# MONSTRES CONVOQUES DE NIVEAU 4

## Aigle géant céleste

Créature magique de taille G

DV: 4d10+4 (26 pv)
Init.: +3
Vitesse: 3 m, vol 24 m (moyenne)
CA : 15 (–1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12
Attaque de base/Lutte : +4/+12
Attaques: serres (+7 corps à corps,1d6+4)
Attaque à outrance : 2 serres (+7 corps à corps, 1d6+4) et bec (+2 corps à corps, 1d8+2)
Espace occupé/allonge: 3,00m/1,50m
Jets de Sauvegarde: Réf +7, Vig +5, Vol +3
Caractéristiques : FOR 18, DEX 17, CON 12, INT 10, SAG 14, CHA 10
Compétences: Connaissances (nature) +2, Détection +15, Perception auditive +6, Psychologie +4, Survie +3
Dons: Attaque en vol, Vigilance
Alignement: CB
Attaques spéciales:

*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:

Un aigle géant adulte mesure généralement dans les 3 mètres de haut, pour une envergure pouvant atteindre les 6 mètres. C'est la copie conforme de l'aigle commun, exception faite de sa taille. Il pèse environ 250 kg.

Il parle le commun et l'aérien.

*Esquive totale (Ext).* Lorsqu'un aigle géant réussit un jet de sauvegarde contre une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât.

*Vision nocturne*

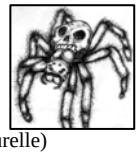
*Vision dans le noir* (18m)

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

*Résistance à la Magie*: 9

*Réduction des dégâts*: 5/magie

## Araignée monstrueuse fiélonne, taille G



Créature magique de taille G

DV: 4d8+4 (22pv)
Init.: +3
Vitesse: 9m, escalade 6m
CA : 14 (–1 taille, +3 DEX, +2 naturelle) contact 12, pris au dépourvu 11
Attaque de base/Lutte : +3/+9
Attaques: morsure (+4 corps à corps, 1d8+3 et venin)
Attaque à outrance : morsure (+4 corps à corps, 1d8+3 et venin)
Espace occupé/allonge: 3,00m/1,50m
Jets de Sauvegarde: Réf +4, Vig +5, Vol +1
Caractéristiques : FOR 15, DEX 17, CON 12, INT -, SAG 10, CHA 02
Compétences: Détection +4*, Discrétion +3*, Escalade +11, Saut +2*
Dons: -
Alignement: CM
Attaques spéciales:

*Toile (Ext):tisse rapidement huit toiles par jour qu'elles expulsent violemment et d'un seul coup*. Cette attaque est similaire a lancer un filet, à quelques exceptions près: la toile a une portée maximum de 15 mètres, un facteur de portée de 3mètres et elle n'est efficace que contre les créatures dont la catégorie de taille est au plus supérieure d'un cran à celle de l'araignée. une créature emprisonnée dans une toile peut s'en échapper ou la déchirer, en réussissant un test d'évasion (DD13) ou de Force (DD17). Dans les deux cas il s'agit d'une action simple.

*Venin* (Ext): morsure, jet de Vigueur annule (DD13), effets: perte temporaire de 1d6 points de Force.

*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 des vibrations* (18m)

*vision dans le noir* (18m)

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

*Résistance à la Magie: 9*

*Réduction des dégâts*: 5/magie

## Archon lumineux

Extérieur (archon, Bien, extraplanaire, Loi) de taille P

DV: 1d8 (4 pv)
Init.: +4 (DEX)
Vitesse: vol 18 m (parfaite)
CA : 15 (+1 taille, +4 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 15
Attaque de base/Lutte : +1/-8
Attaques: rayon de lumière (+2 contact à distance, 1d6)
Attaque à outrance : 2 rayons de lumière (+2 contact à distance, 1d6)
Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
Jets de Sauvegarde: Réf +2, Vig +2 (+6 contre le poison), Vol +2
Caractéristiques : For 1, Dex 11, Con 10, Int 6, Sag 11, Cha 10
Compétences: Concentration +4, Connaissances (plans) +2, Détection +4, Diplomatie +4, Perception auditive +4, Psychologie +4
Dons: Science de l'initiative
Alignement: LB
Attaques spéciales:

*Rayons de lumière (Ext)***.** Les rayons de lumière d'un archon lumineux ont une portée de 9 mètres. Cette attaque ignore toutes les formes de réduction des dégâts.

*Pouvoirs magiques***.** Niveau 3 de lanceur de sorts. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

- A volonté :
  - *Aide*
  - *Détection du Mal*

*Flamme éternelle*

Particularités:

Les archons sont des célestes originaires d'un plan loyal bon. Les archons parlent le céleste, l'infernal et le draconien, bien qu'ils puissent communiquer avec pratiquement n'importe quelle créature grâce à leur pouvoir de don des langues.
L'archon lumineux ressemble à une bulle de lumière brillant comme une torche. Il ne peut pas masquer son éclat, ni même l'éteindre (sauf en mourant).

