

# MISE À JOUR MONSTRUEUSE

Traduit et complété par Olivier Fanton

© Spellbooks 2004

Ce document présente les modifications à apporter aux monstres décrits dans les ouvrages de l'édition 3.0 de DUNGEONS & DRAGONS pour les utiliser avec la version 3.5 des livres de règles.

Les monstres sont présentés dans le même ordre que dans l'ouvrage qui les décrit, plutôt que par ordre alphabétique.

## Format des entrées

La première ligne donne les modifications et ajouts à faire au profil du monstre. Cinq éléments sont toujours présents : le bonus de base à l'attaque (B.B.A) et le modificateur de lutte (Lutte), l'espace occupé et l'allonge (Esp/All) et enfin l'ajustement de niveau (AN). D'autres éléments sont éventuellement intercalés entre ceux-ci, dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans le profil complet du monstre : type (sous-types) et taille ; dés de vie (DV) ; modificateur d'initiative (Init) ; vitesse de déplacement (VD) ; classe d'armure (CA) ; attaques et/ou dégâts (Att) ; jets de sauvegarde (JS), valeurs de caractéristiques et enfin facteur de puissance (FP).

Le paragraphe suivant donne la liste des compétences du monstre (et leur modificateur), suivi de celle des dons. Ce sont des listes exhaustives, qui remplacent celles présentées dans les descriptions originales. La notation (S) indique un don supplémentaire.

La suite de l'entrée donne les modifications à apporter aux pouvoirs spéciaux (attaques spéciales et particularités) du monstre. Elles peuvent consister selon les cas en des ajouts, retraites ou changements, voir en une réécriture complète du pouvoir.

D'une façon générale, il convient d'utiliser la définition des types, sous types et pouvoirs spéciaux donnée dans le glossaire du *Manuel des Monstres* plutôt que celle rappelée en introduction d'un ouvrage précédent ou dans la description d'un monstre. Sont notamment concernés les sous-types Feu et froid (voir *Feu (sous-type)* et *Froid (sous-type)* page 310 du *Manuel des Monstres*).

## Table des matières

Campagnes légendaires	1
Le Cercle de Pierre	7
Les chapitres interdits	7
Le chuchoteur onirique	9
La citadelle des ténèbres	9
La cité de la Reine Araignée	9
Dieux & Demi-Dieux	10
Dogmes et Panthéons	11
La forge de Durgeddin	11
Le Guide de l'Orient	11
Magie de Faerûn	16
Les Maîtres de la nature	17
Manuel des monstres II	17
Manuel des plans	31
Manuel des Psioniques	35
Les Marches d'Argent	36
Les Monstres de Faerûn	37
Retour au temple du Mal élémentaire	44
Les Royaumes Oubliés	44

## CAMPAGNES LÉGENDAIRES

Les monstres suivants sont décrits dans *Campagnes légendaires*, pages 156 à 230.

### ABOMINATION

#### Anaxime

Créature artificielle (Loi) ; DV 38d10+40 (400 pv) ; Init +11 ; B.B.A +28 ; Lutte +40 ; Att 2 pales tranchantes (+43 corps à corps, 2d6+12/19-20) et (...); Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Int 10 ; AN —

*Compétences & dons* : Artisanat (travail de forge) +41, Détection +26, Perception auditive +25 ; Arme de prédilection (lame tranchante), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (pale tranchante), Succession d'enchaînement.

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (lame tranchante), Critique dévastateur (lame tranchante), Robustesse épique.

Réduction des dégâts (10/épique et Chaos et adamantium)

#### Atropal

Mort-vivant (Loi, Mal) ; B.B.A +33 ; Lutte +53 ; Esp/All 3m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +86 (+94 pour déchiffrer les parchemins), Bluff +85, Concentration +85, Connaissances (géographie) +78, Connaissances (histoire) +78, Connaissances (mystères) +78, Connaissances (plans) +78, Connaissances (religion) +78, Détection +43, Diplomatie +67, Fouille +78, Intimidation +58, Perception auditive +42, Psychologie +75, Utilisation d'objets magiques +85 (+93 avec les parchemins) ; Arme de prédilection (contact oculaire), Arme de prédilection (contact), Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Incantation rapide, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science du critique (contact), Science du critique (rayon oculaire), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînement, Vigilance, Volonté de fer.

Réduction des dégâts (15/épique et Bien et argent)

#### Chichimec

Extérieur (Air, Mal) ; DV 27d8+209 (405pv) ; B.B.A +27 ; Lutte +39 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Concentration +37, Connaissances (plans) +31, Connaissances (religion) +31, Déplacement silencieux +37, Détection +34, Discrétion +37, Fouille +16, Intimidation +40, Perception auditive +34, Psychologie +17 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Esquive, Science de la bousculade, Souplesse du serpent, Vigilance.

*Dons épiques* : Rapidité aveuglante (x2), Robustesse épique.

Réduction des dégâts (10/épique et Bien)

#### Larve onirique

Extérieur (Chaos, Mal) ; DV 40d8+380 (700 pv) ; B.B.A +40 ; Lutte +60 ; Att morsure (+56 corps à corps) et corne (+53 corps à corps) et 4 pinces (+53 corps à corps) et 4 griffes (+15 corps à corps) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Artisanat (tissage de rêve) +46, Bluff +46, Concentration +52, Connaissances (plans) +46, Déplacement silencieux +46,

Détection +50, Diplomatie +54, Discrétion +42, Évasion +46, Fouille +36, Perception auditive +50, Psychologie +37 ; [dons inchangés]

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (griffes), Arme de prédilection épique (pince), Rapidité aveuglante (x2), Robustesse épique.

Réduction des dégâts (15/épique et Bien, ou épique et Loi)

### Hécatonchires

Extérieur (Chaos, Mal) ; DV 52d8+612 (1028 pv) ; Init +10 ; B.B.A +52 ; Lutte +80 ; Att 100 épée à deux mains (+73 corps à corps) ; ou 100 rochers (+55 distance) ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (histoire) +33, Détection +104, Diplomatie +13, Discrétion -12, Escalade +69, Fouille +105, Intimidation +40, Perception auditive +104, Psychologie +48, Saut +69, Survie +49 (+55 pour suivre une piste) ; [dons inchangés].

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (épée à deux mains), Arme de prédilection épique (rocher), Événement à plusieurs armes, Initiative supérieure, Robustesse épique (x2).

Réduction des dégâts (20/épique et Bien et fer froid)

### Infernal

DV 40d8+380 (700 pv) ; B.B.A +40 ; Lutte +60 ; Att 2 griffes (+58 corps à corps) et morsure (+52 corps à corps) et 2 ailes (+50 corps à corps) et queue (+50 corps à corps) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +50, Art de la magie +53, Bluff +52, Concentration +52, Connaissances (mystères) +49, Connaissances (plans) +49, Déguisement +52 (+56 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +50, Détection +53, Diplomatie +60, Discrétion +46, Évasion +50, Perception auditive +53, Psychologie +51 ; [dons inchangés].

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (griffes), Arme de prédilection épique (morsure), Magie tenace (flou), Magie tenace (invisibilité suprême), Rapidité aveuglante (x2), Robustesse épique.

Réduction des dégâts (15/épique et Bien)

### Phaéthon

Extérieur (Feu, Mal) ; DV 62d8+866 (1 362 pv) ; B.B.A +62 ; Lutte +98 ; Att 8 pseudopode (+85 corps à corps) ; Esp/All 6 m/3 m ; JS Vol +43 ; AN —

*Compétences & dons* : Artisanat (ferronnerie) +39, Artisanat (travail de la pierre) +39, Connaissances (géographie) +49, Déplacement silencieux +72, Détection +71, Discrétion -5, Escalade +89, Fouille +64, Perception auditive +71 ; [dons inchangés].

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (pseudopode), Initiative supérieure, Rapidité aveuglante (x5), Robustesse épique (x3), Volonté épique.

Réduction des dégâts (15/épique et Loi)

### Phane

Extérieur (Chaos, intangible, Mal) ; DV 36d8+364 (652 pv) ; B.B.A +36 ; Lutte — ; Esp/All 3 m/3 m ; JS Vol +29 ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +46, Art de la magie +50 (+54 pour déchiffrer les parchemins), Bluff +50, Concentration +48, Connaissances (histoire) +46, Connaissances (mystères) +46, Connaissances (plans) +46, Connaissances (religion) +46, Détection +44, Diplomatie +58, Discrétion +42, Fouille +46, Perception auditive +44, Psychologie +42, Utilisation d'objets magiques +50 (+54 avec les parchemins) ; [dons inchangés].

*Dons épiques* : Rapidité aveuglante, Robustesse épique (x2), Sort baladeur (arrêt du temps), Volonté épique.

Réduction des dégâts (15/épique)

### Xixecal

Extérieur (Chaos, froid, Mal) ; HD 72d8+1 100 (1 676 pv) ; B.B.A +72 ; Lutte +116 ; Att 2 griffes (+95 corps à corps) et morsure (+90 corps à corps) et écrasement (+90 corps à corps) ; Esp/All 15 m/15 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +84, Concentration +90, Connaissances (mystères) +76, Connaissances (plans) +76, Connaissances (religion) +76, Détection +76, Discrétion -15, Escalade +103, Fouille +76, Perception auditive +76 ; Arme de prédilection (écrasement), Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance,

Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la destruction, Science du critique (griffes), Succession d'enchaînements, Vigilance, Vigueur surhumaine, Vobnté de fer.

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (écrasement), Arme de prédilection épique (griffes), Arme de prédilection épique (morsure), Critique anéantissant (griffes), Critique dévastateur (griffes), Rapidité aveuglante (x4), Robustesse épique, Sort baladeur (invisibilité suprême).

Réduction des dégâts (20/épique et Bien et adamantium)

## ANIMAL LÉGENDAIRE

Voir les entrées correspondant à ces monstres dans la section du *Manuel des Monstres II*.

## BEHÉMOT

### Aigle behémot

B.B.A +21 ; Lutte +44 ; Esp/All 9 m/6 m ; Att 2 griffes (+25 corps à corps) et morsure (+25 corps à corps) ; JS Vol 18 ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (géographie) +27, Connaissances (histoire) +27, Connaissances (nature) +29, Connaissances (plans) +27, Connaissances (religion) +27, Déplacement silencieux +36, Détection +41, Diplomatie +29, Discrétion -4, Perception auditive +30, Psychologie +28, Survie +28 ; Attaque en finesse, Attaque en vol, Endurance, Science de l'initiative, Talent (Détection), Vigilance, Volonté de fer.

*Dons épiques* : Initiative supérieure.

*Compétences*. Un aigle behémot bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Détection.

### Gorille behémot

DV 21d8+272 (266 pv) ; B.B.A +21 ; Lutte +43 ; Esp/All 6 m/6 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +32, Détection +26, Équilibre +32, Escalade +42, Intimidation +25, Saut +46 ; Attaque éclair, Attaque en puissance, Endurance, Souplesse du serpent.

*Dons épiques* : Robustesse épique.

## BRACHYURUS

B.B.A +38 ; Lutte +52 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +55, Détection +52, Discrétion +51, Intimidation +45, Perception auditive +52, Survie +52 ; Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science du critique (griffes), Science du critique (morsure), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Réduction des dégâts (10/épique)

## CACOPHONIE

DV 27d8+213 (337 pv) ; B.B.A +20 ; Lutte +39 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; JS Réf +21, Vig +21 ; Int 25 ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +41 (+45 pour déchiffrer les parchemins), Bluff +21, Concentration +38, Connaissances (mystères) +37, Connaissances (plans) +37, Détection +37, Fouille +37, Langue (cinq au choix), Perception auditive +37, Psychologie +22, Utilisation d'objets magiques +31 (+35 avec les parchemins) ; Arme de prédilection (morsure), Arme de prédilection (rayon oculaire), Attaque en vol, Attaques multiples, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Volonté de fer.

*Dons épiques* : Initiative supérieure, Polyglotte, Vigueur épique.

Réduction des dégâts (10/épique)

## CHASSEUR BLÈME

B.B.A +23 ; Lutte +37 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Int 21 ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +57, Connaissances (nature) +60, Connaissances (noblesse et royauté) +54, Détection +55, Diplomatie +75, Équitation +60, Fouille +54, Intimidation +63, Perception auditive +55, Psychologie +55, Survie +55 (+61 pour suivre une piste) ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque au galop, Attaque en puissance, Charge dévastatrice, Combat en aveugle, Combat monté, Enchaînement, Piétement, Pistage, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Succession d'enchaînement.

Réduction des dégâts (10/épique et fer froid).

Retirer *Résistance au froid*.

### Destrier blème

B.B.A +12 ; Lutte +26 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN—

*Compétences & dons* : Détection +11, Perception auditive +10 ; Attaque en vol, Attaques multiples, Endurance, Science de l'initiative, Vigilance.

Réduction des dégâts (5/magie et fer froid)

## COLOSSE

### Colosse de pierre

DV 64d10+80 (432 pv) ; B.B.A +48 ; Lutte +94 ; Esp/All 9 m/9 m ; Int —, Cha 1 ; AN—

*Compétences & dons* : —

Réduction des dégâts (10/épique et adamantium)

### Colosse de chair

DV 10d10+80 (630 pv) ; B.B.A +75 ; Lutte +103 ; Esp/All 9 m/9 m ; Int —\*, Cha 1\* ; AN—

*Compétences & dons* : —

Réduction des dégâts (15/épique et adamantium)

### Colosse de fer

DV 96d10+80 (608 pv) ; B.B.A +72 ; Lutte +123 ; Esp/All 9 m/9 m ; Int —, Cha 1 ; AN—

*Compétences & dons* : —

Réduction des dégâts (20/épique et adamantium)

## CRYPTE VIVANTE

DV 96d10+80 (608 pv) ; B.B.A +72 ; Lutte +123 ; Esp/All 9 m/6 m ; Int —, Cha 1 ; AN—

*Compétences & dons* : —

Réduction des dégâts (15/épique et adamantium)

## DEMI-LICHE

« Demi-liche » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type de la demi-liche change pour mort-vivant et elle acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

### Exemple de demi-liche

Mort-vivant (humanoïde altéré) ; B.B.A +10 ; Lutte -2 ; Esp/All 30 cm/0 m ; AN +12

*Compétences & dons* : Art de la magie +37, Artisanat +35, Concentration +29, Connaissances (histoire) +35, Connaissances (mystères) +35, Connaissances (noblesse et royauté) +35, Connaissances (plans) +35, Connaissances (religion) +35, Déplacement silencieux +15, Détection +13, Discrétion +21, Fouille +23, Perception auditive +19, Psychologie +19 ; [dons inchangés].

*Dons épiques* : Incantation rapide automatique, Magie tenace (au choix), Rapidité aveuglante, Science de l'emplacement de sort (10°).

Réduction des dégâts (15/épique et contondant).

*Errata* : ajouter deux emplacements de sorts de 10° niveau.

## DRAGON ÉVOLUÉ

Voir l'entrée *Dragon véritable*, pages 71 à 73 du *Manuel des Monstres* pour les règles révisées.

### Exemple de dragon évolué

B.B.A +61 ; Lutte +101 ; Att morsure (6d6+24) ; Esp/All 9 m/9 m (12 m avec morsure) ; FP 40 ; AN—

*Compétences & dons* : Art de la magie +49 (+53 pour déchiffrer les parchemins), Bluff +75, Concentration +81, Connaissances (folklore local) +75, Connaissances (histoire) +75, Connaissances (mystères) +75, Connaissances (nature) +79, Détection +75, Diplomatie +53, Estimation +75, Fouille +75, Intimidation +81, Natation +56, Perception auditive +75, Premiers secours +27, Psychologie +43, Saut +92, Survie +43 (+49 pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques +43 (+47 avec les

parchemins) ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Capture, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Incantation rapide, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide (*suggestion*), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînement, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

*Dons épiques* : Incantation menacée, Science de l'emplacement de sort (10°), Science de l'emplacement de sort (11°), Science de l'emplacement de sort (12°), Science de l'emplacement de sort (13°), Sort d'opportunité.

*Pouvoirs magiques*. Retirer *orientation*.

Réduction des dégâts (15/épique).

Vision dans le noir (36 m).

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (18 m).

## DRAGON ÉPIQUE

Voir l'entrée *Dragon véritable*, pages 71 à 73 du *Manuel des Monstres* pour les règles révisées.

Les dragons de taille C+ ont un espace occupé de 9 mètres et une allonge de 9 mètres (12 mètres avec la morsure).

Réduction des dégâts (dragonnet 10/magie, jeune 15/magie, jeune adulte 15/épique, âge mûr 20/épique, très vieux 25/épique).

## DRAGON ÉPIQUE, DRAGON DE FORCE

Âge	B.B.A	Lutte
Dragonnet	+20	+38
Très jeune	+25	+45
Jeune	+30	+56
Adolescent	+35	+63
Jeune adulte	+40	+68
Adulte	+45	+75
Âge mûr	+50	+86
Vieux	+55	+93
Très vieux	+60	+100
Vénéérable	+65	+107
Dracosire	+70	+114
Grand dracosire	+75	+121

AN—

*Compétences*. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon de force : Art de la magie, Artisanat (alchimie) et Estimation. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

### Exemple de dragon de force

B.B.A +45 ; Lutte +77 ; Esp/All 6 m/4,50 m (6 m avec morsure) ; AN—

*Compétences & dons* : Art de la magie +68 (+74 pour déchiffrer les parchemins), Artisanat +62, Bluff +38, Concentration +61, Connaissances (folklore local) +62, Connaissances (géographie) +62, Connaissances (histoire) +62, Connaissances (mystères) +62, Connaissances (nature) +62, Connaissances (noblesse et royauté) +62, Connaissances (plans) +62, Connaissances (religion) +62, Détection +64, Diplomatie +76, Discrétion -12, Estimation +62, Fouille +62, Intimidation +64, Perception auditive +64, Psychologie +62, Utilisation d'objets magiques +62 (+68 avec les parchemins) ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Enchaînement, Extension de pouvoir magique, Quintessence des pouvoirs magique, Science de l'initiative, Science de la destruction, Science du critique (ailes), Science du critique (griffes), Science du critique (morsure), Science du critique (queue), Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

*Dons épiques* : Connaissance magique.

Réduction des dégâts (15/épique)

## DRAGON ÉPIQUE, DRAGON PRISMATIQUE

Âge	B.B.A	Lutte
Dragonnet	+23	+40
Très jeune	+28	+47
Jeune	+33	+68
Adolescent	+38	+75
Jeune adulte	+43	+82
Adulte	+48	+93
Âge mûr	+53	+100
Vieux	+58	+107

Très vieux	+63	+114
Vénéérable	+68	+121
Dracosire	+73	+128
Grand dracosire	+78	+134

AN —

*Compétences.* Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon prismatique : Acrobaties, Art de la magie et Bluff. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

### Exemple de dragon prismatique

B.B.A +45 ; Lutte +77 ; Esp/All 6 m/4,50 m (6 m avec morsure) ; AN —

*Compétences & dons :* Acrobaties +63, Art de la magie +86, Bluff +80, Concentration +80, Connaissances (architecture et ingénierie) +69, Connaissances (exploration souterraine) +69, Connaissances (folklore local) +69, Connaissances (géographie) +69, Connaissances (histoire) +69, Connaissances (mystères) +80, Connaissances (nature) +69, Connaissances (noblesse et royauté) +69, Connaissances (plans) +80, Connaissances (religion) +69, Crochetage +31, Déguisement +49 (+55 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +30, Désamorçage/sabotage +49, Détection +80, Diplomatie +97, Discrétion +14, Fouille +80, Intimidation +86, Perception auditive +80, Premiers secours +49, Psychologie +80, Saut +57 ; Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Arme de prédilection (queue), Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Pouvoir magique rapide, Science de l'initiative, Science de la destruction, Succession d'enchaînement.

*Dons épiques :* Connaissance magique (x4), Science de l'emplacement de sort (9°), Science de l'emplacement de sort (10°), Vitesse aveuglante (x2).

Réduction des dégâts (20/épique)

## ÉLÉMENTAIRE PRIMITIF

### Air

DV 64d8+576 (880 pv) ; B.B.A +48 ; Lutte +64 ; Att 2 coups (+58 corps à corps) ; Esp/All 9 m/9 m ; JS Réf +52, Vig +32, Vol +28 ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +55, Perception auditive +54 ; [dons inchangés].

*Dons épiques :* Initiative supérieure, Prouesse épique (x2), Rapidité aveuglante (x2), Robustesse épique (x4), Volonté épique.

Réduction des dégâts (10/—)

### Eau

DV 64d8+616 (920 pv) ; B.B.A +48 ; Lutte +80 ; Att 2 coups (+58 corps à corps) ; Esp/All 9 m/9 m ; JS Réf +21, Vig +46, Vol +28 ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +55, Perception auditive +54 ; [dons inchangés].

*Dons épiques :* Critique anéantissant (coup), Critique dévastateur (coup), Prouesse épique (x2), Robustesse épique (x6), Volonté épique.

Réduction des dégâts (15/—)

### Feu

DV 64d8+576 (880 pv) ; B.B.A +48 ; Lutte +75 ; Att 2 coups (+56 corps à corps) ; Esp/All 9 m/9 m ; JS Réf +50, Vig +32, Vol +28 ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +55, Perception auditive +54 ; [dons inchangés].

*Dons épiques :* Charge sanguinaire, Initiative supérieure, Prouesse épique (x2), Robustesse épique (x4), Rapidité aveuglante, Volonté épique.

Réduction des dégâts (10/—)

### Terre

DV 64d8+616 (920 pv) ; B.B.A +48 ; Lutte +80 ; Att 2 coups (+59 corps à corps) ; JS Réf +21, Vig +46, Vol +28 ; Esp/All 9 m/9 m ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +55, Perception auditive +54 ; [dons inchangés].

*Dons épiques :* Critique anéantissant (coup), Critique dévastateur (coup), Prouesse épique (x3), Robustesse épique (x6), Volonté épique.

Réduction des dégâts (15/—)

## FLAGELLEUR MENTAL PARANGON

« Parangon » est un archétype hérité.

*Particularités.* Réduction des dégâts (10/épique).

*Ajustement de niveau.* Comme la créature de base +11.

### Exemple de parangon

B.B.A +6 ; Lutte +14 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +18

*Compétences & dons :* Bluff +29, Concentration +28, Connaissances (une au choix) +30, Déguisement +21 (+23 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +27, Détection +29, Diplomatie +25, Discrétion +27, Intimidation +27, Perception auditive +28, Psychologie +26 ; Attaque en finesse, Magie de guerre, Science de l'initiative.

*Dons épiques :* Initiative supérieure, Peau d'acier.

Réduction des dégâts (10/épique)

## GENIUS LOCI

B.B.A +52 ; Lutte +88 ; Esp/All variable ; AN —

*Compétences & dons :* —.

## GOLEM DE MITHRAL

DV 36d10+40 (238 pv) ; B.B.A +27 ; Lutte +49 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Alacrité.* Une fois par round, le golem de mithral peut entreprendre une action simple supplémentaire (avant ou après ses autres actions de son tour de jeu).

*Immunité contre la magie.* Un golem de mithral est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature (voir sa description).

*Compétences & dons :* —.

Réduction des dégâts (15/épique et adamantium)

## GOLEM D'ADAMANTIUM

DV 54d10+40 (337 pv) ; B.B.A +40 ; Lutte +68 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Immunité contre la magie.* Un golem d'adamantium est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie.

*Compétences & dons :* —.

Réduction des dégâts (20/épique et adamantium)

## HAGNUMEMNON

Aberration (métamorphe) ; B.B.A +33 ; Lutte +58 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons :* Bluff +59, Déguisement +59 (+65 pour tenir un rôle), Détection +55, Diplomatie +71, Discrétion +9, Intimidation +65, Perception auditive +55, Psychologie +53 ; [dons inchangés].

Réduction des dégâts (10/épique)

## HA-NAGA

Init +18 ; B.B.A +15 ; Lutte +39 ; Att queue (+21 corps à corps) et dard (+19 corps à corps) et morsure (+19 corps à corps) ; Esp/All 9 m/6 m ; AN —

*Compétences & dons :* Art de la magie +35, Bluff +36, Connaissances (noblesse et royauté) +35, Connaissances (religion) +35, Déplacement silencieux +37, Détection +33, Diplomatie +42, Discrétion +21, Évasion +37, Fouille +35, Intimidation +38, Perception auditive +33, Psychologie +33 ; Attaque en finesse, Attaque en vol, Attaques multiples, Esquive, Incantation rapide, Réflexes surhumains, Souplesse du serpent.

*Dons épiques :* —.

Réduction des dégâts (5/épique)

## HU-NÉFER

B.B.A +25 ; Lutte +43 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Art de la magie +63, Bluff +35, Concentration +66, Connaissances (mystères) +57, Connaissances (religion) +57, Décryptage +57, Déplacement silencieux +22, Détection +67, Perception auditive +67, Psychologie +35 ; [dons inchangés].

Réduction des dégâts (10/—)

Retirer *Résistance aux coups*

## LESHAY

DV 50d6+650 (825 pv) ; B.B.A +25 ; Lutte +30 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Int 23 ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +42, Artisanat (un au choix) +31, Bluff +43, Concentration +38, Connaissances (folklore local) +31, Connaissances (mystères) +31, Connaissances (nature) +31, Connaissances (noblesse et royauté) +31, Connaissances (plans) +31, Décryptage +31, Déguisement +43 (+47 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +42, Détection +33, Diplomatie +55, Discrétion +42, Équilibre +42, Équitation +42, Escalade +32, Escamotage +46, Évasion +42, Fouille +33, Intimidation +28, Langues (cinq au choix), Perception auditive +33, Premiers secours +31, Psychologie +31, Représentation +43 ; Arme de prédilection (épée bâtarde), Arme en main, Attaque éclair, Attaque en finesse, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (épée bâtarde), Souplesse du serpent, Volonté de fer.

Réduction des dégâts (15/épique et fer froid)

## MERCANE

B.B.A +7 ; Lutte +13 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +7

*Compétences & dons* : Art de la magie +17, Bluff +12, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (noblesse et royauté) +15, Connaissances (plans) +15, Détection +8, Diplomatie +18, Escamotage +14, Estimation +19, Fouille +15, Intimidation +9, Perception auditive +8, Profession (libraire) +8, Psychologie +13, Renseignement +12 ; Expertise du combat, Science de la feinte, Science du désarmement.

## NÉCROPHAGE DE LAVE

B.B.A +16 ; Lutte +37 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +12 ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (religion) +35, Déplacement silencieux +23, Détection +41, Discrétion +23, Intimidation +24, Perception auditive +41 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine.

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (griffes), Critique anéantissant (griffes), Rapidité aveuglante (x2).

Réduction des dégâts (10/—)

## NÉCROPHAGE DES GLACES

B.B.A +16 ; Lutte +37 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +16 ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (religion) +35, Déplacement silencieux +23, Détection +41, Discrétion +23, Intimidation +24, Perception auditive +41 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine.

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (griffes), Critique anéantissant (griffes), Rapidité aveuglante, Vigueur épique.

Réduction des dégâts (10/—)

Retirer *Carapace de glace*.

## NEH-THALGGU

VD 18 m, vol 18 m (parfaite) ; B.B.A +24 ; Lutte — ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +44, Concentration +41, Connaissances (mystères) +40, Connaissances (plans) +40, Détection +20, Discrétion +31, Fouille +40, Perception auditive +25 ; Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque réflexes, Combat en aveugle, Dispense de composantes matérielles, Esquive, Expertise du combat, Quintessence des sorts, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts (10/épique)

## NUÉE DÉVASTATRICE

Vermine (nuée) de taille TP ; DV 50d8+500 (725 pv) ; VD 6 m, escalade 6 m, vol 27 m (parfaite) ; CA 30 (+2 taille, +16 Dex, +2 naturelle), contact 28, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +37 ; Lutte — ; Att nuée (5d6) ; Esp/All 3 m/0 m ; AS aveuglement, distraction (DD 45) ; Part guérison accélérée (15), nuée, perception aveugle (60 m), vermine ; JS Réf +34, Vig +37, Vol +22 ; For 3 ; AN —

*Compétences & dons* : —.

*Organisation sociale* : solitaire, nuage (2-4 nuées), or infestation (5-8 nuées)

*Évolution possible* : —.

*Aveuglement (Ext)*. Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée dévastatrice doit réussir un jet de Vigueur (DD 51) ou être aveuglée pendant 1 round. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.

*Distraction (Ext)*. Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée dévastatrice doit réussir un jet de Vigueur (DD 45) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Pour lancer un sort ou se concentrer dans l'espace d'une nuée dévastatrice, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort). Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences exigeant patience et concentration. Ce pouvoir n'affecte pas la cible si elle n'est pas vulnérable aux dégâts de la nuée. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

*Nuée (sous-type)*. Voir page 312 du *Manuel des Monstres*.

*Perception aveugle (Ext)*. La nuée dévastatrice localise les créatures distantes de 60 mètres ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que la nuée ne puisse les voir (mais les attaques de nuées ignorent le camouflage).

Retirer *Enveloppement* et *Vase*.

## OMBRE DU VIDE

VD vol 18 m (parfaite) ; B.B.A +17 ; Lutte — ; Esp/All 3 m/3 m ; Int 17 ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (mystères) +41, Détection +45, Discrétion +43, Fouille +41, Intimidation +48, Perception auditive +45, Psychologie +45 ; Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Combat en aveugle (S), Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine.

Réduction des dégâts (10/épique)

## PRISMOSAURE

DV 6d10+620 (950 pv) ; B.B.A +60 ; Lutte +79 ; Att morsure (+72 corps à corps) et queue (+67 corps à corps) ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +38, Perception auditive +37 ; [dons inchangés].

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (morsure), Arme de prédilection épique (queue), Critique anéantissant (morsure), Critique dévastateur (morsure), Endurance épique, Initiative supérieure, Robustesse épique (x4).

*Immunités (Sur)*. Le prismosaure est immunisé contre le poison, les gaz, la pétrification et les effets mentaux.

Réduction des dégâts (10/—)

## SÉPULCRAL

B.B.A +25 ; Lutte +36 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +48, Déplacement silencieux +66, Détection +35, Diplomatie +42, Discrétion +46, Équilibre +46, Fouille +36, Perception auditive +35, Psychologie +35, Saut +43 ; Arme de prédilection (dague), Attaque éclair, Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (dague), Souplesse du serpent.

*Dons épiques* : Attaque sournoise d'opportunité, Initiative supérieure.

Réduction des dégâts (10/épique)

## SILHOUETTE DE FEU

VD vol 18 m (parfaite) ; B.B.A +17 ; Lutte — ; Esp/All 3 m/3 m ; Int 17 ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (plans) +41, Détection +45, Discrétion +43, Fouille +41, Intimidation +48, Perception auditive +45, Psychologie +45 ; Attaque éclair, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Combat en aveugle (S), Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine.

Réduction des dégâts (10/épique)

## SIRRUSH

B.B.A +40 ; Lutte +60 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; JS Vig +39, Vol +27 ; Int 21 ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +47, Déplacement silencieux +45, Détection +45, Discrétion +41, Escalade +48, Évasion +45, Natation +46, Perception auditive +44, Saut +74, Survie +44 ; Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts (10/épique)

### Sirrush tricéphale

B.B.A +45 ; Lutte +67 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; JS Vig +43, Vol +31 ; Int 26 ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +67, Déplacement silencieux +65, Détection +64, Discrétion +61, Escalade +68, Évasion +65, Natation +66, Perception auditive +64, Saut +96, Survie +64 ; Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts (10/épique)

## SLAAD

### Slaad blanc

B.B.A +24 ; Lutte +41 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +37, Bluff +35, Connaissances (mystères) +35, Connaissances (plans) +35, Connaissances (religion) +35, Déplacement silencieux +35, Détection +35, Diplomatie +43, Discrétion +31, Équilibre +35, Escalade +42, Évasion +35, Fouille +35, Perception auditive +35, Psychologie +35, Saut +48 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science de la destruction, Succession d'enchaînements.

Immunité contre le son.

Réduction des dégâts (10/épique et Loi)

Résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10).

### Slaad noir

DV 29d8+426 (556 pv) ; B.B.A +29 ; Lutte +53 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +40, Bluff +42, Connaissances (mystères) +41, Connaissances (plans) +41, Connaissances (religion) +41, Déplacement silencieux +38, Détection +42, Diplomatie +50, Discrétion +30, Équilibre +38, Évasion +38, Fouille +41, Intimidation +46, Perception auditive +42, Psychologie +42, Saut +72, Utilisation d'objets magiques +42 ; [dons inchangés].

*Dons épiques* : Initiative supérieure, Robustesse épique, Vitesse aveuglante.

Immunité contre le son.

Réduction des dégâts (15/épique et Loi)

Résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10).

## SPORE TENTACULAIRE

DV 35d8+375 (532 pv) ; Init +5 ; B.B.A +26 ; Lutte +55 ; Esp/All 9 m/9 m ; JS Réf +14 ; AN —

*Compétences & dons* : Concentration +47, Détection +47, Discrétion -19, Intimidation +47, Perception auditive +47, Saut +55, Survie +47 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Science du critique (tentacule), Succession d'enchaînements.

*Dons épiques* : Initiative supérieure, Réflexes épiques, Robustesse épique (x3).

