

MONSTRES CONVOQUES DE NIVEAU 3

Belette sanguinaire fiélonne

Créature magique de taille M [3.0m, 350kg]

DV: 3d8 (13pv)

Init.: +4 (DEX)

Vitesse: 12m

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

Attaque de base/Lutte : +2/+4

Attaques: morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf +7, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : FOR 14, DEX 19, CON 10,
INT 03, SAG 12, CHA 11

Compétences: Déplacement Silencieux+10, Détection+5,
Discrétion+9.

Dons: Attaque en finesse^S, Discret, Vigilance

Alignement: LM

Attaques spéciales:

Châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Absorption de sang (Ext). Tant que la belette sanguinaire reste accrochée à sa proie, elle pompe son sang, lui infligeant du même coup un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round.

Fixation (Ext). Si la belette sanguinaire parvient à mordre son adversaire, elle refuse par la suite de le lâcher. Dans cette situation, elle perd son bonus de Dextérité à la CA (cette dernière tombe donc à 12).

Il est possible de lutter avec une belette sanguinaire fixée ou de la frapper avec une arme. Pour la détacher lors d'une lutte, il faut réussir une immobilisation.

Particularités:

Vision nocturne

Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 8



Caractéristiques :

FOR 22, DEX 10, CON 16,
INT 03, SAG 11, CHA 04

Compétences:

Détection+5, Perception auditive +7

Dons:

Endurance, vigilance

Alignement:

NB

Attaques spéciales:

châtiment du Mal (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision nocturne

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité

Résistance à la Magie: 10

Réduction des dégâts: 5/magie

Blaireau sanguinaire céleste

Créature magique de taille M

DV: 3d8+15 (28pv)

Init.: +3 (DEX)

Vitesse: 9m, creusement 3m

CA : 16 (+3 DEX, +3 naturelle)
contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/Lutte : +2/+4

Attaques: griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et
morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+6, Vig+7, Vol+4

Caractéristiques : FOR 14, DEX 17, CON 19,
INT 03, SAG 12, CHA 10

Compétences: Détection+6, Perception auditive +6

Dons: Pistage, Robustesse, Vigilance

Alignement: CB

Attaques spéciales:

Châtiment du Mal (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Rage (Ext): tout blessé devient enragé round suivant. Se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer.
Gagne +4 FOR/CON, -2CA. Il ne peut pas se calmer volontairement

Particularités:



Bison céleste

Créature magique de taille G

DV: 5d8+15 (37pv)

Init.: +0

Vitesse: 12m

CA : 13 (-1 Taille, +4 naturelle)
contact 9, pris au dépourvu 13

Attaque de base/Lutte : +3/+13

Attaques: Cornes (+8 corps à corps, 1d8+9)

Attaque à outrance : Cornes (+8 corps à corps, 1d8+9)

Espace occupé/allonge: 3,00m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+4, Vig+7, Vol+1



Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte). La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision nocturne

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité

Résistance à la Magie: 8

Chauve-souris sanguinaire fiélonne

Créature magique de taille G [4,50m, 100kg]

DV: 4d8+12 (30 pv)

Init.: +6 (DEX)

Vitesse: 6m, vol 12m (bonne)

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

Attaque de base/Lutte : +3/+10

Attaques: morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+4)

Espace occupé/allonge: 3 m/1,50 m

Jets de Sauvegarde: Réf +10, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : FOR 17, DEX 22, CON 17, INT 03, SAG 14, CHA 06

Compétences: Déplacement silencieux +11, Détection +8*, Discrétion +4, Perception auditive +12*

Dons: Discret, Vigilance

Alignement: NM

Attaques spéciales:

Châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

Perception aveugle (12 m) La chauve-souris sanguinaire utilise un sonar pour localiser les créatures et objets distants de 12 mètres ou moins. La perception aveugle est imprécise et les adversaires bénéficient tout de même d'un camouflage total à moins que la chauve-souris ne puisse les voir.