Les archons préfèrent affronter leurs adversaires au contact, si cela leur paraît prudent. S'ils se savent en infériorité, ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour rééquilibrer le combat en leur faveur (généralement en appliquant des tactiques de type guérilla ou en restant en retrait pour mieux affaiblir l'ennemi à l'aide de leur magie avant de venir au contact).

*Cercle magique contre le Mal* (Sur). Tous les archons sont protégés par un effet similaire au sort cercle magique contre le Mal (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). (Les bonus conférés par le cercle ne sont pas inclus dans les profils ci-dessus.)

*Aura de menace (Sur).* Une aura extrêmement intimidante entoure tout archon en colère. Les créatures hostiles se trouvant à 6 mètres ou moins de distance doivent réussir un jet de Volonté pour résister à son effet (Jet de Volonté DD 12 pour annuler, lié au Charisme et comprend un bonus racial de +2). En cas d'échec, la créature subit un malus de moral de –2 à ses attaques, à sa CA et à ses jets de sauvegarde pendant une journée entière, ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à frapper l'archon qui génère l'aura. Une créature résistant à ce pouvoir ou parvenant à toucher l'archon ne peut plus être affectée par l'aura de menace du dit archon pendant une journée entière.

*Téléportation (Sur).* Les archons peuvent utiliser un effet semblable à téléportation suprême à volonté, comme le sort du même nom au niveau 14 de lanceur de sorts, si ce n'est qu'ils ne peuvent transporter que 25 kg en plus d'eux- mêmes.

*Don des langues (Sur).* Les archons peuvent converser avec toute créature parlant un langage, quel qu'il soit, comme s'ils bénéficiaient constamment du sort don des langues (niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV de l'archon). Ce pouvoir fonctionne en permanence.

*Vision nocturne*

*Vision dans le noir* (18m)

*Immunité :* contre l'électricité et la pétrification

*Réduction des dégâts* : 10/Mal et magie

## Chien de Yeth

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M

| | |
|---|---|
| DV: | 3d8+6 (19 pv) |
| Init.: | +6 |
| Vitesse: | 12 m, vol 18 m (bonne) |
| CA : | 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18 |
| Attaque de base/Lutte : | +3/+6 |
| Attaques: | morsure (+6 corps à corps, 1d8+4) |
| Attaque à outrance : | morsure (+6 corps à corps, 1d8+4) |
| Espace occupé/allonge: | 1,50m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +5, Vig +5, Vol +5 |
| Caractéristiques : | FOR 17, DEX 15, CON 15, INT 06, SAG 14, CHA 10 |
| Compétences: | Détection +11, Fouille +7, Perception auditive +11, Survie +11 (+13* pour suivre une piste) |
| Dons: | Pistage, Science de l'initiative |
| 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.

*Croc-en-jambe* (Ext). Un chien de Yeth touchant sa proie à l'aide de son attaque de morsure peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en- jambe au chien de Yeth.

*Aboiement* (Sur). Quand le chien de Yeth se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres Extérieurs d'alignement mauvais exceptés) doivent réussir un jet de Volonté (DD 11) sous peine d'être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de terreur, de son et mental. Que leur jet de sauvegarde soit réussi ou non, toutes les créatures ayant entendu l'aboiement sont par la suite immunisées pendant une journée entière contre cette attaque (sauf si elle est portée par un autre chien de Yeth). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Particularités:

Haut de 1,50 mètre au garrot, il pèse environ 200 kilos.

Le chien de Yeth est incapable de parler, mais il comprend l'infernal.

Le chien de Yeth ne chasse que de nuit. Craignant le soleil, il ne sort jamais de jour, même si sa vie en dépend.
Les armes naturelles d'un chien de Yeth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement mauvais pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

*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.

*Vol* (Sur). Le chien de Yeth peut achever ou reprendre son vol au prix d'une action libre.

*Vision dans le noir* (18m)

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

*Résistance à la Magie*: 8

*Réduction des dégâts*: 10/argent

## Guêpe géante fiélonne

Créature magique de taille G

| | |
|---|---|
| DV: | 5d8+10 (32 pv) |
| Init.: | +1 |
| Vitesse: | 6 m, vol 18 m (bonne) |
| CA : | 14 (-1 Taille, +1 DEX, +4 naturelle) contact 10, pris au dépourvu 13 |
| Attaque de base/Lutte : | +3/+11 |
| Attaques: | dard (+6 corps à corps, 1d3+6 plus venin) |
| Attaque à outrance : | dard (+6 corps à corps, 1d3+6 plus venin) |
| Espace occupé/allonge: | 3,00m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf+2, Vig+6, Vol+2 |
| Caractéristiques : | FOR 18, DEX 12, CON 14, INT 03, SAG 13, CHA 11 |
| Compétences: | Détection +9, Survie +1* |
| Dons: | - |
| 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.