Réduction des dégâts (10/épique)

## SYLVANIEN, SEIGNEUR

DV 50d8+180 (1105 pv) ; B.B.A +37 ; Lutte +72 ; Att 2 coup (+51 corps à corps) ; Esp/All 9 m/9 m ; JS Réf +21 ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (architecture et ingénierie) +57, Détection +66, Diplomatie +18, Discrétion -17\*, Intimidation +65,

Perception auditive +66, Psychologie +64, Survie +64 ; Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Endurance, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (coup), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (coup), Endurance épique, Réflexes épiques, Robustesse épique (x4), Volonté épique.

*Compétences*. Les seigneurs sylvaniens obtiennent leurs points de compétences et leurs dons comme des plantes (plutôt que comme de fées).

Réduction des dégâts (10/épique)

Retirer *Demi-dégâts*.

## TACHE TÉNÉBRALE

DV 57d10+120 (433 pv) ; Init +18 ; B.B.A +42 ; Lutte +42 ; Att contact désintégrant (+45 contact au corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Int 14 ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +54, Détection +76, Discrétion +64, Perception auditive +76, Psychologie +77, Survie +67 ; Attaques réflexes, Discret, Pistage, Science de l'initiative, Talent (Psychologie), Talent (Survie), Vigilance.

*Dons épiques* : Initiative supérieure, Prouesse épique (x3), Robustesse épique (x5), Talent épique (Détection), Talent épique (Discrétion), Talent épique (Perception auditive), Talent épique (Psychologie).

## TAYELLAH

DV 34d10+428 (615 pv) ; B.B.A +34 ; Lutte +57 ; Att 2 griffes (+52 corps à corps) et 3 morsures (+50 corps à corps) et dard (+50 corps à corps) ; Esp/All 6 m/4,50 m ; JS Vol +24 ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +56, Détection +48, Discrétion +44, Perception auditive +48, Saut +39 ; Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en finesse, Attaques multiples, Attaques réflexes, Pistage, Science de l'initiative, Volonté de fer.

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (griffes), Arme de prédilection épique (morsure), Initiative supérieure, Robustesse épique.

Réduction des dégâts (10/épique)

## THORCIASIDE

B.B.A +21 ; Lutte +27 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +23 ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +42, Concentration +44, Déplacement silencieux +46, Détection +41, Diplomatie +50, Discrétion +46, Intimidation +46, Perception auditive +41, Psychologie +41 ; Arme de prédilection (membre supérieur), Attaque éclair, Attaque en finesse, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du désarmement, Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts (10/épique)

## TITAN, SEIGNEUR

B.B.A +70 ; Lutte +103 ; Esp/All 9 m/9 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +40, Art de la magie +40 (+44 pour déchiffrer les parchemins), Artisanat (deux au choix) +40, Bluff +40, Concentration +40, Connaissances (architecture et ingénierie) +40, Connaissances (exploration souterraine) +40, Connaissances (folklore local) +40, Connaissances (géographie) +40, Connaissances (histoire) +40, Connaissances (mystères) +40, Connaissances (nature) +40, Connaissances (noblesse et royauté) +40, Connaissances (plans) +40, Connaissances (religion) +40, Contrefaçon +40, Crochetage +40, Décryptage +40, Déguisement +40 (+44 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +40, Désamorçage/sabotage +40, Détection +40, Diplomatie +90, Discrétion +40, Dressage +40, Équilibre +40, Équitation +40, Escalade +40, Escamotage +40, Estimation +40, Évasion +40, Fouille +40, Intimidation +40, Maîtrise des cordes +40 (+44 pour ligoter), Natation +40, Perception auditive +40, Premiers secours +40, Psychologie +40, Renseignements +40, Représentation (une au choix) +40, Saut +70, Survie +40 (+44 pour suivre une piste), Utilisation d'objets magiques +40 (+44 avec les parchemins) ; [dons inchangés].

*Dons épiques* : Arme de prédilection épique (javeline), Arme de prédilection épique (marteau de guerre), Critique anéantissant (marteau de guerre), Critique dévastateur (marteau de guerre), Incantation silencieuse

automatique (du niveau 0 au 9<sup>e</sup>), Incantation statique automatique (du niveau 0 au 9<sup>e</sup>), Magie épique, Polyglotte.

Réduction des dégâts (20/épique)

### TROLL PSEUDO-NATUREL

« Créature pseudo-naturelle légendaire » est un archétype hérité.

*Type et sous-type.* Le type de la créature pseudo-naturelle légendaire change pour Extérieur et elle acquiert le sous-type « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités.*

– Réduction des dégâts. DV 1-7 : 5/épique, DV 8-15 : 10/épique, DV 16+ 15/épique.

*Ajustement de niveau.* Comme la créature de base +13.

#### Exemple de créature pseudo-naturelle légendaire

Extérieur (géant altéré) ; B.B.A +4 ; Lutte +25 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +18  
*Compétences & dons :* Détection +9, Perception auditive +8 ; Pistage, Vigilance, Volonté de fer.

Réduction des dégâts (5/épique).

### UVUUDAUM

B.B.A +38 ; Lutte +56 ; Esp/All 3 m/3 m ; Int 32, AN —

*Compétences & dons :* Art de la magie +56, Artisanat (alchimie) +52, Concentration +58, Connaissances (géographie) +52, Connaissances (histoire) +52, Connaissances (mystères) +52, Connaissances (nature) +52, Connaissances (plans) +52, Connaissances (religion) +52, Déplacement silencieux +55, Détection +55, Diplomatie +63, Discrétion +51, Escalade +43, Évasion +55, Fouille +52, Intimidation +59, Natation +24, Perception auditive +55, Psychologie +55, Saut +44 ; Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science du critique (corne), Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts (10/épique et Bien)

### VER GROUILLANT

Aberration ; DV 23d8+46 (264 pv) ; B.B.A +11 ; Lutte +11 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

### VERMINE DÉVASTATRICE

#### Mille-pattes dévastateur

B.B.A +96 ; Lutte +123 ; Esp/All 15 m/12 m ; AN —

*Compétences & dons :* —

*Compétences.* Bonus racial de +8 sur les tests de Détection, de Discrétion et d'Escalade.

Réduction des dégâts (10/—)

#### Araignée dévastatrice

B.B.A +96 ; Lutte +125 ; Esp/All 15 m/12 m ; AN —

*Compétences & dons :* —

Réduction des dégâts (10/—)

#### Scorpion dévastateur

B.B.A +96 ; Lutte +126 ; Esp/All 15 m/12 m ; AN —

*Compétences & dons :* —

Réduction des dégâts (15/—)

#### Scarabée dévastateur

B.B.A +96 ; Lutte +128 ; Esp/All 15 m/12 m ; AN —

*Compétences & dons :* —

Réduction des dégâts (20/—)

### VERMIURGE

DV 42d8+566 (755 pv) ; B.B.A +31 ; Lutte +51 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; Int 14 ; AN —

*Compétences & dons :* Connaissances (nature) +22, Déplacement silencieux +27, Détection +62, Discrétion +33, Perception auditive +62, Premiers secours +20, Saut +35 ; [dons inchangés].

*Dons épiques :* Rapidité aveuglante, Robustesse épique.

Réduction des dégâts (10/épique)

## LE CERCLE DE PIERRE

Les monstres suivants sont décrits dans *Le Cercle de Pierre*, pages 30 à 32.

### NÉCROPHAGE TOMBAL

« Nécrophage tombal » est un archétype acquis.

*Type et sous-type.* Le type du nécrophage tombal change pour mort-vivant et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré » (par exemple, humanoïde altéré). Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Ajustement de niveau.* —.

### HOBDAH

B.B.A +3 ; Lutte -5 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

*Compétences & dons :* Acrobaties +11, Déplacement silencieux +9, Détection +7, Discrétion +14, Équilibre +8, Intimidation +7, Perception auditive +7, Saut +8 ; Attaques multiples, Science de l'initiative.

Réduction des dégâts (5/bois).

## LES CHAPITRES INTERDITS

Les monstres suivants sont décrits dans *Les chapitres interdits*, pages 169 à 186.

### DÉMON

#### Manes

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri) ; B.B.A +1 ; Lutte -3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +1

*Compétences & dons :* Discrétion +8, Escalade +4, Saut +2, Survie +0 ; Attaques multiples.

Réduction des dégâts(5/Bien ou fer froid).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

#### Rutterkin

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri) ; CA 19 (+2 Dex, +1 bouclier, +6 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +5 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Acrobaties +12, Déplacement silencieux +10, Détection +9, Escalade +10, Intimidation +8, Perception auditive +9, Saut +6 ; Combat à deux armes, Défense à deux armes.

Réduction des dégâts(5/Bien ou fer froid).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

#### Bar-Igura

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri) ; B.B.A +6 ; Lutte +10 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons :* Acrobaties +17, Déguisement +10, Déplacement silencieux +13, Détection +11, Discrétion +17, Équilibre +15, Escalade +12, Intimidation +10, Perception auditive +11, Saut +25 ; Esquive, Souplesse du serpent, Voltigeur.

Réduction des dégâts(10/Bien ou fer froid).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

#### Babau

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri) ; B.B.A +7 ; Lutte +12 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +8 ; AN +7

*Compétences & dons :* Bluff +13, Crochetage +11, Déguisement +13 (+15 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +14, Désamorçage/sabotage +12, Discrétion +14, Escalade +15, Escamotage +13, Évasion +11, Fouille +15, Perception auditive +14, Psychologie +11 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Réflexes surhumains.

Réduction des dégâts(10/Bien ou fer froid).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

### Démon d'ombre

B.B.A +10; Lutte +17; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN +8

*Compétences & dons* : Bluff +18, Concentration +13, Connaissances (mystères) +16, Connaissances (plans) +16, Déplacement silencieux +20, Détection +16, Diplomatie +22, Discrétion +30\*, Fouille +16, Intimidation +7, Perception auditive +16, Psychologie +16; Attaques réflexes, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science de l'initiative.

*Étreinte*. Les démons d'ombre appliquent leur modificateur de Dextérité sur les jets de lutte (au lieu de celui de Force). Le profil ci-dessus en tient compte.

### Chasme

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri); B.B.A +9; Lutte +17; Esp/All 3 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +15, Bluff +8, Concentration +16, Déplacement silencieux +15, Détection +14, Diplomatie +10, Discrétion +11, Fouille +14, Intimidation +16, Perception auditive +14; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée, Attaques multiples.

*Bourdonnement*. Le DD de sauvegarde passe à 18.

Réduction des dégâts (10/Bien).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

### DIABLE

#### Kocrachon

Extérieur (baatezu, Loi, Mal); B.B.A +6; Lutte +9; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN +6

*Compétences & dons* : Bluff +12, Déplacement silencieux +13, Détection +11, Diplomatie +16, Discrétion +13, Fouille +12, Intimidation +14, Perception auditive +11, Premiers secours +11, Psychologie +11, Saut +12; Attaque en vol, Esquive, Science de l'initiative.

Réduction des dégâts (5/argent ou Bien).

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

#### Ghargatule

Extérieur (baatezu, Loi, Mal); B.B.A +24; Lutte +46; Att morsure (+36 corps à corps) et 2 griffes (+34 corps à corps) et dard (+34 corps à corps); Esp/All 4,50 m/4,50 m; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +29, Détection +27, Escalade +41, Intimidation +27, Perception auditive +27, Saut +49; Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Enchaînement, Pistage (S), Réflexes surhumains, Science du critique (morsure), Succession d'enchaînements, Science de l'initiative, Vo lonté de fer.

Réduction des dégâts (10/argent et Bien).

*Régénération*. Un ghargatule subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent d'alignement bon et des sorts ou effet du Bien.

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

### KYTHON

Retirer *Compétences et dons* (les kythons suivent les règles normales d'acquisition des compétences et des dons).

#### Larve

B.B.A +1; Lutte -2; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +3, Discrétion +7, Évasion +3, Perception auditive +2, Saut +2; Attaque en finesse (S), Attaques multiples.

#### Jeune

B.B.A +4; Lutte 6; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Évasion +5, Perception auditive +4, Saut +6; Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative.

#### Adulte

B.B.A +7; Lutte +10; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +8, Discrétion +7, Évasion +6, Perception auditive +6, Saut +9; Arme de prédilection (griffes), Attaques multiples, Esquive, Science de l'initiative.

#### Empaleur

B.B.A +9; Lutte +13; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +23, Discrétion +22, Évasion +13, Perception auditive +10, Saut +22; Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative.

#### Pourfendeur

B.B.A +11; Lutte +22; Esp/All 3 m/1,50 m (3 m avec la queue); AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +21, Discrétion +17, Évasion +21, Intimidation +22, Perception auditive +22, Saut +25; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements.

#### Sicarius rex

B.B.A +13; Lutte +26; Esp/All 3 m/3 m; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +17, Déplacement silencieux +25, Discrétion +21, Équilibre +16, Évasion +25, Intimidation +26, Perception auditive +25, Saut +32; Arme de prédilection (griffes), Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de l'initiative, Succession d'enchaînements.

### NÉCROPHAGE ABJECT

B.B.A +6; Lutte +10; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons* : Concentration +12, Connaissances (mystères) +18, Connaissances (religion) +18, Déplacement silencieux +25, Détection +16, Discrétion +17, Escalade +9, Perception auditive +16; Attaques réflexes, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

### ORBE ARDENT DE L'EFFROI

B.B.A +6; Lutte +9; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +19, Concentration +19, Connaissances (mystères) +19, Connaissances (religion) +19, Déplacement silencieux +12, Détection +13, Diplomatie +23, Perception auditive +13, Psychologie +18; Expertise du combat, Extension de pouvoir magique, Magie de guerre, Pouvoir magique corrompu, Science de l'initiative.

### VAATH

B.B.A +6; Lutte +13; Esp/All 3 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +14, Déplacement silencieux +13, Détection +11, Dressage +10, Escalade +12, Évasion +13, Fouille +12, Intimidation +10, Perception auditive +11, Saut +12, Survie +14 (+16 pour suivre une piste); Pistage (S), Science de l'initiative, Talent (Survie).

Réduction des dégâts (10/magie).

### CRÉATURE CADAVERIQUE

« Créature cadavérique » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type de la créature cadavérique change pour mort-vivant et elle acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +2.

#### Exemple de créature cadavérique

Mort-vivant (humanoïde altéré); B.B.A +3; Lutte +9; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN +2

### CRÉATURE CORROMPUE

« Créature corrompue » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type de la créature corrompue change pour aberration et elle acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités* :

– Réduction des dégâts. 1–3 DV : aucun, 4-7 DV : 5/fer froid, 8–11 DV : 5/magie, 12+ DV : 10/fer froid et magie.

*Ajustement de niveau.* Comme la créature de base +3.

### Exemple de créature corrompue

Aberration (animal altéré) ; B.B.A +1 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +1, Perception auditive +2, Survie +0\* ; Arme de prédilection (morsure), Pistage (S).

### CRÉATURE D'OS

« Créature d'os » est un archétype acquis.

*Type et sous-type* Le type de la créature d'os change pour mort-vivant et elle acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités :*

– *Immunités.* Retirer « demi-dégâts des armes perforantes et tranchantes ».

– Réduction des dégâts (5/contondante).

*Ajustement de niveau.* Comme la créature de base +2.

### Exemple de créature d'os

Mort-vivant (humanoïde altéré) ; B.B.A +5 ; Lutte +9 ; Att *épée courte* +1 (+12 corps à corps), ou 2 griffes (+11 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons :* Acrobaties +12, Bluff +7, Déplacement silencieux +21, Détection +9, Diplomatie +2, Discrétion +17, Équilibre +14, Escalade +10, Escamotage +14, Intimidation +8, Perception auditive +12 ; Attaque en finesse, Vigilance, Vigueur surhumaine.

## LE CHUCHOTEUR ONIRIQUE

Pour le monstre décrit dans *Le chuchoteur onirique*, page 31, voir l'entrée *Gâche* dans la section de ce document concernant le *Manuel des Monstres II*.

## LA CITADELLE DES TÉNÉBRES

Pour le monstre décrit dans *La citadelle des ténèbres*, page 32, voir son entrée dans la section de ce document concernant le *Manuel des Monstres II*.

## LA CITÉ DE LA REINE ARAIGNÉE

Les monstres qui suivent sont décrits dans *La cité de la Reine Araignée*, pages 115 à 128.

### ARAIGNÉE DE JADE

B.B.A +3 ; Lutte +9 ; Esp/All 6 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* —

Réduction des dégâts (15/adamantium).

#### Création

Les araignées de jade doivent être sculptées dans un bloc de pierre de qualité supérieure de 30 tonnes, sur lequel on applique des huiles spéciales d'une valeur de 5 000 po ou plus.

NLS 20 ; Création de créature artificielle, *animation d'objets*, *cage de force*, *pétrification*, *quête*, niveau 20 de lanceur de sorts ; Prix 200 000 po ; Coût 106 500 po + 7 780 PX.

### DÉMON, FIÉLON SANGUIN

B.B.A +6 ; Lutte +18 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons :* Concentration +20, Déplacement silencieux +17, Détection +20, Diplomatie +7, Discrétion +17, Fouille +19, Perception auditive +20, Psychologie +20, Survie +5 (+7 pour suivre une piste) ; Attaques réflexes, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts (15/Bien).

### DÉMON, MAUREZHI

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri) ; B.B.A +5 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Bluff +11, Déguisement +11\* (+13\* pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +5, Discrétion +10, Intimidation +5, Perception auditive +11, Saut +18 ; Attaques multiples, Vigilance.

Réduction des dégâts (10/Bien).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

### DRIDER VAMPIRE

B.B.A +3 ; Lutte +9 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Art de la magie +12, Bluff +22, Concentration +14, Déplacement silencieux +21, Détection +23, Discrétion +17, Escalade +13, Fouille +11, Perception auditive +23, Psychologie +12 ; Attaques multiples, Attaques réflexes (S), Combat à deux armes, Esquive (S), Réflexes surhumains (S), Science de l'initiative (S), Souplesse du serpent, Vigilance (S).

Réduction des dégâts (10/magie).

### GOLEM ARACHNOLITHE

B.B.A +3 ; Lutte +9 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons :* pas de compétences ; Arme de prédilection (coup), Attaque éclair, Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science de la destruction, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (coup), Succession d'enchaînements.

*Immunité contre la magie.* Un golem arachnolithe est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie, à l'exception des sorts et effets de l'école d'Évocation et des sorts divins à conditions qu'ils soient lancés par un drow.

Réduction des dégâts (15/adamantium).

#### Création

Un golem d'arachnolithe est fabriqué à partir d'un bloc d'obsidienne de 2,5 tonnes, sur lequel est appliqué des huiles spéciales coûtant 10 000 po ou plus.

NLS 20 ; Création de créature artificielle, *animation d'objets*, *transformation de tenser*, *souhait*, niveau 20 de lanceur de sorts ; Prix 200 000 po ; Coût 110 300 po + 12 588 PX (inclus la composante de *transformation de tenser*, c'est -à-dire une *potion de force de taureau*).

### GOULE ABYSSALE

B.B.A +8 ; Lutte +15 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Acrobaties +20, Déplacement silencieux +20, Discrétion +20, Équilibre +20, Escalade +20, Saut +23 ; Attaque éclair, Attaques multiples, Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

*Maladie.* Le DD de sauvegarde passe à 22. Il est lié au Charisme.

### LÉGION-ENPEINE

B.B.A +15 ; Lutte — ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons :* Concentration +40, Connaissances (trois au choix) +15, Détection +39, Diplomatie +9, Discrétion +27, Fouille +37, Intimidation +40, Perception auditive +39, Psychologie +37 ; Arme de prédilection (contact intangible), Arme de prédilection (rayon d'énergie négative), Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (contact intangible), Science du critique (rayon d'énergie négative), Souplesse du serpent, Vigilance.

### NÉCRO-ARAIGNÉE

#### Petite

B.B.A +0 ; Lutte -5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +2, Perception auditive +2 ; Robustesse.

#### Taille moyenne

B.B.A +1 ; Lutte +2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +2, Perception auditive +3 ; Robustesse.

### Grande

B.B.A +2 ; Lutte +9 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +5, Perception auditive +6 ; Robustesse, Vigilance.

### Très grande

B.B.A +5 ; Lutte +18 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +8, Perception auditive +9 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse, Vigilance.

### Gigantesque

DV 24d12+12 (168 pv) ; Init +6 ; B.B.A +12 ; Lutte +31 ; Esp/All 6 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +15, Perception auditive +16 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse (x4), Science de l'initiative, Succession d'enchaînement, Vigilance.

### Colossale

DV 24d12+30 (342 pv) ; Init +6 ; B.B.A +24 ; Lutte +49 ; Esp/All 12 m/9 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +27, Perception auditive +28 ; Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Enchaînement, Robustesse (x10), Science de l'initiative, Succession d'enchaînement, Vigilance.

### QUTH-MAREN

B.B.A +5 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +18, Détection +14, Discrétion +14, Escalade +16, Fouille +8, Perception auditive +14 ; Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Vigilance.

### CRÉATURE ARACHNOÏDE

« Créature arachnoïde » est un archétype hérité.

*Type et sous-type*. Le type de la créature arachnoïde change pour aberration. Il faut recalculer ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ainsi que ses points de compétence en fonction de son nouveau type et de son nombre de DV raciaux (les éventuels niveaux de classe sont traités à part).

*Attaques spéciales* :

– *Venin*. Le DD de sauvegarde contre les effets du venin d'une créature arachnoïde est de 10 + la moitié de ses DV + son modificateur de Constitution. Ne pas tenir compte du bonus de la table page 125 de *La cité de la Reine Araignée*.

*Compétences*. Si la créature de base possède au moins un dé de vie racial, la créature arachnoïde dispose d'un nombre de points de compétence égal à (2 + son modificateur d'Int, minimum 1) x (DV raciaux + 3). Les compétences indiquées pour la créature de base (ainsi que Détection, Discrétion et Saut) sont considérées comme des compétences de classe, et toutes les autres comme des compétences hors classe. Les créatures dénuées d'intelligence n'ont aucune compétence.

*Dons*. Les dons de la créature arachnoïde ne changent pas.

*Ajustement de niveau*. Comme le personnage de base +4.

### PLEUREUSE SPECTRALE

« Pleureuse spectrale » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type de la pleureuse spectrale change pour mort-vivant et elle acquiert les sous-types intangible et « [type précédent] altéré » (par exemple, humanoïde altéré). Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Compétences*. Une pleureuse spectrale bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests de Détection, Discrétion, Fouille et Perception auditive.

*Ajustement de niveau*. Comme le personnage de base +7.

### REVENANT

« Revenant » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type du revenant change pour mort-vivant et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré » (par exemple, humanoïde altéré). Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités* :

– Réduction des dégâts (5/magie).

*Ajustement de niveau*. Comme le personnage de base +6.

### SPECTRARGENTÉ

« Spectrargenté » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type du spectrargenté change pour mort-vivant et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré » (par exemple, humanoïde altéré). Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Ajustement de niveau*. Comme le personnage de base +8.

## DIEUX & DEMI-DIEUX

Les monstres qui suivent sont décrits dans *Dieux et Demi-Dieux*, pages 132 à 133, 158 à 159 et 199 à 200.

### CYCLOPE

#### Mineur

B.B.A +9 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Détection +5, Escalade +13, Saut +17 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements.

#### Majeur

B.B.A +12 ; Lutte +31 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Artisanat (fabrication d'armes) +32, Artisanat (fabrication d'armures) +32, Détection +23, Escalade +27, Saut +27 ; Attaque en puissance, Attaques réflexes, Création d'armes et armures magiques (S), Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements.

*Compétences*. Les cyclopes majeurs bénéficient d'un bonus racial de +10 sur les tests d'Artisanat (fabrication d'armes) et Artisanat (fabrication d'armures).

### FAUNE

B.B.A +0 ; Lutte +0 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +0

*Compétences & dons* : Bluff +1, Connaissances (nature) +2, Déplacement silencieux +6, Détection +2, Diplomatie +1, Discrétion +6, Perception auditive +2, Représentation +2, Survie +4 ; Science de l'initiative.

### MIGNON DE SETH

B.B.A +6 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Acrobaties +11, Bluff +10, Connaissances (religion) +10, Déplacement silencieux +11, Détection +11, Diplomatie +3, Discrétion +11, Équilibre +2, Escalade +11, Intimidation +12, Saut +13 ; Discrétion, Maniement d'une arme exotique (khopesh), Science de l'initiative.

### MOMIE ROYALE

« Momie royale » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type de la momie royale change pour mort-vivant et elle acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Attaques spéciales* :

– *Putréfaction (Sur)*. Maladie surnaturelle ; coup, jet de Vigueur (DD 24), temps d'incubation 5 rounds ; affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force, 1d6 points de Constitution et 1d6 points de Charisme.

*Particularités* :

– Réduction des dégâts (10/—).

– *Vulnérabilité au feu*. Voir *Vulnérabilité à une énergie destructive*, page 317 du *Manuel des Monstres*.

Retirer *Résistance aux coups*

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +4.

#### Exemple de momie royale

Mort-vivant (humanoïde altéré) ; DV 11d12 (71 pv) ; Init +0 ; CA 21 (+8 naturelle, +2 armure [bracelet d'armure], +1 parade [anneau de protection]),

contact 21, pris au dépourvu 21 ; B.B.A +8 ; Lutte +10 ; Att coup (+7 corps à corps, 1d6+2) ; ou épieu de maître (+8 corps à corps, 1d8+2) ; ou arbalète de maître (+5 distance, 1d8) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +3, Vig +7, Vol +12 ; For 14, Dex 11, Con —, Int 14, Sag 20, Cha 17 ; AN +4

*Compétences & dons* : Art de la magie +16, Concentration +17, Connaissances (religion) +16, Déplacement silencieux +8, Détection +13, Diplomatie +12, Discrétion +8, Fouille +10, Perception auditive +13, Psychologie +20 ; Augmentation d'intensité, Création de baguettes magiques, Écriture de parchemins, Magie de guerre(S), Préparation de potions.

*Environnement* : déserts chauds.

*Aura de désespoir*. Le DD de sauvegarde passe à 18.

*Sorts*. Le DD de sauvegarde passe à 15 + niveau du sort.

*Objets magiques*. Ajouter des *bracelets d'armure* +2 et un *anneau de protection* +1.

## EINHERJAR

### Errata :

L'archétype acquis « einherjar » peut être appliqué à n'importe quelle créature de type humanoïde et d'alignement bon possédant au moins 10 niveaux de barbare, guerrier, paladin ou rôdeur (appelé ci-dessous « personnage de base »). Un einherjar conserve le profil et les pouvoirs du personnage de base, avec les exceptions suivantes.

*Rang divin*. Les einherjars sont des quasi-divinités, avec un rang divin de 0.

*Type*. L'einherjar est un Extérieur (bon) et il acquiert le sous-type extraplanaire lorsqu'il se déplace sur un autre plan qu'Asgard.

*Vitesse de déplacement*. La vitesse au sol de base du personnage augmente de +9 mètres.

### Particularités :

– *Traits des quasi-divinités*. Immunité contre la transmutation, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente de caractéristique, les effets mentaux. Réduction des dégâts (10/épique). Résistance au feu (5). Résistance à la magie (32). Immortel.

Les einherjars présentés dans Dieux et Demi-Dieux sont des exemples de l'archétype appliqué à des guerriers de niveau 20 de trois races différentes.

## GÉANTS

### Errata :

Les géants du givre de Jotunheim et les géants du feu de Muspelheim sont identiques à ceux du Manuel des Monstres, si ce n'est qu'il s'agit de quasi-divinités (avec un rang divin de 0). La plupart des géants asgardiens ont au moins 5 niveaux de barbares, de guerrier ou de rôdeur.

### Particularités :

– *Traits des quasi-divinités*. Immunité contre la transmutation, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement temporaire et la diminution permanente de caractéristique, les effets mentaux. Réduction des dégâts (10/épique). Résistance au feu (5). Résistance à la magie (32). Immortel.

## VALKYRIES

### Errata :

Les valkyries sont simplement des paladines humaines auxquelles on applique l'archétype einherjar. Leurs montures sont des pégases célestes bénéficiant des avantages d'un destrier de paladin.

# DOGME ET PANTHÉONS

Le monstre qui suit est décrit dans *Dogmes et Panthéons*, page 186.

## ZIN-CARLA

« Zin-carla » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type du zin-carla change pour mort-vivant et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré » (par exemple, humanoïde altéré). Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

### Particularités :

– Réduction des dégâts (5/magie).

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +4.

# LA FORGE DE DURGEDDIN

Le monstre suivant est décrit dans *La forge de Durgeddin*, page 32.

## LÉZARD SOUTERRAIN

B.B.A +4 ; Lutte +14 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +7, Discrétion +2, Escalade +12, Perception auditive +7 ; Arme naturelle supérieure (morsure), Endurance, Vigilance.

# LE GUIDE DE L'ORIENT

Les monstres qui suivent sont décrits dans *Le Guide de l'Orient*, pages 145 à 200 et 241 à 243.

## BAJANG

B.B.A +3 ; Lutte +0 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +12, Déplacement silencieux +11, Détection +13, Discrétion +15, Escalade +18, Perception auditive +13, Survie +11 ; Attaque en finesse, Robustesse, Vigilance.

Réduction des dégâts (5/fer froid).

*Transformation*. Voir le glossaire du *Manuel des Monstres*.

## BAKEMONO

DV 1d8+2 (6 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +3 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d8+2) et 2 griffes (-1 corps à corps, 1d6+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +4, Vol -1 ; For 15, Dex 11, Con 14, Int 3, Sag 9, Cha 4 ; AN +0

*Compétences & dons* : Détection +2, Perception auditive +4 ; Vigilance.

Le profil précédent décrit un bakemono homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## BISAN

B.B.A +5 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (esprits) +14, Connaissances (mystères) +14, Déplacement silencieux +15, Détection +17, Discrétion +15, Perception auditive +17, Survie +15 ; Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative, Vigilance.

Réduction des dégâts (5/fer froid).

## CRAPAUD GÉANT

*Compétences*. Les crapauds géants de toutes variétés bénéficient d'un bonus racial de +12 sur les tests de Saut.

### Crapaud géant

Animal ; DV 2d8+2 (11 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m (3 m avec la langue) ; AN —

*Compétences & dons* : Discrétion +11, Saut +6 ; Esquive.

*Engloutissement* L'estomac du crapaud géant a une CA de 12.

### Crapaud de feu

B.B.A +4 ; Lutte -2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +3, Perception auditive +4, Saut +4 ; Esquive, Souplesse du serpent.

*Engloutissement* L'estomac du crapaud de feu a une CA de 10.

### Crapaud venimeux

Animal ; DV 2d8+4 (13 pv) ; B.B.A + ; Lutte + ; Esp/All 1,50 m/1,50 m (3 m avec la langue) ; AN —

*Compétences & dons* : Discrétion +11, Saut +6 ; Esquive.

*Compétences*. La coloration du crapaud venimeux lui procure un bonus racial de +4 sur les tests de Discrétion.

*Engloutissement* L'estomac du crapaud venimeux a une CA de 10.

### Crapaud des glaces

B.B.A +5 ; Lutte +13 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m (3 m avec la langue) ; AN —  
*Compétences & dons* : Détection +3, Discrétion -1\*, Perception auditive 3, Saut +16 ; Esquive, Science de l'initiative.

*Engloutissement* L'estomac du crapaud des glaces a une CA de 13.

*Compétences*. La coloration du crapaud des glaces lui procure un bonus racial de +4 sur les tests de Discrétion dans les milieux enneigés.

### DOC CU'OC

B.B.A +10 ; Lutte +11 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +17, Concentration +14, Connaissances (esprits) +16, Connaissances (folklore local) +16, Connaissances (nature) +18, Détection +19, Diplomatie +19, Discrétion +13, Intimidation +19, Perception auditive +19, Représentation +6, Survie +17 ; Combat en aveugle, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Vigilance.

*Pouvoirs magiques*. Ajouter *mission* 1 fois par jour.

Réduction des dégâts (5/jade).

### DOKUFU

Aberration (métamorphe) ; B.B.A +12 ; Lutte +14 (humain), +29 (araignée) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m (humain), 4,50 m/4,50 m (araignée) ; JS Réfl +7, Vig +6 (humain), Réf +9, Vig +13 (araignée) ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +21, Déguisement +11, Détection +25, Diplomatie +4, Escalade +20 (humain), +27 (araignée), Intimidation +23, Perception auditive +6, Représentation +6, Survie +17 ; Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science du critique (griffes), Vigilance.

*Implantation*. Un sort de *guérison des maladies* ou un jet réussi de Premier secours (DD 20) permet de débarrasser la victime des œufs. En cas d'échec sur le test de compétence, le guérisseur peut réessayer, mais chaque tentative inflige 1d4 points de dégâts à la victime.

### DRAGONS ASIATIQUES

Voir l'entrée *Dragon véritable*, pages 71 à 73 du *Manuel des Monstres* pour les règles révisées. Les dragons asiatiques possèdent les pouvoirs de *détection des pensées*, *invisibilité* transformation et *changement de plan*, mais suivent par ailleurs les règles générales des dragons véritables.

*Transformation*. Voir le glossaire du *Manuel des Monstres*.

Réduction des dégâts (jeune adulte 5/magie, âge mûr 10/magie, très vieux 15/magie ; dracosire 20/magie).

*Compétences*. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour tous les dragons asiatiques : Déguisement, Natation et Représentation. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

*Trésor*. Normal (x3).