Vision nocturne

Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 9

Réduction des dégâts : 5/magie



Crocodile fiélon

Créature magique de taille M

DV: 3d8+9 (22 pv)

Init.: +1 (DEX)

Vitesse: 6m, nage 9m

CA : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/Lutte : +2/+6

Attaques: morsure (+6 corps à corps, 1d8+6) ; ou queue (+6 corps à corps, 1d12+6)

Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d8+6) ; ou queue (+6 corps à corps, 1d12+6)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf +4, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : FOR 19, DEX 12, CON 17, INT 03, SAG 12, CHA 02

Compétences: Détection +4, Discrétion +7*, Natation +12, Perception auditive +4

Dons: Talent (Discrétion), Vigilance

Alignement: CM

Attaques spéciales:

Châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le crocodile doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise, attire sa victime sous l'eau et tente de l'immobiliser au fond.

Retenir son souffle. Un crocodile peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à quatre fois sa valeur de Constitution avant de risquer de se noyer.

Particularités:

Vision nocturne

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 8



Dretch (démon)

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille P

DV: 2d8+4 (13 pv)

Init.: +0

Vitesse: 6m

CA : 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/Lutte : +2/-1

Attaques: griffes (+4 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d6+1), morsure (+2 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf +4, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : FOR 19, DEX 12, CON 17, INT 03, SAG 12, CHA 02

Compétences: Détection +4, Discrétion +7*, Natation +12, Perception auditive +4

Dons: Talent (Discrétion), Vigilance

Alignement: CM

Attaques spéciales:



Châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Pouvoirs magiques. Niveau 2 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

- 1 fois par jour :
 - *Effroi* (DD 12)
 - *Nuage nauséabond* (DD 13)

Convocation de démons (Mag). Une fois par jour, un dretch peut tenter d'en appeler un autre (35% de chances de succès). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 1^{er} niveau. Cependant, ils rechignent à utiliser cette faculté, qui fait d'eux les obligés du ou des démons qui répondent à leur appel. En règle générale, ils ne s'en servent que quand leur vie est en jeu.

Particularités:

Il fait environ 1,20 mètre de haut et pèse 30 kg.

Le dretch est incapable de parler, mais il peut communiquer par télépathie.

Les armes naturelles du dretch, ainsi que les armes manufacturées qu'il pourrait utiliser, sont considérées comme étant d'alignement chaotique et mauvais pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts.

Immunité : contre l'électricité et le poison,

Résistances (Ext): 10 points à l'acide, au feu et au froid

Réduction des dégâts : 5/fer froid ou Bien

Télépathie : 30 m Le dretch peut communiquer mentalement avec toute créature parlant l'abyssal dans un rayon de 30 mètres

Vision dans le noir : 18 m

Vision nocturne

L'élémentaire de la Terre parle le terreux, mais choisit rarement de s'exprimer.

Immunité : feu

Vulnérabilité au froid:

subit 50 % de dégâts en plus, qu'il ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'il le réussisse ou non.

Elémentaire:

Immunité : poison, effet de sommeil, paralysie, étourdissement.

Immunité : coup critique, prise en tenaille.

Vision dans le noir (18m)

Elémentaire de l'air, taille P

Extérieur (Air) de taille P [1.20m, 0.5kg]

DV: 2d8 (9pv)

Init.: +7 (DEX)

Vitesse: Vol 30m (parfaite)

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

Attaque de base/Lutte : +1/-3

Attaques: coup (+5 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : coup (+5 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+6, Vig+0, Vol+0

Caractéristiques : FOR 10, DEX 17, CON 10,
INT 04, SAG 11, CHA 11

Compétences: Détection+3, Perception auditive +2

Dons: Attaque en finesse, attaque en vol, science de l'initiative

Alignement: NN

Attaques spéciales:



Elémentaire de la terre, taille P

Extérieur (terre) de taille P [1.20m, 40kg]

DV: 2d8+2 (11pv)