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

Particularités:
*Vision dans le noir* (18m)
*Immunités* : contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral)
*Résistances* (Ext): 5 points au feu et au froid
*Résistance à la Magie*: 10
*Réduction des dégâts*: 5/magie

---

## Hibou géant céleste

Créature magique de taille G

| | |
|---|---|
| DV: | 4d10+4 (26 pv) |
| Init.: | +3 |
| Vitesse: | 3 m, vol 21 m (moyenne) |
| CA : | 15 (–1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12 |
| Attaque de base/Lutte : | +4/+12 |
| Attaques: | serres (+7 corps à corps,1d6+4) |
| Attaque à outrance : | 2 serres (+7 corps à corps, 1d6+4) et bec (+2 corps à corps, 1d8+2) |
| Espace occupé/allonge: | 3,00m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +7, Vig +5, Vol +3 |
| Caractéristiques : | FOR 18, DEX 17, CON 12, INT 10, SAG 14, CHA 10 |
| Compétences: | Connaissances (nature) +2, Déplacement silencieux +8*, Détection +10, Perception auditive +17 |
| Dons: | Vigilance, Virage sur l'aile |
| 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:
Le hibou géant est un oiseau de proie nocturne, redouté pour sa faculté à chasser et à tuer ses proies dans un silence presque absolu. Intelligent, il s'associe parfois avec d'autres créatures d'alignement bon, bien qu'il cesse rarement de se montrer soupçonneux à leur égard.

À l'âge adulte, il mesure dans les 2,70 mètres de long pour une envergure de 6 mètres. Sa taille exceptée, il ressemble presque trait pour trait au hibou commun.

Il parle le commun et le sylvestre
*Vision nocturne exceptionnelle (Ext).* Le hibou géant voit cinq fois plus loin qu'un humain dans des conditions de faible luminosité.
*Vision dans le noir* (18m)
*Résistances* (Ext): 5 points à l'acide, au froid et à l'électricité
*Résistance à la Magie*: 9
*Réduction des dégâts*: 5/magie

---

## Hurleur

Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal) de taille G

| | |
|---|---|
| DV: | 6d8+12 (39 pv) |
| Init.: | +7 |
| Vitesse: | 18m |
| CA : | 17 (–1 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 14 |
| Attaque de base/Lutte : | +6/+15 |
| Attaques: | morsure (+10 corps à corps, 2d8+5) |
| Attaque à outrance : | morsure (+10 corps à corps, 2d8+5), 1d4 piquants (+5 corps à corps, 1d6+2) |
| Espace occupé/allonge: | 3,00m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +8, Vig +7, Vol +7 |
| Caractéristiques : | FOR 21, DEX 17, CON 15, INT 06, SAG 14, CHA 08 |
| Compétences: | Déplacement silencieux +12, Détection +13, Discrétion +8, Escalade +14, Fouille +7, Perception auditive +13, Survie +2 (+4 pour suivre une trace) |
| Dons: | Attaques réflexes, Science de l'initiative, Vigilance |
| Alignement: | CM |

Attaques spéciales:
*Hurlement* (Ext)**.** Extérieurs exceptés, toute créature entendant le hurlement de ce monstre pendant un minimum d'une heure est soumise à ses effets, même si cela n'aide nullement le hurleur au combat. Toutes les créatures se trouvant dans une étendue de 30 mètres de rayon doivent réussir un jet de Volonté (DD 12) pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire après chaque heure d'exposition aux hurlements du monstre. C'est un effet de son et mental.
*Piquants* (Ext). La majorité des piquants du hurleur poussent au niveau de son cou. Quand il mord, il donne également de violents coups de tête et son adversaire risque d'être touché par 1d4 piquants. Chaque fois que cela se produit, la créature blessée doit réussir un jet de Réflexes (DD 16), sinon le piquant se casse et reste enfoncé dans sa chair, ce qui se traduit par un malus de circonstances de –1 (par piquant) aux jets d'attaque et de sauvegarde, ainsi qu'aux tests de caractéristique et de compétence. Le DD de sauvegarde est lié à la Dextérité.
On peut extraire une tête de piquant sans risque avec un jet de Premiers secours de DD 20. Autrement, cela inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires.

Particularités:
Un hurleur mesure 2,40 mètres de long et pèse environ 1 tonne.

Malgré son intelligence, il est incapable de parler et ne sait que hurler. Certains ont émis l'idée qu'il communiquait de la sorte, mais si tel est le cas, même les sorts spécialisés ne parviennent pas à comprendre son langage. Les hurleurs comprennent l'abyssal.
Les armes naturelles du hurleur, 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.

*Vision dans le noir* (18m)

---

## Lion céleste

Créature magique de taille G

| | |
|---|---|
| DV: | 5d8+10 (32 pv) |
| Init.: | +3 |
| Vitesse: | 12 m |
| CA : | 15 (–1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12 |
| Attaque de base/Lutte : | +3/+12 |
| Attaques: | griffes (+7 corps à corps, 1d4+5) |
| Attaque à outrance : | 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+2 corps à corps, 1d8+2) |
| Espace occupé/allonge: | 3,00m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +7, Vig +6, Vol +2 |
| Caractéristiques : | FOR 21, DEX 17, CON 15, INT 03, SAG 12, CHA 06 |
| Compétences: | Déplacement silencieux +11, Détection +5, Discrétion +3*, Équilibre +7, Perception auditive +5 |
| Dons: | Course, 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.

