques*
CA 41 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 40, **Volonté** 42
Immunités pétrification
Jets de sauvegarde +5
VD vol 8 (stationnaire)
Points d'action 2

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+36 contre CA ; 3d8 + 10 dégâts.

⚹ **Œil central** (mineure 1/round ; à volonté)
Distance 30 ; +34 contre Vigueur ; la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est étourdie (sauvegarde annule). *Échec :* la cible est ralentie (sauvegarde annule).

⚹ **Regards du tyrannœil** (libre, quand un ennemi débute son tour de jeu dans un rayon de 5 cases du tyrannœil ; à volonté)
Le seigneur suprême utilise *rayons oculaires* contre l'ennemi en question.

⚹ **Rayons spasmodiques** (quand le tyrannœil est en péril pour la première fois, puis quand il tombe à 0 point de vie)
Le seigneur suprême utilise un *rayon oculaire* choisi aléatoirement contre tout ennemi situé dans un rayon de 10 cases.

⚹ **Rayons oculaires** (simple ; à volonté) ✦ cf. texte
Le seigneur suprême tyrannœil peut utiliser jusqu'à deux *rayons oculaires* (choisis dans la liste ci-dessous), la case d'origine de chaque explosion de zone devant être centrée sur un ennemi différent. L'utilisation de *rayons oculaires* ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
1-Rayon de démence (charme, psychique) : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +32 contre Volonté ; 2d8 + 7 dégâts psychiques, et la cible doit effectuer une attaque de base contre son allié le plus proche au prix d'une action libre.
2-Rayon déstructurant : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +32 contre Vigueur ; 2d6 + 7 dégâts, et la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible subit 1d10 dégâts.
Deuxième jet de sauvegarde raté : la cible subit 2d10 dégâts.
Troisième jet de sauvegarde raté : la cible subit 3d10 dégâts, et les dégâts continus infligés par ce pouvoir cessent.
3-Rayon desséchant (nécrotique) : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +32 contre Vigueur ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
4-Rayon brûlant (feu) : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +32 contre Réflexes ; 2d6 + 7 dégâts de feu, puis la cible subit un -2 aux jets d'attaque et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule les deux).
5-Rayon télékinésique : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +32 contre Vigueur ; le tyrannœil fait glisser la cible de 8 cases, et celle-ci se retrouve à terre.
6-Rayon givrant (froid) : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +32 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts de froid, et la cible subit un -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du tyrannœil.
7-Rayon pétrifiant : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +32 contre Vigueur ; la cible est ralentie (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est immobilisée plutôt que ralentie (sauvegarde annule).
Second jet de sauvegarde raté : la cible est pétrifiée.
8-Rayon désintégrant : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +32 contre Vigueur ; 2d10 + 7 dégâts, et la cible subit 15 dégâts continus (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
9-Rayon tracteur : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +32 contre Réflexes ; la cible subit un -5 à toutes ses défenses et, au début du tour de jeu de la cible, le tyrannœil la tire de 2 cases (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire :* la cible subit un -2 à toutes ses défenses (sauvegarde annule).
10-Rayon de répulsion : explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +32 contre Réflexes ; la cible subit un -2 en Réflexes et, au début du tour de jeu de la cible, le seigneur suprême la pousse de 6 cases (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire :* la cible est poussée de 3 cases au début de son tour de jeu (sauvegarde annule).

Champ d'antimagie
Les effets de périmètre n'infligent aucun dégât au seigneur suprême tyrannœil.

Alignement mauvais **Langues** profond
For 22 (+20) **Dex** 22 (+20) **Sag** 27 (+22)
Con 30 (+24) **Int** 34 (+26) **Cha** 38 (+28)

Tactique du seigneur suprême

Le seigneur suprême concentre ses attaques d'*œil central* sur les combattants qui ont l'air d'être les plus dangereux au corps à corps, dans l'espoir de les neutraliser. Il flotte au-dessus de ses adversaires, restant à l'écart du corps à corps, tandis qu'il foudroie les cibles les plus proches de ses *rayons oculaires*. Cependant, il reste suffisamment proche des ennemis pour optimiser l'effet de *rayons spasmodiques*.

Connaissance des seigneurs suprêmes

Exploration DD 28 : le seigneur suprême est le summum de l'espèce. Cette créature est originaire du Royaume Lointain et tire son pouvoir de la folie de cet endroit insondable.

Exploration DD 33 : les seigneurs suprêmes règnent sur les autres tyrannœils. Même le caractériel et imprévisible tyrannœil du chaos se soumet à leur commandement.

Rencontres de groupe

Les tyrannœils dirigent une grande variété de troupes typiquement constituées de serviteurs prêts à se dresser entre eux et leurs adversaires. Bien des tyrannœils recrutent des créatures volantes pour constituer des forces de frappe aériennes meurtrières.

Rencontre de niveau 5 (1 100 px)
- 1 gauth tyrannœil (artilleur d'élite de niveau 5)
- 2 ravageurs barghests (brutes de niveau 4)
- 1 sous-chef gobelin (contrôleur d'élite de niveau 4, cf. *BF* 139)

Rencontre de niveau 13 (4 000 px)
- 1 mage oni (chasseur d'élite de niveau 10, cf. *BF* 202)
- 1 tyrannœil du gel (artilleur d'élite de niveau 14)
- 2 vouivres (francs-tireurs de niveau 10, cf. *BF* 267)

Rencontre de niveau 24 (34 750 px)
- 1 hydre du chaos (brute solo de niveau 22)
- 1 tyrannœil du chaos (artilleur d'élite de niveau 25)

Rencontre de niveau 29 (89 000 px)
- 2 marteleurs brise-pierres (soldats de niveau 25)
- 1 seigneur suprême tyrannœil (artilleur solo de niveau 29)

JIM NELSON

La seule utilité des vases en ce monde est de débarrasser les lieux délabrés, oubliés et en ruine de la vermine, des déchets et des aventuriers.

Krasse abolethique

Parfois, un aboleth tente de réduire un adversaire humanoïde en esclavage et les choses ne se passent pas très bien : l'ennemi en question se transforme en tas de boue à peine doué de conscience. Ses vestiges de crainte et de honte poussent la krasse abolethique à détruire tout ce qui lui rappelle ce qu'elle était jadis.

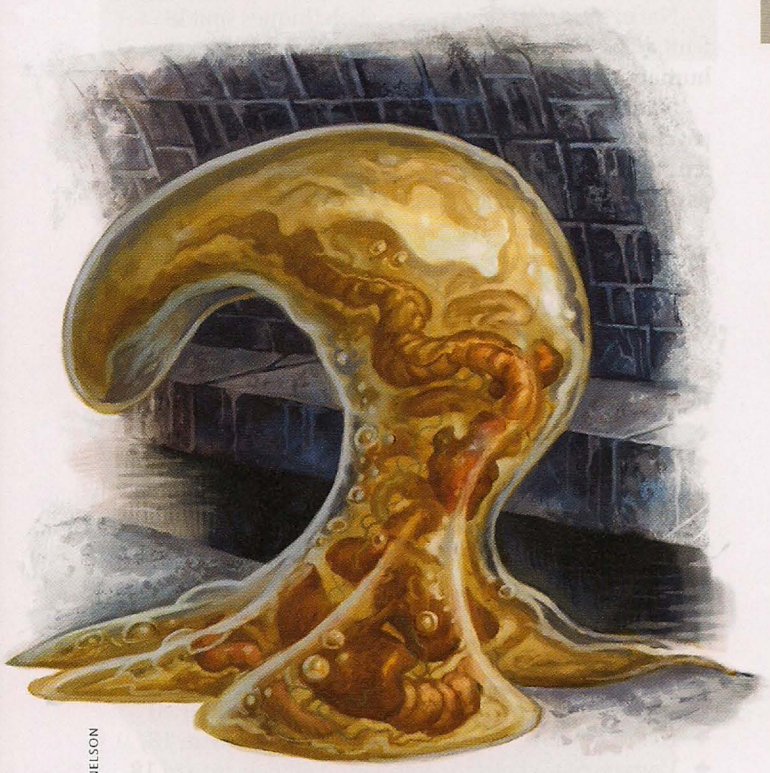
Krasse abolethique — **Brute sbire niveau 18**
Bête aberrante (aquatique, aveugle, vase) de taille M — 500 px

Initiative +13 — **Sens** Perception +14 ; perception des vibrations 10, vision aveugle 10
Dissonance psychique aura 1 ; toute créature prise dans l'aura acquiert une vulnérabilité psychique 5.
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 30 ; **Vigueur** 32, **Réflexes** 30, **Volonté** 26
Immunités regard ; **Résistances** acide 20
VD 2, nage 8

⊕ **Coup** (simple ; à volonté)
+20 contre Vigueur ; 16 dégâts, et la cible est poussée de 1 case ou ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la krasse abolethique.