Init.: -1 (DEX)

Vitesse: 6m

CA : 17 (+1 taille, -1 DEX, +7 naturelle)
contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/Lutte : +1/+0

Attaques: Coup (+5 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : Coup (+5 corps à corps, 1d6+4)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf-1, Vig+4, Vol+0

Caractéristiques : FOR 17, DEX 08, CON 13,
INT 04, SAG 11, CHA 11

Compétences: Détection+2, Perception auditive +3

Dons: Attaque en puissance

Alignement: NN

Attaques spéciales:

Maîtrise de la Terre (Ext). Cet élémentaire bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol. Par contre, si son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs, l'élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés aux profils).

Nage dans la terre (Ext). Un élémentaire de la terre peut nager dans la terre comme un poisson dans l'eau. Il peut ainsi traverser la pierre, la terre et toute forme de sol à l'exception du métal. Il ne laisse derrière lui ni tunnel ni ouverture et ne crée aucune vibration ou autre signe de son passage. Un sort de *glissement de terrain* lancé sur une zone contenant un élémentaire en train de nager dans la terre le renvoie de 9 mètres en arrière et l'étourdit pendant 1 round (jet de Vigueur DD 15 pour annuler).

Poussée (Ext). L'élémentaire peut tenter une bousculade sans s'exposer aux attaques d'opportunité. Les modificateurs correspondants au pouvoir de maîtrise de la Terre (voir ci-dessus) s'appliquent au test de Force opposé déterminant si l'élémentaire parvient à repousser son adversaire.

Particularités:



Cyclone (Sur). Toutes les 10 mn, l'élémentaire peut se transformer en petit cyclone, forme qu'il peut conserver un maximum de 1rd/2DV. Sous cette forme, il se déplace à sa vitesse normale, soit dans les airs soit sur la surface de son choix.

Le cyclone mesure 1,50 m de Ø à la base, pour un Ø max. de 9 m à son extrémité. Sa hauteur est de 6m. L'élémentaire peut moduler sa hauteur, mais sans jamais descendre en dessous de 3 m.

Le mouvement d'un élémentaire de l'Air sous forme de cyclone ne provoque jamais d'AO, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le cyclone, entrent dans l'espace qu'il occupe ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les vents violents qui y soufflent.

Les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à celle de l'élémentaire risquent de subir des dégâts et d'être entraînées dans les airs au contact du cyclone (Ref DD14 ou 1d4 dégâts). Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes qui détermine si elle est soulevée de terre. Si cela se produit, le cyclone la maintient en l'air et elle subit automatiquement les dégâts indiqués à chaque round. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au cyclone. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager.

Les créatures prises dans le cyclone ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements de l'élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un élémentaire peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe. L'élémentaire peut à tout moment éjecter les créatures prises dans son cyclone, auquel cas il les dépose là où il se trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan.

Si la base du cyclone est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris qui tournoie follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et son Ø est égal à la moitié de la hauteur du cyclone. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50m, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50m ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un élémentaire sous forme de cyclone ne peut porter d'attaque de coups et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

Maitrise de l'Air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de -1 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts contre l'élémentaire de l'Air

Particularités:

Elémentaire:

Immunité : poison, effet de sommeil, paralysie, étourdissement.

Immunité : coup critique, prise en tenaille.

Vision dans le noir (18m)

Elémentaire de l'eau, taille P

Extérieur (Eau) de taille P [1.20m, 17kg]

DV: 2d8+2 (11pv)

Init.: +0

Vitesse: 6m, nage 27m

CA : 17 (+1 taille, +6 naturelle)
contact 11, pris au dépourvu 17

Attaque de base/Lutte : +1/-1

Attaques: coup (+4 corps à corps, 1d6+3)

Attaque à outrance : coup (+4 corps à corps, 1d6+3)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+0, Vig+4, Vol+0

Caractéristiques : FOR 14, DEX 10, CON 13,
INT 04, SAG 11, CHA 11

Compétences: Détection+3, Perception auditive +2

Dons: Attaque en puissance

Alignement: NN



Attaques spéciales:

Extinction du feu (Ext). Le contact de l'élémentaire éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autres feux de nature non magique pour peu qu'ils soient de taille G ou moins. L'élémentaire peut également éteindre les feux magiques comme s'il lançait une *dissipation de la magie* (NLS 2).