*Bond* (Ext). Si le lion charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance, qui inclut deux coups de pattes arrière.

*Étreinte* (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le lion 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 la lutte, il parvient à maintenir sa prise et peut ensuite lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

*Pattes arrière* (Ext). Bonus à l'attaque +7 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts.

Particularités:

Le profil présenté est celui du lion d'Afrique, qui fait entre 1,50 mètre et 2,40 mètres de long, pour un poids compris entre 165 et 225 kilos. La lionne est légèrement plus petite, mais son profil reste le même.

*Vision nocturne*.

*Vision dans le noir* (18m)

*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.

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

*Résistance à la Magie*: 10

*Réduction des dégâts*: 5/magie

---

## Loup sanguinaire fiélon

Créature magique de taille G

| | |
|---|---|
| DV: | 6d8+18 (45 pv) |
| Init.: | +2 |
| Vitesse: | 15m |
| CA : | 14 (–1 taille, +2 DEX, +3 naturelle) contact 11, pris au dépourvu 12 |
| Attaque de base/Lutte : | +4/+15 |
| Attaques: | morsure (+11 corps à corps, 1d8+10) |
| Attaque à outrance : | morsure (+11 corps à corps, 1d8+10) |
| Espace occupé/allonge: | 3,00m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +7, Vig +8, Vol +6 |
| Caractéristiques : | FOR 25, DEX 15, CON 17, INT 03, SAG 12, CHA 10 |
| Compétences: | Déplacement silencieux +4, Détection +7, Discrétion +0, Perception auditive +7, Survie +2* |
| Dons: | Arme de prédilection (morsure), Course, Pistage[S],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.

*Croc-en-jambe (Ext).* Un loup parvenant à mordre son adversaire peut tenter de le faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en- jambe (modificateur de +11 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

Particularités:

Un loup sanguinaire a le pelage gris ou noir. Long de 2,70 mètres, il pèse dans les 400 kg.

*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*: 11

*Réduction des dégâts*: 5/magie

---

## Mante religieuse géante fiélonne

Créature magique de taille G

| | |
|---|---|
| DV: | 4d8+8 (26 pv) |
| Init.: | +1 |
| Vitesse: | 6 m, vol 12 m (médiocre) |
| CA : | 14 (-1 Taille, -1 DEX, +6 naturelle) contact 8, pris au dépourvu 14 |
| Attaque de base/Lutte : | +3/+11 |
| Attaques: | pattes (+6 corps à corps, 1d8+4) |
| Attaque à outrance : | pattes (+6 corps à corps, 1d8+4) et mandibules (+1 corps à corps, 1d6+2) |
| Espace occupé/allonge: | 3,00m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +0, Vig +6, Vol +3 |
| Caractéristiques : | FOR 19, DEX 08, CON 15, INT 03, SAG 14, CHA 11 |
| Compétences: | Détection +6, Survie -1* |
| 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.

*Étreinte* (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, la mante religieuse géante doit réussir une attaque de patte. Si elle remporte le test de lutte qui s'ensuit, elle parvient à assurer sa prise et porte une attaque de morsure (en qualité d'attaque principale, bonus à l'attaque de +6)

Particularités:

*Vision dans le noir* (18m)

*Immunités* : contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral)

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

*Résistance à la Magie*: 9

*Réduction des dégâts*: 5/magie

---

## Méphite aérien

Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P

| | |
|---|---|
| DV: | 3d8 (13 pv) |
| Init.: | +7 |
| Vitesse: | 9 m, vol 18 m (parfaite) |
| CA : | 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14 |
| Attaque de base/Lutte : | +3/–1 |
| Attaques: | griffes (+4 corps à corps, 1d3) |
| Attaque à outrance : | 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3) |
| Espace occupé/allonge: | 1,50m/1,50m |

Jets de Sauvegarde: Réf +6, Vig +3, Vol +3
Caractéristiques : FOR 10, DEX 17, CON 10, INT 06, SAG 11, CHA 15
Compétences: Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6
Dons: Esquive, Science de l'initiative
Alignement: NN
Attaques spéciales:

*Souffle* (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). cône de poussière et de sable, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts).

*Pouvoirs magiques***.** Une fois par heure, le méphite aérien peut s'entourer de vapeur, ce qui produit l'effet du sort *flou* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également déclencher une *bourrasque* (DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

*Convocation de méphite* (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2e niveau.

Particularités:

Haut de 1,20 mètre, il pèse à peine 500 grammes.

Le méphite aérien parle le commun et l'aérien.

Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

*Vision dans le noir* (18m)

*Guérison accélérée* (Ext). 2 points/round. Le méphite aérien ne récupère des points de vie que s'il est exposé à un courant d'air, si infime soit-il (vent, effet d'un sort, ou même battements d'ailes du méphite).