### YU LUNG (DRAGON CARPE)

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+6	-2	3
Très jeune	+9	+6	5
Jeune	+12	+14	7

AN dragonnet +4, très jeune +5, jeune +6

### CHIANG LUNG (DRAGON DES RIVIÈRES)

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Adolescent	+16	+41	10
Jeune adulte	+19	+50	13
Adulte	+22	+55	15
Âge mûr	+25	+60	18
Vieux	+28	+71	20
Très vieux	+31	+78	21
Vénérable	+34	+83	23
Dracosire	+37	+90	24
Grand dracosire	+40	+99	26
AN —			

### LI LUNG (DRAGON TERRESTRE)

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Adolescent	+14	+33	9

Jeune adulte	+17	+44	11
Adulte	+20	+51	14
Âge mûr	+23	+60	16
Vieux	+26	+65	19
Très vieux	+29	+70	20
Vénérable	+32	+75	22
Dracosire	+35	+84	23
Grand dracosire	+38	+89	25
AN —			

### LUNG WANG (DRAGON DES MERS)

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Adolescent	+17	+48	11
Jeune adulte	+20	+53	14
Adulte	+23	+62	16
Âge mûr	+26	+67	19
Vieux	+29	+74	21
Très vieux	+32	+83	22
Vénérable	+35	+88	24
Dracosire	+38	+93	25
Grand dracosire	+41	+102	27
AN —			

### PAN LUNG (DRAGON SERPENTIN)

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Adolescent	+13	+30	8
Jeune adulte	+16	+39	10
Adulte	+19	+46	11
Âge mûr	+22	+57	15
Vieux	+25	+62	17
Très vieux	+28	+67	19
Vénérable	+31	+72	20
Dracosire	+34	+81	21
Grand dracosire	+37	+86	23
AN —			

### SHEN LUNG (ESPRIT DRAGON)

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Adolescent	+15	+36	8
Jeune adulte	+18	+45	12
Adulte	+21	+52	15
Âge mûr	+24	+59	17
Vieux	+27	+68	19
Très vieux	+30	+73	20
Vénérable	+33	+78	22
Dracosire	+36	+87	23
Grand dracosire	+39	+92	25
AN —			

### T'YEN LUNG (DRAGON CÉLESTE)

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Adolescent	+17	+50	11
Jeune adulte	+20	+59	14
Adulte	+23	+64	16
Âge mûr	+26	+69	19
Vieux	+29	+80	21
Très vieux	+32	+85	22
Vénérable	+35	+90	24
Dracosire	+38	+99	25
Grand dracosire	+41	+104	27
AN —			

### TUN MI LUNG (DRAGON DES TEMPÊTES)

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Adolescent	+16	+45	10
Jeune adulte	+19	+54	13
Adulte	+22	+59	15
Âge mûr	+25	+64	18
Vieux	+28	+73	20
Très vieux	+31	+78	21
Vénérable	+34	+83	23
Dracosire	+37	+92	24
Grand dracosire	+40	+99	26

AN —

## ESPRIT DE LA NATURE

### Petit

B.B.A +1 ; Lutte-5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +6, Détection +5, Discrétion +10, Perception auditive +4, Psychologie +5, Survie +5 ; Esquive.

Réduction des dégâts (5/fer froid).

*Empathie sauvage (Ex)*. Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom, avec un modificateur de +2.

### Moyen

B.B.A +2 ; Lutte +2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +11, Déplacement silencieux +10, Détection +12, Diplomatie +12, Discrétion +10, Perception auditive +12, Psychologie +10, Survie +10 ; Science de l'initiative, Vigilance.

Réduction des dégâts (5/fer froid).

*Empathie sauvage (Ex)*. Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom, avec un modificateur de +7.

### Grand

B.B.A +8 ; Lutte +14 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +16, Déplacement silencieux +13, Détection +17, Diplomatie +17, Discrétion +13, Intimidation +15, Perception auditive +17, Psychologie +15, Survie +15 ; Expertise du combat, Science de l'initiative, Vigilance.

Réduction des dégâts (5/fer froid).

*Empathie sauvage (Ex)*. Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom, avec un modificateur de +12.

## ESPRIT MILLE-PATTES

### Petit

B.B.A +1 ; Lutte-13 ; Esp/All 30 m/0 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +20, Évasion +8, Intimidation +1, Perception auditive +7 ; Attaque en finesse.

*Transformation*. Remplacer par *Change-forme*, avec la même description.

### Moyen

B.B.A +3 ; Lutte-6 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +11, Détection +5, Diplomatie +6, Discrétion +19, Évasion +6, Intimidation +4 ; Attaque en finesse, Discret.

*Transformation*. Remplacer par *Change-forme*, avec la même description.

### Grand

B.B.A +5 ; Lutte +1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (esprits) +8, Déplacement silencieux +10, Détection +11, Diplomatie +8, Discrétion +14, Évasion +10, Intimidation +8, Perception auditive +11 ; Attaque en finesse, Vigilance.

*Transformation*. Remplacer par *Change-forme*, avec la même description.

## GAKI

### Jiki-niku-gaki

B.B.A +1 ; Lutte +2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +4, Perception auditive +4 ; Attaques multiples, Vigilance.

### Shikki-gaki

B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +4, Détection +5, Discrétion +3, Fouille +1, Perception auditive +5 ; Science de l'initiative, Vigilance.

Réduction des dégâts (5/Loi).

### Shinen-gaki

B.B.A +2 ; Lutte +2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +7, Fouille +4, Intimidation +5, Perception auditive +7, Psychologie +5 ; Attaque en finesse, Vigilance.

Réduction des dégâts (5/Loi).

### Kiki-ketsu-gaki

B.B.A +4 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +11, Détection +14, Discrétion +11, Perception auditive +14, Représentation (instruments à vent) +13 ; Attaques multiples, Science de l'initiative, Vigilance.

Réduction des dégâts (10/Loi).

## HANNYA

B.B.A +8 ; Lutte +9 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +10, Discrétion +9, Perception auditive +9 ; Combat en aveugle, Esquive, Vigilance.

*Change-forme (Sur)*. Une hannya peut prendre n'importe quelle forme humanoïde.

Retirer *métamorphose* de la liste des pouvoirs magiques.

## HEBI-NO-ONNA

Init +1 ; B.B.A +14 ; Lutte +14 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +12, Concentration +9, Déplacement silencieux +9, Diplomatie +15, Discrétion +9, Fouille +12, Intimidation +13, Perception auditive +12, Psychologie +12, Représentation (chant) +11 ; Attaque en finesse, Extension d'effet, Incantation statique, Magie de guerre, Vigueur surhumaine.

## HENGEYOKAI

Humanoïde (métamorphe) ; DV 1d8+1 (5 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +2 ; Att katana (+4 corps à corps, 1d10+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +3, Vol-2 ; For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 7, Cha 8 ; AN +0

*Compétences & dons* : Déguisement -1\*, Escalade +4, Saut +4 ; Arme de prédilection (katana).

## KAPPA

B.B.A +4 ; Lutte +3 ; Att 2 griffes (+11 corps à corps, 1d4+3) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Discrétion +8, Évasion +5, Perception auditive +6 ; Arme de prédilection (griffes), Robustesse.

Réduction des dégâts (5/magie).

## KI-RIN

Init +4 ; B.B.A + ; Lutte + ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +21, Concentration +20, Connaissances (mystères) +19, Détection +22, Diplomatie +8, Perception auditive +22, Psychologie +20 ; Attaque en vol, Combat en aveugle, Réflexes surhumains, Vigilance, Volonté de fer.

## KOROBOKURU

DV 1d8+2 (6pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +2 ; Att cimeterre de taille P (+3 corps à corps, 1d4+1/18-20), ou arc court de taille P (+2 distance, 1d4) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +4 ; For 13, Dex 11, Con 14, Int 7, Sag 10, Cha 8 ; AN +0

*Compétences & dons* : Détection +2, Perception auditive +4, Survie +2 ; Vigilance.

Le profil précédent décrit un korobokuru homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## MAMONO

Humanoïde monstrueux (métamorphe) ; B.B.A +6 ; Lutte +10 ; Att 2 bras (+10 corps à corps) et morsure (+5 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +6 ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +15, Déguisement +15\*, Diplomatie +9, Intimidation +7, Psychologie +10 ; Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent.

*Compétences*. Les mamono bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et de Déguisement. \* Lorsqu'il utilise son pouvoir de *modification*

d'apparence, il obtient un bonus supplémentaire de +10 sur les tests de Déguisement.

Réduction des dégâts (5/Loi).

*Souillure.* L'augmentation de souillure en cas d'échec au jet de sauvegarde passe à 2 points. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

## NAGA

### Couleuvre

DV 1d6 (3 pv) ; B.B.A +0 ; Lutte +0 ; Att lance (+0 corps à corps, 1d8), ou arc court composite (+2 distance, 1d6) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +2, Vig -1, Vol +3 ; For 10, Dex 14, Con 9, Int 11, Sag 12, Cha 13 ; AN +1

*Compétences & dons :* Bluff +4, Connaissances (folklore local) +4, Détection +5, Diplomatie +4, Langue (rokugani), Perception auditive +5, Psychologie +5 ; Esquive.

Le profil précédent décrit un naga couleuvre expert de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 8, Dex 10, Con 9, Int 11, Sag 12, Cha 13.

### Caméléon

Humanoïde monstrueux ; B.B.A +2 ; Lutte +7 ; Att lance de taille G (+2 corps à corps, 2d6+1), ou arc court composite de taille G (+1 distance, 1d8) ; Esp/All 3 m/3 m ; JS Vol +3 ; AN +2

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +13, Détection +7, Discrétion +9\*, Perception auditive +2 ; Vigilance.

### Vipère

Humanoïde monstrueux ; B.B.A +3 ; Lutte +9 ; Att lance de taille G (+4 corps à corps, 2d6+3), ou arc court composite (bonus de Force max. +2) de taille G (+1 distance, 1d8+2) ; Esp/All 3 m/3 m ; JS Vol +3 ; AN +2

*Compétences & dons :* Détection +4, Escalade +6, Perception auditive +4 ; Attaque en puissance, Enchaînement.

### Cobra

Humanoïde monstrueux ; B.B.A +3 ; Lutte +9 ; Att lance de taille G (+4 corps à corps, 2d6+3), ou arc court composite de taille G (+3 distance, 1d8) ; Esp/All 3 m/3 m ; JS Vol +5 ; AN +3

*Compétences & dons :* Art de la magie +9, Concentration +8, Connaissances (mystères) +7 ; Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre.

### Python

Humanoïde monstrueux ; B.B.A +4 ; Lutte +13 ; Att coup (+7 corps à corps, 1d6+7) ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; JS Vol +8 ; AN +5

*Compétences & dons :* Connaissances (mystères) +8, Connaissances (religion) +8, Premiers secours +13 ; Talent (Premiers secours), Volonté de fer.

## NAT

### Einsaung nat

B.B.A +1 ; Lutte -5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Artisanat (un au choix) +5, Connaissances (folklore local) +5, Détection +3, Diplomatie +6, Discrétion +12, Fouille +5, Perception auditive +4 ; Science de l'initiative.

Réduction des dégâts (5/fer froid).

Résistance à l'électricité (10) et au feu (10).

### Hkum yeng nat

B.B.A +2 ; Lutte +2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Bluff +8, Déplacement silencieux +8, Détection +5, Diplomatie +3, Discrétion +8, Intimidation +10, Perception auditive +6 ; Vigilance.

Réduction des dégâts (5/fer froid).

Résistance à l'électricité (10) et au feu (10).

### Lu nat

B.B.A +4 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +12, Détection +12, Discrétion +12, Intimidation +11 ; Attaques multiples, Esquive, Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts (5/fer froid).

Résistance à l'électricité (10) et au feu (10).

## NEZUMI

DV 1d8+2 (6 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +2 ; Att nagamaki (+3 corps à corps, 2d4+1/x3), ou attaque à mains nues (+2 corps à corps, 1d4+1), ou arc court composite (+1 distance, 1d6) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +4, Vol -1 ; For 13, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 6 ; AN +0

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +1, Discrétion +1, Escalade +4, Saut +4 ; Vigilance.

Le profil précédent décrit un nemuzi homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## ONI

### Oni commun

B.B.A +6 ; Lutte +16 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +4, Escalade +10, Perception auditive +4 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade.

*Jet de cuivre.* Une gouttelette de cuivre vaut 1d4 po et pèse 2,5 kg.

### Oni go-zu

B.B.A +9 ; Lutte +20 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +17, Escalade +19, Perception auditive +17, Saut +19 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction.

### Oni me-zu

B.B.A +7 ; Lutte +19 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +16, Escalade +19, Perception auditive +16, Saut +19 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Magie de guerre, Science de la destruction.

*Sorts.* Remplacer *métamorphose provoquée* par *bouclier de feu*.

## ONI DE L'OUTREMONDE

*Régénération.* Tous les oni de l'Outremonde subissent des dégâts létaux uniquement des armes de jade ou de cristal Kuni.

### Haino no oni

B.B.A +4 ; Lutte +4 ; Att langue (+7 corps à corps), ou griffes (+7 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m (4,50 m avec la langue) ; AN —

*Compétences & dons :* Acrobaties +14, Bluff +11, Déguisement +11\*, Déplacement silencieux +10, Diplomatie +15, Discrétion +10, Équilibre +5, Escalade +15, Intimidation +13, Psychologie +8, Saut +11 ; Attaque en finesse, Voltigeur.

### Ashi no oni

B.B.A +8 ; Lutte +18 ; Esp/All 3 m/3 m (4,50 m avec les tentacules) ; AN —

*Compétences & dons :* Concentration +13, Déplacement silencieux +14, Détection +12, Discrétion +10, Évasion +14, Intimidation +13, Perception auditive +12, Survie +12 ; Arme de prédilection (épines), Attaque en puissance, Esquive.

Réduction des dégâts (10/jade).

### Sanru no oni

B.B.A +6 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Bluff +12, Connaissances (Outremonde) +10, Déplacement silencieux +12, Détection +13, Diplomatie +5, Équilibre +12, Fouille +10, Intimidation +14, Perception auditive +13, Survie +11 ; attaque en puissance, Attaque en vol, Vigilance.

Réduction des dégâts (10/jade).

### Kamu no oni

B.B.A +10 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Équilibre +14, Escalade +20, Intimidation +13, Perception auditive +12, Saut +20, Survie +12 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Étreinte de la terre, Science de la bousculade.

Réduction des dégâts (10/jade).

### Shikibi no oni

B.B.A +5 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +10, Connaissances (Outremonde) +10, Déguisement +10, Déplacement silencieux +11, Détection +9, Diplomatie +6, Discrétion +11, Fouille +10, Intimidation +12, Perception auditive +9, Psychologie +9 ; Esquive, Science de l'initiative.

*Agrandissement (Mag)*. À volonté, un shikibi no oni peut grandir jusqu'à atteindre la taille M, comme s'il était sous l'effet d'un sort d'*agrandissement* (niveau 7 de lanceur de sorts).

Réduction des dégâts (10/jade).

### Ugulu no oni

B.B.A +9 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +12, Connaissances (Outremonde) +12, Détection +14, Diplomatie +4, Fouille +12, Intimidation +14, Perception auditive +14, Psychologie +14, Saut +20 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts (10/jade).

### Akuma no oni

B.B.A +12 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m (1,50 m avec les langues) ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +15, Bluff +17, Concentration +19, Connaissances (Outremonde) +15, Diplomatie +6, Fouille +15, Perception auditive +16, Psychologie +16, Spot +16 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts (15/jade).

### Kyoso no oni

B.B.A +7 ; Lutte +15 ; Att 4 griffes (+10 corps à corps), ou feu impie (+8 ou +6/+6 contact à distance) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +15, Concentration +13, Connaissances (Outremonde) +13, Déplacement silencieux +12, Détection +14, Diplomatie +19, Discrétion +8, Fouille +13, Intimidation +17, Perception auditive +14, Psychologie +14 ; Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

*Pouvoirs magiques*. Retirer *agrandissement* de la liste.

Réduction des dégâts (15/jade).

### Yattoko no oni

B.B.A +14 ; Lutte +28 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m (0 m avec la morsure) ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +20, Concentration +22, Connaissances (Outremonde) +19, Détection +19, Diplomatie +7, Discrétion +14, Escalade +23, Fouille +19, Intimidation +5, Perception auditive +19, Psychologie +19, Saut +23 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Expertise du combat, Science de la destruction, Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts (15/jade).

### Byoki no oni

B.B.A +13 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Concentration +20, Connaissances (Outremonde) +17, Détection +18, Diplomatie +3, Escalade +20, Intimidation +17, Perception auditive +18, Psychologie +18, Saut +24, Survie +18 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Successions d'enchaînements, Vigueur surhumaine.

Réduction des dégâts (15/jade).

### Gekido no oni

B.B.A +11 ; Lutte +20 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (Outremonde) +14, Déplacement silencieux +17, Détection +15, Discrétion +17, Escalade +19, Intimidation +15, Perception auditive +15, Saut +23 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la bousculade.

*Pouvoirs magiques*. Retirer *agrandissement* de la liste.

Réduction des dégâts (15/jade).

### Tsuburu no oni

B.B.A +15 ; Lutte +32 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +18, Concentration +23, Connaissances (Outremonde) +18, Détection +18, Diplomatie +4, Fouille +18, Intimidation +20, Perception auditive +18, Psychologie +16 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Vigilance.

Réduction des dégâts (15/jade).

### ONIKAGE

B.B.A +2 ; Lutte +12 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +7, Perception auditive +8, Saut +25 ; Attaque en puissance, Vigilance.

### PENNAGOLAN

« Pennagolan » est un archétype acquis.

*Type et soustype*. Le type du pennagolan change pour mort-vivant et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités* :

– Réduction des dégâts (5/Loi).

– Résistance à l'électricité (10) et au froid (10).

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +10.

### Exemple de pennagolan

B.B.A +5 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +10

### ROKURO-KUBI

B.B.A +4 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m (6 m avec la langue) ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +7, Déguisement +10, Diplomatie +2, Intimidation +2 ; Science de l'initiative, Talent (Déguisement).

### SEMI-ESPRIT

DV 1d8+1 (5 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +2 ; Att épée courte (+3 corps à corps, 1d6+1/19–20), ou javeline (+1 distance, 1d6+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +3 ; For 13, Dex 11, Con 12, Int 9, Sag 10, Cha 8 ; AN +0

*Compétences & dons* : Détection +2, Perception auditive +2 ; Arme de prédilection (épée courte).

Le profil précédent décrit un chaond homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 9, Sag 10, Cha 8.

### SHIROKINU KATSUKAMI

B.B.A +12 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +15, Art de la magie +21, Concentration +18, Connaissances (esprits) +19, Connaissances (mystères) +19, Détection +19, Diplomatie +22, Équilibre +17, Fouille +19, Perception auditive +19, Psychologie +19, Saut +11, Survie +19 ; Attaque en vol, Expertise du combat, Expertise du combat renforcée, Science de l'initiative, Science du désarmement.

*Pattes arrière*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

Réduction des dégâts (15/Chaos).

Résistance au feu (10)

### SORCIÈRE DES MARAIS

Humanoïde monstrueux (métamorphe) ; B.B.A +2 ; Lutte +2 ; Att 2 griffes (+2 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +2 ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +7, Déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), Détection +5, Perception auditive +5, Psychologie +3 ; Vigilance.

*Vulnérabilité au feu*. Voir *Vulnérabilité à une énergie destructive*, page 317 du *Manuel des Monstres*.

### TAKO

B.B.A +3 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; FP 3 ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +9, Discrétion +13\*, Escalade +12, Natation +13; Attaque en puissance, Combat à plusieurs armes.

*Dons*. La combinaison du don Combat à plusieurs armes et des facultés innées du tako lui permettent d'attaquer à l'aide de ses sept bras sans aucun malus.

### TASLOI

DV 1d8+1 (5 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +1 ; Att lance (+2 corps à corps ou +3 distance, 1d6), ou 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +1, Vig +3, Vol -1 ; For 11, Dex 13, Con 12, Int 8, Sag 9, Cha 8 ; AN +0

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +6, Escalade +9, Perception auditive +2 ; Vigilance.

Le profil précédent décrit un taslo i homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 9, Sag 10, Cha 8.

*Organisation*. Solitaire, bande (2-12) ou meute (10-100, plus 30% de non-combattants plus 1 guerrier de niveau 4, 1 shaman de niveau 3 et 2-8 arachnophages).

### TENGU

*Botte secrète*. Ce pouvoir confère les avantages du don Attaque en finesse.  
*Pouvoirs magiques*. *Cri* n'est utilisable qu'une fois par jour.

#### A tête de corbeau

B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Diplomatie +3, Frappe iaijutsu +6, Intimidation +6, Psychologie +7 ; Esquive (S), Souplesse du serpent.

#### A tête d'homme

B.B.A +5 ; Lutte +1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Diplomatie +12, Frappe iaijutsu +10, Intimidation +10, Psychologie +11 ; Arme de prédilection (katana), Attaque éclair, Esquive (S), Souplesse du serpent (S).

### TIGBANUA BUSO

DV 8d8+3 (39 pv) ; B.B.A +8 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +8, Perception auditive +7 ; Attaque en finesse, Robustesse, Vigilance.

### TSUNO

B.B.A +8 ; Lutte +17 ; Att cimeterre à deux mains de taille G (+12/+7 corps à corps, 2d6+7) et morsure (+7 corps à corps, 1d8+2) et corne (+7 corps à corps, 1d8+2) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Bluff +14, Détection +14, Diplomatie +5, Escalade +16, Perception auditive +14, Saut +16 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînement.

*Cône de terreur*. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

Réduction des dégâts (10/Loi).

### VAMPIRE SAUTEUR

B.B.A +3 ; Lutte +6 ; Att 2 griffes (+11 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Escalade +10, Intimidation +7, Saut +10 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Robustesse.

Réduction des dégâts (10/Loi).

### WANG-LIANG

Init +2 ; CA 20 (-1 taille, +5 naturelle, +6 clibanion), contact 9, pris au dépourvu 20 ; B.B.A +4 ; Lutte +13 ; Esp/All 3 m/3 m ; JS Réf +4 ; Dex 15 ; AN +3

*Compétences & dons* : Bluff +12, Détection +12, Diplomatie +14, Intimidation +14, Perception auditive +12 ; Arme de prédilection (lajatang), Combat à deux armes, Maniement d'une arme exotique (lajatang).

Le wang-liang manie un lajatang de taille TG (le profil est correct).

### YÉŦ

B.B.A +4 ; Lutte +12 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +3, Discrétion -1\*, Escalade +8, Survie +4 ; Attaque en puissance, Discret.

### YUKI-ON-NA

B.B.A +4 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Bluff +15, Détection +15, Diplomatie +19, Discrétion +16\*, Intimidation +6, Perception auditive +15, Psychologie +13, Survie +13 ; Esquive, Science de l'initiative, Vigilance.

*Compétences*. \* Une yuki-on-na bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Discrétion. Dans un environnement enneigé, ce bonus passe à +12.

*Désorientation*. Même si la victime possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie, elle ne peut retrouver son chemin en réussissant un test cette compétence.

Réduction des dégâts (5/fer froid).

### AKUTSUKAI

« Akutsukai » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type de l'akutsukai change pour mort-vivant et il acquiert les sous-types Outremonde et « [type précédent] altéré » (par exemple, humanoïde altéré). Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités* :

– Réduction des dégâts. 1-7 DV : 5/jade, 8+ DV : 10/jade.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +3.

### AKUTENSHI

« Akutenshi » est un archétype acquis.

Ajustement de niveau. —.

## MAGIE DE FAERÛN

Les monstres qui suivent sont décrits dans *Magie de Faerûn*, pages 182 à 190.

### GARDIEN DE CROISEMENT

B.B.A +8 ; Lutte — ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +21, Connaissances (nature) +23, Décryptage +21, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Détection +25, Diplomatie +6, Intimidation +23, Perception auditive +25, Psychologie +23, Survie +23 (+25 en milieu naturel de surface) ; Attaques réflexes, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer.

### MAGE SPECTRAL

« Mage spectral » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type du mage spectral change pour mort-vivant et il acquiert les sous-types intangible et « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Compétences*. Un mage spectral bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les bonus de Discrétion et d'Intimidation.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +6.

#### Exemple de mage spectral

Mort-vivant (humanoïde altéré) ; B.B.A +2 ; Lutte — ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +6

### REJETON DES CRYPTES

« Rejeton des cryptes » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type du rejeton des cryptes change pour mort-vivant et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

Ajustement de niveau. Comme la créature de base +2.

#### Exemple de rejeton des cryptes

Mort-vivant (humanoïde altéré) ; B.B.A +8 ; Lutte +12 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

## SCALAMAGDRION

B.B.A +10; Lutte +18 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +8 (compagnon d'armes)  
*Compétences & dons*: Connaissances (mystères) +12, Déplacement silencieux +15, Détection +16, Escalade +17, Perception auditive +16 ; Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Vigilance.

## TYRANŒILLIDÉ, TYRANNORBE

B.B.A +3 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Connaissances (mystères) +6, Détection +15, Fouille +12, Intimidation +6, Perception auditive +9, Psychologie +7 ; Science de l'initiative, Vigilance.

# LES MAÎTRES DE LA NATURE

Pour les monstres décrits dans *Les Maîtres de la Nature*, pages 37 à 43 et 85, voir leurs entrées dans la section de ce document concernant le *Manuel des Monstres II*.

# MANUEL DES MONSTRES II

*Note*: utilisez l'introduction du *Manuel des Monstres* plutôt que celle de cet ouvrage.

Les monstres qui suivent sont décrits dans le *Manuel des Monstres II*.

## ÂME DE LA CONTRÉE

B.B.A +10; Lutte — ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Art de la magie +28, Concentration +33, Connaissances (géographie) +28, Connaissances (nature) +30, Détection +27, Diplomatie +32, Discrétion +16, Fouille +28, Perception auditive +27, Psychologie +27, Survie +27 ; Attaque en puissance\* (S), Enchaînement\*, Esquive (S), Expertise du combat (S), Science de la bousculade\*, Science de la destruction\*, Science du croc-en-jambe\*, Science du désarmement, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements\*.  
*Empathie sauvage (Ex)*. Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom, avec un modificateur de +27.  
 Réduction des dégâts(10/—).

## ANIMAL LÉGENDAIRE

### Aigle légendaire

B.B.A +9 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Détection +16, Perception auditive +12 ; Attaque en finesse, Attaque en vol, Talent (Détection), Vigilance, Vol stationnaire.

### Gorille légendaire

DV 13d8+45 (103 pv) ; B.B.A +9 ; Lutte +19 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +11, Détection +12, Escalade +19, Perception auditive +5 ; Endurance, Pistage, Robustesse (x2), Vigilance.

*Pattes arrière*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

### Loup légendaire

B.B.A +10; Lutte +17 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +15, Détection +12, Discrétion +16, Perception auditive +12, Survie +4\* ; Attaque en finesse, Discret, Endurance, Pistage, Vigilance.

### Serpent légendaire

DV 16d8+121 (193 pv) ; B.B.A +12 ; Lutte +24 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Détection +15, Discrétion +14, Équilibre +27, Escalade +24, Natation +18, Perception auditive +15 ; Athlétisme, Endurance, Robustesse (x3), Vigilance.

### Cheval légendaire

DV 18d8+153 (234 pv) ; B.B.A +13 ; Lutte +26 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Détection +11, Perception auditive +14 ; Attaque en puissance, Course, Endurance, Robustesse (x3), Science du renversement.

### Ours légendaire

B.B.A +15 ; Lutte +32 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Détection +11, Natation +20, Perception auditive +11 ; Attaque en puissance, Course, Enchaînement, Endurance, Pistage, Science du renversement, Succession d'enchaînements.

### Tigre légendaire

DV 26d8+194 (311 pv) ; B.B.A +19 ; Lutte +34 ; Att 2 griffes (+30 corps à corps) et morsure (+24 corps à corps) ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +12, Détection +11, Discrétion +8, Natation +17, Perception auditive +8, Saut +27 ; Arme de prédilection (griffes), Course, Discret, Endurance, Robustesse (x4), Vigilance.

*Pattes arrière*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

### Requin légendaire

DV 30d8+237 (372 pv) ; B.B.A +22 ; Lutte +39 ; Att morsure (+30 corps à corps) ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Détection +18, Natation +17, Perception auditive +19 ; Arme de prédilection (morsure), Robustesse (x9), Science du critique (morsure).

## ANIMAL SANGUINAIRE

### Crapaud sanguinaire

B.B.A +3 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Détection +8, Discrétion +8, Perception auditive +7, Saut +10 ; Attaque en finesse, Vigilance.

### Faucon sanguinaire

B.B.A +3 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +8, Détection +7\* , Perception auditive +7 ; Attaque en finesse, Vigilance.

### Serpent sanguinaire

DV 7d8+24 (55 pv) ; B.B.A +5 ; Lutte +20 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Détection +8, Discrétion +6, Équilibre +14, Escalade +15, Perception auditive +8 ; Endurance, Robustesse, Vigilance.

### Cheval sanguinaire

DV 8d8+51 (87 pv) ; B.B.A +6 ; Lutte +18 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Détection +8, Perception auditive +8 ; Course, Endurance, Robustesse.

### Élan sanguinaire

DV 12d8+63 (117 pv) ; B.B.A +9 ; Lutte +24 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Détection +9, Discrétion -4, Perception auditive +10 ; Attaque en puissance, Dur à cuire, Endurance, Robustesse, Vigilance.

### Éléphant sanguinaire

B.B.A +15 ; Lutte +42 ; Att coup (+26 corps à corps) et 2 pattes (+21 corps à corps), ou défenses (+27 corps à corps) ; Esp/All 6 m/3 m ; JS Vol +16 ; AN —  
*Compétences & dons*: Détection +15, Perception auditive +19 ; Arme de prédilection (défenses), Attaque en puissance, Endurance, Science de la bousculade, Talent (Perception auditive), Vigilance, Volonté de fer.  
 Retirer la vitesse d'escalade (et le bonus racial en Escalade).

## ARAIGNÉE DE L'OMBRE

B.B.A +13 ; Lutte +29 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —  
*Compétences & dons*: Détection +5, Discrétion -3\*, Escalade +20, Perception auditive +5 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du renversement.  
 Réduction des dégâts(10/magie).

## ARMURE-SENTINELLE

DV 5d10+20 (47pv) ; B.B.A +3 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; FP 3 ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +9 ; Attaque en puissance, Enchaînement.

### Création

NLS 5 ; Création de créature artificielle, *fabrication, quête et métamorphose universelle* ; Prix 5000 po ; Coût 3059 po (inclus une crevice de maître et une rondache en acier de maître) + 178 PX.

## ASPÉRI

B.B.A +4 ; Lutte +9 ; Esp/All 3 m/1,50m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +7, Intimidation +7, Perception auditive +6, Survie +8 ; Attaque en vol, Vigilance.

*Esquive instinctive supérieure* (Ext). Un asperi ne peut être pris en tenaille que par un roublard de niveau 8 ou plus.

## AUTOMATE

### Pulvériseur

DV 5d10+20 (47pv) ; B.B.A +2 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; FP 4 ; AN —

*Compétences & dons* : —

### Marteleur

DV 3d10+20 (36pv) ; B.B.A +3 ; Lutte +10 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; FP 4 ; AN —

*Compétences & dons* : —

## AVOLAKIA

Aberration (métamorphe) ; B.B.A +7 ; Lutte +15 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +5  
*Compétences & dons* : Art de la magie +16, Bluff +19, Concentration +16, Diplomatie +23, Intimidation +8, Psychologie +18 ; Attaques multiples (S), Attaques réflexes, Esquive, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide.

*Métamorphose (Sur)*. Un avolakia peut prendre n'importe quelle forme humanoïde.

Retirer *métamorphose* de la liste des pouvoirs magiques.

## BANSHEE

B.B.A +13 ; Lutte — ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +32, Connaissances (nature) +32, Connaissances (religion) +32, Détection +33, Discrétion +32, Équilibre +5, Fouille +32, Perception auditive +33, Saut +2 ; Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science du critique (contact intangible), Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer (S).

## BIE

### Vassal

B.B.A +1 ; Lutte +1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +4.

*Compétences & dons* : Artisanat ou Connaissances (une au choix) +4, Fouille +1, Perception auditive +3, Survie +4 ; Esquive.

### Soldat

B.B.A +6 ; Lutte +16 ; Esp/All 3 m/3 m (4,50 m avec la corsègue) ; AN +5

*Compétences & dons* : Détection +5, Perception auditive +5, Psychologie +3, Survie +4 ; Attaque en vol, Esquive, Vigilance.

*Aile-tempête*. Inflige des dégâts de son.

Réduction des dégâts (5/magie).

### Reine

B.B.A +14 ; Lutte +18 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m 10/magic ; AN —

*Compétences & dons* : Concentration +13, Connaissances (nature) +12, Connaissances (noblesse et royauté) +12, Détection +8, Diplomatie +8, Intimidation +14, Perception auditive +13, Psychologie +12, Survie +15 ; Attaque en vol, Esquive, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine (S), un don de création d'objets (au choix), un don de métamagie (au choix).

## BOGUN

B.B.A +1 ; Lutte -9 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

*Compétences & dons* : Survie +6 ; Pistage.

### Création

NLS 4 ; Création de créature artificielle or Création d'objets merveilleux, *empire végétal, façonnage du bois et création de bogun* ; Prix 2 000 po (n'est jamais vendu) ; Coût 1 050 po + 78 PX.