Forme aqueuse
La krasse abolethique est invisible dans l'eau.

Alignement non aligné — **Langues** –
For 16 (+12) — **Dex** 19 (+13) — **Sag** 11 (+9)
Con 23 (+15) — **Int** 4 (+6) — **Cha** 4 (+6)


JIM NELSON

Tactique de la krasse abolethique

Les krasses abolethiques aiment combattre dans leur élément et projeter les ennemis dans l'eau. S'il n'y a pas d'eau à proximité ou si elle est accompagnée d'un maître disposant de pouvoirs d'attaque psychiques, la krasse tient les ennemis près d'elle et les ralentit.

Limon vert

Le limon vert monte le long des parois des cavernes et attend que passent des sources de chaleur pour leur tomber dessus. Il dévore la chair, les os et le plomb avec le même appétit.

Limon vert — **Chasseur niveau 4**
Bête naturelle (aveugle, vase) de taille M — 175 px

Initiative +9 — **Sens** Perception +2 ; perception des vibrations 10, vision aveugle 10
Pv 47 ; **péril** 23
CA 20 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 17, **Volonté** 20
Immunités regard ; **Résistances** acide 5 ; **Vulnérabilités** feu 5, radiant 5
VD 4, escalade 4

⊕ **Enveloppement** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+7 contre Réflexes ; 1d6 + 3 dégâts d'acide, et la cible est enveloppée (sauvegarde annule). Tant qu'elle est enveloppée, la cible subit 5 dégâts d'acide continus et est maîtrisée. Par ailleurs, tant qu'elle est enveloppée, les attaques qui visent le limon vert infligent la moitié des dégâts au limon et l'autre moitié à la cible. Tant qu'il enveloppe une créature, le limon ne peut effectuer d'attaques que contre elle.

Digestion accélérée
Les attaques du limon vert infligent 1d6 dégâts d'acide supplémentaires aux créatures qui subissent déjà des dégâts d'acide continus.

Alignement non aligné — **Langues** –
Compétences Discrétion +11
For 11 (+2) — **Dex** 16 (+5) — **Sag** 11 (+2)
Con 17 (+5) — **Int** 3 (-2) — **Cha** 1 (-3)

Tactique du limon vert

Au combat, le limon vert attaque la créature la plus proche et utilise *digestion accélérée* pour la dissoudre.

Pudding noir

Cette vase rampe au sol comme une flaque de goudron vivante, prête à transformer en boue noirâtre tous ceux qui passent à portée.

Pudding noir **Brute d'élite niveau 8**
Bête naturelle (aveugle, vase) de taille G 700 px

Initiative +6 **Sens** Perception +4 ; perception des vibrations 10, vision aveugle 10
Pv 163 ; **péril** 86
CA 20 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 20, **Volonté** 18
Immunités regard ; **Résistances** acide 15
Jet de sauvegarde +2
VD 4, escalade 3
Points d'action 1

⊕ **Coup** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+9 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts d'acide, et 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule).

⇲ **Enveloppement** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
Décharge de proximité 3 ; +9 contre Vigueur ; 2d6 + 4 dégâts d'acide, et la cible est étreinte. *Maintien (simple)* : le pudding maintient l'étreinte, puis la cible subit 2d6 dégâts d'acide et perd une récupération. Si la cible n'a plus de récupérations, elle subit des dégâts égaux à son niveau.

Corps fluide
Le pudding noir ignore le terrain difficile et ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand il se déplace.

Division (quand le pudding est touché par une attaque d'arme ; à volonté)
Un rejeton de pudding noir apparaît dans une case adjacente au pudding noir ou dans la case inoccupée la plus proche.

Alignement non aligné **Langues** –
For 15 (+6) **Dex** 14 (+6) **Sag** 11 (+4)
Con 19 (+8) **Int** 1 (-1) **Cha** 1 (-1)

Rejeton de pudding noir **Brute sbire niveau 8**
Bête naturelle (aveugle, vase) de taille M 88 px

Initiative +6 **Sens** Perception +4 ; perception des vibrations 10, vision aveugle 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 22 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 22, **Volonté** 20
Immunités regard ; **Résistances** acide 15
VD 4, escalade 3

⊕ **Coup** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+9 contre Vigueur ; 10 dégâts d'acide.

Corps fluide
Le rejeton de pudding noir ignore le terrain difficile et ne provoque pas d'attaques d'opportunité quand il se déplace.

Alignement non aligné **Langues** –
For 15 (+6) **Dex** 14 (+6) **Sag** 11 (+4)
Con 19 (+8) **Int** 1 (-1) **Cha** 1 (-1)

Tactique du pudding noir

Le pudding noir n'a pas réellement de tactique : il ne cherche qu'à dévorer les cibles les plus proches, sans le moindre instinct de conservation.

Vase grise

Ignoble masse de pus nauséabonde, la vase grise cherche à dissoudre les os de créatures pour les absorber et accroître sa masse corporelle.

Vase grise **Franc-tireur niveau 2**
Bête naturelle (aveugle, vase) de taille P 125 px

Initiative +5 **Sens** Perception +2 ; perception des vibrations 10, vision aveugle 10
Puanteur aura 2 ; toute créature prise dans l'aura subit un -2 aux jets d'attaque.
Pv 43 ; **péril** 21
CA 15 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 15, **Volonté** 13
Immunités regard ; **Résistances** acide 5
VD 5, escalade 3

⊕ **Dissolution d'os** (simple ; à volonté) ✦ **acide**
+5 contre Vigueur ; 1d6 + 5 dégâts d'acide, et la cible subit un -2 cumulatif en Vigueur chaque fois qu'elle est touchée (sauvegarde annule).

Visqueux (mineure ; à volonté)
La vase grise se décale de 2cases.

Alignement non aligné **Langues** –
Compétences Discrétion +12
For 11 (+1) **Dex** 15 (+3) **Sag** 11 (+1)
Con 19 (+5) **Int** 1 (-4) **Cha** 1 (-4)

Tactique de la vase grise

Les vases grises attaquent en groupe, usant les ennemis avec *dissolution d'os* afin que leurs attaques aient toujours plus de chances de toucher.

Connaissance des vases

Nature DD 10 : les vases grises sont de vraies plaies pour les expéditions archéologiques. Nourries d'ossements inhumés, elles cherchent des victimes plus fraîches en la personne des explorateurs et des aventuriers.

Les nains considèrent les limons verts comme les pires nuisances dans l'exploitation des mines. Les meilleurs moyens de les détruire sont le feu et la lumière.

Nature DD 14 : les puddings noirs sont des vases errant tels des charognards dans les donjons. Elles sont recouvertes d'une pellicule d'acide semblable à du goudron qui dévore tout, y compris la roche, les os et le métal.

Nature DD 15 : les vases grises sont particulièrement dangereuses quand elles sont nombreuses ou proches de monstres qui peuvent tirer profit de leur pouvoir de ramollissement des os.

Nature DD 20 : les krasses abolethiques sont le fruit de tentatives d'aboleths visant à transformer des humanoïdes en serviteurs.

Nature DD 25 : les aboleths et d'autres monstres psychiques utilisent les krasses abolethiques pour leur pouvoir qui leur permet de réduire la résistance psychique de leurs victimes.

Rencontres de groupe

Que les autres habitants tolèrent leur présence ou non, on trouve des vases dans toutes les régions.

Rencontre de niveau 4 (900 px)
- ✦ 1 ankheg (chasseur d'élite de niveau 3)
- ✦ 2 limons verts (chasseurs de niveau 4)
- ✦ 2 vases grises (francs-tireurs de niveau 2)

Rencontre de niveau 8 (1 750 px)
- ✦ 1 mante obscure enveloppante (chasseur de niveau 8)
- ✦ 2 puddings noirs (brutes d'élite de niveau 8)

Rencontre de niveau 19 (12 200 px)
- ✦ 2 fouetteurs aboleths (brutes de niveau 17, cf. *BF* 8)
- ✦ 10 krasses abolethiques (brutes sbires de niveau 18)
- ✦ 1 oppresseur aboleth (contrôleur d'élite de niveau 18, cf. *BF* 8)

XORN

Curieux charognards originaires du Chaos Élémentaire, les xorns hantent de profonds tunnels souterrains et des cavernes de montagnes reculées du monde.