*Réduction des dégâts*: 5/magie

---

## Méphite aqueux

Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille P
DV: 3d8+6 (19 pv)
Init.: +0
Vitesse: m, vol 12 m (moyenne), nage 9 m
CA : 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16
Attaque de base/Lutte : +3/+1
Attaques: griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)
Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d3+2)
Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
Jets de Sauvegarde: Réf +3, Vig +4, Vol +3
Caractéristiques : FOR 14, DEX 10, CON 13, INT 06, SAG 11, CHA 15
Compétences: Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +6, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +10, Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Natation +10, Perception auditive +6
Dons: Attaque en puissance, Robustesse
Alignement: NN
Attaques spéciales:

*Souffle* (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Cône de liquide caustique, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8 acide, jet de Réflexes (DD 13, demi- dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

*Pouvoirs magiques***.** Une fois par heure, le méphite aqueux peut jeter une boule de vase acide ayant le même effet qu'une *flèche acide de Melf* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également libérer un brouillard malodorant reproduisant l'effet d'un *nuage nauséabond* (niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

*Convocation de méphite* (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2e niveau.

Particularités:

Il mesure environ 1,20 mètre pour un poids de 15 kilos.

Le méphite aqueux parle le commun et l'aquatique

Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

*Vision dans le noir* (18m)

*Guérison accélérée* (Ext). 2 points/round. Le méphite aqueux ne récupère des points de vie que sous la pluie ou s'il est plongé dans l'eau jusqu'à la taille.

*Réduction des dégâts*: 5/magie

---

## Méphite enflammé

Extérieur (Feu, extraplanaire) de taille P
DV: 3d8 (13 pv)
Init.: +5
Vitesse: 9 m, vol 15 m (moyenne)
CA : 16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15
Attaque de base/Lutte : +3/–1
Attaques: griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)
Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu)
Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
Jets de Sauvegarde: Réf +4, Vig +3, Vol +3
Caractéristiques : FOR 10, DEX 13, CON 10, INT 06, SAG 11, CHA 15
Compétences: Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +11, Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6
Dons: Esquive, Science de l'initiative
Alignement: NN
Attaques spéciales:

*Souffle* (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Cône de feu, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi- dégâts)

*Pouvoirs magiques***.** *Rayon ardent* (DD 14, niveau 3 de lanceur de sorts), 1 fois par heure ; *métal brûlant* (DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts), 1 fois par jour. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

*Convocation de méphite* (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2e niveau.

Particularités:

Il mesure 1,20 mètre de haut et pèse environ 500 grammes.
Le méphite enflammé parle le commun et l'igné.

Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

*Vision dans le noir* (18m)

*Guérison accélérée* (Ext). 2 points/round. Le méphite enflammé ne récupère des points de vie que s'il est en contact avec une flamme de torche (ou plus)

*Réduction des dégâts*: 5/magie

*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

## Méphite gelé

Extérieur (Air, extraplanaire, Froid) de taille P

| | |
|---|---|
| DV: | 3d8 (13 pv) |
| Init.: | +7 |
| Vitesse: | 9 m, vol 15 m (parfaite) |
| CA : | 18 (+1 taille, +3 Dex, +4 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15 |
| Attaque de base/Lutte : | +3/–1 |
| Attaques: | griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 froid) |
| Attaque à outrance : | 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 froid) |
| Espace occupé/allonge: | 1,50m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +6, Vig +3, Vol +3 |
| Caractéristiques : | FOR 10, DEX 17, CON 10, INT 06, SAG 11, CHA 15 |
| Compétences: | Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6 |
| Dons: | Esquive, Science de l'initiative |
| Alignement: | NN |

Attaques spéciales:

*Souffle* (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Cône d'éclats de glace, 3 mètres de long, dégâts 1d4 froid, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent d'engelures et ont les paupières figées par le gel, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le froid. Ce handicap leur impose un malus de –4 à la CA et un autre de –2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

*Pouvoirs magiques*. *Projectile magique* (niveau 3 de lanceur de sorts), 1 fois par heure ; *métal gelé* (DD 14, niveau 6 de lanceur de sorts), 1 fois par jour. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

*Convocation de méphite* (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2e niveau.

Particularités:

Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 15 kilos environ.
Le méphite gelé parle le commun et l'aérien
Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

*Vision dans le noir* (18m)

*Guérison accélérée* (Ext). 2 points/round. Le méphite gelé ne récupère des points de vie que si la température est inférieure à 0° C ou s'il est en contact avec un morceau de glace de taille TP au moins.