## BRAXAT

B.B.A +1 0 ; Lutte +20 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +7

*Compétences & dons* : Détection +13, Intimidation +11, Perception auditive +12, Saut +13, Survie +12 ; Arme de prédilection (massue), Attaque en puissance (S), Expertise du combat (S), Science de la bousculade, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Volonté de fer (S).

Réduction des dégâts(10/magie).

## CATOBLEPAS

B.B.A +4 ; Lutte +20 ; Esp/All 4,50m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +3, Perception auditive +3, Saut +10, Survie +4 ; Attaque en puissance, Science de la bousculade, Science du renversement.

## CAUCHEMAR AMBULANT

B.B.A +15 ; Lutte +32 ; Att défense (4d6+9/17-20) ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +10, Saut +24 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du critique (défense), Science du renversement.

*Piétinement*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

Réduction des dégâts(15/magie).

## CÉLESTE

### Cervidal

Extérieur (Bien, guardinal) ; B.B.A +4 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Art de la magie +8, Concentration +9, Connaissances (plans) +8, Détection +10, Équilibre +10, Intimidation +10, Perception auditive +10, Premiers secours +10, Saut +19 ; Attaque en puissance, Attaques multiples.

Résistance au froid (10) et au son (10).

Remplacer les traits des célestes par ceux des guardinals.

### Lupinal

Extérieur (Bien, guardinal) ; B.B.A +8 ; Lutte +14 ; Esp/All 1,50m/1,50 m ; AN +7

*Compétences & dons* : Acrobaties +13, Concentration +12, Déplacement silencieux +16, Détection +17, Diplomatie +13, Discrétion +16, Équilibre +18, Escalade +17, Perception auditive +17, Saut +13, Survie +15 ; Attaque en puissance, Pistage, Vigilance.

*Empathie sauvage (Ex)*. Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom, avec un modificateur de +10.

Réduction des dégâts(5/Mal).

Résistance au froid (10) et au son (10).

Remplacer les traits des célestes par ceux des guardinals.

## CHASSEUR DES SABLES

Extérieur (Terre) ; B.B.A +6 ; Lutte +9 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Acrobaties +9, Connaissances (nature) +10, Déplacement silencieux +9, Détection +13, Discrétion +9, Équilibre +11, Escalade +20, Fouille +10, Intimidation +4, Perception auditive +13, Saut +5, Survie +4 ; Expertise du combat, Science de l'initiative, Vigilance.

Réduction des dégâts(10/magie).

## CHAUVE-SOURIS DESMODU

### Chauve-souris de chasse

B.B.A +3 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +9, Détection +13, Discrétion +12, Perception auditive +13 ; Attaque en finesse, Esquive.

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (12 m).

### **Chauve-souris de garde**

B.B.A +3 ; Lutte +10 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +9, Détection +12\*, Perception auditive +12\* ; Attaque éclair, Esquive (S), Souplesse du serpent. *Hémorragie*. Ce pouvoir est sans effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques.

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (12 m).

### **Chauve-souris de guerre**

B.B.A +7 ; Lutte +22 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +11, Détection +12, Perception auditive +12 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Esquive, Vigilance.

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (12 m).

### **CHAUVE-SOURIS DU FEU**

B.B.A +6 ; Lutte +1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Détection +5, Discrétion +10, Perception auditive +5 ; Attaque en finesse, Attaque en vol, Esquive.

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (6 m).

### **CHIEN-DRAGON**

#### **Chien-dragon à crête**

B.B.A +2 ; Lutte -2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons*: Détection +8, Discrétion +9, Perception auditive +8, Saut +5 ; Vigilance.

#### **Chien-dragon cracheur**

B.B.A +3 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons*: Détection +10, Discrétion +9, Perception auditive +10, Saut +9 ; Arme de prédilection (morsure), Vigilance.

#### **Chien-dragon cornu**

B.B.A +4 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons*: Détection +8, Discrétion +6, Perception auditive +8, Saut +8 ; Arme de prédilection (corne), Vigilance.

### **COROLLAXE**

B.B.A +1 ; Lutte -12 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

*Compétences & dons*: Détection +4, Perception auditive +4 ; Attaque en finesse.

Réduction des dégâts (5/fer froid).

### **COURSIER DES FLOTS**

B.B.A +15 ; Lutte +27 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Connaissances (nature) +38, Détection +41, Discrétion +26, Fouille +36, Intimidation +35, Natation +45, Perception auditive +41, Saut +37, Survie +39 ; Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science de la destruction, Souplesse du serpent, Vigilance.

Réduction des dégâts (15/fer froid).

*Amphibie (Ext)*. Bien que les coursiers des flots soient équipés de branchies, ils sont capables de survivre indéfiniment à l'air libre.

Retirer respiration aquatique.

Le coursier des flots manie un cimenterre à deux mains de taille TG, ou un trident de taille TG (le profil est correct).

### **CROQUE-MITAINE**

B.B.A +4 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +8, Discrétion +13, Escalade +8, Escamotage +7, Évasion +16 ; Discret, Science de l'initiative.

*Étreinte*. Les croque-mitaines appliquent leur modificateur de Dextérité sur les jets de lutte (au lieu de celui de Force). Le profil ci-dessus en tient compte.

Réduction des dégâts (5/magie).

### **DEMI-FIÉLON, DURZAGON**

B.B.A +5 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons*: Artisanat (feronnerie) +10, Artisanat (maçonnerie) +10, Bluff +7, Déplacement silencieux +14, Détection +11, Diplomatie +11, Estimation +10, Fouille +10, Intimidation +1, Perception auditive +11, Psychologie +8 ; Attaque en puissance, Science de l'initiative, Vigilance (S).

Réduction des dégâts (5/magie).

Résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10).

*Sensibilité à la lumière (Ext)*. Les durzavons sont éblouis en plein jour ou dans la zone d'effet du sort *lumière du jour*.

### **DÉMON**

#### **Gueule abyssale**

B.B.A +2 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons*: Détection +6, Escalade +8, Intimidation +4, Natation +8, Perception auditive +6, Saut +8 ; Vigilance.

#### **Fureteur abyssal**

B.B.A +2 ; Lutte -2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons*: Bluff +4, Déplacement silencieux +7, Détection +7, Diplomatie +1, Discrétion +11, Escalade +5, Intimidation +6, Perception auditive +7, Saut +9, Survie +7 ; Attaque en finesse.

#### **Ravageur abyssal**

B.B.A +3 ; Lutte +10 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +10, Détection +7, Perception auditive +7, Psychologie +7, Saut +9, Survie +7 ; Arme de prédilection (dard), Pistage.

Résistance à l'acide (10), et au froid (10).

#### **Jovoc**

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri) ; B.B.A +4 ; Lutte +1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +9, Détection +7, Discrétion +13, Fouille +5, Perception auditive +7, Psychologie +7 ; Robustesse (x2).

Réduction des dégâts (5/Bien ou fer froid).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

#### **Palrethee**

Extérieur (Chaos, Feu, Mal, tanar'ri) ; B.B.A +8 ; Lutte +12 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +6

*Compétences & dons*: Art de la magie +14, Bluff +11, Connaissances (mystères) +12, Détection +12, Diplomatie +15, Discrétion +14, Fouille +12, Intimidation +2, Perception auditive +12, Psychologie +12 ; Arme de prédilection (épée longue), Esquive, Expertise du combat.

Réduction des dégâts (10/Bien).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

#### **Zovvut**

B.B.A +10 ; Lutte +13 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Art de la magie +15, Bluff +15, Concentration +15, Déplacement silencieux +14, Détection +18, Diplomatie +12, Discrétion +14, Fouille +15, Intimidation +11, Perception auditive +18, Psychologie +16 ; Attaque éclair, Esquive, Souplesse du serpent, Vigilance.

Réduction des dégâts (10/Bien).

#### **Jarilith**

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri) ; B.B.A +10 ; Lutte +26 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Concentration +21, Déplacement silencieux +26, Détection +14, Discrétion +22, Équilibre +19, Escalade +19, Fouille +5, Perception auditive +14, Saut +31 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Attaques multiples, Science de la bousculade.

*Pattes arrière.* Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

Réduction des dégâts (15/Bien).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

### **Kelvezù**

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri) ; B.B.A +12; Lutte +17 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +18, Bluff +18, Concentration +18, Connaissances (plans) +18, Déplacement silencieux +33, Détection +18, Diplomatie +11, Discrétion +33, Escamotage +16, Fouille +18, Intimidation +12, Perception auditive +18, Psychologie +18 ; Combat à deux armes, Maîtrise du combat à deux armes, Science de l'initiative, Science de la feinte, Science du combat à deux armes.

*Esquive instinctive supérieure* (Ex). Un kelvezù ne peut être pris en tenaille que par un roublard de niveau 16 ou plus.

Réduction des dégâts (15/Bien et fer froid).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

**Sanglante supérieure.** Lors de chaque attaque réussie, une arme sanglante supérieure provoque une hémorragie qui inflige un affaiblissement temporaire de 2 points de constitution à sa victime. Ce nombre n'est pas multiplié lors d'un coup critique. Les créatures immunisées contre les coups critiques (comme les plantes ou les créatures artificielles) ne sont pas affectées par cet propriété spéciale.

Évocation puissante ; NLS 15 ; Création d'armes et armures magiques, *épée de Mordenkainen* ; Prix bonus de +4.

Cette description remplace celle de la page 62 du *Manuel des Monstres II*.

### **DERNIER-SOUFFLE**

Élémentaire (Air) ; B.B.A +6 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +7

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +10, Détection +9, Discrétion +12, Fouille +12, Survie +9 ; Attaque en vol, Pistage, Science de l'initiative,

Réduction des dégâts (10/magie).

### **DESMODU**

B.B.A +12; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Acrobaties +11, Déplacement silencieux +9, Détection +12, Dressage +8, Équilibre +13, Équitation +11, Escalade +19, Maîtrise des cordes +9, Perception auditive +12, Saut +15 ; Arme en main, Attaques multiples, Attaques réflexes, Combat à deux armes(S), Expertise du combat, Vigueur surhumaine.

*Empathie sauvage* (Ex). Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom, avec un modificateur de +12.

*Hémorragie.* Ce pouvoir est sans effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques.

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (18 m).

### **DIABLE**

#### **Advespa**

Extérieur (baatezu, Loi, Mal) ; B.B.A +4 ; Lutte +13 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Acrobaties +8, Déplacement silencieux +8, Détection +7, Discrétion +4, Équilibre +10, Fouille +6, Perception auditive +7, Saut +7 ; Attaque en vol, Science de l'initiative.

Réduction des dégâts (5/argent ou Bien).

*Régénération.* Un advespa subit des dégâts létaux uniquement des armes en argent ou d'alignement bon et des sorts ou effet du Bien.

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

#### **Amnizu**

Extérieur (baatezu, Loi, Mal) ; B.B.A +9 ; Lutte +10 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Acrobaties +12, Art de la magie +15, Concentration +13, Connaissances (plans) +15, Détection +14, Diplomatie +14, Discrétion +12, Équilibre +14, Fouille +15, Natation +13, Psychologie +14, Saut +3 ;

Expertise du combat, Magie de guerre, Pouvoir magique rapide, Science de l'initiative.

*Régénération.* Un amnizu subit des dégâts létaux uniquement de l'acide, des armes en argent ou d'alignement bon et des sorts ou effet du Bien.

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

### **Mâlebranche**

Extérieur (baatezu, Loi, Mal) ; B.B.A +16; Lutte +34 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +20, Bluff +19, Déplacement silencieux +18, Détection +18, Diplomatie +2, Équilibre +1, Escalade +13, Fouille +19, Intimidation +21, Perception auditive +18, Saut +32 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la destruction, Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts (10/Bien).

*Régénération.* Un mâlebranche subit des dégâts létaux uniquement des armes d'alignement bon et des sorts ou effet du Bien.

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

## **DINOSAURE**

### **Cryptoclidus**

Animal ; DV 3d8+9 (22 pv) ; B.B.A +2 ; Lutte +10 ; Esp/All 3m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +5, Discrétion +1, Natation +12, Perception auditive +5 ; Esquive, Vigilance.

*Engloutissement* L'estomac du cryptoclidus a une CA de 12.

### **Allosaurus**

Animal ; DV 10d8+33 (78 pv) ; B.B.A +7 ; Lutte +22 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +11, Perception auditive +10 ; Course, Pistage, Robustesse, Vigilance.

*Engloutissement* L'estomac de l'allosaurus a une CA de 12.

*Pattes arrière.* Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

### **Ankylosaurus**

Animal ; DV 9d8+78 (118 pv) ; B.B.A +6 ; Lutte +23 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; JS Vig +16 ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +7, Perception auditive +7 ; Robustesse (x2), Vigilance, Vigueur surhumaine.

### **Quetzalcoatlus**

Animal ; DV 10d8+50 (95 pv) ; B.B.A +7 ; Lutte +23 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +18, Perception auditive +5 ; Attaque en vol, Capture, Vigilance, Virage sur l'aile.

*Engloutissement* L'estomac du quetzalcoatlus a une CA de 14.

### **Seismosaurus**

Animal ; DV 32d8+300 (444 pv) ; B.B.A +24; Lutte +55 ; Esp/All 9 m/6 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +21, Perception auditive +22 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Course, Dur à cuire, Endurance, Robustesse (x4), Science de la bousculade, Vigilance.

### **Spinosaurus**

Animal ; DV 20d8+132 (222 pv) ; B.B.A +15; Lutte +40 ; Esp/All 6 m/6 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +15, Perception auditive +16 ; Course, Pistage, Robustesse (x4), Vigilance.

*Engloutissement* L'estomac de spinosaurus a une CA de 14.

## **DOPPELGANGER ÉTHÉRÉ**

Humanoïde monstrueux (métamorphe) ; B.B.A +20 ; Lutte +19 ; Att 2 griffes (+21 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +6 ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +14, Déguisement +25, Détection +16, Diplomatie +17, Intimidation +16, Perception auditive +13, Psychologie

+12; Attaque en finesse, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance.

Réduction des dégâts (10/magie et perforant).

### DRACOSIRE DE FEU D'ENFER

B.B.A +23; Lutte +40; Esp/All 4,50 m3 m; AN—

*Compétences & dons*: Art de la magie +34, Bluff +35, Connaissances (histoire) +32, Connaissances (mystères) +32, Connaissances (plans) +32, Connaissances (religion) +32, Détection +34, Diplomatie +37, Fouille +32, Intimidation +37, Perception auditive +34, Saut +47; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Pouvoir magique rapide, Science de l'initiative, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

Réduction des dégâts (15/épique).

### DRAGON CRISTALLIN

Voir l'entrée *Dragon véritable*, pages 71 à 73 du *Manuel des Monstres* pour les règles révisées. Les dragons cristallins possèdent une résistance au feu (15), des facultés psioniques et le pouvoir de voyage interplanétaire, mais suivent par ailleurs les règles générales des dragons véritables.

Réduction des dégâts (jeune adulte 5/magie, âge mûr 10/magie, très vieux 15/magie; dracosire 20/magie).

### DRAGON, AMÉTHYSTE

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+6	+3	4
Très jeune	+9	+11	5
Jeune	+12	+15	7
Adolescent	+15	+23	9
Jeune adulte	+18	+28	12
Adulte	+21	+37	15
Âge mûr	+24	+41	17
Vieux	+27	+45	19
Très vieux	+30	+49	20
Vénérable	+33	+57	22
Dracosire	+36	+61	24
Grand dracosire	+39	+65	26

AN dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5

*Télékinésie d'améthyste*. En plus des effets décrits, un grand dracosire d'améthyste peut également utiliser la version manœuvres de combat du sort *télékinésie* (niveau de lanceur de sorts égal à ses DV).

*Compétences*. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'améthyste : Bluff, Déplacement silencieux et Discrétion. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

### DRAGON, ÉMERAUDE

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+6	+3	3
Très jeune	+9	+11	5
Jeune	+12	+15	7
Adolescent	+15	+23	9
Jeune adulte	+18	+28	12
Adulte	+21	+37	15
Âge mûr	+24	+41	17
Vieux	+27	+45	19
Très vieux	+30	+49	20
Vénérable	+33	+57	22
Dracosire	+36	+61	23
Grand dracosire	+39	+65	25

AN dragonnet +4, très jeune +4, jeune +6

*Compétences*. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'émeraude : Discrétion, Natation et Renseignement. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

### DRAGON, CRYSTAL

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+5	+2	3
Très jeune	+8	+10	4
Jeune	+11	+14	5

Adolescent	+14	+22	8
Jeune adulte	+17	+35	11
Adulte	+20	+36	13
Âge mûr	+23	+40	16
Vieux	+26	+44	18
Très vieux	+29	+48	19
Vénérable	+32	+56	21
Dracosire	+35	+60	22
Grand dracosire	+38	+64	24

AN dragonnet +5, très jeune +5, jeune +5, adolescent +6

*Compétences*. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon de cristal : Natation, Renseignement et Saut. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

### DRAGON, SAPHIR

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+5	-3	3
Très jeune	+8	+5	5
Jeune	+11	+13	7
Adolescent	+14	+17	9
Jeune adulte	+17	+25	11
Adulte	+20	+30	14
Âge mûr	+23	+39	16
Vieux	+26	+43	18
Très vieux	+29	+47	20
Vénérable	+32	+51	22
Dracosire	+35	+59	23
Grand dracosire	+38	+63	25

AN dragonnet +2, très jeune +3, jeune +4, adolescent +4

*Compétences*. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon de saphir : Déplacement silencieux, Escalade et Saut. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres* (et remplacent le degré de maîtrise gratuit en Escalade).

### DRAGON, TOPAZE

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+7	+4	4
Très jeune	+10	+12	5
Jeune	+13	+16	7
Adolescent	+16	+24	10
Jeune adulte	+19	+29	13
Adulte	+22	+38	15
Âge mûr	+25	+42	18
Vieux	+28	+46	20
Très vieux	+31	+50	21
Vénérable	+34	+58	23
Dracosire	+37	+63	24
Grand dracosire	+40	+72	26

AN dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5

*Compétences*. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon de topaze : Discrétion, Natation et Survie. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres* (et remplacent le degré de maîtrise gratuit en Natation).

### EFFIGIE INCANDESCENTE

B.B.A +13; Lutte —; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons*: Acrobaties +32, Détection +35, Discrétion +32, Équilibre +4, Évasion +32, Fouille +33, Intimidation +33, Perception auditive +35, Saut +2; Arme de prédilection (contact intangible), Combat en aveugle, Course, Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (contact intangible), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

### ESPRIT INSATIABLE

B.B.A +16; Lutte +19; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons*: Détection +37, Équilibre +35, Escalade +38, Fouille +37, Perception auditive +37, Saut +50; Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat en aveugle, Enchaînement, Expertise du combat, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science

du critique (morsure), Science du croc-en-jambe, Succession d'enchaînements.

### ÉTOVERT

B.B.A +9 ; Lutte +26 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Discrétion +10 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Talent (Discrétion).

*Engbutissement* L'estomac d'un étovert a une CA de 14.

### FAUCHEUR ÉTHÉRÉ

Extérieur ; B.B.A +16 ; Lutte +17 ; Att 2 griffes (+21 corps à corps) et morsure (+15 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +23, Détection +24, Discrétion +23, Perception auditive +24, Saut +28 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigilance.

Réduction des dégâts(10/magie).

### FIRBOLG

B.B.A +9 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +20, Déplacement silencieux +17, Détection +18, Survie +20 ; Attaque éclair, Esquive, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Souplesse du serpent.

### FOMORIAN

B.B.A +11 ; Lutte +31 ; Att fléau d'armes lourd de taille TG (4d6+18/19-20) ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +29, Détection +21, Perception auditive +3 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Succession d'enchaînements, Vigilance.

Réduction des dégâts(5/—).

### GÂCHE

B.B.A +3 ; Lutte +17 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +6, Natation +14, Perception auditive +6 ; Science du critique (morsure), Vigilance.

### GALEB DUHR

B.B.A +6 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Concentration +9, Connaissances (géographie) +4, Diplomatie +3, Psychologie +11, Représentation (chant) +7 ; Magie de guerre, Négociation, Volonté de fer.

Réduction des dégâts(10/magie).

### GAMBOL

B.B.A +8 ; Lutte +18 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +15, Équilibre +6, Escalade +14, Saut +33 ; Attaques multiples, Esquive, Réflexes surhumains.

*Vivacité (Sur)*. Bien qu'il ne soit pas particulièrement dextre, de gambol montre une vivacité stupéfiante. Il a droit à une action simple ou de mouvement supplémentaire lors de son tour de jeu, à chaque round.

Retirer rapidité.

### GARDIEN RUNIQUE

DV 17d10+30 (123 pv) ; B.B.A +12 ; Lutte +23 ; Att 2 coups (+18 corps à corps, 2d8+7 et frappe étourdissante) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

Réduction des dégâts(10/adamantium).

#### Création

NLS 16 ; Création de créature artificielle ; Prix 175 000 po ; Coût 97 500 po (inclus 10 000 po pour le corps) + 6 600 PX.

### GÉANT

#### Géant des forêts

B.B.A +9 ; Lutte +28 ; Att massue de taille TG (4d8+16) ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Diplomatie +7, Discrétion +13, Perception auditive +19, Psychologie +19, Détection +19 ; Tir de loin, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide.

#### Géant du soleil

B.B.A +9 ; Lutte +30 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Détection +19, Discrétion +11\*, Dressage +15, Équitation +16, Perception auditive +19 ; Combat monté, Magie de guerre, Tir à bout portant, Tir de précision, Vigilance.

#### Géant des océans

B.B.A +13 ; Lutte +35 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +16, Diplomatie +6, Natation +22, Perception auditive +16, Psychologie +16 ; Attaques réflexes, Endurance, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement.

Le géant des océans manie un trident à deux mains de taille TG (le profil est correct).

#### Géant des montagnes

B.B.A +22 ; Lutte +54 ; Esp/All 9 m/7,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +17, Perception auditive +17, Saut +39 ; Attaque en puissance, Attaques réflexes, Coup fabuleux, Enchaînement, Pistage, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (gourdin de géant des montagnes), Science du renversement, Succession d'enchaînements, Vigilance.

Le gourdin de géant des montagnes est équivalent à une masse d'arme lourde de taille C.

### GOBE-PENSÉES

B.B.A +3 ; Lutte +9 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +4 ; Con 16 ; AN —

*Compétences & dons* : —

Réduction des dégâts(10/magie).

### GOLEM, VITRAUX

DV 12d10+20 (86 pv) ; B.B.A +9 ; Lutte +10 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Discrétion +18\* ; Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Talent (Discrétion).

*Immunité contre la magie*. Un golem de vitraux est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature (voir sa description).

Réduction des dégâts(10/adamantium).

#### Création

NLS 16 ; Création de créature artificielle, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité* ; Prix 28 000 po ; Coût 15 000 po + 1 080 PX.

### GOLEM, AIRAIN

DV 16d10+30 (118 pv) ; B.B.A +12 ; Lutte +21 ; Att grande hache de taille G (3d6+10/x3) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Survie +21\* ; Attaque en puissance, Enchaînement, Pistage, Science de la destruction, Science du critique (grande hache), Succession d'enchaînements.

*Immunité contre la magie*. Un golem d'airain est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature (voir sa description).

Réduction des dégâts(10/adamantium).

#### Création

NLS 16 ; Création de créature artificielle, *dédale*, *épée de Mordenkainen*, *métamorphose universelle*, *quête* et *souhait limité* ; Prix 90 000 po ; Coût 33 820 po (inclus une *grande hache* +3 *sanglante*) + 2 247 PX.

### GOLEM, CHAIR DRACONIQUE

DV 30d10+30 (195 pv) ; B.B.A +22 ; Lutte +32 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

**Compétences & dons :** Détection +21, Perception auditive +22 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Robustesse (x2), Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

**Immunité contre la magie.** Un golem de chair draconique est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature (voir sa description).

Réduction des dégâts (15/adamantium).

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (18 m).

### Création

NLS 16 ; Création de créature artificielle, *métamorphose universelle, quête* et *souhait limité* ; Prix 175 000 po ; Coût 92 500 po + 6 800 PX.

### GOLEM DE CHÂÎNES

DV 7d10+20 (58 pv) ; B.B.A +5 ; Lutte +9 ; Esp/All 1,50 m/3 m ; AN —

**Attaque en puissance, Science de la bousculade.**  
*Barrière de chaînes.* Fonctionne exactement comme le sort *barrière de lame*

**Immunité contre la magie.** Un golem de chaînes est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature (voir sa description).

### GORILLE SANGUIN

B.B.A +4 ; Lutte +13 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

**Compétences & dons :** Détection +3, Escalade +15, Perception auditive +4 ; Attaque en puissance, Science de la bousculade.

**Croissance.** Ce pouvoir a les effets suivants : Taille TG ; DV 4d10+16 (38 pv) ; Init +1 ; CA 14 (-2 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13 ; Att 2 griffes (+11 corps à corps, 2d4+9) et morsure (+6 corps à corps, 2d6+4) ; Part réduction des dégâts (10/magie) ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; JS Réel +9, Vig+12, Vol +6 ; For 29, Dex 13, Con 18 ; Escalade +19.

### GRAVORG

B.B.A +10 ; Lutte +18 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

**Compétences & dons :** Détection +5, Discrétion +0\*, Escalade +16, Perception auditive +5 ; Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (*inversion de gravité*), Science de l'initiative, Vigilance.

Réduction des dégâts (5/magie).

### GRELL

B.B.A +3 ; Lutte +20 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +4

**Compétences & dons :** Déplacement silencieux +10, Détection +4, Discrétion +10, Perception auditive +4 ; Attaque en vol, Discret.

**Régénération des tentacules.** Il est possible de couper un tentacule en réussissant une manœuvre de destruction (voir page 156 du *Manuel des Joueurs*). Les tentacules du grell ont 10 points de vie. Si le grell agrippe une créature avec le tentacule attaqué, il utilisera généralement un autre membre pour porter l'attaque d'opportunité provoquée par l'attaquant (si celui-ci ne possède pas le don Science de la destruction). Lorsqu'on lui tranche un tentacule, le grell perd un nombre de points de vie égal à la moitié du total du tentacule. Les tentacules perdus repoussent en une journée.

### GUÈPE DE PHASE

B.B.A +2 ; Lutte -10 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

**Compétences & dons :** Détection +6, Perception auditive +6, Survie +3 ; Vigilance.

### GUEULTAPIE

B.B.A +8 ; Lutte +24 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

**Compétences & dons :** Discrétion +6\*, Natation +12, Survie +3 ; Pistage, Science de l'initiative, Volonté de fer.

*Piétinement.* Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

Réduction des dégâts (10/magie).

### HOMME-YACK

B.B.A +5 ; Lutte +13 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +2

**Compétences & dons :** Connaissances (mystères) +10, Déguisement +10, Premiers secours +10, Utilisation d'objets magiques +10 ; Arme de prédilection (bâton), Attaque en puissance, Science de l'initiative (S).

### HORREUR MÉCANIQUE

#### Horreur d'électrum

DV 4d10+10 (32 pv) ; B.B.A +3 ; Lutte +0 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

**Compétences & dons :** Escalade +8 ; Tir à bout portant, Tir de précision.

#### Horreur d'or

DV 8d10+10 (54 pv) ; B.B.A +6 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

**Compétences & dons :** Escalade +13 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction.

#### Horreur de platine

DV 12d10+10 (76 pv) ; B.B.A +9 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

**Compétences & dons :** Déplacement silencieux +18, Discrétion +22, Escalade +18 ; Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science de la destruction, Succession d'enchaînements.

#### Horreur d'adamantium

DV 16d10+10 (98 pv) ; B.B.A +12 ; Lutte +13 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

**Compétences & dons :** Déplacement silencieux +23, Discrétion +27, Équilibre +23, Escalade +24, Saut +24 ; Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la destruction, Succession d'enchaînements.

### IMMOTH

B.B.A +7 ; Lutte +15 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +6

**Compétences & dons :** Détection +14, Discrétion +12, Escalade +17, Natation +12, Saut +17 ; Attaque en puissance, Attaques réflexes, Enchaînement, Magie de guerre.

Réduction des dégâts (10/magie et contondant).

Retirer *Immunités*.

### IXITXACHITL

B.B.A +0 ; Lutte -3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

**Compétences & dons :** Acrobaties +5, Connaissances (nature) +3, Détection +3, Discrétion +11, Natation +9, Perception auditive +3 ; Esquive.

#### Ixitxachtl vampire

B.B.A +1 ; Lutte -2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

**Compétences & dons :** Acrobaties +6, Connaissances (nature) +4, Détection +4, Discrétion +10, Natation +9, Perception auditive +4 ; Esquive.

### JAHU

B.B.A +12 ; Lutte — ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

**Compétences & dons :** Acrobaties +23, Bluff +19, Détection +22, Diplomatie +25, Discrétion +26, Équilibre +2, Évasion +23, Fouille +20, Intimidation +6, Perception auditive +22, Psychologie +20, Saut +2 ; Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (*domination*), Combat en aveugle, Expertise du combat, Pouvoir magique rapide, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

### JUGURNAUTE

DV 18d10+40 (139 pv) ; B.B.A +13 ; Lutte +31 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Pulvérisation.* Voir *Piétinement* page 313 du *Manuel des Monstres*.

Réduction des dégâts (10/adamantium).

### Création

NLS 18 ; Création de créature artificielle,  *cage de force, force de taureau, graisse, immobilisation de monstre, lenteur, métamorphose universelle, mur de force, projectile magique, quête, souhait limité et toile d'araignée* ; Prix 140 000 po ; Coût 75 000 po + 5 400PX.

## JULAJIMUS

B.B.A +12; Lutte +29; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN—

*Compétences & dons* : Déguisement +14, Détection +10, Escalade +18, Intimidation +12, Perception auditive +10, Saut +18 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Talent (Déguisement).

Réduction des dégâts (10/magie).

Résistance au feu (10).

## KOPRU

B.B.A +8 ; Lutte +17 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Concentration +8, Déplacement silencieux +6, Évasion +11, Fouille +4, Natation +10 ; Attaques multiples, Talent (Évasion), Volonté de fer.

## LAMELIN

B.B.A +1 ; Lutte +1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Artisanat (fabrication d'armes) +4, Bluff +4, Connaissances (plans) +4, Détection +4, Discrétion +5, Escalade +4, Perception auditive +4, Saut +4 ; Science de l'initiative.

Réduction des dégâts (5/contondant).

## LÉVIATHAN

Créature magique ; DV 32d10+329 (505 pv) ; B.B.A +32; Lutte +63 ; Esp/All 9 m/4,50 m ; AN—

*Compétences & dons* : Détection +20, Natation +23, Perception auditive +21 ; Attaque en puissance, Dur à cuire, Enchaînement, Endurance, Robustesse (x3), Science du critique (morsure), Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer.

Réduction des dégâts (10/magie).

## LINDWORM

### Lindworm gris

B.B.A +13; Lutte +28; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN—

*Compétences & dons* : Art de la magie +20, Bluff +19, Concentration +21, Connaissances (mystères) +18, Détection +22, Diplomatie +7, Fouille +18, Intimidation +5, Natation +15, Perception auditive +22, Psychologie +20 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Vigilance.

Réduction des dégâts (15/magie).

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (18 m).

### Lindworm bicéphale

B.B.A +20; Lutte +51 ; Esp/All 9 m/4,50 m ; AN—

*Compétences & dons* : Art de la magie +27, Bluff +28, Concentration +33, Connaissances (mystères) +25, Détection +31, Diplomatie +18, Fouille +25, Intimidation +19, Natation +23, Perception auditive +31 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Enchaînement, Pouvoir magique rapide, Vigilance.

Réduction des dégâts (15/magie).

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (18 m).

### Lindworm nécrophage

B.B.A +28; Lutte +53 ; Esp/All 6 m/4,50 m ; AN—

*Compétences & dons* : Art de la magie +36, Bluff +35, Concentration +39, Connaissances (mystères) +34, Détection +38, Diplomatie +8, Discrétion +18, Fouille +34, Intimidation +6, Natation +21, Perception auditive +38, Psychologie +36 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques multiples, Capture, Coup fabuleux, Enchaînement, Extension de portée, Pouvoir magique rapide, Science de la bousculade, Vigilance.

Réduction des dégâts (20/magie).

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (18 m).

## LOXO

B.B.A +5 ; Lutte +13 ; Esp/All 1,50 m/3 m ; JS Vig +4 ; AN +2

*Compétences & dons* : Détection +5, Escalade +5, Perception auditive +5, Survie +5 ; Attaque en puissance, Vigueur surhumaine.

*Piétinement*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

## LYNX LUEUR-DES-MARAIS

B.B.A +10 ; Lutte +19 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +6

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +9, Détection +9, Discrétion +5, Perception auditive +8, Saut +14 ; Course, Esquive, Science de l'initiative, Vigilance.

*Pattes arrière* Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

## MARRASH

B.B.A +7 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +6

*Compétences & dons* : Acrobaties +15, Connaissances (plans) +9, Détection +11, Équilibre +15, Fouille +9, Perception auditive +11, Saut +13 ; Esquive, Tir à bout portant, Tir de précision.

## MASTODONTE GRIS

Animal ; DV 15d8+96 (163 pv) ; B.B.A +11; Lutte +31 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN—

*Compétences & dons* : Détection +11, Perception auditive +11 ; Attaque en puissance, Endurance, Robustesse (x2), Science de la bousculade, Vigilance.