Xorn

Le xorn se déplace dans la roche comme un poisson dans l'eau. Il cherche des métaux rares et des gemmes à dévorer.

Xorn — **Franc-tireur niveau 9**
Créature magique élémentaire (terre) de taille M — 400 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +7 ; vision à 360°, vision dans le noir
Pv 102 ; **péril** 51
CA 23 ; **Vigueur** 24, **Réflexes** 19, **Volonté** 20
VD 5, fouissage 5 ; cf. aussi *passage dans la terre*

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts.

ǂ **Coup triple** (simple ; à volonté)
Le xorn effectue trois attaques de griffes, chacune contre une cible différente.

ǂ **Mâchoire terrestre** (simple ; à volonté)
+14 contre CA ; 2d6 + 5 dégâts.

Passage dans la terre
Le xorn peut fouir au travers de la roche comme s'il s'agissait de terre meuble.

Retraite (réaction immédiate, quand le xorn est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Le xorn fouit à sa VD.

Submersion (mineure ; à volonté)
Le xorn plonge partiellement dans le sol et bénéficie d'un +2 à la CA jusqu'à ce qu'il se déplace.

Alignement non aligné — **Langues** commun, originel

For 20 (+9)	**Dex** 15 (+6)	**Sag** 17 (+7)
Con 22 (+10)	**Int** 12 (+5)	**Cha** 12 (+5)

STEVE ELLIS

Xorn diamantifère

Dans les abysses du Chaos Élémentaire et dans les régions pierreuses des plans, les xorns diamantifères naviguent à travers la roche à la recherche des minéraux les plus rares. L'armure blindée du xorn diamantifère brille des restes des minerais qu'il a déjà digérés.

Xorn diamantifère — **Franc-tireur niveau 16**
Créature magique élémentaire (terre) de taille G — 1 400 px

Initiative +13 — **Sens** Perception +12 ; vision à 360°, vision dans le noir
Pv 160 ; **péril** 80
CA 29 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 25, **Volonté** 26
VD 5, fouissage 5 ; cf. aussi *passage dans la terre*

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts.

ǂ **Coup triple** (simple ; à volonté)
Le xorn diamantifère effectue trois attaques de griffes, chacune contre une cible différente.

ǂ **Mâchoire terrestre** (simple ; à volonté)
+21 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts.

ǂ **Sape** (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Le xorn diamantifère fouit à sa VD et attaque un ennemi non volant sous l'espace duquel il passe : +19 contre Réflexes ; 4d8 + 7 dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

Passage dans la terre
Le xorn diamantifère peut fouir au travers de la roche comme s'il s'agissait de terre meuble.

Retraite (réaction immédiate, quand le xorn est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)
Le xorn diamantifère fouit à sa VD.

Submersion (mineure ; à volonté)
Le xorn diamantifère plonge partiellement dans le sol et bénéficie d'un +2 à la CA jusqu'à ce qu'il se déplace.

Alignement non aligné — **Langues** commun, originel

For 22 (+14)	**Dex** 17 (+11)	**Sag** 19 (+12)
Con 24 (+15)	**Int** 13 (+9)	**Cha** 13 (+9)

Connaissance des xorns

Exploration DD 23 : les xorns sont des créatures du Chaos Élémentaire qui se nourrissent de métal et de minerai. Leur appétit pour les gemmes rares permet de négocier avec eux. Cependant, il leur arrive d'accepter de faire preuve de diplomatie tout en profitant de ce temps de répit pour préparer une embuscade.

Rencontres de groupe

Les xorns monnaient leurs services à travers les plans en échange de métaux et de gemmes rares. Ils peuvent ainsi aider des duergars ou des géants du feu dans leurs opérations de minage ou de fonderie. Ils s'allient parfois aux galeb duhrs ou à d'autres créatures de terre élémentaire.

Rencontre de niveau 10 (2 400 px)
- 1 éventreur duergar (chasseur de niveau 11)
- 4 fantassins d'assaut duergars (brutes de niveau 6)
- 2 xorns (francs-tireurs de niveau 9)

GLOSSAIRE

Ce glossaire définit les termes utilisés dans cet ouvrage. Il annule et remplace les sources précédentes, mais offre également quelques clarifications et ajouts.

aberrante [origine] : les créatures aberrantes sont originaires du Royaume Lointain, à moins qu'elles n'aient été conçues par ce plan.

acide [mot-clé] : type de dégâts.

air [mot-clé] : une créature de l'air est étroitement liée à l'élément du même nom.

allonge menaçante : la créature est capable de porter une attaque d'opportunité à un ennemi situé à portée d'allonge qui provoque une telle attaque.

altitude maximale : cf. *limite d'altitude*.

ange [mot-clé] : les anges sont des créatures immortelles originaires de la Mer Astrale. Ils ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

animé [type] : les créatures animées viennent à la vie grâce à la magie. Elles ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

aquatique [mot-clé] : une créature aquatique respire sous l'eau. En cas de combat en milieu aquatique, elle bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque contre les créatures non aquatiques (cf. aussi *Combat aquatique*, *GdM* 45).

araignée [mot-clé] : les araignées incluent les arachnides ainsi que les créatures ayant des caractéristiques arachnéennes : huit pattes, toiles, etc.

arme [mot-clé] : ce mot-clé désigne un pouvoir qu'on utilise avec une arme, qui peut prendre la forme d'une attaque à mains nues. Dans le cas d'un profil de monstre, celle-ci est clairement identifiée. Les attaques de monstre ne bénéficient cependant pas de bonus de maniement (cf. aussi *Ajout d'équipement*, *GdM* 174).

aura : l'aura est un effet continu qui émane d'une créature et affecte toutes les cases situées dans la ligne d'effet et dans la portée précisée de l'espace de cette créature. Sauf indication contraire, elle n'affecte pas cette créature et n'est pas sujette au terrain et aux phénomènes liés à l'environnement.

Une créature peut désactiver ou réactiver son aura au prix d'une action mineure. Si elle meurt, l'aura prend fin aussitôt.

Si plusieurs auras se chevauchent et infligent un malus au même jet ou élément de profil, la cible n'est affectée que par le malus le plus important (en d'autres termes, les malus ne se cumulent pas). De même, une créature prise dans l'aire de plusieurs auras ne subit que les dégâts de la plus puissante d'entre elles, quel que soit leur type de dégâts.

aveugle [mot-clé] : une créature aveugle s'appuie sur des sens spéciaux comme la vision aveugle ou la perception des vibrations pour détecter les choses situées à portée, mais elle ne perçoit rien au-delà du rayon mentionné. Elle est immunisée contre les attaques de regard et ne peut être aveuglée.

bête [type] : les bêtes sont de simples animaux ou des créatures qui leur sont proches et qui suivent leur instinct.

caché : quand une créature est cachée aux yeux d'un ennemi, elle est silencieuse et invisible en ce qui le concerne. En règle générale, une créature use de Discrétion pour se cacher.

change-forme : une créature douée de ce pouvoir de *change-forme* est capable de prendre l'apparence d'une autre créature. Le pouvoir précise le type et la catégorie de taille de la nouvelle forme, qui dure jusqu'à ce que la créature en change ou meure.

La créature conserve son profil sous sa nouvelle forme. De plus, ses vêtements, son armure et ses possessions ne se transforment pas.

Si la créature est capable de prendre la forme d'un individu précis, elle doit l'avoir déjà vu. Les autres créatures ont droit à un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de la créature qui est assorti d'un bonus de +20) pour voir au travers de son déguisement (cf. aussi *métamorphose*)

charme [mot-clé] : un pouvoir de charme permet de contrôler ou d'influencer les actions du sujet.

créature artificielle [mot-clé] : les créatures artificielles ne sont pas des êtres vivants, si bien que les effets qui visent expressément des créatures vivantes ne sont d'aucune utilité contre elles. Elles ne respirent pas, ne mangent pas et ne dorment pas.

créature artificielle vivante [mot-clé] : contrairement aux autres créatures artificielles, les créatures artificielles vivantes sont des êtres vivants.

créature magique [type] : les créatures magiques ressemblent à des bêtes, mais se comportent souvent comme des personnes.

dégâts supplémentaires : de nombreux pouvoirs et effets permettent d'infliger des dégâts supplémentaires, qui viennent toujours en plus d'autres dégâts. Autrement dit, une attaque qui n'inflige pas de dégâts ne peut pas infliger de dégâts supplémentaires.

demi-dégâts : quand un pouvoir ou effet inflige des demi-dégâts, appliquez-y tous les modificateurs aux dégâts, y compris les résistances et vulnérabilités, puis divisez-les par deux.