*Réduction des dégâts*: 5/magie

*Immunité* : froid

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

## Méphite magmatique

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P

| | |
|---|---|
| DV: | 3d8 (13 pv) |
| Init.: | +5 |
| Vitesse: | 9 m, vol 15 m (moyenne) |
| CA : | 16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15 |
| Attaque de base/Lutte : | +3/–1 |
| Attaques: | griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu) |
| Attaque à outrance : | 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu) |
| Espace occupé/allonge: | 1,50m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +4, Vig +3, Vol +3 |
| Caractéristiques : | FOR 10, DEX 13, CON 10, INT 06, SAG 11, CHA 15 |
| Compétences: | Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +11, Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6 |
| Dons: | Esquive, Science de l'initiative |
| Alignement: | NN |

Attaques spéciales:

*Souffle* (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Cône de magma, 3 mètres de long, dégâts 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi- dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent de brûlures et ont les yeux endommagés par la chaleur, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le feu. Ce handicap leur impose un malus de –4 à la CA et un autre de –2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1

*Pouvoirs magiques*. Une fois par heure, le méphite magmatique peut se transformer (comme à l'aide du sort *changement de forme*) en flaque de lave de 90 centimètres de diamètre sur 15 centimètres de profondeur. Aussitôt, sa réduction des dégâts devient plus importante (20/magie). Il est incapable d'attaquer sous cette forme, mais peut utiliser ses autres pouvoirs magiques. Il lui est possible de se déplacer à une vitesse de 3 mètres par round, mais pas de courir. Il peut aussi se faufiler par la plus petite ouverture qui soit (trou, fissure, etc.) et met le feu aux matières inflammables (papier, paille, bois sec) dès qu'il les touche. Une fois par jour, il peut également faire appel au pouvoir de *pyrotechnie* (niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme. Il peut, sans risque, utiliser son propre corps comme source de feu

*Convocation de méphite* (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2e niveau.

Particularités:

Il est aussi stupide que brutal et mesure 1,20 mètre pour un poids de 30 kilos environ.
Le méphite magmatique parle le commun et l'igné
Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

*Vision dans le noir* (18m)

*Guérison accélérée* (Ext). 2 points/round. Le méphite magmatique ne récupère des points de vie que s'il est en contact avec le magma, la lave ou une flamme de torche (ou plus)

*Réduction des dégâts*: 5/magie

*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

## Méphite poussiéreux

Extérieur (Air, extraplanaire) de taille P
DV: 3d8 (13 pv)
Init.: +7
Vitesse: 9 m, vol 15 m (parfaite)
CA : 17 (+1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 14
Attaque de base/Lutte : +3/–1
Attaques: griffes (+4 corps à corps, 1d3)
Attaque à outrance : 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3)
Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
Jets de Sauvegarde: Réf +6, Vig +3, Vol +3
Caractéristiques : FOR 10, DEX 17, CON 10, INT 06, SAG 11, CHA 15
Compétences: Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +9, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +13, Évasion +9, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +3 (+5 pour ligoter), Perception auditive +6
Dons: Esquive, Science de l'initiative
Alignement: NN
Attaques spéciales:

*Souffle* (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Cône de particules irritantes, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et sont pris de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de –4 à la CA et un autre de –2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds.

*Pouvoirs magiques***.** Une fois par heure, le méphite poussiéreux peut s'entourer d'un nuage de poussière, ce qui produit l'effet de *flou* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également faire apparaître une masse de poussière tourbillonnante qui produit l'effet de *mur de vent* (DD 15, niveau 6 de lanceur de sorts). Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

*Convocation de méphite* (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2e niveau..

Particularités:
Il mesure 1,20 mètre et pèse 1 kilo environ.
Le méphite poussiéreux parle le commun et l'aérien.
Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.
*Vision dans le noir* (18m)
*Guérison accélérée* (Ext). 2 points/round. Le méphite poussiéreux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un endroit aride et poussiéreux.
*Réduction des dégâts*: 5/magie

## Méphite salin

Extérieur (extraplanaire, Terre) de taille P
DV: 3d8+3 (16 pv)
Init.: –1
Vitesse: 9 m, vol 12 m (moyenne)
CA : 16 (+1 taille, –1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/Lutte : +3/+2
Attaques: griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)
Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)
Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
Jets de Sauvegarde: Réf +2, Vig +4, Vol +3
Caractéristiques : FOR 17, DEX 08, CON 13, INT 06, SAG 11, CHA 15
Compétences: Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +5, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +9, Évasion +5, Maîtrise des cordes –1 (+1 pour ligoter), Perception auditive +6
Dons: Attaque en puissance, Robustesse
Alignement: NN
Attaques spéciales:

*Souffle* (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Cône de cristaux de sel, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et éprouvent de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de –4 à la CA et un autre de –2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

*Pouvoirs magiques***.** une fois par heure, le méphite salin peut faire apparaître un nuage de *poussière scintillante* (DD 14, niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également aspirer l'humidité se trouvant dans une zone de 6 mètres de rayon autour de lui. Tous les êtres vivants compris dans la zone d'effet subissent 2d8 points de dégâts (niveau 6 de lanceur de sorts, dégâts réduits de moitié en cas de jet de Vigueur réussi, DD 14). Cette attaque est particulièrement dangereuse pour les plantes et les créatures aquatiques, qui subissent un malus de –2 au jet de sauvegarde. Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort du 2e niveau. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

*Convocation de méphite* (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2e niveau.