Maelström (Sur). Du moment qu'il se trouve sous l'eau, l'élémentaire peut se transformer en maelström toutes les 10 mn et conserver cette forme un maximum de 1 rd / 2 DV. Il se déplace à sa vitesse normale dans l'eau ou au fond

Le maelström mesure 1,50 m de Ø à la base, pour un Ø maximal de 9 m à son extrémité. Sa hauteur est de 3 à 6 m. Celui-ci peut la moduler, mais sans jamais descendre en dessous de 3 m.

Le mouvement d'un élémentaire de l'Eau sous forme de tourbillon ne provoque jamais d'attaque d'opportunité, même s'il entre dans l'espace occupé par un adversaire. Les créatures qui touchent le maelström, entrent dans l'espace qu'il occupe ou se trouvent sur son chemin peuvent être emportées par les courants violents qui le composent.

Les créatures dont la catégorie de taille est inférieure à celle de l'élémentaire risquent de subir des dégâts et d'être entraînées sous l'eau au contact du maelström (1d4). Toute créature suffisamment petite pour être affectée doit réussir un jet de Réflexes pour éviter les dégâts mentionnés. Qu'elle le réussisse ou non, elle doit aussitôt jouer un second jet de Réflexes qui détermine si elle est emportée ou non. Si cela se produit, elle est violemment ballottée par le maelström et elle subit automatiquement les dégâts indiqués à chaque round. Si la créature sait nager, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au maelström. En cas de succès, elle encaisse les dégâts correspondant au round en cours, mais peut par la suite se dégager. Le DD associé aux divers jets de Réflexes est de 13. Le DD de sauvegarde est lié à la Force.

Les créatures prises dans le maelström ne peuvent se déplacer par elles-mêmes et doivent suivre les mouvements de l'élémentaire. Par ailleurs, elles peuvent agir normalement, mais doivent réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau de sorts) pour lancer un sort. Elles subissent un malus de -4 en Dextérité et un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un élémentaire peut porter autant de créatures qu'il peut en contenir dans le volume qu'il occupe. L'élémentaire peut à tout moment éjecter les créatures prises dans le maelström, auquel cas il les dépose là où il se trouve. S'il a été convoqué, il libère les créatures qu'il transporte avant de retourner dans son plan.

Si la base du maelström est en contact avec le fond de l'eau, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et a un diamètre égal à la moitié de la hauteur du tourbillon. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètre, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage, les autres d'un camouflage total. Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau de sort) pour pouvoir lancer un sort.

Un élémentaire sous forme de maelström ne peut porter d'attaque de coups et ne contrôle pas l'espace qui l'entoure.

Maitrise de l'Eau (Ext). Cet élémentaire bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui-même sont au contact de l'eau. Par contre, si l'un des deux se trouve sur la terre ferme, l'élémentaire subit un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts (ces modificateurs n'ont pas été intégrés aux profils).

Particularités:

Un élémentaire de l'Eau ne peut s'éloigner de plus de 54 mètres du plan d'eau d'où il a été convoqué.

L'élémentaire de l'Eau parle l'aquatique, mais choisit rarement de s'exprimer.

Elémentaire:

Immunité : poison, effet de sommeil, paralysie, étourdissement.

Immunité : coup critique, prise en tenaille.