*Piétinement*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

## MÉCADAVREUX

B.B.A +15 ; Lutte +39 ; Att 2 coups (+24 corps à corps, 2d12+12) ; Esp/All 6 m/6 m ; JS Vig +12 ; AN—

*Compétences & dons* : Détection +33, Escalade +29, Fouille +33, Perception auditive +33, Saut +28 ; Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Science du renversement, Succession d'enchaînements, Vigueur surhumaine.

*Aura de désacralisation*. L'aura affecte le mécadavreux lui-même : DV30d12+60 (255 pv) ; Att 2 coups (+26 corps à corps, 2d12+14) ; JS Réf +10, Vig +14, Vol +19.

*Engloutissement* L'estomac du mécadavreux a une CA de 14.

Réduction des dégâts (15/magie et contondant).

## MÉGALODON

Animal ; DV 24d8+189 (297 pv) ; B.B.A +18 ; Lutte +40 ; Att morsure (+25 corps à corps) ; Esp/All 6 m/3 m ; AN—

*Compétences & dons* : Détection +10, Natation +27, Perception auditive +10 ; Arme de prédilection (morsure), Robustesse x7, Science du critique (morsure).

*Engloutissement* L'estomac du mégalodon a une CA de 16.

## MOLOSSE SPECTRAL

B.B.A +10 ; Lutte +18 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +6

*Compétences & dons* : Détection +6, Perception auditive +7, Saut +15, Survie +4 ; Pistage, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

## MORKOTH

B.B.A +5 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Art de la magie +13, Connaissances (mystères) +13, Détection +13, Discrétion +15, Natation +7, Perception auditive +13 ; Combat en aveugle, Esquive, Science de l'initiative, Talent (Discrétion) (S).

## MORT ÉCARLATE

B.B.A +6 ; Lutte — ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN—

*Compétences & dons* : Concentration +18, Connaissances (nature) +19, Connaissances (religion) +19, Détection +18, Discrétion +21, Fouille +19, Perception auditive +18 ; Attaque éclair (S), Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Réflexes surhumains (S), Science de l'initiative (S), Souplesse du serpent.

## MYCONIDE

Les myconides obtiennent leurs points de compétences et leurs dons comme des plantes (plutôt que comme de fées).

### Jeune ouvrier

B.B.A +0 ; Lutte -9 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +0, Détection +3, Perception auditive +3, Profession (fermier) +3, Survie +2 ; Vigilance.

### **Ouvrier adulte**

B.B.A +1 ; Lutte-3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +2, Détection +3, Perception auditive +3, Profession (fermier) +5, Psychologie +3, Survie +3 ; Vigilance.

### **Vieil ouvrier**

DV 3d8+6 (19 pv) ; B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +3, Détection +4, Perception auditive +4, Profession (fermier) +6, Psychologie +4, Survie +5 ; Robustesse, Vigilance.

### **Garde**

B.B.A +3 ; Lutte +5 ; Att 2 coups (+5 corps à corps), ou spores (+6 contact à distance) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +3, Détection +4, Intimidation +5, Perception auditive +4, Profession (fermier) +6, Psychologie +4, Survie +4 ; Arme de prédilection (spores), Vigilance.

### **Meneur de cercle**

B.B.A +3 ; Lutte +10 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +3, Diplomatie +4, Intimidation +5, Perception auditive +5, Profession (fermier) +7, Psychologie +6, Survie +6 ; Arme de prédilection (spores), Vigilance.

### **Souverain**

B.B.A +4 ; Lutte +12 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +6

*Compétences & dons* : Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +3, Détection +7, Intimidation +6, Perception auditive +7, Profession (fermier) +8, Profession (herboriste) +7, Psychologie +6, Survie +6 ; Arme de prédilection (spores), Préparation de potions(S), Robustesse, Vigilance.

### **MYRIAPODE**

B.B.A +24 ; Lutte +56 ; Esp/All 9 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : —

Réduction des dégâts (15/magie et adamantium).

*Venin*. Le DD de sauvegarde est de 34.

### **NAGA OSSEUX**

B.B.A +7 ; Lutte +14 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +21, Bluff +21, Concentration +21, Détection +20, Diplomatie +7, Discrétion +15, Intimidation +23, Perception auditive +20, Psychologie +20 ; École renforcée (une école au choix), Esquive, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, un don de métamagie (au choix).

Immunité contre le froid (Ext).

Réduction des dégâts (5/perforant ou contondant).

Retirer *Immunités*

### **NÉOGIE**

#### **Larve**

B.B.A +0 ; Lutte-8 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +4, Équilibre +4, Escalade +11, Saut +4 ; Attaque en finesse.

*Venin*. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclus un bonus racial de +5.

#### **Adulte**

B.B.A +3 ; Lutte-1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +9, Désamorçage/sabotage +8, Équilibre +10, Escalade +11, Intimidation +9, Saut +10 ; Attaque en finesse (S), Esquive, Maniement des armes simples (S), Souplesse du serpent.

*Venin*. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclus un bonus racial de +3.

### **Grand maître ancien**

B.B.A +3 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : —

*Venin*. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclus un malus racial de -3.

### **NIELLEUX**

B.B.A +0 ; Lutte -5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +4, Détection +1, Discrétion +8, Perception auditive +1 ; Discret.

Réduction des dégâts(5/contondant ou tranchant).

Retirer *Immunité partielle contre les armes perforantes*.

Les nielleux obtiennent leurs points de compétences et leurs dons comme des plantes (plutôt que comme de fées).

### **OPHIDIEN DE BRONZE**

DV 16d10+40 (128 pv) ; B.B.A +12 ; Lutte +27 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Escalade +15 ; —.

Réduction des dégâts(10/adamantium).

*Soins électriques*. Les attaques magiques infligeant des dégâts d'électricité n'infligent aucun dégâts à l'ophidien de bronze, mais au contraire, lui rendent 1 point de vie tous les 3 points de dégâts qu'elles devraient normalement infliger. Si le nombre de points de vie rendus dépasse le total maximal de l'ophidien, l'excédent est converti en points de vie temporaires. L'ophidien de bronze ne joue jamais de jet de sauvegarde contre les attaques électriques.

Retirer *Résistance à l'électricité (10)*.

### **Création**

NLS 16 ; Création de créature artificielle, *décharge électrique, métamorphose universelle, quête et souhait limité*; Prix 90 000 po ; Coût 46 500 po + 3 540 PX.

### **ORANT RENÉGAT**

DV 9d10+30 (79 pv) ; B.B.A +6 ; Lutte +15 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Saut +17 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction.

Réduction des dégâts(10/adamantium).

### **ORMYRR**

B.B.A +7 ; Lutte +23 ; Esp/All 4,50 m/3 m ; AN +6

*Compétences & dons* : Art de la magie +8, Connaissances (mystères) +7, Natation +16, Perception auditive +8 ; Attaques réflexes, Combat à plusieurs armes, Vigilance.

### **ORQUIER**

B.B.A +24 ; Lutte +54 ; Esp/All 9 m/7,50 m ; JS Vol +15 ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +35, Discrétion +19 ; Attaque en puissance, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Discret, Enchaînement, Endurance, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements, Volonté de fer.

*Engloutissement* L'estomac de l'orquier a une CA de 16.

Réduction des dégâts(5/—).

Retirer *Immunité partielle contre les armes perforantes*.

Les orquiers obtiennent leurs points de compétences et leurs dons comme des plantes (plutôt que comme de fées).

### **Sciorque**

B.B.A +2 ; Lutte +0 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +7, Discrétion +11, Escalade +10 ; Discret, Science de l'initiative.

Réduction des dégâts(5/contondant ou tranchant).

Retirer *Immunité partielle contre les armes perforantes*.

Les sciorques obtiennent leurs points de compétences et leurs dons comme des plantes (plutôt que comme de fées).

## PARASSEUX DES FORÊTS

Animal ; DV 14d8+70 (133 pv) ; B.B.A +10 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +10, Détection +9, Escalade +15, Perception auditive +9 ; Attaque en puissance, Pistage, Science de la bousculade, Science du renversement, Vigilance.

*Engloutissement* L'estomac du paresseux des forêts a une CA de 13.

## PEAULISANTE

B.B.A +12 ; Lutte — ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +9, Bluff +18, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (plans) +15, Détection +17, Diplomatie +22, Fouille +15, Intimidation +13, Psychologie +17 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts (5/magie).

## PEUHR

B.B.A +3 ; Lutte -3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +7, Discrétion +11 ; Discret, Talent (Détection).

### Grande peur

B.B.A +12 ; Lutte +12 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Crochetage +21, Déplacement silencieux +21, Détection +21, Discrétion +21 ; Esquive, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

## PHÉNIX

B.B.A +20 ; Lutte +28 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +29, Concentration +25, Connaissances (histoire) +27, Connaissances (mystères) +27, Détection +26, Diplomatie +28 ; Attaque en vol, Augmentation d'intensité, Extension de durée, Extension de portée, Extension d'effet, Quintessence des sorts, Science de l'initiative (S), Science du critique (griffes), Volonté de fer (S).

*Aura défensive*. Changer (Mag) en (Sur).

*Esquive instinctive supérieure* (Ex). Un phénix ne peut être pris en tenaille que par un roulard de niveau 24 ou plus.

*Pouvoirs magiques*. Remplacer *protection contre l'énergie négative* par *protection contre la mort*.

Réduction des dégâts (15/magie et fer froid).

## PILLARD FRÉNÉTIQUE

Créature magique ; B.B.A +14 ; Lutte +23 ; Att 2 griffes (+18 corps à corps) et morsure (+13 corps à corps) ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +19 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements.

*Acide*. Non seulement l'acide qui imprègne les griffes d'un pillard frénétique inflige des dégâts supplémentaires lors d'un coup au but, mais il peut aussi corroder l'armure ou les vêtements de la créature atteinte, rendant immédiatement ces objets inutilisables à moins que leur porteur ne réussisse un jet de Réflexes (DD 22). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

*Destruction d'armure*. Lorsqu'un pillard frénétique réussit une attaque de morsure, il inflige 4d6+4 points de dégâts à l'armure que porte sa victime (une créature ne portant aucune armure n'est pas affectée). Si le total de points de résistance d'une armure est réduit à 0 ou moins, elle est détruite. Une armure endommagée peut être réparée par un test réussi d'Artisanat (fabrication d'armure).

## PLANAIRE

### Chaond

DV 1d8+2 (6 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +2 ; Att serpe (+2 corps à corps, 1d6+1), ou dard (+3 distance, 1d4+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +4, Vol +1 ; For 13, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 6 ; AN +1

*Compétences & dons* : Acrobaties +5, Déplacement silencieux +4, Évasion +5, Saut +5 ; Esquive.

Le profil précédent décrit un chaond homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

### Zénythri

DV 1d8+1 (5 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +3 ; Att cimeterre (+4 corps à corps, 1d6+2) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +3, Vol +2 ; For 15, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 6 ; AN +1

*Compétences & dons* : Équilibre +6, Fouille +4, Survie +4 ; Arme de prédilection (cimeterre).

*Compétences*. Un zénythri bénéficie d'un bonus racial de +2 sur les tests d'Équilibre et de Survie.

Le profil précédent décrit un zénythri homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## PORTE-CROCS

B.B.A +7 ; Lutte +18 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Discrétion +3\*, Escalade +16, Perception auditive +8, Saut +11 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science du croc-en-jambe, Talent (Perception auditive).

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (18 m).

## PSURLON

### Commun

B.B.A +5 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Art de la magie +16, Concentration +11, Connaissances (mystères) +14, Équilibre +12, Évasion +12, Premiers secours +10 ; Attaques multiples (S), Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Volonté de fer (S).

Réduction des dégâts (5/magie).

### Ancien

B.B.A +9 ; Lutte +11 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Art de la magie +22, Concentration +16, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (plans) +20, Équilibre +17, Évasion +17, Premiers secours +18 ; Attaques multiples (S), Esquive, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Volonté de fer (S).

Réduction des dégâts (10/magie).

### Géant

B.B.A +13 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +26, Concentration +23, Équilibre +22, Évasion +22, Premiers secours +25 ; Attaques multiples, Expertise du combat, Magie de guerre, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

Réduction des dégâts (15/magie).

## RADUKOCH

B.B.A +0 ; Lutte -12 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN +0

*Compétences & dons* : Artisanat (fabrication de pièges) +2, Déplacement silencieux +6, Détection +8, Discrétion +14, Perception auditive +8 ; Vigilance.

*Empathie sauvage* (Ex). Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom, avec un modificateur total de -2.

## RAIE DES NUAGES

B.B.A +30 ; Init +5 ; Lutte +61 ; Esp/All 9 m/9 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +13, Discrétion +12, Perception auditive +13 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Capture, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire.

*Engloutissement* L'estomac de la raie des nuages a une CA de 12.

*Protection contre les projectiles*. Ce pouvoir confère une réduction des dégâts (10/magie) contre les armes à distance.

### RAMPETOMBE

B.B.A +12 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +16, Bluff +14, Connaissances (folklore local) +31, Connaissances (histoire) +31, Connaissances (religion) +31, Détection +2, Diplomatie +20, Discrétion +34, Équilibre +4, Évasion +16, Intimidation +2, Perception auditive +16, Psychologie +16, Renseignement +2, Saut -4 ; Attaque éclair, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Négociation, Science du critique (morsure), Souplesse du serpent, Vigilance, Volonté de fer.

### RAT CENDRÉ

B.B.A +1 ; Lutte -5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +5, Discrétion +9\*, Escalade +14 ; Science de l'initiative.

*Fumée dissimulatrice*. Ce pouvoir confère l'équivalent d'un camouflage (20% de chance de rater).

### RAT LUNAIRE

B.B.A +1 ; Lutte -11 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +8, Discrétion +15, Équilibre +10, Escalade +10 ; Attaque en finesse (S), Volonté de fer.

*Esquive instinctive supérieure* (Ex). Un rat lunaire ne peut être pris en tenaille que par un roulard de niveau 5 ou plus.

### REJETON DE KYUSS

B.B.A +2 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +5, Détection +3, Discrétion +5, Saut +7 ; Discret, Robustesse.

### REJETON LUNAIRE

B.B.A +15 ; Lutte +23 ; Esp/All 3 m/3 m (9 m avec les tentacules) ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +25, Concentration +25, Connaissances (histoire) +23, Connaissances (mystères) +23, Détection +25, Discrétion +17, Perception auditive +25 ; Combat en aveugle, Expertise du combat, Réflexes surhumains (S), Robustesse (S), Science de l'initiative, Science du critique (tentacule), Science du croc-en-jambe, Vigilance, Volonté de fer (S).

Réduction des dégâts (10/magie).

*Régénération des tentacules*. Il est possible de couper un tentacule en réussissant une manœuvre de destruction (voir page 156 du *Manuel des Joueurs*). Les tentacules du rejeton lunaire ont 20 points de vie. Si le rejeton lunaire agrippe une créature avec le tentacule attaqué, il utilisera généralement un autre membre pour porter l'attaque d'opportunité provoquée par l'attaquant (si celui-ci ne possède pas le don Science de la destruction). Lorsqu'on lui tranche un tentacule, le rejeton lunaire perd un nombre de points de vie égal à la moitié du total du tentacule. Les tentacules perdus repoussent en 1d10+10 jours.

### RÉSINIEN

B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +1

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +2, Détection +4, Discrétion +8\*, Perception auditive +4 ; Discret, Vigilance.

### ROCHE ÉPINEUSE

B.B.A +2 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Détection +4, Perception auditive +6 ; Attaque en puissance, Vigilance.

### ROSSOLIS ROUGE

B.B.A +11 ; Lutte +28 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Discrétion +12 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science du renversement, Succession d'enchaînements, Talent (Discrétion).

### RUKARAZYL

B.B.A +12 ; Lutte +14 ; Att 3 tentacules (19 corps à corps) et morsure (+14 corps à corps), ou crachat de vase (+19 distance) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Acrobaties +23, Art de la magie +12, Bluff +19, Concentration +19, Connaissances (religion) +12, Contrefaçon +11,

Déguisement +19, Détection +18, Diplomatie +8, Discrétion +19, Équilibre +25, Escalade +6, Évasion +15, Fouille +19, Intimidation +21, Psychologie +18, Saut +16 ; Attaque en finesse, Expertise du combat, Science de la feinte, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement.

Réduction des dégâts (15/magie et argent).

### RUKH DU CHAOS

B.B.A +33 ; Lutte +65 ; Esp/All 9 m/4,50 m ; JS Vol +14 ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +21, Perception auditive +3, Survie +19 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (rayons prismatiques), Attaques réflexes, Capture, Combat en aveugle, Esquive, Souplesse du serpent, Vigilance, Virage sur l'aile, Vol stationnaire, Volonté de fer.

*Rayons prismatiques*. Le DD de sauvegarde passe à 29.

Réduction des dégâts (15/épique).

### SAGNEUR NOIR

B.B.A +9 ; Lutte +13 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : —

*Hémorragie*. Ce pouvoir est sans effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques.

Réduction des dégâts (10/perforant ou tranchant).

Retirer *Immunité partielle contre les armes contondantes*.

### SALAMANDRE DU GIVRE

B.B.A +12 ; Lutte +12 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +11, Détection +3, Discrétion +12, Escalade +8, Perception auditive +3 ; Attaques multiples, Combat en aveugle, Discret, Science du critique (griffes), Vigilance.

Réduction des dégâts (10/magie).

### SCARABÉE ÉTHÉRÉ

B.B.A +1 ; Lutte -8 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +3, Discrétion +14, Perception auditive +3 ; Science de l'initiative.

*Hémorragie*. Ce pouvoir est sans effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques.

### SEIGNEUR MACABRE

CA 33 (-1 taille, +1 Dex, +16 naturelle, +6 armure, +1 bouclier), contact 10, pris au dépourvu 32 ; B.B.A +15 ; Lutte +24 ; Att fléau d'armes léger de taille G (+16/+11/+6, 2d6+5/19-20) et fléau d'armes léger de taille G (+16, 2d6+2/19-20) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +29, Détection +35, Intimidation +31, Perception auditive +35, Saut +36 ; Arme de prédilection (fléau d'arme léger), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat à deux armes, Combat en aveugle, Défense à deux armes, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (fléau d'arme léger), Succession d'enchaînements.

### SÉLÉNOFAUVE

B.B.A +13 ; Lutte +31 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +12, Escalade +22, Fouille +3, Perception auditive +11 ; Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (aura de terreur), Attaques réflexes, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Vigilance, Volonté de fer.

*Aura de terreur*. Le DD de sauvegarde passe à 25.

### SÉPULKARCANE

B.B.A +16 ; Lutte +24 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +26, Discrétion +19, Équilibre +16, Escalade +12, Saut +28 ; Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Esquive, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement.

Réduction des dégâts (15/magie et fer froid).

### SIBYLLE ÉLÉMENTAIRE

B.B.A +11 ; Lutte +20 ; Att 2 coups (+15 corps à corps, 2d6+5) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons*: Concentration +21, Connaissances (trois au choix) +23, Détection +8, Diplomatie +26, Intimidation +24, Perception auditive +8, Psychologie +24 ; Esquive (S), Extension d'effet, Quintessence des sorts, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Réduction des dégâts(10/—).

Ces modifications s'appliquent aux sibylles des quatre éléments.

### SINGE CAPÉ

B.B.A +4 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons*: Acrobaties +4, Détection +4, Escalade +9, Perception auditive +4, Survie +3 ; Attaque en vol, Vigilance.

Réduction des dégâts(5/fer froid).

### SIRÈNE

B.B.A +2 ; Lutte +2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +4

*Compétences & dons*: Concentration +7, Discrétion +11, Natation +15, Premiers secours +10, Représentation (chant) +18, Représentation (danse) +18, Survie +10 ; Esquive, Expertise du combat.

*Empathie sauvage (Ex)*. Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom, avec un modificateur de +7.

Réduction des dégâts(5/fer froid).

### SYLPHE

B.B.A +3 ; Lutte -2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons*: Acrobaties +7, Concentration +5, Connaissances (nature) +10, Déplacement silencieux +7, Détection +9, Discrétion +11, Équilibre +9, Évasion +7, Perception auditive +9, Saut +1, Survie +9 ; Extension d'effet, Magie de guerre.

*Empathie sauvage (Ex)*. Ce pouvoir fonctionne exactement comme l'aptitude de druide du même nom, avec un modificateur de +6.

### TÂDDÉCHETS

#### Tâdpeaux

DV 1d10+10 (15 pv) ; B.B.A +0 ; Lutte +1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +11, Discrétion +15 ; Discret.

*Étreinte*. Les tâdpeaux appliquent leur modificateur de Dextérité sur les jets de lutte (au lieu de celui de Force). Le profil ci-dessus en tient compte.

#### Tâddéchets commun

DV 3d10+20 (36 pv) ; B.B.A +2 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +10, Discrétion +10 ; Discret, Esquive.

#### Tâdtruques

DV 8d10+20 (64 pv) ; B.B.A +6 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +14, Discrétion +14 ; Discret, Esquive, Souplesse du serpent.

#### Tâdmitraÿe

DV 12d10+30 (96 pv) ; B.B.A +9 ; Lutte +17 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +17, Discrétion +13 ; Attaque en puissance, Discret, Enchaînement, Science de la destruction, Succession d'enchaînements.

### TEMPÊTE ÉLÉMENTAIRE

B.B.A +18 ; Lutte +39 ; Att 2 coups (+23 corps à corps, 2d8+9) ; Esp/All 6 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons*: Concentration +18, Détection +11, Perception auditive +11 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Endurance, Extension de pouvoir magique, Pouvoir magique rapide, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Vigilance.

*Extinction de feu*. La tempête élémentaire peut réprimer ce pouvoir à volonté, par exemple pour ne pas interférer avec son pouvoir de départ de feu.

Réduction des dégâts(10/—).

### TENTACULEUX

B.B.A +6 ; Lutte +30 ; Esp/All 3 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Concentration +11, Déplacement silencieux +16, Détection +9, Discrétion +16, Perception auditive +9 ; Attaques réflexes, Combat à plusieurs armes, Discret, Magie de guerre.

*Régénération des tentacules*. Il est possible de couper un tentacule en réussissant une manœuvre de destruction (voir page 156 du *Manuel des Joueurs*). Les tentacules du tentaculeux ont 20 points de vie. Si le tentaculeux agrippe une créature avec le tentacule attaqué, il utilisera généralement un autre membre pour porter l'attaque d'opportunité provoquée par l'attaquant (si celui-ci ne possède pas le don Science de la destruction). Lorsqu'on lui tranche un tentacule, le tentaculeux perd un nombre de points de vie égal à la moitié du total du tentacule. Les tentacules perdus repoussent en une journée.

### TÉRATOMORPHE

DV 28d10+140 (294 pv) ; B.B.A +21 ; Lutte +44 ; Esp/All 6m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: —

### THRI-KREEN

B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Int 10 ; AN +1 (non-psionique) or +3 (psionique)

*Compétences & dons*: Détection +3, Discrétion +4\*, Équilibre +4, Escalade +3, Perception auditive +3, Saut +35 ; Arme de prédilection (gythka), Parade de projectiles (S).

### TISSEUR DE SORTS

B.B.A +10 ; Lutte +9 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +7

*Compétences & dons*: Art de la magie +19, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (plans) +17, Détection +16, Perception auditive +16, Utilisation d'objets magiques +16 ; Augmentation d'intensité, École renforcée (Abjuration) (S), École renforcée (Évocation) (S), Efficacité des sorts accrue (S), Extension d'effet, Extension de durée, Extension de portée.

### TOURMENTE MARTIALE

B.B.A +15 ; Lutte +22 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons*: Acrobaties +39, Détection +39, Discrétion +35, Équilibre +7, Fouille +35, Perception auditive +39, Saut +5 ; Attaque éclair, Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaque en vol, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts(15/magie).

### VAPEURIGHU

B.B.A +10 ; Lutte +12 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: Art de la magie +16, Bluff +15, Concentration +16, Connaissances (mystères) +14, Connaissances (plans) +14, Détection +12, Diplomatie +2, Équilibre +12, Intimidation +17, Perception auditive +12 ; Attaque en puissance, Persuasion, Science de la bousculade, Science du critique (coup).

*Esquive instinctive supérieure (Ex)*. Un vapeurighu ne peut être pris en tenaille que par un roublard de niveau 14 ou plus.

*Gel corrosif*. Les vapeurighus exsudent contamment un gel contenant une substance corrosive. Les attaques de coup d'un vapeurighu laissent des traces de gel. L'armure ou les vêtements de la créature atteinte sont corrodés et deviennent immédiatement inutilisables à moins que leur porteur ne réussisse un jet de Réflexes (DD 18). Toute arme qui frappe le vapeurighu est également détruite à moins que l'attaquant ne réussisse un jet de Réflexes (DD 18). Les DD de sauvegarde sont liés à la Constitution.

*Pouvoirs magiques*. Remplacer *sommeil* par *sommeil profond*.

Réduction des dégâts(10/argent).

### VASE DE CHAIR

DV 18d10+108 (207 pv) ; B.B.A +13 ; Lutte +36 ; Esp/All 6m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons*: —

## VASE D'OSSEMENT

DV 20d10+180 (290 pv) ; B.B.A +15; Lutte +42 ; Esp/All 6m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : —

Réduction des dégâts (15/magie et contondant).

## VENTÔME

B.B.A +13; Lutte +30; Esp/All 4,50 m3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (mystères) +23, Détection +25, Discrétion +19, Perception auditive +25; Arme de prédilection (morsure), Attaque en vol, Attaques réflexes, Réflexes surhumains, Science de l'initiative, Science du critique (morsure), Vigilance.

*Engloutissement* L'estomac du ventôme a une CA de 13.

## VER-DÉMON

B.B.A +24; Lutte +49; Esp/All 6 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +17, Perception auditive +18; Attaque éclair, Attaque en puissance, Enchaînement, Esquive, Science de l'initiative, Science du renversement, Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements, Vigilance.

Réduction des dégâts (15/—).

## VIF-ACIER

DV 10d10+20 (75 pv) ; B.B.A +7 ; Lutte +11 ; Att main -rapière (2d4+4/15—20) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +6

*Compétences & dons* : Acrobaties +22, Équilibre +9, Saut +19; Attaque éclair, Attaques réflexes (S), Esquive, Expertise du combat (S), Science du désarmement, Souplesse du serpent.

*Critiques augmentés*. La zone de critique possible passe à 15–20.

### Création

NLS 18 ; Création de créature artificielle, *métamorphose universelle, quête, rapidité, souhait limité*; Prix 22 000 po ; Coût 18 500 po (inclus 7 500 pour le corps) + 580 PX.

## VISSEPINCE

B.B.A +3 ; Lutte -7 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +12, Perception auditive +5, Survie +5 ; Pistage, Vigilance.

## YUGOLOTH

**Traits des yugoloths.** Les yugoloths sont immunisés contre le poison et l'acide. Ils possèdent une résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10). Les yugoloths peuvent communiquer par télépathie dans un rayon de 30 mètres avec n'importe quelle créature parlant au moins une langue.

Ces traits remplacent ceux présentés page 201 du *Manuel des Monstres II*.

### Marraenloth

B.B.A +10; Lutte +11 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Bluff +13, Connaissances (plans) +14, Détection +11, Diplomatie +8, Équilibre +15, Estimation +14, Intimidation +8, Natation +14, Perception auditive +11, Profession (canotier) +15, Survie +15; Esquive, Magie de guerre, Souplesse du serpent, Vigilance.

*Convocation de yugoloths.* Ce pouvoir est équivalent à un sort du 5<sup>e</sup> niveau.

*Yugoloth.* Voir *Traits des yugoloths* ci-dessus.

### Arcanaloth

B.B.A +12; Lutte +12 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +7

*Compétences & dons* : Art de la magie +22, Bluff +18, Concentration +15, Connaissances (mystères) +20, Connaissances (plans) +20, Détection +19, Diplomatie +22, Fouille +20, Intimidation +20, Perception auditive +19, Profession (scribe) +19, Psychologie +19, Renseignement +18 ; École renforcée (Abjuration), Extension d'effet, Magie de guerre, Science de l'initiative, Volonté de fer.

*Convocation de yugoloths.* Ce pouvoir est équivalent à un sort du 6<sup>e</sup> niveau.

Réduction des dégâts (15/Bien).

*Yugoloth.* Voir *Traits des yugoloths* ci-dessus.

## Yagnaloth

B.B.A +10 ; Lutte +24 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +6

*Compétences & dons* : Bluff +16, Concentration +17, Connaissances (plans) +15, Détection +15, Diplomatie +20, Escalade +23, Intimidation +18, Perception auditive +15, Psychologie +15, Saut +31 ; Arme de prédilection (griffes), Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements.

*Frappe étourdissante.* Une créature qui rate son jet de sauvegarde est étourdie pendant un nombre de rounds égal au résultat du dé de dégâts (1d6, sans modificateur de Force).

Réduction des dégâts (15/Bien).

*Yugoloth.* Voir *Traits des yugoloths* ci-dessus.

## ZOOMORPHE

Créature magique (métamorphe) ; DV 4d10 (22 pv) ; B.B.A +4 ; Lutte +3 ; Att 2 griffes +3 corps à corps) et morsure (-2 corps à corps) (le reste est inchange) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +6, Détection +2, Discrétion +2, Escalade +2, Perception auditive +2, Saut +5 ; Science de l'initiative, Voltigeur.

*Transformation (Sur).* À volonté et par une action libre, un zoomorphe prend la forme de n'importe quelle créature de type animal ou vermine et de taille M ou plus petite. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* lancé sur lui-même (niveau 4 de lanceur de sorts), si ce n'est que la créature ne regagne pas de points de vie et qu'elle est limitée aux formes d'animaux ou de vermines. La transformation dure indéfiniment, jusqu'à ce que le zoomorphe décide de changer de forme ou de reprendre son aspect initial.

Retirer *Métamorphisme*

## CHEVALIER DE LA MORT

« Chevalier de la mort » est un archét type acquis.

*Type et sous-type.* Le type du chevalier de la mort change pour mort-vivant et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités.* Réduction des dégâts (15/magie).

*Ajustement de niveau.* Comme l'humanoïde de base +5.

### Exemple de chevalier de la mort

Mort-vivant (humanoïde altéré) ; B.B.A +10 ; Lutte +15 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : remplacer Destruction d'armes par Science de la destruction (pas d'autres changements).

Réduction des dégâts (15/magie).

**Errata** : remplacer « Guerrier 7/chevalier de la mort 3 » par « Guerrier 7/chevalier noir 3 ».

## CRÉATURE CHIMÉRIQUE

« Créature chimérique » est un archétype hérité.

*Type et sous-type.* Le type de la créature chimérique change pour créature magique. Il faut recalculer ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ainsi que ses points de compétence en fonction de son nouveau type et de son nombre de DV raciaux (les éventuels niveaux de classe sont traités à part).

*Compétences.* Si la créature de base possède au moins un dé de vie racial, la créature chimérique dispose d'un nombre de points de compétence égal à (2 + son modificateur d'Int, minimum 1) x (DV raciaux + 3). Les compétences indiquées pour la créature de base (ainsi que Détection, Discrétion et Perception auditive) sont considérées comme des compétences de classe, et toutes les autres comme des compétences hors classe. Les créatures dénuées d'intelligence n'ont aucune compétence.

*Ajustement de niveau.* —.

### Exemple de créature chimérique

B.B.A +9 ; Lutte +20; Att mandibules (+15 corps à corps) et morsure (+13 corps à corps) et coup de tête (+13 corps à corps) ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +5, Escalade +8, Perception auditive +8 ; Attaque en puissance, Attaques multiples (S), Science de la bousculade, Vigilance.

Voir l'entrée *Ankheg*, page 20 du *Manuel des Monstres*.

### CRÉATURE TAURIQUE

« Créature taurique » est un archétype hérité.

*Type et sous-type*. Le type de la créature taurique change pour humanoïde monstrueux. Il faut recalculer ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes ainsi que ses points de compétence en fonction de son nouveau type et de son nombre de DV raciaux (les éventuels niveaux de classe sont traités à part).

*Compétences*. Si la créature de base possède au moins un dé de vie racial, la créature taurique dispose d'un nombre de points de compétence égal à (2 + son modificateur d'Int, minimum 1) x (DV raciaux + 3). Les compétences indiquées pour la créature de base et de l'humanoïde de base sont considérées comme des compétences de classe, et toutes les autres comme des compétences hors classe. Les créatures dénuées d'intelligence n'ont aucune compétence.

*Ajustement de niveau*. Comme l'humanoïde de base +3.

#### Exemple de créature taurique

B.B.A +8 ; Lutte +16 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; JS Vig +7, Vol +6 ; AN +4

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +5, Détection +7, Intimidation +5, Perception auditive +8, Saut +13 ; Attaque en vol, Vigilance, Vigueur surhumaine.

*Pattes arrière*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

### CRÉATURE TITANESQUE

« Créature titanesque » est un archétype hérité.

*Compétences*. Une créature titanesque dispose de 28 points de compétences. Elle a les mêmes compétences de classes que la créature de base.

*Dons*. Une créature titanesque possède 9 dons. Ses préférences vont vers Attaque en puissance, Coup fabuleux, Robustesse, Science de la bousculade, Vigueur surhumaine et les dons de la créature de base.

*Ajustement de niveau*. —.