Particularités:
Très sarcastique, il déteste l'humidité et l'eau sous toutes ses formes. Haut de 1,20 mètre, il pèse dans les 40 kilos.
Le méphite salin parle le commun et le terreux
Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.
*Vision dans le noir* (18m)
*Guérison accélérée* (Ext). 2 points/round. Le méphite salin ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un environnement aride
*Réduction des dégâts*: 5/magie

## Méphite terreux

Extérieur (extraplanaire, Terre) de taille P
DV: 3d8+6 (19 pv)
Init.: –1
Vitesse: 9 m, vol 12 m (moyenne)
CA : 16 (+1 taille, –1 Dex, +6 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 16
Attaque de base/Lutte : +3/+2
Attaques: griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)
Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d3+3)
Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
Jets de Sauvegarde: Réf +2, Vig +4, Vol +3
Caractéristiques : FOR 17, DEX 08, CON 13, INT 06, SAG 11, CHA 15
Compétences: Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +5, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +9, Évasion +5, Intimidation +4, Maîtrise des cordes –1 (+1 pour ligoter), Perception auditive +6
Dons: Attaque en puissance, Robustesse
Alignement: NN
Attaques spéciales:

*Souffle* (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Cône de cailloux et d'éclats de roche, 4,50 mètres de long, dégâts 1d8, jet de Réflexes (DD 13, demi-dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1.

*Pouvoirs magiques*. *Ramollissement de la terre et de la pierre*, 1 fois par jour. Niveau 6 de lanceur de sorts. Une fois par heure, le méphite terreux peut changer de taille par magie. Ce pouvoir fonctionne sur le même principe qu'*agrandissement*, si ce n'est qu'il n'affecte que le méphite terreux. Il s'agit de l'équivalent d'un sort du 2e niveau.

*Convocation de méphite* (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2e niveau.

Particularités:

Il mesure 1,20 mètre pour un poids de 40 kilos environ.

Le méphite terreux parle le commun et le terreux

Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

*Vision dans le noir* (18m)

*Guérison accélérée* (Ext). 2 points/round. Le méphite terreux ne récupère des points de vie que s'il se trouve sous terre ou s'il est enfoncé dans le sol jusqu'à la taille

*Réduction des dégâts*: 5/magie

## Méphite vaporeux

Extérieur (extraplanaire, Feu) de taille P

| | |
|---|---|
| DV: | 3d8 (13 pv) |
| Init.: | +5 |
| Vitesse: | 9 m, vol 15 m (moyenne) |
| CA : | 16 (+1 taille, +1 Dex, +4 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 15 |
| Attaque de base/Lutte : | +3/–1 |
| Attaques: | griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu) |
| Attaque à outrance : | 2 griffes (+4 corps à corps, 1d3 plus 1d4 feu) |
| Espace occupé/allonge: | 1,50m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +4, Vig +3, Vol +3 |
| Caractéristiques : | FOR 10, DEX 13, CON 10, INT 06, SAG 11, CHA 15 |
| Compétences: | Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +7, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +11, Évasion +7, Maîtrise des cordes +1 (+3 pour ligoter), Perception auditive +6 |
| Dons: | Esquive, Science de l'initiative |
| Alignement: | NN |
| Attaques spéciales: | |

*Souffle* (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Cône de vapeur brûlante, 3 mètres de long, dégâts 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 12, demi-dégâts). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde souffrent de brûlures et leurs yeux sont endommagés par la chaleur, sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le feu. Ce handicap leur impose un malus de –4 à la CA et un autre de –2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds.

*Pouvoirs magiques*. Une fois par heure, le méphite vaporeux peut s'entourer d'un nuage de poussière, ce qui produit l'effet de *flou* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également faire apparaître un bref orage tropical sur une zone de 6 mètres de côté. Les êtres vivants pris sous cette pluie brûlante subissent 2d6 points de dégâts chacun (niveau 6 de lanceur de sorts, dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, DD 14). Il s'agit de l'équivalent d'un sort du 2e niveau. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

*Convocation de méphite* (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2e niveau.

Particularités:

C'est une créature autoritaire qui n'hésite pas à donner des ordres à tout le monde. Il mesure 1,20 mètre de haut et pèse 1 kilo environ.

Le méphite vaporeux parle le commun et l'igné

Contrairement aux autres méphites, le méphite vaporeux se rue au combat avec joie, poussé par son ego démesuré.

Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

*Vision dans le noir* (18m)

*Guérison accélérée* (Ext). 2 points/round. Le méphite vaporeux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un endroit chaud et humide ou s'il est en contact avec de l'eau bouillante

*Réduction des dégâts*: 5/magie

*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.

## Méphite vaseux

Extérieur (Eau, extraplanaire) de taille P

| | |
|---|---|
| DV: | 3d8+6 (19 pv) |
| Init.: | +0 |
| Vitesse: | m, vol 12 m (moyenne), nage 9m |
| CA : | 16 (+1 taille, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 16 |
| Attaque de base/Lutte : | +3/+1 |
| Attaques: | griffes (+6 corps à corps, 1d3+2) |
| Attaque à outrance : | 2 griffes (+6 corps à corps, 1d3+2) |
| Espace occupé/allonge: | 1,50m/1,50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +3, Vig +4, Vol +3 |
| Caractéristiques : | FOR 14, DEX 10, CON 13, INT 06, SAG 11, CHA 15 |
| Compétences: | Bluff +8, Déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), Déplacement silencieux +6, Détection +6, Diplomatie +4, Discrétion +10, Évasion +6, Maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), Perception auditive +6 |
| Dons: | Attaque en puissance, Robustesse |
| Alignement: | NN |
| Attaques spéciales: | |