démon [mot-clé] : les démons sont des créatures élémentaires chaotiques mauvaises originaires des Abysses. Ils ne dorment pas.

déphasage : une créature qui déphase ignore le terrain difficile et peut se déplacer au travers d'obstacles et d'autres créatures, mais elle doit achever son déplacement dans un espace inoccupé.

déplacement forestier : type de déplacement. La créature ignore le terrain difficile constitué d'arbres, de broussailles et autre végétation que l'on trouve en milieu forestier.

déplacement glacé : type de déplacement. La créature ignore le terrain difficile constitué de glace ou de neige.

déplacement marécageux : type de déplacement. La créature ignore le terrain difficile constitué de boue ou d'une eau peu profonde.

déplacement tellurien : type de déplacement. La créature ignore le terrain difficile constitué de décombres, de pierres qui affleurent ou de constructions en terre.

diable [mot-clé] : les diables sont des créatures immortelles mauvaises originaires des Neuf Enfers. Ils ne dorment pas.

dragon [mot-clé] : les dragons sont des créatures reptiliennes. La plupart ont des ailes et une attaque de souffle.

eau [mot-clé] : une créature de l'eau est étroitement liée à l'élément du même nom.

effet secondaire : un effet secondaire s'applique automatiquement dès qu'un autre effet prend fin. L'entrée *Effet secondaire* suit la description du pouvoir auquel elle s'applique.

Une cible y est parfois sujette après une sauvegarde. Si cette sauvegarde intervient alors que la cible effectue plusieurs jets de sauvegarde, l'effet secondaire s'applique après qu'elle a jeté tous les dés.

électricité [mot-clé] : type de dégâts.

élémentaire [origine] : les créatures élémentaires sont originaires du Chaos Élémentaire.

étreint : une créature étreinte est immobilisée. Sauf indication contraire, l'étreinte dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'assaillant, qui peut la maintenir au prix d'une action mineure et y mettre fin au prix d'une action libre. Certaines circonstances y mettent également un terme : si l'assaillant est affecté par un état préjudiciable qui l'empêche d'entreprendre des actions d'opportunité, si lui ou sa cible se déplace de manière à ce que cette dernière ne se situe plus à portée d'allonge, ou tout simplement si la cible parvient à se dégager (cf. aussi *Étreinte* et *Évasion*, *MdJ* 289 et 290).

féerique [origine] : les créatures féeriques sont originaires de Féerie.

feu [mot-clé] : type de dégâts. Une créature du feu est étroitement liée à l'élément du même nom.

fiable [mot-clé] : quand une créature rate toutes ses cibles au moyen d'un pouvoir fiable, l'usage de celui-ci n'est pas perdu.

focaliseur : le mot-clé focaliseur désigne un pouvoir que l'on peut utiliser au travers d'un focaliseur. Dans le cas d'un profil de monstre, celui-ci est clairement identifié (cf. aussi *Ajout d'équipement*, *GdM* 174).

force [mot-clé] : type de dégâts.

froid [mot-clé] : type de dégâts. Une créature ayant ce mot-clé est au moins partiellement constituée de glace.

géant [mot-clé] : les géants sont des créatures humanoïdes de taille G ou supérieure.

guérison [mot-clé] : un pouvoir de guérison restitue des points de vie.

homoncule [mot-clé] : les homoncules sont des créatures artificielles animées chargées de protéger une créature, une zone ou un objet.

humanoïde [type] : les créatures humanoïdes ont une allure générale qui fait penser aux humains et sont généralement bipèdes. Elles regroupent les humains et les humanoïdes monstrueux, comme les yuan-tis.

illusion [mot-clé] : un pouvoir d'illusion trompe les sens ou l'esprit.

immatériel : quand une créature est immatérielle, les dégâts qu'elle subit (ce qui inclut les dégâts continus) sont réduits de moitié, quelle que soit leur source. Certaines créatures sont naturellement immatérielles, ce qui figure au niveau des résistances de leur profil (cf. aussi *demi-dégâts*).

immortelle [origine] : les créatures immortelles sont originaires de la Mer Astrale. Elles ne vieillissent pas et ne meurent que si on les tue.

immunité : une créature qui est immunisée contre un type de dégâts (comme le feu ou le froid), un état préjudiciable (comme hébété ou pétrifié) ou quelque autre effet indiqué n'est tout simplement pas affectée par celui-ci. Une créature immunisée contre le charme, l'illusion, le poison, le sommeil ou la terreur n'est pas affectée par l'aspect qui n'inflige pas de dégâts du pouvoir accompagné du mot-clé en question. Une créature immunisée contre le regard n'est pas affectée par les pouvoirs accompagnés de ce mot-clé.

invocation [mot-clé] : un pouvoir d'invocation produit une créature ou un objet d'énergie magique. Une invocation n'occupe aucune case, n'est pas affectée par son environnement, n'a pas besoin de surface solide pour la supporter, ne saurait être attaquée ou affectée sur le plan physique, et disparaît aussitôt son créateur mort.

Quand une invocation peut être attaquée ou affectée sur le plan physique, elle s'appuie sur les défenses de son créateur. À moins que l'attaque ne vise expressément les invocations, seuls les dégâts de celle-ci (à l'exclusion des dégâts continus) l'affectent. Quand une invocation est en mesure d'attaquer, son créateur effectue l'attaque ; la ligne de mire est alors déterminée normalement, mais la ligne d'effet l'est depuis l'invocation.

Si le pouvoir qui produit une invocation permet aussi de la déplacer, on la considère comme une invocation mobile. Une telle invocation disparaît à la fin du tour de jeu de son créateur si ce dernier ne se situe plus à portée d'au moins 1 case de son espace (référez-vous à la portée du pouvoir) ou s'il n'a plus de ligne d'effet avec au moins 1 case de son espace. Enfin, une invocation ne peut traverser un obstacle solide.

limite d'altitude : une créature ayant une limite d'altitude s'écrase à la fin de son tour de jeu si elle dépasse cette limite (cf. aussi *VD en vol*).

maladie [mot-clé] : certains pouvoirs transmettent une maladie à leur cible. Quand une créature est exposée à une maladie une ou plusieurs fois au cours d'une rencontre, elle effectue un jet de sauvegarde à la fin de la rencontre pour déterminer si elle est affectée. En cas d'échec, elle est bel et bien contaminée (cf. aussi *Maladie*, *GdM* 49).

maladroit : certaines créatures sont maladroites au sol ou lorsqu'elles recourent à un mode de déplacement précis (cette mention figure alors au niveau de leur VD). Une créature maladroite subit un -4 aux jets d'attaque et à toutes les défenses.

marqué : quand une créature marque une cible, cette dernière subit un -2 aux jets d'attaque qui ne prennent pas la créature pour cible. Une créature ne peut être affectée que par une seule marque à la fois, la nouvelle remplaçant tout bonnement la précédente.

métamorphe [mot-clé] : les métamorphes, comme les doppelgangers, ont le pouvoir de changer d'apparence, qu'il s'agisse d'adopter une forme précise ou celle de leur choix.

métamorphose [mot-clé] : les pouvoirs de métamorphose modifient l'apparence de la cible. Quand une cible est affectée par plusieurs pouvoirs de ce type, seul le dernier prend effet. Les autres l'affectent toujours et leur durée va jusqu'à son terme, mais ils ne s'appliquent pas. Toutefois, si la durée du tout dernier arrive à son terme, c'est le précédent parmi ceux qui sont encore actifs qui prend le pas. Si la cible meurt, les effets de métamorphose qui l'affectent prennent aussitôt fin.

Si un effet de métamorphose réduit l'espace de la cible, cette dernière ne provoque pas d'attaques d'opportunité en quittant les cases résultant de son rapetissement. En revanche, s'il l'a fait grandir au point qu'elle ne peut entrer dans l'espace disponible, l'effet échoue, mais la cible est étourdie (sauvegarde annule).

monture [mot-clé] : une créature ayant ce mot-clé a au moins un pouvoir de monture. Un tel pouvoir n'est utilisable que si le cavalier a le talent Combat monté (cf. aussi *Combat monté*, *GdM* 46).

mort-vivant [mot-clé] : les morts-vivants ne sont pas des êtres vivants ; les sorts et effets visant expressément les créatures vivantes ne sont donc d'aucune utilité contre eux. Les morts-vivants ne respirent pas et ne dorment pas.

naturelle [origine] : les créatures naturelles sont originaires du monde physique.

nécrotique [mot-clé] : type de dégâts.

nuée [mot-clé] : une nuée est considérée comme une créature unique, même si elle est constituée de nombreuses créatures. Elle peut occuper le même espace qu'une autre créature, et un ennemi peut pénétrer son espace, qui constitue alors un terrain difficile. Les attaques de corps à corps ou à distance ne peuvent tirer, pousser ou faire glisser une nuée.