#### Exemple de créature titanesque

DV 25d8+203 (315 pv) ; B.B.A +18 ; Lutte +43 ; Esp/All 6 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +13, Discrétion +2, Perception auditive +13 ; Attaque en puissance, Capture, Coup fabuleux, Dur à cuire, Endurance, Robustesse, Science de la bousculade, Vigilance, Vigueur surhumaine.

### DEMI-GOLEM

« Demi-golem » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Si le demi-golem rate au moins un jet de Volonté, son type change pour créature artificielle et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Dés de vie*. Le personnage obtient la moitié du bonus de points de vie d'une créature artificielle (selon sa taille) s'il ne change pas de type, ou l'intégralité de ce bonus s'il change effectivement de type.

*Attaques spéciales*. Voir les pages 139 à 142 du *Manuel des Monstres* pour les règles révisés des attaques spéciales des golems (en particulier la blessure maudite du golem d'argile).

*Particularités* :

– *Réduction des dégâts* (5/adamantium). Cette réduction s'applique aux demi-golems de toutes sortes.

– *Immunité contre la magie*. Un demi-golem est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature (voir sa description).

*Ajustement de niveau*. —.

#### Exemple de demi-golem

Créature artificielle (humanoïde altéré) ; DV 1d10+20 (25 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

Ces modifications s'appliquent aux quatre types de demi-golems.

### ÊTRE ASSERVI

« Être asservi » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type de l'être asservi change pour créature artificielle et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Ajustement de niveau*. —.

#### Exemple d'être asservi

B.B.A +2 ; Lutte +4 ; Att morgenstern (+5 corps à corps), ou javeline (+4 distance) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +4, Escalade +3, Perception auditive +4 ; Arme de prédilection (morgenstar), Vigilance.

Voir l'entrée *Gobelours*, page 138 du *Manuel des Monstres*.

### MONSTRE DE LÉGENDE

« Monstre de légende » est un archétype hérité.

*Type et sous-type*. Le type du monstre de légende change pour Extérieur et il acquiert les sous-types natif et « [type précédent] altéré ». Un monstre de légende peut être ramené à la vie, ressuscité ou réincarné normalement. Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités* :

– *Réduction des dégâts* (10/magie).

– *Rapidité*. Voir le sort *rapidité* dans le *Manuel des Joueurs* pour une définition révisée de ce pouvoir.

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +7.

#### Exemple de monstre de légende

Extérieur (humanoïde monstrueux altéré, natif) ; B.B.A +6 ; Lutte +19 ; Att grande hache de taille G (+14 corps à corps, 3d6+13/x3) et cornes (+12 corps à corps, 1d8+4) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +9

*Compétences & dons* : Détection +8, Fouille +3, Intimidation +3, Perception auditive +8 ; Attaque en puissance, Attaques multiples (S), Pistage, Science de l'initiative (S), Vigueur surhumaine.

### MONTURE D'ARMES

« Monture d'armes » est un archétype hérité.

*Compétences*. Une monture d'armes obtient des points de compétence normalement pour son dé de vie supplémentaire.

*Dons*. Une monture d'armes peut obtenir un don supplémentaire si son dé de vie supplémentaire le lui permet.

*Ajustement de niveau*. —.

#### Exemple de monture d'armes

B.B.A +6 ; Lutte +19 ; Att corne (3d6+13) ; Esp/All 3 m/5 ft ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +5, Perception auditive +17 ; Arme naturelle supérieure (défense), Dur à cuire, Endurance, Vigilance.

### THAUMACOUTURÉ

« Thaumacouturé » est un archétype acquis.

*Particularités* :

– *Réduction des dégâts*. 1–3 DV : 5/argent, 4–7 DV : 5/magie, 8–11 DV : 5/argent et magie, 12+ DV : 10/argent et magie.

*Jets de sauvegarde*. Un thaumacouturé bénéficie d'un bonus de malfaisance de +2 sur les jets de sauvegarde.

#### Exemple de thaumacouturé

DV 4d12+3 (29 pv) ; Init +3 ; CA 17 (+3 Dex, +4 naturelle) ; B.B.A +2 ; Lutte +5 ; Att morsure (+5 corps à corps, 1d8+3 et paralysie) et 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4+1 et paralysie) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +6 ; For 17, Dex 17 ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Équilibre +7, Escalade +9, Saut +9 ; Attaques multiples, Robustesse.

*Paralysie*. La durée de la paralysie passe à 1d4+1 rounds.

## HOMME-SCORPION

B.B.A +12; Lutte +20; Esp/All 3 m/1,50 m; AN +4

*Compétences & dons*: Détection +7, Diplomatie +4, Intimidation +6, Perception auditive +7, Psychologie +7; Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Vigilance.

*Piétinement*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

## SANGLIER AUX DÉFENSES ACÉRÉES

Créature magique; B.B.A +15; Lutte +27; Att défenses (+22 corps à corps) et 2 sabots (+17 corps à corps); ou morsure (+22 corps à corps); Esp/All 3 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons*: Détection +8, Perception auditive +8, Survie +8; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Dur à cuire, Endurance, Science de la bousculade, Vigilance.

*Piétinement*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

Réduction des dégâts(5/—.

# MANUEL DES PLANS

Les monstres qui suivent sont décrits dans le *Manuel des Plans*, pages 159 à 200 et 212.

## BARIAUR

Init +1; CA 16 (+1 Dex; +4 armure, +1 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 15; B.B.A +1; Lutte +3; Att cim eterre (+3 corps à corps, 1d6+2); ou arc long composite [bonus de Force max. +2] (+2 distance, 18+2); AS charge (2d6+3), Part RM 12; Esp/All 1,50 m/1,50 m; JS Réf +1, Vig +2, Vol +1; For 15, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 9, Cha 6; AN +2

*Compétences & dons*: Détection +4, Perception auditive +4, Saut +3, Survie +2; Attaque en puissance.

*Compétences*. Les bariaurs bénéficient d'un bonus racial de +4 sur les tests de Saut.

Le profil précédent décrit un bariaur homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## CÉLESTE

### Firre

Extérieur (Bien, Chaos, éladrin); B.B.A +8; Lutte +13; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN —

*Compétences & dons*: Art de la magie +14, Bluff +15, Concentration +12, Connaissances (plans) +14, Déguisement +15, Détection +9, Diplomatie +19, Discrétion +8, Fouille +8, Intimidation +17, Perception auditive +8, Psychologie +14, Représentation (chant) +18; Attaque en vol, Science de l'initiative, Talent (Représentation).

Réduction des dégâts(10/fer froid ou Mal).

*Regard*. Le DD de sauvegarde passe à 18.

Résistance au froid (10) et au feu (10).

Remplacer les traits des célestes par ceux des éladrins.

### Léonal

Voir le *Manuel des Monstres* 3.5.

## CUIRASSIER ASTRAL

B.B.A +18; Lutte +46; Esp/All 6 m/4,50 m; AN —

*Compétences & dons*: Déplacement silencieux +19, Détection +23, Discrétion +7, Fouille +18, Survie +23; Attaque en puissance, Attaques multiples, Pistage (S), Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (griffes), Science du critique (morsure).

*Trancher la corde d'argent* L'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

*Engloutissement* L'estomac du cuirassier astral a une CA de 18.

## DÉMON

### Urizezu

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri); B.B.A +7; Lutte +8; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN +6

*Compétences & dons*: Acrobaties +15, Déplacement silencieux +13, Détection +12, Discrétion +13, Équilibre +15, Fouille +4, Perception auditive +12, Saut +12; Attaques multiples, Combat en aveugle, Esquive.

Réduction des dégâts(5/fer froid ou Bien).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

### Armanite

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri); B.B.A +5; Lutte +14; Esp/All 3 m/1,50 m; AN +8

*Compétences & dons*: Bluff +9, Détection +9, Discrétion +4, Intimidation +9, Perception auditive +9, Saut +17, Survie +9; Attaque au galop, Piétinement, Pistage (S).

Réduction des dégâts(5/fer froid ou Bien).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

### Goristro

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri); B.B.A +16; Lutte +33; Esp/All 4,50 m/4,50 m; AN —

*Compétences & dons*: Détection +21, Équilibre +9, Intimidation +20, Perception auditive +21, Psychologie +11, Saut +32; Attaque en puissance, Combat en aveugle, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction.

Réduction des dégâts(10/ Bien).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

## DIABLE

### Spinagon

Extérieur (baatezu, Loi, Mal); B.B.A +3; Lutte -1; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN +6

*Compétences & dons*: Bluff +7, Déplacement silencieux +7, Détection +7, Diplomatie +11, Discrétion +7, Intimidation +3, Perception auditive +7, Psychologie +7; Tir à bout portant, Tir de précision.

Réduction des dégâts(5/argent ou Bien).

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

### Narzugon

Extérieur (baatezu, Loi, Mal); VD 9 m; B.B.A +10; Lutte +14; Esp/All 1,50 m/1,50 m; AN +7

*Compétences & dons*: Bluff +12, Connaissances (plans) +9, Détection +14, Diplomatie +13, Dressage +9, Équitation +17, Fouille +14, Intimidation +19, Psychologie +14, Renseignement +17, Survie +14; Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Pistage (S), Science du critique (pic de guerre lourd).

Réduction des dégâts(10/Bien).

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

## ÉNERGON

### Xag-Ya

Élémentaire (intangible); B.B.A +3; Lutte —; Att 4 contacts intangibles (+6 corps à corps), ou rayon d'énergie positive (+6 contact à distance); Esp/All 1,50 m/1,50 m; JS Réf +7, Vig +2, Vol +1; AN —

*Compétences & dons*: Détection +4, Discrétion +7; Attaques réflexes, Emprise sur les morts-vivants.

*Élémentaire*. Voir le glossaire du *Manuel des Monstres*.

### Xeg-Yi

Élémentaire (intangible); B.B.A +3; Lutte —; Att 4 contacts intangibles (+6 corps à corps); ou rayon d'énergie positive (+6 contact à distance); Esp/All 1,50 m/1,50 m; JS Réf +7, Vig +2, Vol +1; AN —

*Compétences & dons*: Détection +4, Discrétion +7; Attaques réflexes, Emprise sur les morts-vivants.

*Élémentaire.* Voir le glossaire du *Manuel des Monstres*.

## ÉPHÉMÈRE

### Bête crépusculaire

B.B.A +8 ; Lutte +10 ; Esp/All 1,50 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +13, Détection +13, Discrétion +17, Équilibre +7, Escalade +13, Perception auditive +13, Saut +13, Survie +8 ; Attaques multiples, Attaques réflexes, Science de l'initiative.

### Écalypse

B.B.A +10 ; Lutte +19 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +13, Discrétion +12, Équilibre +16, Perception auditive +13, Psychologie +13, Saut +22, Survie +13 ; Arme de prédilection (sabots), Course, École renforcée (Illusion).

*Fusion avec les ombres.* Ce pouvoir confère l'équivalent d'un camouflage total.

### Baniani ténébral

B.B.A +11 ; Lutte +28 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; JS Réf +6 ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +10, Perception auditive +10 ; Attaque en puissance, Combat en aveugle, Réflexes surhumains, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Vigilance.

Réduction des dégâts (10/contondant ou tranchant).

Retirer *Demi-dégâts contre les armes perforantes*.

## GÉNIE

### Dao

Extérieur (Mal, Terre) ; B.B.A +8 ; Lutte +18 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +11, Artisanat (taille des pierres fines ou précieuses) +11, Artisanat (un au choix) +11, Bluff +7, Connaissances (plans) +6, Détection +13, Diplomatie +6, Estimation +11 (+13 pour ses spécialités d'Artisanat), Intimidation +15, Psychologie +13 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction.

### Marid

B.B.A +11 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +19, Artisanat (deux au choix) +10, Bluff +16, Connaissances (mystères) +17, Connaissances (plans) +17, Déplacement silencieux +17, Détection +16, Diplomatie +6, Évasion +17, Intimidation +18, Perception auditive +16, Psychologie +16 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements.

## GITHYANKI

Voir le *Manuel des Monstres* 3.5.

## GITHZERAÏ

Voir le *Manuel des Monstres* 3.5.

## INÉLUCTABLE

Voir le *Manuel des Monstres* 3.5.

## MERCANE

B.B.A +7 ; Lutte +13 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +7

*Compétences & dons* : Art de la magie +17, Bluff +12, Connaissances (mystères) +15, Connaissances (noblesse et royauté) +15, Connaissances (plans) +15, Détection +8, Diplomatie +18, Escamotage +14, Estimation +19, Fouille +15, Intimidation +9, Perception auditive +8, Profession (libraire) +8, Psychologie +13, Renseignement +12 ; Expertise du combat, Science de la feinte, Science du désarmement.

## PARA-ÉLÉMENTAIRE DE GLACE

### Petit

B.B.A +1 ; Lutte -3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +3, Perception auditive +2 ; Attaque en finesse, Attaques réflexes (S).

### Taille moyenne

B.B.A +3 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +4, Perception auditive +3 ; Attaque en finesse, Attaques réflexes (S), Esquive.

### Grand

B.B.A +6 ; Lutte +12 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +6, Perception auditive +5 ; Attaque en finesse, Attaques réflexes (S), Esquive, Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts(5/—).

### Très grand

B.B.A +12 ; Lutte +24 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +10, Perception auditive +9 ; Attaque éclair, Attaque en finesse, Attaques réflexes (S), Combat en aveugle, Esquive, Science du critique (pic de glace), Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts(5/—).

### Noble

B.B.A +15 ; Lutte +28 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +12, Perception auditive +12 ; Attaque éclair, Attaque en finesse, Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (métal gelé), Attaques réflexes (S), Combat en aveugle, Esquive, Science du critique (pic de glace), Souplesse du serpent.

*Métal gelé.* Le DD de sauvegarde passe à 22.

Réduction des dégâts(10/—).

### Seigneur

B.B.A +18 ; Lutte +32 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +14, Perception auditive +13 ; Attaque éclair, Attaque en finesse, Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (métal gelé), Attaques réflexes (S), Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science du critique (pic de glace), Souplesse du serpent.

*Métal gelé.* Le DD de sauvegarde passe à 24.

Réduction des dégâts(10/—).

## PARA-ÉLÉMENTAIRE DE MAGMA

### Petit

B.B.A +1 ; Lutte +0 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +3, Perception auditive +2 ; Attaque en puissance.

### Taille moyenne

B.B.A +3 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +4, Perception auditive +3 ; Attaque en puissance, Enchaînement.

### Grand

B.B.A +6 ; Lutte +19 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +6, Perception auditive +5 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts(5/—).

### Très grand

B.B.A +12 ; Lutte +29 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +10, Perception auditive +9 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts(5/—).

### Noble

B.B.A +15 ; Lutte +33 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +12, Perception auditive +12 ; Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (départ de feu), Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Science du renversement, Succession d'enchaînements.

*Départ de feu.* Le DD de sauvegarde passe à 21.

Réduction des dégâts(10/—).

### Seigneur

B.B.A +18 Lutte +37 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +14, Perception auditive +13 ; Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (départ de feu), Attaques réflexes, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction, Science du critique (coup), Science du renversement, Succession d'enchaînements.

*Départ de feu*. Le DD de sauvegarde passe à 23.

Réduction des dégâts(10/—).

## PARA-ÉLÉMENTAIRE DE VASE

### Petit

B.B.A +1 ; Lutte-1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +3, Perception auditive +2 ; Attaque en puissance.

### Taille moyenne

B.B.A +3 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +4, Perception auditive +3 ; Attaque en puissance, Science de la destruction.

### Grand

B.B.A +6 ; Lutte +15 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +6, Perception auditive +5 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction.

Réduction des dégâts(5/—).

### Très grand

B.B.A +12 ; Lutte +27 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +10, Perception auditive +9 ; Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Science de la destruction, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements.

Réduction des dégâts(5/—).

### Noble

B.B.A +15 Lutte +31 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +12, Perception auditive +12 ; Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (acide), Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de la destruction, Science du critique (coup), Succession d'enchaînements.

*Acide*. Le DD de sauvegarde passe à 27.

Réduction des dégâts(10/—).

### Seigneur

B.B.A +18 Lutte +35 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +14, Perception auditive +13 ; Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (acide), Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive, Science de la destruction, Science du critique (coup), Souplesse du serpent, Succession d'enchaînements.

*Acide*. Le DD de sauvegarde passe à 30.

Réduction des dégâts(10/—).

## PARA-ÉLÉMENTAIRE DE FUMÉE

### Petit

B.B.A +1 ; Lutte-3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +3, Perception auditive +2 ; Attaque en finesse (S), Esquive (S), Science de l'initiative.

### Taille moyenne

B.B.A +3 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +4, Perception auditive +3 ; Attaque en finesse (S), Esquive (S), Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

### Grand

B.B.A +6 ; Lutte +12 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +6, Perception auditive +5 ; Attaque en fin esse (S), Attaque en vol, Esquive (S), Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts(5/—).

### Très grand

B.B.A +12 ; Lutte +24 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +10, Perception auditive +9 ; Attaque en finesse (S), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Esquive (S), Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts(5/—).

### Noble

B.B.A +15 Lutte +28 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +12, Perception auditive +12 ; Attaque en finesse (S), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Attaque spéciale renforcée (griffes de brume), Combat en aveugle, Esquive (S), Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Souplesse du serpent.

*Griffes de brume*. Le DD de sauvegarde passe à 28.

Réduction des dégâts(10/—).

### Seigneur

B.B.A +18 ; Lutte +32 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +12, Perception auditive +12 ; Attaque en finesse (S), Attaque en puissance, Attaque en vol, Attaques réflexes, Attaque spéciale renforcée (griffes de brume), Combat en aveugle, Enchaînement, Esquive (S), Science de l'initiative, Science du critique (griffes), Souplesse du serpent.

*Griffes de brume*. Le DD de sauvegarde passe à 31.

Réduction des dégâts(10/—).

## YUGOLOTH

**Traits des yugoloths.** Les yugoloths sont immunisés contre le poison et l'acide. Ils possèdent une résistance à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10). Les yugoloths peuvent communiquer par télépathie dans un rayon de 30 mètres avec n'importe quelle créature parlant au moins une langue.

Ces traits remplacent ceux présentés page 185 du *Manuel des Plans*.

### Canoloth

B.B.A +5 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +8

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +8, Détection +11, Discrétion +8, Perception auditive +11, Survie +11 ; Attaques multiples, Pistage (S), Science de l'initiative.

Réduction des dégâts(5/Bien).

*Yugoloth*. Voir *Traits des yugoloths* ci-dessus.

### Mezzoloth

B.B.A +8 ; Lutte +11 ; Att trident (+12/+7 corps à corps ou +12 distance, 1d8+3) et 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +12

*Compétences & dons* : Connaissances (plans) +9, Déplacement silencieux +11, Détection +11, Discrétion +11, Intimidation +13, Perception auditive +11 ; Arme de prédilection (trident), Science de l'initiative, Science du critique (trident).

Réduction des dégâts(10/Bien).

*Yugoloth*. Voir *Traits des yugoloths* ci-dessus.

### Nycaloth

B.B.A +11 ; Lutte +20 ; Att grande hache de taille G (+15/+10 corps à corps, 2d8+5/x3) et 2 griffes (+10 corps à corps, 1d6+2) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +10, Bluff +17, Concentration +17, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (plans) +8, Déplacement silencieux +16, Détection +14, Diplomatie +7, Discrétion +12, Fouille +8, Intimidation +5, Perception auditive +14, Psychologie +14 ; Attaque en puissance, Attaque en vol, Esquive, Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts(10/Bien).

*Yugoloth*. Voir *Traits des yugoloths* ci-dessus.

**Errata** : les nycaloths sont de taille G (pas M comme l'indique le profil).

### Ultroloth

Init +5 ; B.B.A +13 ; Lutte +14 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +21, Bluff +20, Concentration +17, Connaissances (mystères) +19, Connaissances (plans) +19, Déplacement silencieux +19, Détection +10, Diplomatie +24, Fouille +19, Intimidation +22, Perception auditive +10, Psychologie +18 ; Arme de prédilection (rayon), Attaque spéciale renforcée (regard hypnotique), Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision.

*Pouvoirs magiques*. Retirer *symbole* de la liste.

Réduction des dégâts (15/Bien).

*Regard hypnotique*. Le DD de sauvegarde passe à 22.

*Yugoloth*. Voir *Traits des yugoloths* ci-dessus.

### DEMI-ÉLÉMENTAIRE

« Demi-élémentaire » est un archétype hérité.

*Type et sous-type*. Le type du demi-élémentaire change pour Extérieur et il acquiert les sous-types natif et « [type précédent] altéré », ainsi que celui de son élément (mais cela ne lui confère aucune particularité supplémentaire). Un demi-élémentaire peut être ramené à la vie, ressuscité ou réincarné normalement. Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Compétences*. Comme la créature de base.

*Dons*. Comme la créature de base.

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +3.

#### Exemple de demi-élémentaire

Extérieur (humanoïde monstrueux altéré, natif, Terre) ; B.B.A +6 ; Lutte +16 ; Att grande hache de taille G (+11 corps à corps, 3d6+9/x3) et cornes (+6 corps à corps, 1d8+3) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Détection +7, Fouille +2, Intimidation +2, Perception auditive +7 ; Attaque en puissance, Pistage, Vigueur surhumaine.

### CRÉATURE D'OMBRE

« Créature d'ombre » est un archétype hérité.

*Type et sous-type*. Le type de la créature d'ombre change pour créature magique et elle acquiert le sous-type « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités* :

– *Fusion avec les ombres*. Ce pouvoir confère l'équivalent d'un camouflage total.

*Particularités supplémentaires* :

– *Frayeur*. Niveau 5 de lanceur de sorts.

– Réduction des dégâts (5/magie).

– *Image miroir*. Niveau 5 de lanceur de sort.

– *Changement de plan*. Niveau 15 de lanceur de sort.

*Compétences*. Comme la créature de base. Une créature d'ombre bénéficie d'un bonus racial de +6 sur les tests de Déplacement silencieux.

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +2.

#### Exemple de créature d'ombre

Créature magique (mort-vivant altéré) ; B.B.A +6 ; Lutte +16 ; Att grande hache de taille G (+11 corps à corps, 3d6+9/x3) et cornes (+6 corps à corps, 1d8+3) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +22, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7 ; Combat en aveugle, Vigilance.

*Compétences*. Le bonus racial en Déplacement silencieux passe à +14.

### CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE

« Créature élémentaire » est un archétype hérité.

*Type et sous-type*. Le type de la créature élémentaire change pour élémentaire et elle acquiert le sous-type « [type précédent] altéré », ainsi que celui de son élément. Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités* :

– *Réduction des dégâts*. 1-7 DV : aucune, 8-11 DV : 5/magie, 12+DV : 10/magie.

### CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE D' AIR

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +4.

#### Exemple de créature élémentaire d'Air

Élémentaire (Air, animal altéré) ; B.B.A +2 ; Lutte +8\* ; Att tentacules (+4 corps à corps, 0) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +7, Natation +10, Perception auditive +7 ; Attaque en vol (S), Endurance, Vigilance.

### CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE DE L' EAU

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +4.

#### Exemple de créature élémentaire de l'Eau

Élémentaire (animal altéré, Eau) ; B.B.A +4 ; Lutte +14 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +9, Détection +3, Discrétion +3\*, Équilibre +6, Natation +11, Perception auditive +3 ; Attaque naturelle supérieure (griffes), Attaque naturelle supérieure (morsure), Vigilance.

### CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE DU FEU

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +4.

#### Exemple de créature élémentaire du Feu

Élémentaire (animal altéré, Feu) ; B.B.A +3 ; Lutte +12 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +6, Escalade +14, Perception auditive +6 ; Robustesse, Vigilance.

### CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +5.

#### Exemple de créature élémentaire de la Terre

Élémentaire (animal altéré, Terre) ; B.B.A +6 ; Lutte +19 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +3, Perception auditive +14 ; Attaque naturelle supérieure (corne), Endurance, Vigilance.

### CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE DU FROID

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +5.

#### Exemple de créature élémentaire du froid

Élémentaire (animal altéré, froid) ; B.B.A +6 ; Lutte +15 ; Att 2 coups (+11 corps à corps) ; Esp/All 3 m/3 m ; JS Vol +4 ; AN +11

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +8, Discrétion +3\*, Perception auditive +8 ; Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Volonté de fer.

Résistance au feu (10).

### CRÉATURE ÉLÉMENTAIRE DU BOIS

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +5.

#### Exemple de créature élémentaire du bois

Élémentaire (animal altéré, bois) ; B.B.A +2 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +8, Détection +6, Discrétion +8\*, Équilibre +12, Escalade +11, Perception auditive +6, Saut +11 ; Attaque en finesse, Vigilance.

### CRÉATURE AXIOMATIQUE

« Créature axiomatique » est un archétype hérité.

*Type et sous-type*. Si la créature de base est un animal ou une vermine, son type change pour créature magique et elle acquiert le sous-type « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités* :

– *Résistance à l'électricité, au feu, au froid et au son.* 1-11 DV : 5, 12+DV : 10.

*Ajustement de niveau.* Comme la créature de base +4.

### Exemple de créature axiomatique

B.B.A +9 ; Lutte +25 ; Att morsure (+16 corps à corps) et 2 griffes (+10 corps à corps) ; Esp/All 4,50 m/3 m ; JS Vol +6 ; AN—

*Compétences & dons :* Détection +3, Perception auditive +9, Saut +15 ; Arme de prédilection (morsure), Pistage, Vigilance, Volonté de fer.

### CRÉATURE ANARCHIQUE

« Créature anarchique » est un archétype hérité.

*Type et sous-type.* Si la créature de base est un animal ou une vermine, son type change pour créature magique et elle acquiert le sous-type «[type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités :*

– *Réduction des dégâts.* 1–11 DV : aucune, 12+DV : 5/magie.

*Ajustement de niveau.* Comme la créature de base +5.

### Exemple de créature anarchique

B.B.A +10 ; Lutte +26 ; Att morgenstern de taille TG (+12/+7 corps à corps, 3d6+8) et 2 morgensterns de taille TG (+12 corps à corps, 3d6+4) et morsure (+12 corps à corps, 2d8+4 et venin), ou rochers (...); Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN—

*Compétences & dons :* Détection +7, Escalade +9, Perception auditive +7, Saut +18 ; Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Enchaînement, Vigilance.

### SUPLIANT

« Suppliant » est un archétype acquis.

*Type et sous-type.* Le type du suppliant change pour Extérieur et il acquiert les sous-types d'alignement de son plan.

### Exemple de suppliant

B.B.A +2 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN—

Les suppliants originaires d'un des plans d'existence de la Grande Roue ont les particularités suivantes.

**Ysgard.** Immunité contre l'acide et le feu. Résistance à l'électricité (10) et le son (10).

**Limbes.** Immunité contre le feu et le froid. Résistance à l'acide (10), l'électricité (10). Stabilité morphologique (comme l'aptitude de classe du baroudeur planaire) sur un rayon de 12 mètres.

**Pandémonium.** Immunité contre l'électricité et le son. Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

**Abyse.** Immunité contre l'électricité et le poison. Résistance à l'acide (10) et au feu (10). Vapeur acide, pas d'engagement planaire (voir page 100 du *Manuel des Plans*).

**Carcere.** Immunité contre l'acide et le froid. Résistance à l'électricité (10) et au feu (10). Bonus racial de +10 sur les tests de Bluff.

**Hadès.** Immunité contre le feu et le froid. Résistance à l'acide (10) et à l'électricité (10). Hémorragie, maladie, pas d'engagement planaire (voir page 109 du *Manuel des Plans*).

**Géhenne.** Immunité contre l'acide et le poison. Résistance au feu (10) et au froid (10). Bonus racial de +10 sur les tests d'Escalade.

**Neuf Enfers.** Résistance au froid (10) et au feu (10). Les suppliants originaires de Cania sont immunisés contre le froid, mais n'ont pas de résistance au feu.

**Achéron.** Immunité contre l'électricité et le son. Résistance au feu (10) et au froid (10). Encouragement (voir page 124 du *Manuel des Plans*).

**Méchanus.** Immunité contre le feu et le froid.

**Arcadie.** Immunité contre l'acide et le son. Résistance à l'électricité (10) et au froid (10). *Détection du Bien* ou *détection du chaos* à volonté (niveau 5 de lanceur de sorts).

**Céleste.** Voir l'archon lumineux, page 23 du *Manuel des Monstres*.

**Bytopie.** Immunité contre le feu et le froid. Résistance à l'électricité (10). *Cercle magique contre le Mal* à volonté (niveau 5 de lanceur de sorts).

**Élysée.** Immunité contre l'électricité et le froid. Résistance au feu (10). Conserve jusqu'à quatre niveaux de personnage acquis avant de devenir un suppliant.

**Terres des Bêtes.** Immunité contre l'électricité et le poison. Résistance au froid (10). Guérison accélérée (2).

**Arborée.** Immunité contre l'électricité et le poison. Résistance au feu (10) et au froid (10). Réduction des dégâts (5/magie). Les bacchæ disposent également d'une résistance à l'acide (10) et du pouvoir d'allèchement (voir page 145 du *Manuel des Plans*).

**Terres Extérieures.** Immunité contre l'électricité et la métamorphose et la pétrification. Résistance à l'acide (10). Réduction des dégâts (5/magie).

### CRÉATURE PSEUDO NATURELLE

« Créature pseudo naturelle » est un archétype hérité.

*Type et sous-type.* Le type de la créature pseudo naturelle change pour Extérieur et elle acquiert le sous-type de «[type précédent] altéré » (par exemple, humanoïde altéré). Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités :*

– *Réduction des dégâts.* 1–3 DV : aucune, 4-11 DV : 5/magie, 12+DV : 10/magie.

– *Résistance à l'acide et à l'électricité.* 1–11 DV : 5, 12+DV : 10.

*Ajustement de niveau.* Comme la créature de base +4.

## MANUEL DES PSIONIQUES

Les monstres suivants sont décrits dans le *Manuel des Psioniques*, pages 139 à 156.

### APPELANT DES TÉNÉBRES

B.B.A +5 ; Lutte — ; Esp/All 3 m/3 m ; AN—

*Compétences & dons :* Art psi +12, Connaissances (psionique) +12, Détection +14, Discrétion +9, Fouille +12, Intimidation +12, Perception auditive +14, Psychologie +12 ; Attaques réflexes, Combat en aveugle, Force mentale, Science de l'initiative.

### BLEU

DV 1d8+1 (5 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte –4 ; Att épieu (+2 corps à corps, 1d6), ou javeline (+2 distance, 1d6) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +0, Vig +3, Vol +1 ; For 11, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 6 ; AN +2

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +4, Perception auditive +3 ; Armure d'inertie.

Le profil précédent décrit un bleu homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

### CÉRÉBRILITH

Extérieur (Chaos, Mal, tanar'ri) ; B.B.A +9 ; Lutte +17 ; Att morsure (+12 corps à corps) et 2 griffes (+10 corps à corps) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN—

*Compétences & dons :* Art psi +12, Bluff +14, Concentration +17, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (plans) +12, Connaissances (psionique) +12, Déplacement silencieux +11, Détection +22, Diplomatie +18, Discrétion +7, Fouille +12, Perception auditive +22, Psychologie +14, Saut +16 ; Attaques multiples, Bastion psychique, Faculté accélérée, Piège spirituel.

Réduction des dégâts (10/Bien).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

Retirer *Demi-dégâts*.

### CHAPARDEUR TEMPOREL

B.B.A +6 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN—

*Compétences & dons :* Acrobaties +6, Détection +7, Perception auditive +7 ; Esquive, Science de l'initiative, Vigilance.

Retirer *Dons*.

## CRÉATION ASTRALE

### Niveau 1

B.B.A +0 ; Lutte-3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —  
Réduction des dégâts (10/magie).

### Niveau 2

B.B.A +1 ; Lutte+2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —  
Réduction des dégâts (10/magie).

### Niveau 3

B.B.A +1 ; Lutte+4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

### Niveau 4

B.B.A +3 ; Lutte+10 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —  
Retirer *Réduction des dégâts*.

### Niveau 5

B.B.A +5 ; Lutte +14 ; Att 2 coups (+13 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —  
Réduction des dégâts (5/magie).

### Niveau 6

B.B.A +7 ; Lutte +16 ; Att 2 coups (+15 corps à corps, 1d8+9) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —  
Réduction des dégâts (10/magie).

### Niveau 7

B.B.A +9 ; Lutte +19 ; Att 2 coups (+18 corps à corps, 1d8+10) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —  
Réduction des dégâts (10/magie).

### Niveau 8

B.B.A +12 ; Lutte +24 ; Att 2 coups (+23 corps à corps, 1d8+12) ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —  
Réduction des dégâts (15/magie).

### Niveau 9

B.B.A +14 ; Lutte +27 ; Att 2 coups (+25 corps à corps, 1d8+13) ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —  
Réduction des dégâts (15/magie).

## CRYSMAL

VD 9 m, creusement 6 m ; B.B.A +4 ; Lutte +2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +6, Vig +8 ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +10, Discrétion +6, Escalade +5, Estimation +9, Perception auditive +10, Saut +5 ; Réflexes surhumains, Vigilance, Vigueur surhumaine.

*Compétences*. Les crysmaux bénéficient d'un bonus racial de +8 sur les tests de Détection et d'Estimation.

Réduction des dégâts (5/contondant).

Retirer *Dons*.

## DÉVOREUR D'INTELLECT

B.B.A +4 ; Lutte+1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vol +8 ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +15, Concentration +15, Déplacement silencieux +16, Discrétion +14, Perception auditive +1 ; Manifestation de combat, Vigilance, Volonté de fer.