Vision dans le noir (18m)

Elémentaire de feu, taille P

Extérieur (Feu) de taille P [1.20m, 0.5kg]

DV: 2d8 (9pv)

Init.: +5 (DEX)

Vitesse: 15m

CA : 15 (+1 taille, +1 DEX, +3 naturelle)
contact 12, pris au dépourvu 14

Attaque de base/Lutte : +1/-3

Attaques: Coup (+4 corps à corps, 1d4+1d4 de feu)

Attaque à outrance : Coup (+4 corps à corps, 1d4+1d4 de feu)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf+4, Vig+0, Vol+0

Caractéristiques : FOR 10, DEX 13, CON 10,
INT 04, SAG 11, CHA 11



Compétences: Détection+3, Perception auditive +2
Dons: Attaque en finesse, Esquive, science de l'initiative

Alignement: NN

Attaques spéciales:

Départ de feu (Ext). Les coups d'un élémentaire du Feu inflige des dégâts contondants et des dégâts de feu dus à son corps enflammé. Toute créature touchée par une attaque de coup d'élémentaire du Feu doit réussir un jet de Réflexes sous peine de s'enflammer. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde est 11. Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Les adversaires frappant l'élémentaire à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues subissent automatiquement les dégâts de feu accompagnant chaque attaque de l'élémentaire. Ils risquent aussi de s'enflammer s'ils ratent leur jet de Réflexes.

Particularités:

L'élémentaire du Feu parle l'igné, mais choisit rarement de s'exprimer.

Immunité: feu

Vulnérabilité au froid:

subit 50 % de dégâts en plus, qu'il ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'il le réussisse ou non.

Élémentaire:

Immunité : poison, effet de sommeil, paralysie, étourdissement.

Immunité : coup critique, prise en tenaille.

Vision dans le noir (18m)

Glouton fiélon

Créature magique de taille M [1.20m, 250kg]

DV: 3d8+15 (28 pv)

Init.: +2

Vitesse: 9m, creusement 3m, escalade 3m

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

Attaque de base/Lutte : +2/+4

Attaques: griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)

Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d4+2) et morsure (-1 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf +5, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : FOR 14, DEX 15, CON 19, INT 03, SAG 12, CHA 10

Compétences: Détection +6, Escalade +10, Perception auditive +6

Dons: Pistage (S), Robustesse, Vigilance

Alignement: CM

Attaques spéciales:

Châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Rage (Ext). Tout glouton blessé au combat devient enragé dès son tour suivant. Il se met alors à griffer et à mordre sauvagement son adversaire jusqu'à le tuer (ou jusqu'à sa propre mort, si celle-ci intervient avant). Dans cet état, il gagne +4 en Force et +4 en Constitution, mais il subit un malus de -2 à la CA. Il ne peut pas se calmer volontairement.

Particularités:



Le glouton ressemble au blaireau, mais il est plus gros, plus fort et beaucoup plus féroce.

Vision nocturne

Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 8

Gorille fiélon

Créature magique de taille G [1.80m, 200kg]

DV: 4d8+11 (29pv)

Init.: +2 (DEX)

Vitesse: 9m, escalade 9m

CA : 14 (-1 Taille, +2 DEX, +3 naturelle) contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/Lutte : +3/+12

Attaques: griffes (+7 corps à corps, 1d6+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d6+5) et morsure (+2 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge: 3m/3m

Jets de Sauvegarde: Réf +6, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : FOR 21, DEX 15, CON 14, INT 03, SAG 12, CHA 07

Compétences: Détection+6, Escalade +14, Perception auditive +6

Dons: Robustesse, Vigilance

Alignement: LM

Attaques spéciales:

Châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

Vision nocturne

Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 9

Réduction des dégâts : 5/magie



Hippogriffe céleste

Créature magique de taille G

DV: 3d10+9 (25pv)
 Init.: +2
 Vitesse: 15m, vol 30m (moy.)
 CA : 15 (-1 Taille, +2 DEX, +4 naturelle)
 contact 11, pris au dépourvu 13



Attaque de base/Lutte : +3/+11
 Attaques: Griffes (+6 corps à corps, 1d4+4)
 Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+4) et morsure (+1 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge: 3,00m/1,50m
 Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+6, Vol+2
 Caractéristiques : FOR 18, DEX 15, CON 16, INT 03, SAG 13, CHA 08
 Compétences: Détection+8, Perception auditive +4
 Dons: Esquive, Virage sur l'aile
 Alignement: CB