Une nuée peut 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.

ombreuse [origine] : les créatures ombreuses sont originaires de Gisombre.

pattes d'araignée : cette créature peut se déplacer sur les surplombs et surfaces horizontales (comme les plafonds) à sa VD d'escalade sans effectuer de tests d'Athlétisme (cf. aussi *VD d'escalade*).

perception des vibrations : la créature perçoit distinctement les créatures et objets situés à portée, même s'ils sont invisibles, voilés ou en dehors de sa ligne d'effet, mais elle et eux doivent être en contact avec le sol ou quelque autre surface commune (comme une toile d'araignée ou un plan d'eau). Pour le reste, la créature s'appuie sur sa vision normale.

périmètre [mot-clé] : un pouvoir accompagné de ce mot-clé crée un périmètre, une aire magique qui dure au moins 1 round. Un périmètre prend la forme d'une aire d'effet et remplit chaque case de celle-ci qui se situe dans la ligne d'effet de la case d'origine. Un périmètre n'est pas affecté par son environnement, ne saurait être attaqué ou affecté sur le plan physique, et disparaît aussitôt son créateur mort.

Si le pouvoir qui en est à l'origine permet aussi de le déplacer, on le considère comme un périmètre mobile. Un tel périmètre disparaît à la fin du tour de jeu de son créateur si ce dernier ne se situe plus à portée d'au moins 1 case de son espace (référez-vous à la portée du pouvoir) ou s'il n'a plus de ligne d'effet avec au moins 1 case de son espace. Enfin, un périmètre ne peut traverser un obstacle solide.

Si plusieurs périmètres se chevauchent et infligent un malus au même jet ou élément de profil, la cible n'est affectée que par le malus le plus important (en d'autres termes, les malus ne se cumulent pas). De même, une créature prise dans l'aire de plusieurs périmètres ne subit que les dégâts du plus puissant d'entre eux, quel que soit leur type de dégâts.

plante [mot-clé] : les plantes sont des créatures composées de matière végétale. Elles ne dorment pas.

poison [mot-clé] : type d'effet et de dégâts.

psychique [mot-clé] : type de dégâts.

radiant [mot-clé] : type de dégâts.

regard [mot-clé] : type d'attaque. Les créatures aveugles ou aveuglées sont immunisées contre les attaques de regard, et une créature ne peut porter ce type d'attaque lorsqu'elle est aveuglée.

reptile [mot-clé] : les reptiles sont des créatures à sang froid et à la peau écailleuse.

résistance : le type de dégâts précisé inflige moins de dégâts à la créature. Par exemple, une créature bénéficiant d'une résistance au feu 10 subit 10 dégâts de moins quand elle est touchée par une attaque de feu.

La résistance ne réduit les dégâts que si la cible résiste à chacun des types de dégâts de l'attaque, sachant que c'est alors la résistance la plus basse qui s'applique. Par exemple, une créature qui bénéficie d'une résistance à l'électricité 10 et d'une résistance au tonnerre 5 subit 15 dégâts d'électricité et de tonnerre ; elle subit en fait 10 dégâts car la valeur de résistance aux types de dégâts combinés se limite à la plus modeste des deux.

résistance variable : une créature bénéficiant d'une résistance variable peut activer celle-ci un nombre de fois précis par rencontre au prix d'une action libre. Ce faisant, elle choisit un type de dégâts parmi les suivants :

acide, électricité, feu, froid ou tonnerre (sachant qu'elle ne peut pas choisir un type de dégâts auquel elle est vulnérable). La créature bénéficie de la résistance au type de dégâts choisi jusqu'à la fin de la rencontre, qui remplace toute résistance dont elle bénéficie déjà contre ce type de dégâts. Si la créature peut activer sa résistance variable plusieurs fois par rencontre, elle ne peut résister qu'à un seul type de dégâts à la fois en recourant à cette capacité (cf. aussi *résistance*).

sbire : un sbire est tué ou détruit dès qu'il subit des dégâts. Toutefois, si une attaque qui inflige habituellement des dégâts en cas d'échec le rate, il ne subit pas de dégâts.

sommeil [mot-clé] : les pouvoirs de sommeil font sombrer les créatures dans l'inconscience.

stationnaire : une créature capable de vol stationnaire peut rester en l'air sans se déplacer à son tour de jeu. Elle peut aussi se décaler et effectuer des attaques d'opportunité quand elle vole (cf. aussi *VD en vol*).

télépathie : une créature pourvue de télépathie est capable de communiquer mentalement avec toute créature intelligente douée de langage. L'autre créature doit se situer dans la ligne d'effet et dans le rayon indiqué. À noter que la communication se fait dans les deux sens.

téléportation [mot-clé] : un pouvoir de téléportation déplace instantanément des créatures ou objets d'un endroit à un autre. Une créature qui utilise un tel pouvoir doit avoir la destination dans sa ligne de mire, mais ni cette créature ni la cible n'ont besoin d'une ligne d'effet avec l'espace en question. L'espace de destination doit être assez grand pour accueillir la cible sans qu'elle doive se faufiler.

La créature qui se téléporte disparaît et réapparaît aussitôt dans l'espace de destination. Ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité et n'est en rien perturbé par des créatures, des objets ou le terrain.

Le fait d'être immobilisée ou maîtrisée n'empêche pas une créature de se téléporter. Si elle échappe ainsi à des liens physiques, à la poigne d'un monstre ou à quelque autre effet immobilisant situé dans un espace précis, elle n'est plus immobilisée ou maîtrisée. Dans le cas contraire, la téléportation a lieu, mais la créature est toujours immobilisée ou maîtrisée en atteignant l'espace de destination.

terre [mot-clé] : une créature de la terre est étroitement liée à l'élément du même nom.

terreur [mot-clé] : un pouvoir de terreur provoque l'effroi.

tonnerre [mot-clé] : type de dégâts.

tunnelier : cette créature laisse derrière elle un tunnel quand elle creuse. Elle 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 qu'elle doivent s'y faufiler, mais celles qui sont plus grandes ne peuvent tout simplement pas s'y aventurer (cf. aussi *VD de fouissage*).

vase [mot-clé] : les vases sont des créatures informes. Quand une telle créature se faufile, elle peut se déplacer à sa VD normale (et non à la moitié de celle-ci), ne subit pas le –5 aux jets d'attaque et ne confère pas d'avantage de combat.

VD d'escalade : une créature pourvue d'une VD d'escalade peut se déplacer sur les surfaces verticales à la VD indiquée sans effectuer de tests d'Athlétisme. Elle ignore alors le terrain difficile et ne confère pas d'avantage de combat en raison de l'escalade.

VD de fouissage : une créature pourvue d'une VD de fouissage peut se déplacer dans une terre meuble à la VD indiquée, ou encore au travers de la roche à la moitié de cette même VD. Toutefois, elle ne peut se décaler ou charger quand elle fouit.

VD à la nage : une créature pourvue d'une VD à la nage se déplace dans l'eau à la VD indiquée sans effectuer de tests d'Athlétisme pour nager.

VD en vol : une créature pourvue d'une VD en vol peut voler d'un nombre de cases égal à la VD indiquée au prix d'une action de mouvement. Pour rester en l'air, elle doit se déplacer d'au moins 2 cases à son tour de jeu, sous peine de s'écraser à la fin de celui-ci. Il lui est impossible de se décaler ou d'effectuer des attaques d'opportunité en volant, et elle s'écrase si elle se retrouve à terre (cf. aussi *Vol*, *GdM* 47).

vision à 360° : les ennemis qui prennent en tenaille une créature douée de vision à 360° ne jouissent d'aucun avantage de combat contre celle-ci.

vision aveugle : une créature douée de vision aveugle perçoit clairement les créatures et objets situés dans un rayon précis et dans sa ligne d'effet, même s'ils sont invisibles ou voilés. Pour le reste, elle s'appuie sur sa vision normale.

vision dans le noir : une créature douée de vision dans le noir voit dans une zone faiblement éclairée et dans l'obscurité sans malus.

vision lucide : la créature voit les créatures et objets invisibles situés à portée s'ils sont également dans sa ligne de mire.

vision nocturne : une créature douée de vision nocturne voit dans une zone faiblement éclairée sans malus.

vol partiel : le vol partiel fonctionne comme la VD en vol, à une exception près : une créature ne peut entreprendre d'action de mouvement pour user de vol partiel que si elle n'a pas déjà entrepris d'action ce tour-ci (à l'exception d'actions libres ou d'actions de mouvement visant à se servir de vol partiel). Elle ne peut alors entreprendre que ces types d'actions jusqu'au début de son tour de jeu suivant (cf. aussi *VD en vol*).

vulnérabilité : une créature vulnérable subit généralement une quantité de dégâts supplémentaires quand elle subit des dégâts du type indiqué ou est victime d'un effet précis. Par exemple, une créature ayant une vulnérabilité radiante 10 subit 10 dégâts radiants supplémentaires lorsqu'une attaque lui inflige des dégâts radiants ou lorsqu'elle subit des dégâts radiants continus.