*Compétences*. Un dévoreur d'intellect bénéficie d'un bonus racial de +8 sur ses tests de Bluff (qui lui sert à se faire passer pour sa victime), de Déplacement silencieux et de Perception auditive.

Réduction des dégâts (10/adamantium).

## DÉVOREUR DE PENSÉES

B.B.A +2 ; Lutte-1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +5, Discrétion +10, Perception auditive +5 ; Science de l'initiative, Vigilance.

Retirer *Dons*.

## FOLUGUB

B.B.A +3 ; Lutte +3 ; Attaque langue (+6 contact au corps à corps) et morsure (+1 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +7, Discrétion +7, Perception auditive +6 ; Attaque en finesse, Pistage (S), Vigilance.

Retirer *Dons*.

## GITHYANKI

Voir le *Manuel des Monstres 3.5*.

## GITHZERAÏ

Voir le *Manuel des Monstres 3.5*.

## MARIONNETTISTE

Créature magique ; B.B.A +1 ; Lutte -20 ; Att morsure (+4 corps à corps) ; Esp/All 0 m/0 m ; JS Vol +5 ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +7, Discrétion +22, Perception auditive +7, Psychologie +7 ; Volonté de fer.

## NÉOTHÉLIDE

B.B.A +18 ; Lutte +40 ; Esp/All 9 m/9 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art psi +31, Connaissances (psionique) +31, Détection +30, Escalade +38, Perception auditive +30 ; Attaque en puissance, Bastion psychique, Course, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de l'initiative, Science du critique (tentacules), Succession d'enchaînement, Vigilance.

Réduction des dégâts (5/—).

## PHTISIQUE

B.B.A +6 ; Lutte +16 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +9 ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +7, Détection +11, Perception auditive +11 ; Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Réduction des dégâts (10/magie).

Résistance au froid (10).

## TAUPE PSI

Créature magique de taille TP ; DV 1d10-2 (3 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte -11 ; Att morsure (+5 corps à corps, 1d3-4) ; Esp/All 75 cm/0 m ; JS Vig +2 ; For 2, Dex 15, Con 7, Int 2, Sag 14, Cha 11 ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +7, Détection +2, Discrétion +15, Perception auditive +6 ; Attaque en finesse (S), Vigilance.

## TUEUR DE PSIENS

DV 15d10+30 (112 pv) ; B.B.A +11 ; Lutte +25 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : —.

Réduction des dégâts (10/adamantium).

## UDORACINE

B.B.A +4 ; Lutte — ; Esp/All 4,50 m/0 m ; JS Réf +4, Vol +5 ; AN —

*Compétences & dons* : Perception auditive +10 ; Réflexes surhumains, Volonté de fer.

Résistance au feu (10) et au froid (10).

# LES MARCHES D'ARGENT

Les monstres qui suivent sont décrits dans *Les Marches d'Argent*, pages 119 à 123.

## CERF

B.B.A +1 ; Lutte +1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +4, Discrétion +6, Perception auditive +5 ; Vigilance.

## ÉLAN

B.B.A +2 ; Lutte +8 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Discrétion +2, Perception auditive +5, Détection +4 ; Endurance, Vigilance.

## TIGRE ROUGE

B.B.A +6 ; Lutte +16 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +10, Détection +4, Discrétion +6 (+10 en automne et en hiver), Équilibre +6, Natation +7, Perception auditive +4 ; Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Vigilance.

*Bond*. Voir page 306 du *Manuel des Monstres*.

*Pattes arrière*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

## BRANTA

Créature magique (froid) ; B.B.A +3 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +4, Équilibre +3 (+7 sur la neige ou la glace), Natation +5, Perception auditive +4, Saut +14 ; Endurance, Vigilance.

## CORBEAU GÉANT

B.B.A +3 ; Lutte +10 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +3, Détection +7 (+11 en plein jour), Perception auditive +4, Psychologie +4, Survie +4 ; Esquive, Souplesse du serpent.

## RAIE DES NEIGES

B.B.A +3 ; Lutte +9 ; Esp/All 3 m/1,50 m (3 m avec la queue) ; AN +6

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +6 (+10 sur la neige ou la glace), Perception auditive +4 ; Attaque en vol, Attaques multiples ;

## VER DES ROCHES

B.B.A +8 ; Lutte +17 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +6

*Compétences & dons* : Artisanat (fabrication de pièges) +8, Bluff +4 (+8 pour imiter des voix), Déplacement silencieux +13, Détection +13, Discrétion +13 (+17 dans les zones rocheuses), Perception auditive +13, Saut +16, Utilisation d'objets magiques +11 ; Arme de prédilection (morsure), Attaques multiples, Attaques réflexes.

*Bond*. Voir page 306 du *Manuel des Monstres*.

# LES MONSTRES DE FAERÛN

Les monstres suivants sont décrits dans le *Bestiaire monstrueux* : les *Monstres de Faerûn*.

*Note* : utilisez l'introduction du *Manuel des Monstres* plutôt que celle de cet ouvrage.

## AARAKOCRA

B.B.A +1 ; Lutte +0 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Artisanat ou Connaissances (une au choix) +2, Détection +2, Perception auditive +2, Survie +2 ; Attaque en vol.

## ABISHAÏ

### Blanc

Extérieur (baatezu, Loi, Mal) ; B.B.A +4 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; 5/good ; AN +8

*Compétences & dons* : Bluff +10, Concentration +9, Déguisement +8, Détection +8, Diplomatie +3, Évasion +9, Fouille +7, Intimidation +12, Perception auditive +8 ; Attaques multiples, Persuasion.

*Régénération*. Un abishaï subit des dégâts létaux uniquement des armes d'alignement bon et des sorts ou effet du Bien.

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

### Noir

Extérieur (baatezu, Loi, Mal) ; B.B.A +5 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; 5/good ; AN +6

*Compétences & dons* : Bluff +9, Concentration +10, Déguisement +9, Détection +9, Diplomatie +3, Évasion +10, Fouille +8, Intimidation +11, Perception auditive +9 ; Attaques multiples, Science de l'initiative.

*Régénération*. Un abishaï subit des dégâts létaux uniquement des armes d'alignement bon et des sorts ou effet du Bien.

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

## Vert

Extérieur (baatezu, Loi, Mal) ; B.B.A +6 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; 10/good ; AN +7

*Compétences & dons* : Bluff +13, Concentration +12, Déguisement +11, Détection +10, Diplomatie +4, Évasion +12, Fouille +9, Intimidation +15, Perception auditive +10 ; Attaques multiples, Persuasion, Science de l'initiative.

*Régénération*. Un abishaï subit des dégâts létaux uniquement des armes d'alignement bon et des sorts ou effet du Bien.

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

## Bleu

Extérieur (baatezu, Loi, Mal) ; B.B.A +7 ; Lutte +10 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; 10/good ; AN +8

*Compétences & dons* : Bluff +14, Concentration +13, Déguisement +12, Détection +11, Diplomatie +4, Évasion +13, Fouille +10, Intimidation +16, Perception auditive +11 ; Attaques multiples, Persuasion, Science de l'initiative.

*Régénération*. Un abishaï subit des dégâts létaux uniquement des armes d'alignement bon et des sorts ou effet du Bien.

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

## Rouge

Extérieur (baatezu, Loi, Mal) ; B.B.A +8 ; Lutte +11 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; 10/good ; AN +9

*Compétences & dons* : Bluff +14, Concentration +14, Déguisement +14, Détection +13, Diplomatie +16, Évasion +14, Fouille +12, Intimidation +16, Perception auditive +13 ; Arme de prédilection (queue), Attaques multiples, Science de l'initiative.

*Régénération*. Un abishaï subit des dégâts létaux uniquement des armes d'alignement bon et des sorts ou effet du Bien.

Résistance à l'acide (10) et au froid (10).

## ALAGHI

B.B.A +9 ; Lutte +13 ; Att hachette (+13/+8 corps à corps, 1d6+4/x3) et coup (+8 corps à corps, 1d4+2) ; ou javeline (+10 distance, 1d6+4) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +6, Détection +5, Discrétion +6, Perception auditive +5 ; Attaque en puissance, Discret, Vigilance, Vigueur surhumaine.

## ARAIGNÉE DES PROFONDEURS, VELUE

B.B.A +0 ; Lutte -21 ; Esp/All 15 m0 m ; AN +0

*Compétences & dons* : Détection +12, Discrétion +22, Escalade +3, Saut -5 ; pas de dons.

## ARAIGNÉE DES PROFONDEURS, PORTE-ÉPÉE

B.B.A +3 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Détection +12, Discrétion +0, Escalade +12, Saut +4 ; pas de dons.

## ARMURE ANIMÉE

Init +5 ; B.B.A +9 ; Lutte +14 ; Att épée à deux mains (+13/+8 corps à corps, 2d6+4/17-20) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +6 ; Int 12 ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +15, Diplomatie +3, Fouille +13, Perception auditive +15, Psychologie +15, Survie +3 (+5 pour suivre des traces) ; Arme de prédilection (épée à deux mains), Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique (épée à deux mains), Vigueur surhumaine.

## ASABI

Humanoïde monstrueux ; B.B.A +3 ; Lutte +3 ; Att cimeterre (+3 corps à corps, 1d6/18-20) et morsure (-2 corps à corps, 1d4) ; ou arbalète légère (+4 distance, 1d8/19-20) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +4, Vig +1, Vol +4 ; AN +3

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +7, Discrétion +7, Saut +17 ; Attaques réflexes, Talent (Saut).

### Queue-à-dard

Humanoïde monstrueux ; B.B.A +7 ; Lutte +13 ; Att 2 griffes (+8 corps à corps, 1d6+2) et morsure (+6 corps à corps, 1d6+1) et queue (+6 corps à corps, 1d4+1 plus venin) ; Esp/All 3 m/3 m ; JS Réf +5, Vig +4, Vol +4 ; AN +5

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +3 , Discrétion +1, Saut +11 ; Attaques multiples, Science de l'initiative, Talent (Saut).

### AVALLIN

DV 3d10+6 (22 pv) ; B.B.A +2 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : —

Réduction des dégâts (10/magie et contondant).

### BRUTACIEN

DV 1d8+4 (8 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +2 ; Att épieu (+1 corps à corps, 1d6+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +0, Vig +6, Vol -3 ; For 13, Dex 11, Con 18, Int 6, Sag 5, Cha 4 ; AN +1

*Compétences & dons* : Discrétion +4\*, Natation +9 ; Endurance.

Le profil précédent décrit un brutacien homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

### CHAUVE-SOURIS DES PROFONDEURS

#### Ch'os-souris

B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Att morsure (+3 corps à corps, 1d6+1 plus paralysie) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +5, Perception auditive +5 ; Attaque en vol, Vigilance.

Paralysie. La durée de la paralysie passe à 1d4+1 rounds.

Réduction des dégâts (5/contondant).

Retirer *Immunité contre les armes*.

#### Nyctère chasserresse

Créature magique ; B.B.A +2 ; Lutte +2 ; Att queue (+2 corps à corps, 1d6) et morsure (+0 corps à corps, 1d6) et 2 griffes (+0 corps à corps, 1d4) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +6, Détection +2, Discrétion +6, Perception auditive +2 ; Attaques multiples.

#### Lugubra

B.B.A +4 ; Lutte +12 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +7, Détection +9, Discrétion +2, Perception auditive +9 ; Attaque en vol, Vigilance.

### CHITINE

B.B.A +2 ; Lutte +2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Artisanat +4, Déplacement silencieux +5, Discrétion +5, Escalade +10, Saut +2 ; Combat à plusieurs armes.

### CHOLDRITH

B.B.A +3 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Art de la magie +6, Concentration +8, Connaissances (religion) +7, Équilibre +8, Escalade +16, Saut +9 ; Magie de guerre, Réflexes surhumains.

*Exemple de sélection de sorts (5/4/3)*. Niveau 0 : *détection de la magie* (x2), *résistance*, *soins superficiels* (x2) ; 1<sup>er</sup> niveau : *arme magique*, *bouclier de la foi*, *soins léger* (x2) ; 2<sup>e</sup> niveau : *cacophonie*, *endurance de l'ours*, *soins modérés*.

### CRÉATURE DE MALAR

Créature magique (métamorphe) ; DV 9d10+45 (94 pv) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vol +5 ; AN —

*Change-forme*. Changer de forme permet à la créature de Malar de guérir instantanément de son rythme habituel (9 points de vie par jour).

Réduction des dégâts (10/magie et argent).

### Forme de panthère à la traque

B.B.A +9 ; Lutte +11 ; Att 2 griffes (+15 corps à corps, 1d4+2) et morsure (+13 corps à corps, 1d6+1)

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +17, Détection +11, Discrétion +17\*, Équilibre +18, Escalade +5, Natation +5, Perception auditive +11, Saut +25, Survie +5 ; Attaque en finesse (S), Pistage (S).

*Pattes arrière*. Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

### Forme de glouton éventreur

B.B.A +9 ; Lutte +19 ; Att morsure (+19 corps à corps, 2d6+10/19-20) et 4 griffes (+17 corps à corps, 1d6+5/19-20)

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +5, Détection +11, Discrétion +5, Escalade +21, Natation +13, Perception auditive +11, Saut +7, Survie +5 ; Attaque en puissance (S), Science du critique (griffes) (S).

### Forme de chauve-souris

B.B.A +9 ; Lutte +12 ; Att morsure (+13 corps à corps, 1d6+4/19-20)

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +5, Détection +6, Discrétion +5, Escalade +6, Natation +6, Perception auditive +6, Saut -6, Survie +0 ; Arme de prédilection (morsure) (S), Attaque en vol (S), Attaques multiples, Attaques réflexes, Science de l'initiative, Science du critique (morsure) (S), Vigilance.

### DRAEGLOTHDEMI-FIÉLON

Extérieur (natif) ; B.B.A +6 ; Lutte +16 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +10, Concentration +11, Connaissances (religion) +10, Déplacement silencieux +11, Détection +9, Discrétion +7, Fouille +10, Perception auditive +9, Saut +15 ; Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement.

Résistance à l'acide (10), à l'électricité (10), au feu (10) et au froid (10).

### DRAGON

Voir l'entrée *Dragon véritable*, pages 71 à 73 du *Manuel des Monstres* pour les règles révisées.

Réduction des dégâts (jeune adulte 5/magie, âge mûr 10/magie, très vieux 15/magie ; dracosire 20/magie).

### DRAGON À POINTES

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+3	+3	3
Très jeune	+6	+11	4
Jeune	+9	+15	6
Adolescent	+12	+20	8
Jeune adulte	+15	+28	11
Adulte	+18	+32	14
Âge mûr	+21	+37	16
Vieux	+24	+45	18
Très vieux	+27	+49	19
Vénérable	+30	+53	21
Dracosire	+33	+61	23
Grand dracosire	+36	+65	25

AN dragonnet +3, très jeune +4, jeune +5, adolescent +5

*Compétences*. Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon à pointes : Bluff, Saut, and Survie. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

### DRAGON BRUN

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+6	+8	3
Très jeune	+9	+17	4
Jeune	+12	+22	6
Adolescent	+15	+26	8
Jeune adulte	+18	+34	11
Adulte	+21	+38	14
Âge mûr	+24	+43	16
Vieux	+27	+51	18
Très vieux	+30	+56	19
Vénérable	+33	+50	21
Dracosire	+36	+68	23

Grand dracosire +39 +72 24

AN dragonnet +2, très jeune +3, jeune +4, adolescent +5

*Compétences.* Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon brun : Discrétion, Escalade et Survie. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

### DRAGON CHANTEUR

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+5	-4	3
Très jeune	+8	+4	5
Jeune	+11	+8	7
Adolescent	+14	+16	9
Jeune adulte	+17	+20	11
Adulte	+20	+28	14
Âge mûr	+23	+33	16
Vieux	+26	+42	19
Très vieux	+29	+46	20
Vénéérable	+32	+50	22
Dracosire	+35	+54	23
Grand dracosire	+38	+62	25

Dragon (air) ; AN dragonnet +5, très jeune +5, jeune +5, adolescent +6

*Compétences.* Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon chanteur : Bluff, Déguisement et Saut. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

*Transformation.* Voir le glossaire du *Manuel des Monstres*.

### DRAGON DES PROFONDEURS

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+6	-2	3
Très jeune	+9	+6	5
Jeune	+12	+14	7
Adolescent	+15	+18	9
Jeune adulte	+18	+22	12
Adulte	+21	+31	15
Âge mûr	+24	+35	16
Vieux	+27	+43	19
Très vieux	+30	+47	20
Vénéérable	+33	+51	22
Dracosire	+36	+59	23
Grand dracosire	+39	+63	24

AN dragonnet +4, très jeune +4, jeune +5

*Compétences.* Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon des profondeurs : Déplacement silencieux, Discrétion et Natation. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

### DRAGON D'OMBRE

Âge	B.B.A	Lutte	FP
Dragonnet	+4	-4	3
Très jeune	+7	+12	4
Jeune	+10	+15	6
Adolescent	+13	+15	8
Jeune adulte	+16	+19	11
Adulte	+19	+27	13
Âge mûr	+22	+32	16
Vieux	+25	+41	18
Très vieux	+28	+45	19
Vénéérable	+31	+49	21
Dracosire	+34	+57	22
Grand dracosire	+37	+61	24

AN dragonnet +3, très jeune +3, jeune +3, adolescent +4

*Compétences.* Les compétences suivantes sont des compétences de classe pour un dragon d'ombre : Déplacement silencieux, Discrétion et Saut. Elles s'ajoutent aux compétences de classes des dragons véritables indiquées dans le *Manuel des monstres*.

### DRAKONIEN

Humanoïde monstrueux ; B.B.A +7 ; Lutte +15 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Détection +11, Intimidation +7, Perception auditive +11 ; Attaque en vol, Vigilance, Vigueur surhumaine.

*Pattes arrière.* Voir page 313 du *Manuel des Monstres*.

### ÉLU

B.B.A +3 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +4

*Compétences & dons :* Détection +5, Escalade +2, Perception auditive +5 ; Attaques multiples, Vigilance.

### FEUNEUVIEN

B.B.A +2 ; Lutte +2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Équitation +3, Intimidation +2 ; Combat monté.

### FOUSSOYEUR

B.B.A +3 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Évasion +3, Perception auditive +3, Survie +6 ; Pistage, Talent (Survie).

*Étreinte (Ext).* Pour utiliser ce pouvoir, le foussoyeur doit réussir deux attaques de griffes sur un adversaire dans le même round. Il inflige alors ses dégâts et peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité (et sans avoir à réussir d'attaque de contact). Si le foussoyeur réussit à maintenir sa prise, il tire sa victime dans son espace occupé (ce qui ne provoque aucune attaque d'opportunité). Il peut se déplacer (à sa vitesse au sol, pas à sa vitesse de creusement), emmenant son victime avec lui (à condition d'être assez fort pour le porter). Souvent, il se replie en reculant dans son tunnel avec sa proie.

Retirer *Prise*.

### GARDE DE BAINE

B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +4, Détection +5, Discrétion +4, Fouille +4, Perception auditive +5 ; Combat en aveugle, Magie de guerre ;

Réduction des dégâts (5/contondant).

### GARDIEN SYLVESTRE

B.B.A +3 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +4

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +5, Discrétion +4\*, Survie +5 ; Discret, Robustesse ;

Les gardiens sylvestres obtiennent leurs points de compétences et leurs dons comme des plantes (plutôt que comme de fées).

### GÉANT

#### Géant de Phaerlin

B.B.A +6 ; Lutte +19 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN +5

*Compétences & dons :* Détection +5, Perception auditive +4 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade.

#### Géant du brouillard

B.B.A +10 ; Lutte +27 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +21, Discrétion -8\*, Escalade +26, Perception auditive +4, Saut +26 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Vigilance.

### GENASI (PLANAIRE)

#### Air

Extérieur (native) ; DV 1d8+1 (5 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +1 ; Att rapière (+2 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +1, Vig +3, Vol -2 ; For 13, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 7, Cha 6 ; AN +1

*Compétences & dons :* Acrobaties +3, Déplacement silencieux +3, Détection +0, Discrétion +3 ; Esquive.

Le profil précédent décrit un genasi d'Air homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## Terre

Extérieur (native); DV 1d8+5 (9 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +2 ; Att massue (+3 corps à corps, 1d1 0+2) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +0, Vig +4, Vol -2 ; For 15, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 7, Cha 6 ; AN +1

*Compétences & dons* : Artisanat (travail de forge) +4, Escalade +4 ; Robustesse.

Le profil précédent décrit un genasi de Terre homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## Feu

Extérieur (native); DV 1d8+1 (5 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +1 ; Att cimeterre (+2 corps à corps, 1d6+1/18-20) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +0, Vig +3, Vol -1 ; For 13, Dex 11, Con 12, Int 12, Sag 9, Cha 6 ; AN +1

*Compétences & dons* : Bluff +0, Discrétion +1, Intimidation +0 ; Science de l'initiative.

Le profil précédent décrit un genasi de Feu homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## Eau

Extérieur (native); DV 1d8+2 (6 pv) ; B.B.A +1 ; Lutte +1 ; Att trident (+3 corps à corps, 1d8+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +0, Vig +4, Vol -1 ; For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 6 ; AN +1

*Compétences & dons* : Diplomatie +0, Profession (marin) +1 ; Arme de prédilection (trident).

Le profil précédent décrit un genasi d'Eau homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux: For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

## GHAUNADRAN

Aberration (métamorphe) ; B.B.A +3 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +5 ; AN +6

*Compétences & dons* : Bluff +9, Déguisement +9\*, Diplomatie +11, Discrétion +8, Intimidation +5 ; Robustesse, Science de l'initiative.

*Change-forme (Sur)*. Une fois par jour et par une action complexe, un ghaunadan peut prendre la forme d'un humanoïde séduisant pour une durée maximale de quinze heures. Voir la description de la créature (page 42 du *Monstre de Faerûn*) et l'entrée *Change-forme* (page 307 du *Manuel des Monstres*) pour plus de détails.

*Paralysie*. La durée de la paralysie passe à 1d4+1 rounds.

Réduction des dégâts (5/perforant ou tranchant).

Retirer *Résistance aux arîmes contondantes*.

## GHOUR (DÉMON)

B.B.A +12 ; Lutte +29 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +15, Concentration +20, Déguisement +4 (pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +14, Détection +16, Diplomatie +17, Discrétion +6, Escalade +24, Intimidation +2, Perception auditive +16, Saut +28, Survie +16 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Pistage, Science de la bousculade.

Réduction des dégâts (15/Bien).

Résistance à l'acide (10), au feu (10) et au froid (10).

## GOBELIN DE DEKANTER

Humanoïde (gobelinoïde) ; B.B.A +2 ; Lutte +5 ; Att corne (+4 corps à corps, 1d6+3/x3) ; ou 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vol +1 ; AN +3

*Compétences & dons* : Détection +4, Escalade +6, Intimidation +2, Perception auditive +4, Saut +0 ; Attaque en puissance.

## GOLEM DE PIERRE PRÉCIEUSE, RUBIS

DV 10d10+30 (85 pv) ; B.B.A +7 ; Lutte +17 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Escalade +19, Saut +19 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction.

*Immunité contre la magie*. Un golem de rubis est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus,

certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature (voir sa description).

Réduction des dégâts (10/adamantium).

## Création

NLS 16 ; Création de créature artificielle, *souhait limité, glissement de terrain, métamorphose universelle et façonnage de la pierre*, niveau 16 de lanceur de sorts ; Prix 120 000 po ; Coût 65 000 po + 4 700PX.

## GOLEM DE PIERRE PRÉCIEUSE, ÉMERAUDE

DV 12d10+30 (96 pv) ; B.B.A +9 ; Lutte +21 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Immunité contre la magie*. Un golem d'émeraude est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature (voir sa description).

*Compétences & dons* : Escalade +23, Saut +23 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction.

Réduction des dégâts (10/adamantium).

## Création

NLS 17 ; Création de créature artificielle, *ancre dimensionnelle, métamorphose provoquée, façonnage de la pierre et cercle de téléportation*, niveau 17 de lanceur de sorts ; Prix 130 000 po ; Coût 70 000 po + 4 800 PX.

## GOLEM DE PIERRE PRÉCIEUSE, DIAMANT

DV 14d10+30 (107 pv) ; B.B.A +10 ; Lutte +24 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Escalade +27, Saut +27 ; Attaque en puissance, Coup fabuleux, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la destruction.

*Immunité contre la magie*. Un golem de diamant est immunisé contre tous les sorts et pouvoirs magiques affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets spécifiques affectent différemment la créature (voir sa description).

## Création

NLS 16 ; Création de créature artificielle, *dissipation de la magie, souhait limité, métamorphose universelle, façonnage de la pierre et rayon de soleil* ; Prix 140 000 po ; Coût 75 000 po + 5 500 PX.

Réduction des dégâts (15/adamantium).

## GOLEM DE THAY

DV 7d10+20 (58 pv) ; B.B.A +5 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : pas de compétences ; Tir à bout portant (S), Tir de précision (S), Tir rapide (S).

Réduction des dégâts (10/adamantium).

## Création

NLS 11 ; Création de créature artificielle, *bouclier, quête, convocation d'ombres*, niveau 11 de lanceur de sorts ; Prix 25 000 po ; Coût 13 500 po + 920 PX.

## GRAND DOPPELGANGER

Humanoïde monstrueux (métamorphe) ; B.B.A +9 ; Lutte +10 ; Att 2 coups (+10 corps à corps) ; ou rapière (+10/+5 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vig +4 ; AN —

*Compétences & dons* : Bluff +15\*, Déguisement +15\*, Détection +15, Diplomatie +5, Fouille +13, Intimidation +3, Perception auditive +15, Psychologie +13 ; Combat en aveugle, Esquive, Expertise du combat, Vigilance (S), Volonté de fer.

## GUEULE-À-PATTES

B.B.A +5 ; Lutte +14 ; Esp/All 3 m/3 m (4,50 m avec les coups) ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +4, Discrétion +1, Escalade +6, Fouille +1, Perception auditive +4, Survie +2 ; Attaques réflexes, Esquive, Vigilance.

## GULGUTHYDRE

B.B.A +4 ; Lutte +18 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +8, Perception auditive +8 ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Enchaînement, Science de la bousculade, Succession d'enchaînements, Volonté de fer.

### HYBSIL

B.B.A +0 ; Lutte -5 ; Att dague (+3 corps à corps) ; ou arc court (+3 distance) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Artisanat (un au choix) +4, Bluff +3, Désamorçage/sabotage +3\*, Détection +3, Discrétion +10, Fouille +3, Maîtrise des cordes +4, Perception auditive +3, Saut +12, Survie +7 ; Attaque en finesse, Esquive(S), Souplesse du serpent (S).

### IBRANDLIN

B.B.A +10 ; Lutte +34 ; Esp/All 6 m/4,50 m ; AN +8

*Compétences & dons* : Détection +11, Escalade +20, Fouille +7, Perception auditive +12, Saut +22 ; Attaque en puissance, Combat en aveugle, Science de la bousculade, Vigilance.

### KAKOPHONIEN

Humanoïde monstrueux ; B.B.A +0 ; Lutte -4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Vol +0 ; AN +1

*Compétences & dons* : Détection +2 ; Arme de prédilection (morsure).

### LEUCROTTA

B.B.A +6 ; Lutte +14 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +3, Détection +8, Discrétion +1, Escalade +12, Fouille +3, Saut +15, Survie +8 ; Attaque en puissance, Esquive, Science de la bousculade.

*Broyage (Ext)*. Sur un coup critique, la morsure du leucrotta inflige des dégâts triplés, non seulement à la cible, mais également son armure. Si le total de points de résistance d'une armure est réduit à 0 ou moins, elle est détruite. Une armure endommagée peut être réparée par un test réussi d'Artisanat (fabrication d'armure).

### LICORNE NOIRE

B.B.A +4 ; Lutte +13 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +4 (compagnon d'armes)

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +9, Détection +12, Intimidation +15, Perception auditive +12, Survie +11 ; Arme de prédilection (corne), Attaques multiples, Vigilance (S).

### MALAUGRYM

Extérieur (Mal, métamorphe) ; B.B.A +5 ; Lutte +6 ; Att tentacule (+6 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +6

*Compétences & dons* : Bluff +10, Connaissances (deux au choix) +10, Déguisement +10\*, Détection +9, Diplomatie +14, Fouille +10, Intimidation +12, Perception auditive +9, Psychologie +9 ; Combat en aveugle, Expertise du combat, Vigueur surhumaine (S), Volonté de fer (S).

*Change-forme (Sur)*. Voir page 307 du *Manuel des Monstres*.

Réduction des dégâts (10/argent).

Retirer *Changement de forme*.

### MEAZEL

B.B.A +4 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Escamotage +5, Natation +4 ; Discret, Science de l'initiative.

### MORCENAIRE

B.B.A +2 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +8, Escalade +6\*, Saut +5\* ; Arme de prédilection (hache d'armes), Attaque en puissance, Robustesse.

*Compétences*. Un morcenaire bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Détection, d'Escalade et de Saut. \*Les compétences du profil tiennent compte d'un malus d'armure aux tests de -8 lié à une crevice et un écu en acier.

### MORTDE BAINE

B.B.A +3 ; Lutte +4 ; Att 2 griffes (+4 corps à corps) et morsure (+2 corps à corps) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Connaissances (religion) +3, Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +9, Fouille +5, Perception auditive +8 ; Attaques multiples, Discret, Science de l'initiative.

Réduction des dégâts (5/argent).

### MYRLOCHAR

B.B.A +6 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Acrobaties +11, Connaissances (religion) +10, Détection +24, Discrétion +13, Équilibre +11, Escalade +18, Perception auditive +12, Saut +12, Survie +10 ; Pistage, Science de l'initiative, Vigilance.

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (18 m).

### NAINS

#### Nain polaire

*Ajustement de niveau* : +2.

#### Urdunnir

*Ajustement de niveau* : +4.

### NISHRUU

B.B.A +9 ; Lutte — ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +15, Concentration +15, Connaissances (histoire) +13, Connaissances (mystères) +13, Connaissances (plans) +13, Déplacement silencieux +12, Détection +16, Fouille +13, Perception auditive +6 ; Robustesse, Science de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer.

Réduction des dégâts (10/magie).

### NYTH

B.B.A +5 ; Lutte -1 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +10

*Compétences & dons* : Connaissances (mystères) +7, Détection +11, Diplomatie +9, Perception auditive +11, Psychologie +9 ; Attaque en finesse, Réflexes surhumains, Vigilance.

### PANTHÈRE SPECTRALE

B.B.A +3 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +9, Détection +8, Discrétion +1\*, Perception auditive +8, Saut +10 ; Science de l'initiative, Vigilance.

### PERCETOMBE

B.B.A +12 ; Lutte +30 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +16, Estimation +14, Fouille +18, Perception auditive +16, Survie +16 (+18 pour suivre des traces) ; Arme de prédilection (maillet). Attaque en puissance, Enchaînement, Science du critique (maillet), Volonté de fer.

### PÉRYTON

B.B.A +5 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +5, Détection +5, Intimidation +2, Perception auditive +3, Survie +7 ; Attaque en vol, Attaques multiples.

Réduction des dégâts (10/magie).

### PHAERIMM

DV 5d8+5 (27 pv) ; B.B.A +3 ; Lutte +8 ; Esp/All 3 m/3 m (1,50 m avec la morsure) ; AN +5

*Compétences & dons* : Art de la magie +16 (+18 pour déchiffrer les parchemins), Concentration +9, Connaissances (mystères) +12, Détection +7, Fouille +8, Perception auditive +7, Psychologie +7, Utilisation d'objets magiques +13 (+15 avec les parchemins) ; Affinité magique, Attaques multiples.

### PRODIGE DES PROFONDEURS

B.B.A +10 ; Lutte +18 ; Esp/All 4,50 m/6 m ; AN —

*Compétences & dons* : Artisanat (fabrication de pièges) +20, Connaissances (exploration souterraine) +10, Détection +18, Diplomatie +2, Discrétion +10, Natation +17, Perception auditive +18, Psychologie +13, Survie +3 (+5 sous

terre) ; Attaque en puissance, Attaques multiples, Combat à plusieurs armes, Enchaînement, Science de la bousculade.

### PTÉROSAURIEN

Humanoïde monstrueux (métamorphe) ; VD 9 m, escalade 6 m, vol 9 m (moyenne) ou 15 m (bonne) ; B.B.A +4 ; Lutte +13 ; Att 2 griffes (+9 corps à corps) et morsure (+4 corps à corps) ; Esp/All 3 m/3 m ; JS Vol +3 ; AN +4

*Compétences & dons* : Détection +8, Escalade +13, Perception auditive +8, Saut +11 ; Attaque en puissance, Attaque en vol(S) (sous forme de ptéranodon uniquement), Vigilance.

### QUAGGOTH

B.B.A +3 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Détection +3, Discrétion +2\*, Escalade +12, Perception auditive +5, Survie +3 ; Science de l'initiative, Vigilance.

### SAUTEUR GÉANT

B.B.A +2 ; Lutte +10 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +2

*Compétences & dons* : Perception auditive +4 ; Course.