Attaques spéciales:

Châtiment du Mal (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité

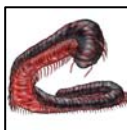
Résistance à la Magie: 10

Réduction des dégâts: 5/magie

Mille pattes monstrueux fiélon, Taille TG

Créature magique de taille TG

DV: 6d8+6 (33 pv)
 Init.: +2 (DEX)
 Vitesse: 12m, escalade 12m
 CA : 16 (-1 Taille, +2 DEX, +6 naturelle)
 contact 10, pris au dépourvu 14



Attaque de base/Lutte : +4/+15
 Attaques: morsure (+5 corps à corps, 2d6+4+venin)
 Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 2d6+4+venin)

Espace occupé/allonge: 4,50m/3m
 Jets de Sauvegarde: Réf+4, Vig+6, Vol+2
 Caractéristiques : FOR 17, DEX 15, CON 12, INT 03, SAG 10, CHA 02
 Compétences: Détection+4, Discrétion+2, Escalade+11
 Dons: -

Alignement: NM

Attaques spéciales:

Châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Venin (Ext): morsure, jet de Vigueur annule (DD14), effets: perte temporaire de 1d6 points de DEX.

Particularités:

Vermine: Dénuées d'intelligence. Pas de valeur d'Intelligence et immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral).

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 11

Réduction des dégâts: 5/magie

Molosse satanique

Extérieur (extraplanaire, Feu, Loi, Mal) de taille M

DV: 4d8+4 (22 pv)
 Init.: +5 (DEX)
 Vitesse: 12m
 CA : 16 (+1 Dex, +5 naturelle),
 contact 11, pris au dépourvu 15



Attaque de base/Lutte : +4/+5
 Attaques: morsure (+5 corps à corps, 1d8+1+1d6 de feu)
 Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d8+1+1d6 de feu)
 Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
 Jets de Sauvegarde: Réf+5, Vig+5, Vol+4
 Caractéristiques : FOR 13, DEX 13, CON 13, INT 06, SAG 10, CHA 06

Compétences: Déplacement silencieux +13, Détection +7, Discrétion +13, Perception auditive +7, Saut +12, Survie +7*

Dons: Course, Pistage^S, Science de l'initiative

Alignement: LM

Attaques spéciales:

Morsure enflammée (Sur). Un molosse satanique inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaire lorsqu'il mord un adversaire, comme si sa morsure était une arme de feu.

Souffle (Sur). Cône de 3 mètres de long, tous les 2d4 rounds, dégâts 2d6 de feu, jet de Réflexes DD 13 pour demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

Particularités:

Il fait généralement 1,35 mètre au garrot et pèse dans les 60 kg. Incapable de parler, il comprend néanmoins l'inférieur.

Immunité contre le feu

Vulnérabilité au froid:

subit 50 % de dégâts en plus, qu'il ait droit à un jet de sauvegarde ou pas, et qu'il le réussisse ou non.

Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de la localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision dans le noir (18m)

Ours noir céleste

Créature magique de taille M

DV: 3d8+6 (19pv)
 Init.: +1 (DEX)
 Vitesse: 12m
 CA : 13 (+1 DEX, +2 naturelle)
 contact 11, pris au dépourvu 12



Attaque de base/Lutte : +2/+6
 Attaques: griffes (+6 corps à corps, 1d4+4)
 Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+4) et morsure (+1 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
 Jets de Sauvegarde: Réf+4, Vig+5, Vol+2
 Caractéristiques : FOR 19, DEX 13, CON 15, INT 03, SAG 12, CHA 06

Compétences: Détection+4, Escalade +4, Natation +8, Perception auditive +4

Dons: Course, Endurance

Alignement: LB

Attaques spéciales:

Châtiment du Mal (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement mauvais une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière enβ décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision nocturne

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité

Résistance à la Magie: 8

Sanglier fiélon

Créature magique de taille M [1.20m, 250kg]

DV: 3d8+12 (25 pv)

Init.: +0

Vitesse: 12m

CA : 16 (+6 naturelle),
contact 10, pris au dépourvu 16

Attaque de base/Lutte : +2/+4

Attaques: défenses (+4 corps à corps, 1d8+3)

Attaque à outrance : défenses (+4 corps à corps, 1d8+3)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf +3, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : FOR 15, DEX 10, CON 17,
INT 03, SAG 13, CHA 04

Compétences: Détection+5, Perception auditive +7

Dons: Robustesse, Vigilance

Alignement: NM

Attaques spéciales:

Châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Férocité (Ext). Le sanglier est un combattant tellement féroce qu'il continue de se battre sans le moindre malus, même quand il devrait être hors de combat ou quand il est mourant.

Particularités:

Vision nocturne

Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 8



Serpent constricteur fiélon

Créature magique de taille M

DV: 3d8+6 (19 pv)

Init.: +3 (DEX)

Vitesse: 6m, escalade 6m, nage 6m

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

Attaque de base/Lutte : +2/+5

Attaques: morsure (+5 corps à corps, 1d3+4)

Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d3+4)

Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m

Jets de Sauvegarde: Réf +6, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : FOR 17, DEX 17, CON 13,
INT 03, SAG 12, CHA 02

Compétences: Détection +7, Discrétion +10, Équilibre +11,
Escalade +14, Natation +11,
Perception auditive +7

Dons: Robustesse, Vigilance

Alignement: LM

Attaques spéciales:

Constriction (Ext). Le serpent constricteur inflige 1d3+4 points de dégâts chaque fois qu'il remporte un test de lutte.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le serpent constricteur doit réussir une attaque de morsure. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut utiliser son pouvoir de constriction.

châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière enβ décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 8



Serpent venimeux fiélon, taille G

Créature magique de taille G

DV: 3d8 (13pv)

Init.: +7

Vitesse: 6m, nage 6m,
escalade 6m

CA : 15 (-1 Taille, +3 DEX, +3 naturelle)
contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/Lutte : +2/+6

Attaques: morsure (+4 corps à corps, 1d4 et venin)

Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d4 et venin)

Espace occupé/allonge: 3m/1.50m

Jets de Sauvegarde: Réf +6, Vig +3, Vol +2

Caractéristiques : FOR 10, DEX 17, CON 11,
INT 03, SAG 12, CHA 02

Compétences: Détection +6, Discrétion +8, Équilibre +11,
Escalade +11, Natation +8,
Perception auditive +5

Dons: Attaque en finesse, Science de l'initiative

Alignement: CM

Attaques spéciales:



Venin (Ext): morsure, jet de Vigueur annule (DD11), effets: perte temporaire de 1d6 points de Constitution.

châtiment du Bien (Sur): une fois par jour peut porter contre un adversaire d'alignement bon une attaque au cours de laquelle il cause un supplément de dégâts égal à son nombre de DV.

Particularités:

Odorat(Ext).L'odorat permet à la créature de repérer ses adversaires à 9 mètres de distance. S'ils sont dans le sens du vent, la portée passe à 18 mètres ; s'ils sont contre le vent, elle tombe à 4,50 mètres. Toutes ces distances sont doublées en cas d'odeur forte (fumée ou matière en décomposition), et triplées si l'odeur est particulièrement entêtante (musc de putois ou puanteur de troglodyte).

La créature est capable de déceler la présence de l'autre, mais pas de le localiser avec précision. Il faut une action de mouvement pour repérer de quelle direction vient l'odeur. Si elle se trouve à moins de 1,50 mètre de la source de l'odeur, la créature peut la localiser avec précision.

Vision dans le noir (18m)

Résistances (Ext): 5 points au feu et au froid

Résistance à la Magie: 8