TRAITS RACIAUX

Comme dans le *Bestiaire Fantastique*, quelques monstres du *Bestiaire Fantastique 2* ont des traits raciaux et des pouvoirs similaires à ceux des races présentées dans le *Manuel des Joueurs* et le *Manuel des Joueurs 2*.

Ces traits et pouvoirs sont surtout utiles aux maîtres du donjon souhaitant créer des personnages non joueurs (PNJ) détaillés. Cette information peut aussi servir de base pour créer des personnages joueurs (PJ) appartenant à ces races. Notez cependant que ces traits et pouvoirs conviennent davantage à des monstres qu'à des aventuriers ; si des versions véritablement jouables de ces races sont publiées ultérieurement, elles seront sans doute légèrement différentes.

En tant que MD, vous devez réfléchir attentivement aux races de monstre que vous acceptez pour les PJ de votre campagne.

BRUTACIEN

Taille moyenne : 1,60 m à 1,80 m
Poids moyen : 75 à 120 kg

Bonus aux caractéristiques : Constitution +2, Dextérité +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases (déplacement marécageux)
Vision : normale

Langues : commun, originel
Bonus aux compétences : +2 en Athlétisme
Air rance (poison) aura 2 ; tout ennemi qui dépense une récupération dans l'aura est affaibli jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

DUERGAR

Taille moyenne : 1,25 m à 1,40 m
Poids moyen : 80 à 110 kg

Bonus aux caractéristiques : Constitution +2, Sagesse +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : vision dans le noir

Langues : commun, nain, profond
Bonus aux compétences : +2 en Exploration
Barbelures infernales : vous pouvez utiliser *barbelures infernales* en tant que pouvoir de rencontre.

Barbelures infernales Duergar Pouvoir racial

Vous tendez et projetez les piques hérissant votre corps vers les points faibles de l'armure de votre adversaire.

Rencontre ✦ poison
Action mineure **Distance** 3
Cible : une créature
Attaque : Constitution + 2 contre CA
Niveau 11 : Constitution + 4 contre CA
Niveau 21 : Constitution + 6 contre CA
Réussite : 1d8 + modificateur de Constitution dégâts, puis la cible subit un -2 aux jets d'attaque et 2 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).
Niveau 11 : 2d8 + modificateur de Constitution dégâts, puis la cible subit un -2 aux jets d'attaque et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).
Niveau 21 : 3d8 + modificateur de Constitution dégâts, puis la cible subit un -2 aux jets d'attaque et 8 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).

KENKU

Taille moyenne : 1,50 m à 1,65 m
Poids moyen : 55 à 75 kg

Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Charisme +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : vision nocturne

Langues : commun
Bonus aux compétences : +2 en Bluff, +2 en Discrétion
Effet de nuée : vous bénéficiez d'un +3 aux jets d'attaque contre les créatures que vous prenez en tenaille au lieu du +2 habituel. Vous conférez un +3 aux jets d'attaque ou aux tests de compétence lorsque vous aidez quelqu'un au lieu du +2 habituel.
Imitateur : vous pouvez imiter les sons et les voix. Un test d'Intuition opposé au test de Bluff du kenku permet à l'auditeur de se rendre compte qu'on essaie de le berner.

MONSTRES PAR NIVEAU

Tous les monstres de cet ouvrage figurent dans la liste qui suit, classés par rôle et par niveau. Les meneurs sont suivis d'un (M).

Monstre	Rôle et niveau	Page
Souillure funeste palpitante	Artilleur 1	198
Brutacien fangeux	Brute 1	28
Rejeton ankheg	Brute sbire 1	11
Acolyte gobelin de Maglubiyet	Contrôleur 1	134
Faucon de sang	Franc-tireur 1	106
Ouvrière (fourmi géante)	Franc-tireur sbire 1	119
Souillure funeste cinglante	Soldat 1	198
Mage venimécaille (homme-lézard)	Artilleur 2	141
Dretch (démon)	Brute 2	59
Nuée de mille-pattes	Brute 2	168
Sauvage venimécaille (homme-lézard)	Brute 2	141
Souillure funeste dévoreuse de pensées	Contrôleur 2	198
Brutacien nerveux	Franc-tireur 2	28
Défenseur poing de pierre (homoncule)	Franc-tireur 2	143
Guerrière (fourmi géante)	Franc-tireur 2	119
Vase grise	Franc-tireur 2	214
Épineux buveur de sang	Soldat 2	182
Rampeur venimécaille (homme-lézard)	Soldat 2	141
Seigneur bourbeux brutacien	Artilleur 3	29
Brutacien coassant	Brute sbire 3	29
Putriprêtre myconide	Brute 3 (M)	169
Ankheg	Chasseur d'élite 3	11
Chasseur venimécaille (homme-lézard)	Chasseur 3	141
Destrier squelettique	Franc-tireur 3	203
Homme d'armes kenku	Franc-tireur 3	153
Trombe de poussière (élémentaire)	Franc-tireur 3	103
Voyou kenku	Franc-tireur sbire 3	153
Armure animus infernale (diable)	Soldat sbire 3	66
Gobelin de Lolth	Soldat 3	134
Myrmidon venimécaille (homme-lézard)	Soldat 3	142
Soldat (fourmi géante)	Soldat 3	119
Arbalestrier	Artilleur 4	143
Éclat de tempête	Artilleur 4	96
Embourbier (élémentaire)	Brute 4	101
Ravageur barghest	Brute 4	21
Éclaireur duergar	Chasseur 4	92
Limon vert (vase)	Chasseur 4	213
Maraudeur dimensionnel	Chasseur 4	165
Matois kenku	Chasseur 4	154
Krenshar	Contrôleur 4	156
Nuée d'esprits follets ombreux	Contrôleur 4	175
Souillure funeste hâtive	Contrôleur 4	199
Souverain myconide	Contrôleur 4 (M)	169
Décavé	Franc-tireur 4	38
Fourmi ailée (fourmi géante)	Franc-tireur 4	119
Mille-pattes cavaleur	Franc-tireur 4	168
Caïd kenku	Soldat 4 (M)	153
Drake sanguinaire	Soldat 4	88
Garde duergar	Soldat 4	92
Garde myconide	Soldat 4	169
Archer-mage éladrin	Artilleur 5	98
Démon de la spirale runique	Artilleur 5	55
Gauth tyrannœil	Artilleur d'élite 5	209
Mage ailé kenku	Artilleur 5	154
Gnoll suicidaire	Brute 5	130
Limier krenshar	Brute 5	156
Jeune dragon de fer	Chasseur solo 5	83
Marchebrume gnome	Chasseur 5	132
Hurle-mort décavé	Contrôleur 5 (M)	38
Noble humain	Contrôleur 5 (M)	148
Reine (fourmi géante)	Contrôleur d'élite 5 (M)	120
Théurge duergar	Contrôleur 5	93
Assassin kenku	Franc-tireur d'élite 5	155
Chasseur demi-orque	Franc-tireur 5	42
Cockatrice	Franc-tireur 5	33
Démon ripailleur	Franc-tireur 5	57
Drake cornu	Franc-tireur 5	88
Démon de rupture	Soldat sbire 5	56
Feupiquier (élémentaire)	Soldat 5	101
Résonnant forgelier	Artilleur 6	116
Fantassin d'assaut duergar	Brute 6	93
Sanglier-garou (lycanthrope)	Brute 6	160
Géonide (élémentaire)	Chasseur 6	103
Déchiqueteur hobgobelin	Contrôleur d'élite 6	136
Mage de la mort demi-orque	Contrôleur 6	42
Capitaine bandit demi-elfe	Franc-tireur 6 (M)	40
Danseur de guerre gobelours (gobelin)	Franc-tireur 6	135
Javelinier humain	Franc-tireur 6	147
Jeune dragon de cuivre	Franc-tireur solo 6	80
Maraudeur abyssal (Démogorgon)	Franc-tireur 6	51
Oxydeur	Franc-tireur 6	178
Tigre	Franc-tireur 6	204
Épine spriggan	Soldat 6	202
Goliath solaire	Artilleur 7	140
Adorateur déchaîné de Démogorgon	Brute 7	50
Baron balafré demi-orque	Brute 7	43
Gnoll cannibale	Brute 7	131
Punisseur troglodyte	Brute 7	205
Sauvage forgelier	Brute 7	116
Escroc demi-elfe	Contrôleur 7	40
Jeteuse de sorts humaine	Contrôleur 7	147
Seigneur des batailles barghest	Contrôleur 7	22
Croc de Yeenoghu (gnoll)	Franc-tireur 7 (M)	130
Démon suinte-sang	Franc-tireur 7 (M)	58
Espion céleste genasi	Franc-tireur 7	128
Faucon de givre	Franc-tireur 7	106
Nuton spriggan	Franc-tireur 7	202
Surineur humain	Franc-tireur d'élite 7	150
Vortex de grain siliceux (élémentaire)	Franc-tireur 7	105
Cavalier humain	Soldat 7 (M)	145
Dévoreur oni	Soldat 7	176
Étovert	Soldat 7	183
Jeune dragon d'adamantium	Soldat solo 7	75
Squelette brise-os	Soldat 7	203
Éclat de mort (éclat de chaos)	Artilleur 8	96
Entropiste gnome	Artilleur 8	132
Flagellateur funeste (Démogorgon)	Artilleur 8	50
Flétrisseur spriggan	Artilleur 8 (M)	202
Spadassin sombregarde	Artilleur d'élite 8 (M)	197
Âme-de-géant spriggan	Brute 8	201
Esclavagiste humain	Brute 8	146
Jeune dragon d'argent	Brute solo 8	77
Pudding noir (vase)	Brute d'élite 8	214
Rejeton de pudding noir (vase)	Brute sbire 8	214
Terreur cornue décavée	Brute 8	39
Mante obscure enveloppante	Chasseur 8	164
Neldrazu (démon)	Chasseur 8	61
Hydromancien genasi	Contrôleur 8	128
Prélat berserker de Démogorgon	Contrôleur 8 (M)	52
Prêtre-ferrant forgelier	Contrôleur 8 (M)	117
Araignée de phase	Franc-tireur 8	12
Boiseux	Soldat 8	25
Roquet béhir	Soldat solo 8	23
Tigre sanguinaire	Soldat 8	204