### SÉNESTRE

Créature artificielle (nuée) de taille Min ; B.B.A +0 ; Lutte — ; Attaque nuée (1d6) ; Esp/All 3 m/0 m ; AN —

*Compétences & dons* : —

*Distraction (Ext)* Toute créature vivante qui commence son tour de jeu dans le même espace qu'une nuée de sénestres doit réussir un jet de Vigueur (DD 10) ou se sentir nauséuse pendant 1 round. Pour lancer un sort ou se concentrer dans l'espace d'une nuée dévastatrice, il faut réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort). Il faut également en réussir un (DD 20) pour utiliser des compétences exigeant patience et concentration. Ce pouvoir n'affecte pas la cible si elle n'est pas vulnérable aux dégâts de la nuée. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

*Nuée (sous-type)*. Voir page 312 du *Manuel des Monstres*.

*Perception aveugle (Ext)*. Une nuée de sénestre localise les créatures distantes de 60 mètres ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que la nuée ne puisse les voir (mais les attaques de nuées ignorent le camouflage).

### SERPENT DES GLACES

B.B.A +4 ; Lutte +13 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +11, Détection +6 ; Attaque en puissance, Esquive, Souplesse du serpent.

Réduction des dégâts (5/magie).

### SHALARIN

DV 1d8+1 (5 pv) ; B.B.A +0 ; Lutte +2 ; Att trident (+5 corps à corps, 1d8+4) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +2, Vig +3, Vol -1 ; For 17, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8 ; AN +0

*Compétences & dons* : Détection +1, Perception auditive +1 ; Arme de prédilection (trident).

Le profil précédent décrit un shalarin homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

### SHARN

CA 19 (+5 Dex, -1 taille, +5 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +3 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/3 m ; FP 8 ; AN +5

*Compétences & dons* : Art de la magie +11, Bluff +9, Concentration +10, Connaissances (mystères) +8, Détection +12, Diplomatie +9, Fouille +8, Perception auditive +10, Psychologie +8 ; Attaques multiples(S), Attaques réflexes, Combat à plusieurs armes (S), Combat en aveugle, Vigilance (S).

*Actions indépendantes (Ext)*. Les trois consciences distinctes d'un sharn lui permettent d'effectuer deux actions simples (ou une seule action complexe) et une action de mouvement pendant chacun de ses tour de jeu. Par exemple, il peut lancer deux sorts par round, mais ils doivent alors provenir de deux classes différentes.

Réduction des dégâts (10/fer froid).

Retirer *Rapidité*.

### SIV

DV 1d8+1 (5 pv) ; B.B.A +0 ; Lutte +0 ; Att siangham (+2 corps à corps, 1d6+1) ; ou filet (+2 distance, enchevêtrement) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +1, Vig +3, Vol -1 ; For 13, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6 ; AN +1

*Compétences & dons* : Détection +1, Perception auditive +1 ; Maniement d'une arme exotique (filet), Maniement d'une arme exotique (siangham).

*Résistance au froid* (5). [Remplace *Résistance au froid*.]

Le profil précédent décrit un siv homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

### SKORPIOCENTAURE

B.B.A +4 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/1,50 m (3 m avec le dard et la chaîne cloutée) ; AN +3

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +4, Détection +2, Discrétion +1, Fouille +2, Perception auditive +3, Survie +2 ; Maniement d'une arme exotique (chaîne cloutée), Science de l'initiative.

### SOMBRARBRE

B.B.A +7 ; Lutte +24 ; Esp/All 4,50 m/3 m (0 m avec la morsure) ; JS Vol +5 ; AN —

*Compétences & dons* : Déguisement +11 ; Attaque en puissance, Enchaînement, Science de la destruction, Volonté de fer.

*Vulnérabilité au froid*. Voir *Vulnérabilité à une énergie destructive*, page 317 du *Manuel des Monstres*.

### SOMBRÉATURE

B.B.A +5 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +4, Détection +2, Discrétion +4, Perception auditive +2 ; Science de l'initiative, Vigueur surhumaine.

### SUPRÉMANTELEUR

B.B.A +6 ; Lutte +22 ; Esp/All 4,50 m/3 m (1,50m avec la morsure) ; AN —

*Compétences & dons* : Art de la magie +18, Connaissances (mystères) +16, Déplacement silencieux +13, Détection +15, Discrétion +5, Perception auditive +15 ; Attaques réflexes, Combat en aveugle (S), Expertise du combat, Réflexes surhumains, Science de l'initiative.

### TIEFFELIN (PLANAIRE)

#### Fey'ri

Extérieur (natif) ; DV 1d8 (4 pv) ; Init +1 ; B.B.A +1 ; Lutte +1 ; Att épée longue (+2 corps à corps, 1d8+1/19-20) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; JS Réf +1, Vig +2, Vol -1 ; For 13, Dex 13, Con 10, Int 12, Sag 9, Cha 8 ; AN +2 or +3

*Compétences & dons* : Bluff +3, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +4, Fouille +3, Perception auditive +2 ; Discret.

*Change-forme (Sur)*. Un fey'ri peut prendre une apparence humanoïde. Voir page 307 du *Manuel des Monstres*.

*Pouvoirs démoniaques*. Un feyri ne peut avoir qu'un seul des pouvoirs suivants : *énergie négative*, *porte dimensionnelle*, réduction des dégâts (10/magie). Un fey'ri possédant l'un de ces pouvoirs a un ajustement de niveau de +3 au lieu de +2.

*Sang elfe*. Comme les demi-elfes.

Retirer *transformation*.

Le profil précédent décrit un fey'ri homme d'armes de niveau 1. Il disposait des valeurs de caractéristiques suivantes avant application des ajustements raciaux : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

#### Tanarukk

Extérieur (natif) ; B.B.A +5 ; Lutte +7 ; Att hache d'armes (+8 corps à corps, 1d8+3/x3) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +9, Détection +9, Discrétion +9, Escalade +10, Fouille +8, Intimidation +6, Perception auditive +9, Saut +4 ; Arme de prédilection (hache d'armes), Vigilance.

Résistance au feu (10).

*Résistance à la magie.* La RM d'un tanarukk est de 14 + ses niveaux de classe.

*Sang orque.* Comme le demi-orque.

## TYRANŒILLIDÉ

### Nœncœil

Taille Min ; B.B.A +0 ; Lutte -14 ; Esp/All 30 m/0 m ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +6, Discrétion +19, Fouille +4, Perception auditive +2 ; Vigilance.

### Œnucléateur

B.B.A +10 ; Lutte +19 ; Esp/All 1,50m/1,50 m (4,50m avec la langue) ; AN —

*Compétences & dons :* Discrétion +3, Perception auditive +4, Déplacement silencieux +4, Fouille +6, Détection +10, Survie +2 ; Vigilance, Vigueur surhumaine, Science du critique (tongue), Science de l'initiative, Discret.

### Vampyrannœil

B.B.A +9 ; Lutte +16 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +9, Discrétion +4, Fouille +9, Perception auditive +9, Survie +7 ; Attaque en puissance, Talent (Fouille), Vigilance, Vigueur surhumaine, Volonté de fer.

## VER DE BAINE

B.B.A +7 ; Lutte +23 ; Esp/All 4,50 m/4,50 m ; FP 7 ; AN —

*Compétences & dons :* Concentration +15, Détection +13, Diplomatie +13, Intimidation +13, Natation +16, Utilisation d'objets magiques +13 ; École renforcée (Enchantement), Science de l'initiative, Volonté de fer.

*Exemple de sélection de sorts (5/4/4/3).* Niveau 0: *assistance divine, détection de la magie, résistance, soins superficiels, stimulant* ; 1<sup>e</sup> niveau: *bouclier entropique, faveur divine, injonction, soins légers* ; 2<sup>e</sup> niveau: *augure, nappe de brouillard, résistance aux énergies destructives, silence* ; 3<sup>e</sup> niveau: *dissipation de la magie, lumière brûlante, négation de l'invisibilité.*

## WEMIC

B.B.A +5 ; Lutte +13 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +6, Détection +5, Discrétion +2, Perception auditive +5, Saut +16, Survie +4 ; Discret, Vigilance.

*Compétences des wemics des montagnes.* Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +1, Perception auditive +4, Saut +15, Survie +4.

## YOCHLOL (DÉMON)

B.B.A +6 ; Lutte +10 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +6

*Compétences & dons :* Art de la magie +11, Bluff +12, Concentration +10, Connaissances (plans) +11, Connaissances (religion) +11, Détection +11, Diplomatie +16, Escalade +4 (+12 sous forme d'araignée), Intimidation +14, Perception auditive +11, Psychologie +11 ; Combat en aveugle, Esquive, Magie de guerre.

## ZOMBI DE BRUME-TYRANE

B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons :* Détection +8, Escalade +5, Perception auditive +8 ; Robustesse, Vigilance.

Réduction des dégâts (5/magie).

## CRÉATURE DE XVIM

« Créature de Xvim » est un archétype acquis.

*Particularités :*

– Réduction des dégâts. 4–7 DV : 5/magie ou argent, 8–11 DV : 10/argent, 12+DV : 10/magie et argent.

*Ajustement de niveau.* Comme la créature de base +1.

### Exemple de créature de Xvim (molosse satanique)

B.B.A +5 ; Lutte +6 ; Att morsure (+6 corps à corps, 2d6+1 plus 1d6 de feu) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +4 (compagnon d'armes)

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +14, Détection +8, Discrétion +14, Perception auditive +8, Saut +13, Survie +8\* ; Course, Pistage (S), Science de l'initiative.

*Morsure enflammée (Sur).* Un molosse satanique de Xvim inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaire lorsqu'il mord un adversaire, comme si sa morsure était une arme de feu.

## LYCANTHROPE, CHAUVESOURIS GAROU

### Forme de drow

Humanoïde (elfe, métamorphe) ; B.B.A +4 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +3, Détection +9, Discrétion +5, Fouille +5, Perception auditive +7 ; Arme de prédilection (rapier), Discret, Vigilance (S).

### Forme de chauve-souris

Humanoïde (elfe, métamorphe) ; B.B.A +4 ; Lutte +12 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +12, Détection +13\*, Discrétion +10, Fouille +5, Perception auditive +11\* ; Arme de prédilection (rapier), Discret, Vigilance (S).

Réduction des dégâts (10/argent).

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (12 m).

### Forme hybride

Humanoïde (elfe, métamorphe) ; B.B.A +4 ; Lutte +12 ; Esp/All 3 m/3 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Déplacement silencieux +12, Détection +13\*, Discrétion +10, Fouille +5, Perception auditive +11\* ; Arme de prédilection (rapier), Discret, Vigilance (S).

Réduction des dégâts (10/argent).

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (12 m).

## LYCANTHROPE, CROCODILE-GAROU

### Forme humaine

Humanoïde (humain, métamorphe) ; B.B.A +3 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Détection +5, Discrétion +0, Natation -9, Perception auditive +5 ; Attaque en puissance, Talent (Discrétion), Vigilance (S).

### Forme de crocodile

Humanoïde (humain, métamorphe) ; B.B.A +3 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Détection +5, Discrétion +7, Natation +15, Perception auditive +5 ; Attaque en puissance, Talent (Discrétion), Vigilance (S).

Réduction des dégâts (10/argent).

*Retenir son souffle (Ext).* Un crocodile-garou peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

### Forme hybride

Humanoïde (humain, métamorphe) ; B.B.A +3 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Détection +5, Discrétion +7, Natation +15, Perception auditive +5 ; Attaque en puissance, Talent (Discrétion), Vigilance (S).

Réduction des dégâts (10/argent).

*Retenir son souffle (Ext).* Un crocodile-garou peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

## LYCANTHROPE, REQUIN-GAROU

### Forme humaine

Humanoïde (humain, métamorphe) ; B.B.A +6 ; Lutte +7 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons :* Détection +7, Natation +2, Perception auditive +6, Profession (marin) +6 ; Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance (S), Vigueur surhumaine.

### Forme de requin

Humanoïde (humain, métamorphe); B.B.A +6 ; Lutte +14; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Détection +7, Natation +17, Perception auditive +6, Profession (marin) +6 ; Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance (S), Vigueur surhumaine.

Réduction des dégâts (10/argent).

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (9 m).

### Forme hybride

Humanoïde (humain, métamorphe); B.B.A +6 ; Lutte +14; Esp/All 3 m/3 m ; AN +3

*Compétences & dons* : Détection +7, Natation +17, Perception auditive +6, Profession (marin) +6 ; Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance (S), Vigueur surhumaine.

Réduction des dégâts (10/argent).

Remplacer la vision aveugle par la perception aveugle (9 m).

### RÉPROUVÉ

« Réprouvé » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type du réprouvé change pour mort-vivant et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +3.

### Exemple de réprouvé

Mort-vivant (humanoïde altéré); B.B.A +5 ; Lutte +8 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

### REVENANT

« Revenant » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type du revenant change pour mort-vivant et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré » (par exemple, humanoïde altéré). Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Particularités* :

– *Guérison accélérée (Ext)*. Un revenant récupère 3 points de vie par round à condition qu'il lui en reste au moins 1. Cependant, les dégâts infligés par le feu guérissent à vitesse normale. [Remplace *Régénération*.]

– *Mort-vivant*.

– Réduction des dégâts (5/magie).

*Ajustement de niveau*. Comme le personnage de base +6.

### Exemple de revenant

Mort-vivant (humanoïde altéré); B.B.A +3 ; Lutte +5 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +6

### YUAN-TI, CORROMPU

« Corrompu yuan-ti » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type du corrompu yuan-ti change pour humanoïde monstrueux et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Attaques spéciales* :

– *Facultés psioniques*. *Empoisonnement* (1/jour) et *métamorphose* (3/jour)

*Particularités* :

– *Résistance à la magie*. 12 + 1 par deux niveaux.

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +3.

### Exemple de corrompu yuan-ti

Humanoïde monstrueux (humanoïde altéré); B.B.A +3 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +3

### YUAN-TI, COUVEUR

« Couveur yuan-ti » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type du couveur yuan-ti change pour humanoïde monstrueux et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses

bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +2.

### Exemple de couveur yuan-ti

Humanoïde monstrueux (humanoïde altéré); B.B.A +3 ; Lutte +4 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +2

## RETOUR AU TEMPLE DU MAL ÉLÉMENTAIRE

Les monstres suivants sont décrits dans *Retour au temple du Mal élémentaire*, pages 157 à 161.

### ESPRIT DES LAMES

B.B.A +4 ; Lutte — ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Concentration +8, Détection +16, Discrétion +16, Fouille +14, Intimidation +14, Perception auditive +16, Psychologie +8 ; Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance.

### SQUELETTE ENFLAMMÉ

B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +10, Détection +11, Discrétion +10, Perception auditive +11 ; Attaque en finesse, Vigilance.

### GRENOUILLE GÉANTE

Animal ; B.B.A +2 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m (3 m avec la langue) ; JS Vol +2 ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3 ; Vigilance, Volonté de fer.

*Engloutissement* L'estomac de la grenouille géante a une CA de 12.

### GRELL

Voir l'entrée correspondant à ce monstre dans la section du *Manuel des Monstres II*.

### ÉLECTRIN

B.B.A +3 ; Lutte +3 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Int 7 ; AN +4

*Compétences & dons* : Connaissances (plans) +4, Déplacement silencieux +10, Détection +5, Discrétion +10, Perception auditive +5, Survie +5 ; Attaque en finesse, Pistage.

Réduction des dégâts (10/magie).

### DEMI-ÉLÉMENTAIRE

Voir l'entrée correspondant à ce monstre dans la section du *Manuel des Monstres II*.

## LES ROYAUMES OUBLIÉS

Les monstres qui suivent sont décrits dans *Les Royaumes Oubliés*, pages 308 à 315.

### LÉZARD DE SOMME

B.B.A +6 ; Lutte +17 ; Att morsure (+13 corps à corps) ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +5, Détection +6, Discrétion +3\*, Escalade +18, Perception auditive +6 ; Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Vigilance.

### LÉZARD DE MONTE

B.B.A +3 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +3, Discrétion +0, Escalade +14, Perception auditive +3, Saut +11 ; Endurance, Vigilance.

### LÉZARD CRACHEUR

B.B.A +0 ; Lutte -12 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

*Compétences & dons* : Discrétion +12, Équilibre +6, Escalade +10, Évasion +4 ; Attaque en finesse (S), Funambule.

*Compétences*. Le lézard cracheur peut appliquer son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade (plutôt que celui de Force).

### SERPENT, VIPÈRE BICÉPHALE

B.B.A +0 ; Lutte -6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +6, Discrétion +12, Équilibre +14, Escalade +11, Évasion +5, Natation +6, Perception auditive +6 ; Attaque en finesse (S), Funambule.

*Compétences*. Une vipère bicéphale bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Détection, de Discrétion et de Perception auditive et d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Équilibre, d'Escalade et de Natation. Elle peut appliquer son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade (plutôt que celui de Force). Elle peut toujours choisir de faire 10 sur les tests d'Escalade ou de Natation même si elle est pressée ou menacée. Elle peut utiliser l'action de course dans l'eau, à condition de nager en ligne droite.

### VIPÈRE AILÉE

B.B.A +2 ; Lutte +6 ; Esp/All 3 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +7, Discrétion +5, Équilibre +12, Escalade +6, Perception auditive +7 ; Attaque en finesse, Vigilance.

*Compétences*. Une vipère ailée bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Détection, de Discrétion et de Perception auditive et d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Équilibre. Elle peut appliquer son modificateur de Dextérité aux tests d'Escalade (plutôt que celui de Force).

### TRESSYM

B.B.A +0 ; Lutte -12 ; Esp/All 75 cm/0 m ; AN —

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +10, Détection +2, Discrétion +18\*, Équilibre +10, Escalade +4, Perception auditive +3 ; Attaque en finesse (S), Discret.

### TYRANNEIL, TYRAMORT

B.B.A +5 ; Lutte +9 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; JS Vol +9 ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +6, Fouille +4 ; —.

*Limité à une seule action (Ext)*. Les tyramorts ont de mauvais réflexes et ne peuvent exécuter qu'une action de mouvement ou d'attaque par round. Il a donc le choix entre attaquer et se déplacer, et ne peut faire les deux que s'il charge.

*Vol (Ext)*. Le corps des tyramorts flotte naturellement, ce qui leur permet de se déplacer dans les airs à une vitesse de 4,50 mètres. Ils bénéficient également en permanence de l'effet du sort *feuille morte* à une portée personnelle.

Retirer *Feuille morte* et *Actions partielles seulement*.

### DRACOLICHE

« Dracoliche » est un archétype acquis.

*Type et sous-type*. Le type de la dracoliche change pour mort-vivant et elle acquiert le sous-type de « dragon altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Attaques spéciales* :

– *Souffle*. Le DD de sauvegarde contre les attaques de souffle d'une dracoliche est lié au Charisme (plutôt qu'à la Constitution pour les dragons vivants).

*Particularités* :

– *Immunités*. Retirer *demi-dégâts contre les armes contondantes*.

– Réduction des dégâts (5/contondant).

*Ajustement de niveau*. Comme la créature de base +4.

### GARGOUILLE, KIR-LANAN

B.B.A +4 ; Lutte +6 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +4

*Compétences & dons* : Déplacement silencieux +4, Détection +2, Discrétion +7, Évasion +3, Perception auditive +2, Utilisation d'objets magiques +2 ; Attaque en vol, Discret.

### ROTHÉ

#### *Rothé des profondeurs*

B.B.A +2 ; Lutte +2 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +4, Perception auditive +5 ; Vigilance.

#### *Rothé fantôme*

B.B.A +4 ; Lutte +6 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +5, Perception auditive +6 ; Attaque en puissance, Vigilance.

#### *Rothé de la surface*

B.B.A +3 ; Lutte +11 ; Esp/All 3 m/1,50 m ; AN —

*Compétences & dons* : Détection +4, Perception auditive +6 ; Attaque en puissance, Vigilance.

### REFLET

« Reflet » est un archétype hérité.

*Type et sous-type*. Le type du reflet change pour Extérieur et il acquiert le sous-type de « [type précédent] altéré ». Ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes et son nombre de points de compétence sont inchangés.

*Ajustement de niveau*. Comme l'humanoïde de base +5.

#### *Exemple de reflet*

Extérieur (humanoïde altéré) ; B.B.A +9 ; Lutte +12 ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AN +5

# INDEX

Aarakocra.....37	Chichimec.....1	Dragon, émeraude.....21	Golem, airain.....22	Li lung (dragon terrestre) 12
Abishaï.....37	Chien-dragon.....19	Dragon, saphir.....21	Golem, chair draconique. 22	Licorne noire.....41
Advespa.....20	Chitine.....38	Dragon, topaze.....21	Golem, vitraux.....22	Lindworm bicéphale.....24
Aigle behénot.....2	Choldrith.....38	Drakonien.....39	Gorille behénot.....2	Lindworm gris.....24
Aigle légendaire.....17	Ch'os-souris.....38	Drider Vampire.....9	Gorille légendaire.....17	Lindworm nécrophage.....24
Akuma no oni.....15	Colosse de chair.....3	Durzagon.....19	Gorille sanguin.....23	Loup légendaire.....17
Akutenshi.....16	Colosse de fer.....3	Écalypse.....32	Goristro.....31	Loxo.....24
Akutsukai.....16	Colosse de pierre.....3	Effigie incandescente.....21	Goule abyssale.....9	Lu nat.....14
Alaghi.....37	Corbeau géant.....37	Einherjar.....11	Grand doppelganger.....40	Lugubra.....38
Allosaurus.....20	Corollaxe.....19	Einsaug nat.....14	Grande peuhr.....26	Lung wang (dragon des mers).....12
Âme de la contrée.....17	Crapaud de feu.....11	Élan.....36	Gravorg.....23	Lupinal.....18
Amnizu.....20	Crapaud des glaces.....12	Élan sanguinaire.....17	Grell.....23	Lynx lueur-des-marais...24
Anaxime.....1	Crapaud géant.....11	Électrin.....44	Grenouille géante.....44	Mage spectral.....16
Ankylosaurus.....20	Crapaud sanguinaire.....17	Élémentaire primitif.....4	Guêpe de phase.....23	Malaugrym.....41
Appelant des ténèbres.....35	Crapaud venimeux.....11	Éléphant sanguinaire.....17	Gueule abyssale.....19	Mâlebranche.....20
Araignée de jade.....9	Crapaud astrale.....36	Élu.....39	Gueule-à-pattes.....40	Mamono.....13
Araignée des profondeurs37	Créature anachronique.....35	Éphémère.....32	Gulguthyde.....40	Manes.....7
Araignée dévastatrice.....7	Créature arachnoïde.....10	Esprit de la nature.....13	Hagnumemnon.....4	Marid.....32
Arcanalothe.....29	Créature axiomatique.....34	Esprit des lames.....44	Haino no oni.....14	Marionnettiste.....36
Armanite.....31	Créature cadavérique.....8	Esprit insatiable.....21	Ha-Naga.....4	Marraenoloth.....29
Armure animée.....37	Créature chimérique.....29	Esprit mille-pattes.....13	Hannya.....13	Marrash.....24
Armure-sentinelles.....18	Créature corrompue.....8	Étovert.....22	Hebi-no-onna.....13	Marteleur.....18
Asabi.....37	Créature d'ombre.....34	Être asservi.....30	Hécatonchires.....2	Mastodonte gris.....24
Ashi no oni.....14	Créature d'os.....9	Faucheur éthéré.....22	Hengyokai.....13	Maurezhi.....9
Aspéri.....18	Créature de Malar.....38	Faucon sanguinaire.....17	Hkum yeng nat.....14	Meazel.....41
Atropal.....1	Créature de Xvim.....43	Faune.....10	Hobayah.....7	Mécadavreux.....24
Avallin.....38	Créature de Xvim.....43	Feuneuvien.....39	Homme-scorpion.....31	Mégalodon.....24
Avolakia.....18	Créature élémentaire.....34	Feu'ri.....42	Homme-yack.....23	Horreur mécanique.....5, 32
Babau.....7	Créature pseudo naturelle35	Fiélon sanguin.....9	Horreur mécanique.....23	Mezzoloth.....33
Bajang.....11	Créature taurique.....30	Firbolg.....22	Hu-néfer.....4	Mignon de Seth.....10
Bakemono.....11	Créature titanique.....30	Firre.....31	Hybsil.....41	Mille-pattes dévastateur...7
Baniam ténébral.....32	Créature titanesque.....30	Flagelleur mental paragon4	Ibrandlin.....41	Molosse spectral.....24
Banshee.....18	crocodile-garou.....43	Folugub.....36	Immoth.....23	Momie royale.....10
Bariaur.....31	Croque-mitaine.....19	Fomorien.....22	Inélectable.....32	Monstre de légende.....30
Bar-Igura.....7	Crypte vivante.....3	Fouissoyeur.....39	Infernal.....2	Monture d'armes.....30
Bête crépusculaire.....32	Cryptoclidus.....20	Fureteur abyssal.....19	Ixitxachtl.....23	Morcenaire.....41
Bie.....18	Crismal.....36	Gâche.....22	Jahi.....23	Morkoth.....24
Bisan.....11	Cuirassier astral.....31	Galeb Duhr.....22	Jarilith.....19	Mort de Baine.....41
Bleu.....35	Cyclope.....10	Gambol.....22	Jiki-niku-gaki.....13	Mort écarlate.....24
Bogun.....18	Dao.....32	Garde de Baine.....39	Jovoc.....19	Myconide.....24
Brachyurus.....2	Demi-élémentaire.....34	Gardien de croisement...16	Jugurnaute.....23	Myriapode.....25
Branta.....37	Demi-golem.....30	Gardien runique.....22	Julajimus.....24	Myrlochar.....41
Braxat.....18	Demi-liche.....3	Gardiens sylvestre.....39	Kakophonien.....41	Naga.....14
Brutacien.....38	Démon d'ombre.....8	Géant de Phaerlin.....39	Kamano no oni.....14	Naga osseux.....25
Byoki no oni.....15	Dernier-souffle.....20	Géant des forêts.....22	Kappa.....13	Nain polaire.....41
Byoki no oni.....15	Desmodu.....20	Géant des montagnes.....22	Kelvezu.....20	Narzugon.....31
Cacophonien.....2	Destrier blème.....3	Géant des océans.....22	Kiki-ketsu-gaki.....13	Nécro-araignée.....9
Canoloth.....33	Dévoreur d'intellect.....36	Géant du brouillard.....39	Ki-rin.....13	Nécrophage abject.....8
Catoblépas.....18	Dévoreur de pensées.....36	Géant du soleil.....22	Kir-lanan.....45	Nécrophage de lave.....5
Cauchemar ambulants.....18	Doc cu'o'c.....12	Gekido no oni.....15	Kocrachon.....8	Nécrophage des glaces.....5
Cérébrilith.....35	Dokufu.....12	Genasi.....39	Kopru.....24	Nécrophage tombal.....7
Cerf.....36	Doppelganger éthéré.....20	Genius Loci.....4	Kyoso no oni.....15	Neh-Thalgu.....5
Cervidal.....18	Dracolosse.....45	Ghargatule.....8	Kython.....8	Néogie.....25
Chaond.....26	Dracosire de feu d'enfer...21	Ghaunadran.....40	Lamelin.....24	Néothélide.....36
Chapardeur temporel.....35	Draegloth.....38	Ghour.....40	Larve onirique.....1	Nezumi.....14
Chasme.....8	Dragon à pointes.....38	Githyanki.....32, 36	Légion-en-peine.....9	Nielleux.....25
Chasseur blème.....2	Dragon brun.....38	Githzerai.....32, 36	Léonal.....31	Nishruu.....41
Chasseur des sables.....18	Dragon chanteur.....39	Gobelin de Dekanter.....40	LeShay.....5	Nœcil.....43
Chauve-souris desmodu...18	Dragon cristallin.....21	Gobe-pensées.....22	Leucrotta.....41	Nuée dévastatrice.....5
Chauve-souris du Feu.....19	Dragon d'ombre.....39	Golem arachnolithe.....9	Léviathan.....24	Nycaloth.....33
Chauve-souris garou.....43	dragon de force.....39	Golem d'adamantium.....4	Lézard cracheur.....44	Nyctère chasserresse.....38
Cheval légendaire.....17	Dragon des profondeurs...39	Golem de chaînes.....23	Lézard de monte.....44	Nyth.....41
Chevalier de la mort.....29	Dragon évolué.....3	Golem de mithral.....4	Lézard de somme.....44	Œnucléateur.....43
Chiang lung (dragon des rivières).....12	Dragon prismatique.....3	Golem de pierre précieuse40	Lézard souterrain.....11	Ombre du vide.....5
	Dragon, améthyste.....21	Golem de Thy.....40		
	Dragon, crystal.....21			

Onicommun.....14	Quaggoth.....42	Scorpion dévastateur.....7	Sylvanien, seigneur.....6	Uridezu.....31
Oni go-zu.....14	Quetzalcoatlus.....20	Seigneur macabre.....27	T'ien lung (dragon céleste) .....12	Uvuudaum.....7
Oni me-zu.....14	Queue-à-dard.....38	Seismosaurus.....20	Tache ténébrale.....6	Vaath.....8
Onikage.....15	Quth-Maren.....10	Sélénofauve.....27	Täddéchets commun.....28	Vampire sauteur.....16
Ophidien de bronze.....25	Radukoch.....26	Séni-esprit.....15	Tädmitraye.....28	Vampyrannœil.....43
Orant renégat.....25	Raie des neiges.....37	Sénestre.....42	Tädpeaux.....28	Vapeurighu.....28
Orbe ardent de l'effroi.....8	Raie des nuages.....26	Sépulcral.....5	Tädtruques.....28	Vase de chair.....28
Ormyrr.....25	Rampetombe.....27	Sépulkarcane.....27	Tako.....15	Vase d'ossement.....29
Orquier.....25	Rat cendré.....27	Serpent des glaces.....42	Tanarukk.....42	Ventôme.....29
Ours légendaire.....17	Rat lunaire.....27	Serpent légendaire.....17	Tasloi.....16	Ver de Baine.....43
Palrethee.....19	Ravageur abyssal.....19	Serpent sanguinaire.....17	Taupe psi.....36	Ver des roches.....37
Pan lung (dragon serpent) .....12	Reflot.....45	Shalarin.....42	Tayallah.....6	Ver grouillant.....7
Panthère spectrale.....41	Rejeton de Kyuss.....27	Sharn.....42	Tempête élémentaire.....28	Ver-démon.....29
Para-élémentaire de Fumée .....33	Rejeton des cryptes.....16	Shen lung (esprit dragon) 12	Tengu.....16	Vermiurge.....7
Para-élémentaire de Glacé 2	Rejeton lunaire.....27	Shikibi no oni.....15	Tentaculeux.....28	Vif-acier.....29
Para-élémentaire de Magma .....32	Réprouvé.....44	Shikki-gaki.....13	Téatomorphe.....28	Vipère ailée.....45
Para-élémentaire de Vase 33	Requin légendaire.....17	Shinen-gaki.....13	Thaumacouturé.....30	Vipère bicéphale.....45
Paresseux des forêts.....26	Requin-garou.....43	Shirokinu katsukami.....15	Thorciaside.....6	Vissepince.....29
Peauluisante.....26	Résinien.....27	Sibylle élémentaire.....27	Thri-kreen.....28	Wang-liang.....16
Pennagolan.....15	Revenant.....10, 44	Silhouette de feu.....5	Tigbanua buso.....16	Wemic.....43
Percetombe.....41	Roche épineuse.....27	Singe capé.....28	Tigre légendaire.....17	Xag-Ya.....31
Péryton.....41	Rokuro-kubi.....15	Sirène.....28	Tigre rouge.....37	Xeg-Yi.....31
Peuhr.....26	Rossolis rouge.....27	Sirrush.....6	Tisseur de sorts.....28	Xixecal.....2
Phaerimm.....41	Rothé de la surface.....45	Sirrush tricéphale.....6	Titan, seigneur.....6	Yagnaloth.....29
Phaéthon.....2	Rothé des profondeurs.....45	Siv.....42	Tourmente martiale.....28	Yattoko no oni.....15
Phane.....2	Rothé fantôme.....45	Skorpiocentaure.....42	Tressym.....45	Yéti.....16
Phénix.....26	Rukarazyll.....27	Slaad blanc.....6	Troll pseudo-naturel.....7	Yochbl.....43
Phtisique.....36	Rukh du chaos.....27	Slaad noir.....6	Tsuburu no oni.....15	Yu lung (dragon carpe)... 12
Pillard frénétique.....26	Rutterkin.....7	Sombrature.....42	Tsuno.....16	Yuan-Ti, corrompu.....44
Pleureuse spectrale.....10	Saigneur noir.....27	Sorcière des marais.....15	Tueur de psions.....36	Yuan-Ti, couveur.....44
Porte-crocs.....26	Salamandre du givre.....27	Spectrargenté.....10	Tun mi lung (dragon des tempêtes).....12	Yuki-on-na.....16
Prismoaure.....5	Sanglier aux défenses acérées.....31	Spinagon.....31	Tyrant.....45	Zénythri.....26
Prodigue des profondeurs 41	Sanru no oni.....14	Spinosaurus.....20	Tyrannorbe.....17	Zin-Carla.....11
Psurlon.....26	Sauteur géant.....42	Spore tentaculaire.....6	Udoracine.....36	Zombi de Brume-tyrane.. 43
Ptérosaurien.....42	Scalamagdrion.....17	Squelette enflammé.....44	Ugulu no oni.....15	Zoomorphe.....29
Pulvériseur.....18	Scarabée dévastateur.....7	Suppliant.....35	Ultroloth.....34	Zovvut.....19
	Scarabée éthéré.....27	Suprémanteleur.....42	Urdunnir.....41	
	Sciorque.....25	Sylphe.....28		