*Souffle* (Sur). Tous les méphites peuvent souffler une fois tous les 1d4 rounds (action simple). Cône de liquide caustique, 3 mètres de long, dégâts 1d4 acide, jet de Réflexes (DD 13, demi- dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur jet de sauvegarde ont les yeux qui brûlent et éprouvent de violentes démangeaisons, ce qui leur inflige un malus de –4 à la CA et un autre de –2 aux jets d'attaque, pendant 3 rounds. Le DD est lié à la Constitution et inclut un bonus racial de +1

*Pouvoirs magiques***.** Une fois par heure, le méphite vaseux peut lancer une boule de vase acide ayant le même effet qu'une *flèche acide de Melf* (niveau 3 de lanceur de sorts). Une fois par jour, il peut également libérer un brouillard malodorant reproduisant l'effet d'un *nuage nauséabond* (DD 15, niveau 6 de lanceur de sorts). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

*Convocation de méphite* (Mag). Une fois par jour, un méphite peut en appeler un autre (du même type), comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. En cas d'échec, personne ne lui répond. Un méphite venant d'être convoqué ne peut plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure. Il s'agit de l'équivalent d'un sort de 2e niveau.

Particularités:

Il mesure 1,20 mètre et pèse 15 kilos environ.

Le méphite vaseux parle le commun et l'aquatique

Les armes naturelles d'un méphite sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de leurs adversaires.

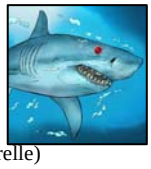
*Vision dans le noir* (18m)

*Guérison accélérée* (Ext). 2 points/round. Le méphite vaseux ne récupère des points de vie que s'il se trouve dans un environnement humide ou boueux.

*Réduction des dégâts*: 5/magie

---

## Requin fiélon, taille G



Créature magique de taille G

| | |
|---|---|
| DV: | 7d8+7 (38 pv) |
| Init.: | +6 |
| Vitesse: | nage 18m |
| CA : | 15 (–1 taille, +2 Dex, +4 naturelle)<br>contact 11, pris au dépourvu 13 |
| Attaque de base/Lutte : | +5/+12 |
| Attaques: | morsure (+7 corps à corps, 1d8+4) |
| Attaque à outrance : | morsure (+7 corps à corps, 1d8+4) |
| Espace occupé/allonge: | 3m/1.50m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +7, Vig +8, Vol +3 |
| Caractéristiques : | FOR 17, DEX 15, CON 13,<br>INT 03, SAG 12, CHA 02 |
| Compétences: | Détection +7, Natation +11,<br>Perception auditive +8 |
| Dons: | Attaque en finesse, Science de l'initiative,<br>Vigilance, Vigueur surhumaine |
| 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.

*Odorat surdéveloppé* (Ext). Le requin détecte ses proies à l'odeur dans un rayon de 54 mètres autour de lui. Sous l'eau, il peut sentir l'odeur du sang à 1,5 kilomètre de distance.

*Perception aveugle* (Ext). Le requin peut localiser les créatures distantes de 9 mètres ou moins sous l'eau. Ce pouvoir ne fonctionne que sous l'eau.

Particularités:

Ce prédateur marin est extrêmement agressif et a de bonnes chances d'attaquer tout ce qui passe à sa portée. Les requins de taille G peuvent faire jusqu'à 4,50 mètres de long

*Vision dans le noir* (18m)

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

*Résistance à la Magie*: 12

*Réduction des dégâts*: 5/magie

---

## Serpent venimeux fiélon, taille TG

Créature magique de taille TG

| | |
|---|---|
| DV: | 6d8+6 (33 pv) |
| Init.: | +6 |
| Vitesse: | 6m, nage 6m,<br>escalade 6m |
| CA : | 15 (-2 Taille, +2 DEX, +5 naturelle)<br>contact 10, pris au dépourvu 15 |
| Attaque de base/Lutte : | +4/+15 |
| Attaques: | morsure (+6 corps à corps, 1d6+4 et venin) |
| Attaque à outrance : | morsure (+6 corps à corps, 1d6+4 et venin) |
| Espace occupé/allonge: | 4.50m/3.00m |
| Jets de Sauvegarde: | Réf +7, Vig +6, Vol +3 |
| Caractéristiques : | FOR 16, DEX 15, CON 13,<br>INT 03, SAG 12, CHA 02 |
| Compétences: | Détection +7, Discrétion +3, Équilibre +10,<br>Escalade +11, Natation +7,<br>Perception auditive +11 |
| Dons: | Arme de prédilection (morsure), Course,<br>Science de l'initiative |
| Alignement: | CM |

Attaques spéciales:

*Venin* (Ext): morsure, jet de Vigueur annule (DD14), 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*: 11

*Réduction des dégâts*: 5/magie

---