Monstre	Rôle et niveau	Page
Chasseur de bêtes sanguinaires humain	Artilleur 9	145
Fléau des profondeurs troglodyte	Artilleur 9 (M)	205
Froidcinglant (élémentaire)	Chasseur 9	102
Jeune dragon d'or	Contrôleur solo 9	86
Pirate humain	Franc-tireur 9	149
Ravageur gnome	Franc-tireur 9	133
Reliquat décavé	Franc-tireur sbire 9	39
Slaad de flux	Franc-tireur 9	185
Xorn	Franc-tireur 9	215
Champion templier troglodyte	Soldat 9	206
Goliath gardien	Soldat 9	140
Nuée de jeunes oxydeurs	Soldat 9	178
Fracasseur pierrepoing (élémentaire)	Brute 10	101
Nuée de rejetons néogis	Brute 10	171
Requin déchiqueteur	Brute 10	190
Cocon-nuée d'araignées sépulcrales	Chasseur 10	14
Feu follet	Chasseur 10	107
Esclavagiste néogi	Contrôleur 10 (M)	171
Drake serpegriffe	Franc-tireur 10	88
Bouclier de pierre genasi	Soldat 10	127
Capitaine pirate humain	Soldat 10 (M)	149
Troll des glaces	Soldat 10	207
Sabre de feu genasi	Brute 11	128
Trancheur brise-pierres	Brute d'élite 11	27
Dragon de fer adulte	Chasseur solo 11	83
Éventreur duergar	Chasseur 11	93
Araignée sépulcrale	Contrôleur d'élite 11	13
Arcanophage (oxydeur)	Franc-tireur 11	179
Assassin sombregarde	Franc-tireur 11	197
Chantelame éladrin	Franc-tireur 11	99
Tigre-garou (lycanthrope)	Franc-tireur d'élite 11	161
Braque firbolg	Soldat 11	108
Chevalier errant déva	Soldat 11 (M)	64
Chasseur centaure	Artilleur 12	30
Démon de la spirale runique voltaïque	Artilleur 12	56
Éclat de feu (éclat de chaos)	Artilleur 12	96
Héleur infernal duergar	Artilleur 12	94
Mage phénixien	Artilleur 12	180
Diable fersang	Brute d'élite 12	68
Golem d'os	Brute d'élite 12	139
Ravageur centaure	Brute 12	30
Suzerain oni	Brute d'élite 12 (M)	176
Troll ragefer	Brute 12	207
Démon à aiguilles	Contrôleur 12	54
Furie brisefiélon (élémentaire)	Contrôleur 12	102
Chasseur firbolg	Franc-tireur 12	108
Esclave gobelin de Lolth	Franc-tireur sbire 12	135
Homme d'armes phénixien	Franc-tireur 12	180
Phéra (phénixien)	Franc-tireur 12	181
Archon d'eau engloutisseur	Brute 13	15
Seigneur loup-garou (lycanthrope)	Brute d'élite 13 (M)	162
Mystique centaure	Contrôleur 13 (M)	30
Volute tempétueuse (élémentaire)	Contrôleur 13	104
Colonne de grain siliceux (élémentaire)	Franc-tireur sbire 13	105
Dragon de cuivre adulte	Franc-tireur solo 13	80
Traquenardier drakkoth	Franc-tireur 13	90
Érinye (diable)	Soldat 13 (M)	70
Garde noir duergar	Soldat d'élite 13	94
Légionnaire fantôme	Soldat 13	157
Furie rochetempête (élémentaire)	Artilleur 14	102
Seigneur de la noirceur shadar-kai	Artilleur 14	194
Tyrannœil du gel	Artilleur d'élite 14	209
Broyeur cyclope	Brute 14	37
Destructeur glacefeu (élémentaire)	Brute 14	100
Éviscérateur abyssal (démon)	Brute 14	59

Monstre	Rôle et niveau	Page
Tueur d'aube shadar-kai	Chasseur 14	194
Âme noire shadar-kai	Contrôleur 14	193
Archon de terre enragé	Contrôleur 14	19
Blasphémateur duergar	Contrôleur 14 (M)	94
Bois-parleur troll	Contrôleur 14	208
Diable flétrissant	Contrôleur 14	69
Prophétesse de la lune firbolg	Contrôleur 14	109
Fanatique déva	Franc-tireur 14	64
Loup arctique	Franc-tireur 14	158
Béhir	Soldat solo 14	24
Dragon d'adamantium adulte	Soldat solo 14	75
Géant des pierres	Soldat 14	125
Gladiateur humain	Soldat d'élite 14	146
Démon bubonique	Artilleur d'élite 15	54
Diable d'infortune	Artilleur 15	68
Ricaneur nothic	Artilleur 15	173
Berserker drakkoth	Brute d'élite 15	91
Dragon d'argent adulte	Brute solo 15	78
Golem d'argile	Brute d'élite 15	137
Héraut de Hadar (rejeton stellaire)	Brute 15	187
Ours-sang firbolg	Brute d'élite 15	109
Araignée villeuse	Chasseur d'élite 15	14
Gueule d'Acamar (rejeton stellaire)	Contrôleur 15	186
Serpent des étoiles couatl	Contrôleur d'élite 15 (M)	35
Surgeon épineux embusqué	Contrôleur sbire 15	183
Archon d'eau vif	Franc-tireur 15	16
Porte-douleur shadar-kai	Franc-tireur 15 (M)	194
Rejeton bubonique (démon)	Franc-tireur sbire 15	55
Éclat prismatique (éclat de chaos)	Artilleur 16	96
Venimeux drakkoth	Artilleur 16	91
Hydre tranchante	Brute solo 16	151
Corbeau fantôme firbolg	Chasseur d'élite 16	110
Loup arctique crocs-neige	Chasseur 16	158
Vestige de chevalier féerique (revenant féerique)	Chasseur 16	192
Archon d'eau ondoyant	Contrôleur 16 (M)	16
Chaman fantôme fomorian	Contrôleur d'élite 16	112
Épineux embusqué	Contrôleur d'élite 16	182
Géant des pierres graveur de runes	Contrôleur 16 (M)	126
Grand maître vénérable néogi	Contrôleur 16	171
Xorn diamantifère	Franc-tireur 16	215
Archon de terre sismique	Soldat 16	20
Chevalier revenant (revenant féerique)	Soldat d'élite 16	191
Diable d'assaut	Soldat 16	67
Archon de terre grondant	Brute 17	20
Géant du givre	Brute 17	121
Mammouth nyfellar	Brute 17	163
Coure de malice et de discorde (éladrin)	Chasseur 17	99
Ricaneur fomorian	Chasseur d'élite 17	112
Dragon d'or adulte	Contrôleur solo 17	86
Rejeton de Gibbeth (rejeton stellaire)	Contrôleur 17	188
Tentateur yochlol	Contrôleur 17	63
Molosse de gel (loup arctique)	Franc-tireur d'élite 17	159
Rejeton slaad	Franc-tireur sbire 17	195
Archon des tempêtes écumeux	Soldat 17	17
Incantateur macabre revenant (revenant féerique)	Artilleur d'élite 18	192
Serpent des nuages couatl	Artilleur 18	36
Bébilith (démon)	Brute solo 18	53
Éviscérateur brise-pierres	Brute 18	26
Krasse abolethique (vase)	Brute sbire 18	213
Vestige d'incantateur féerique (revenant féerique)	Chasseur 18	192
Drake crochu titanesque	Contrôleur d'élite 18	89

Monstre	Rôle et niveau	Page
Archon des tempêtes foudroyeur	Franc-tireur 18	18
Derviche élémentaire genasi	Franc-tireur d'élite 18	127
Géant occulte	Franc-tireur 18	124
Totémiste fomorian	Franc-tireur d'élite 18	113
Destrier féerique centaure	Soldat 18	31
Titan des pierres (géant)	Soldat d'élite 18	126
Mystère sphinx	Brute 19	200
Ravageur gris	Brute d'élite 19	185
Vieux dragon de fer	Chasseur solo 19	83
Géant du givre façonneur de glace	Contrôleur 19 (M)	121
Nothic ruinesprit	Contrôleur 19	173
Titan forgelier	Soldat d'élite 19	118
Aveugleur fomorian	Artilleur d'élite 20	114
Diaboliste humain	Artilleur 20	145
Djinn tonnant	Artilleur 20	71
Hydre tueuse de héros	Brute solo 20	152
Titan du givre (géant)	Brute d'élite 20	122
Kazrith (démon)	Chasseur 20	61
Mystagogue humain	Contrôleur de 20 (M)	148
Vieux dragon de cuivre	Franc-tireur solo 20	81
Golem de fer	Soldat d'élite 20	138
Prédateur d'acier	Soldat d'élite 20	184
Archon des tempêtes orageux	Artilleur 21	18
Remorhaz	Brute d'élite 21	189
Procureur maruth	Contrôleur 21 (M)	166
Fustigateur maruth	Franc-tireur 21	166
Titan occulte (géant)	Franc-tireur d'élite 21	124
Lamefée cyclope	Soldat 21	37
Vieux dragon d'adamantium	Soldat solo 21	76
Ange récupérateur	Artilleur 22	8
Boucher fomorian	Brute d'élite 22	115
Bourreau maruth	Brute 22	166
Hydre du chaos	Brute solo 22	152
Vieux dragon d'argent	Brute solo 22	78
Épouvantable assassin humain	Chasseur 22	46
Œil de Vecna nothic	Chasseur 22 (M)	174
Ange héraut	Contrôleur de 22 (M)	8
Djinn venteux	Franc-tireur 22	72
Foudroyeur oni	Franc-tireur 22	177
Maître de la horde sauvage firbolg	Franc-tireur d'élite 22	110
Nycadémon (démon)	Franc-tireur 22	62

Monstre	Rôle et niveau	Page
Golem de chaînes	Soldat d'élite 22	137
Ange radieux	Franc-tireur sbire 23	9
Cyclone de grain siliceux (élémentaire)	Franc-tireur sbire 23	105
Noble démente humaine	Franc-tireur d'élite 23	148
Thaumaturge funeste demi-elfe	Artilleur 24	41
Diable assassin	Chasseur 24	66
Vieux dragon d'or	Contrôleur solo 24	87
Ange suprême	Soldat 24	10
Béhir foudreux	Soldat 24	24
Djinn lametrombe	Soldat 24	72
Tyrannœil du chaos	Artilleur d'élite 25	210
Aspect de Démogorgon	Contrôleur d'élite 25	46
Seigneur du ciel djinn	Contrôleur 25 (M)	73
Marteleur brise-pierres	Soldat 25	26
Vétéran centaure	Soldat 25 (M)	32
Étoile déchue déva	Artilleur 26	64
Thrarak, exarque de Démogorgon	Brute d'élite 26	49
Dragon de fer vénérable	Chasseur solo 26	84
Fiélon pourrissant abyssal (démon)	Contrôleur 26	60
Fils de l'esprit des loups (loup arctique)	Franc-tireur d'élite 26	159
Golem de fer titanesque	Soldat d'élite 26	138
Dragon de cuivre vénérable	Franc-tireur solo 27	81
Horreur chasseresse	Soldat 27	144
Colosse originel	Brute d'élite 28	34
Dragon d'adamantium vénérable	Soldat solo 28	76
Kazuul, exarque de Démogorgon	Soldat d'élite 28	48
Seigneur suprême tyrannœil	Artilleur solo 29	211
Dragon d'argent vénérable	Brute solo 29	78
Dragon d'or vénérable	Contrôleur solo 30	87
Dagon	Soldat solo 32	47
Démogorgon	Contrôleur solo 34	44

À PROPOS DES AUTEURS

ROB HEINSOO a dirigé la conception de la 4e édition de Dungeons & Dragons. Parmi ses contributions à celle-ci, on compte entre autres *L'Art de la Guerre*™ et le *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*®. Le jeux *des dragons* ™ et *Inn Fighting*™ font partie de ses autres conceptions.

EYTAN BERNSTEIN est auteur de JdR indépendant et vient de la ville de New York. Parmi ses contributions les plus précieuses pour Wizards of the Coast, on trouve *Le Comptoir de l'Aventure*™, *Outre-Tombe*™ et *Les Secrets des Arcanes*™.

GREG BILSLAND est concepteur de jeux et auteur pour Wizards of the Coast. Ses travaux incluent le *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*®, *Intervention Divine*™ et plusieurs articles du *D&D Insider*™.

JESSE DECKER est directeur des « Organized Day Operations » chez Wizards of the Coast. Il travaille sur D&D depuis plus de dix ans et a toujours besoin de plus de monstres pour sa campagne.

N. ERIC HEATH crée des histoires, créatures et mondes depuis des décennies. Bien qu'il vive à Seattle, vous avez toutes les chances de le croiser dans divers univers fantastiques.

PETER LEE est auteur chez Wizards of the Coast, où il travaille sur la conception de JdR et gère D&D® Miniatures.

CHRIS SIMS est concepteur de jeux et spécialiste Web chez Wizards of the Coast. Parmi ses dernières contributions, on trouve le *Bestiaire Fantastique*®, le *Guide du Maître*® et *le guide des joueurs des Royaumes Oubliés*®.

OWEN K.C. STEPHENS est auteur de JdR indépendant. Parmi ses dernières contributions pour Wizards of the Coast, on trouve *Le Comptoir de l'Aventure*™, *Dragon Magic*™, *Scum and Vilainy* et *The Force Unleashed Campaign Guide*.

C'ÉTAIT QUOI CE BRUIT ?

Alors que les valeureux aventuriers explorent le donjon en quête de trésors, ils savent bien que de terrifiantes créatures affamées les guettent au détour du prochain couloir obscur... Toute la question est de savoir ce qui les attend cette fois-ci...

Ce livre de base de Dungeons & Dragons® contient des hordes de monstres prêts à déferler dans votre univers de campagne et à affronter ses plus grands héros. Il propose des monstres adaptés à chaque niveau de jeu.

Terrorisez vos joueurs avec de grands classiques tels que les dragons d'argent, les géants du givre ou les oxydeurs. Menacez-les avec de nouvelles variantes de monstres déjà présentés dans la 4e édition, dont de nouveaux tyrannoeils, démons et lycanthropes. Surprenez-les avec des monstres jamais vus jusqu'alors, tels que le rejeton stellaire, le décavé ou l'éclat du chaos.

Vos parties de D&D® ne seront plus jamais les mêmes !

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de DUNGEONS & DRAGONS® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique®*
Guide du Maître®
Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D™*

Licensed by:

© Wizards of the Coast Inc.2008. All Rights Reserved.

ISBN: 978-2-35783-026-4

Prix de vente : 32,50 € Imprimé en France