

Le Basic Fantasy Field Guide

des Créatures Malveillantes et Bienveillantes

Volume 1

Copyright © 2010-2017 Chris Gonnerman, R. Kevin Smoot,
James Lemon, et Contributeurs
Tous Droits Réservés

Distribué sous les termes de l'Open Game License version 1.0a

1st Édition (Version 31)



Mettant en Vedette les Créatures de Divers Contributeurs

Crédits

Contributeurs: Ray "maddog" Allen, Ola Berg, James D. Jarvis, Chris Gonnerman, R. Kevin Smoot, Omer Golan-Joel, Steveman, MtBlack, Maliki, Bill Beatty, Sidney Parham, J.D.Neal, Ray Schmidt, Dan Buterbaugh, Dave Gerard, Stuart Marshall, Brandon "jackel" Baker, Ross Williams, Rachel Ghoul, and Jered Taikith

Illustrateurs: Steveman, Jay042, Cory "Shonuff" Gelnett, Andrew Hartmann, SmokestackJones, Stephen Trenkamp, Natalie Schoonover, Martín Serena, Alexander Cook, John Fredericks, Luigi Castellani, Erik Wilson, and Stephen Bennett

Testeurs: Beren Belagund, J. D. Neal, mwest, and jonathon

INTRODUCTION

Besoin de nouveaux monstres ? Vous êtes au bon endroit ! Ce que vous lisez est le premier supplément de monstres pour le jeu de rôle **Basic Fantasy**. Si vous n'êtes pas familier avec le **RPG Basic Fantasy**, veuillez visiter notre site web à basicfantasy.org et télécharger une copie des règles.

Les monstres dans ce travail sont présentés sous le même format que dans les règles de base. Voici le texte explicatif de ce travail,

Termes utilisés dans ce travail

Nom : la première chose décrivant une créature est son nom (ou le nom le plus usité, si elle en a plusieurs). Un astérisque * apposé à côté du nom signifie que la créature ne peut être touchée que par des dommages spéciaux (comme le feu, des armes magiques, en argent, etc.) ce qui la rend plus difficile à vaincre.

Classe d'armure (CA): cette ligne donne la Classe d'armure lors des combats standards. Si la créature porte habituellement une armure, la première CA listée correspond à ce cas, la valeur entre parenthèses est celle lorsqu'elle ne porte pas d'armure. Certains monstres ne peuvent être blessés que par des armes magiques ou en argent ; ceci est indiqué explicitement dans le texte ou indiqué par une icône de dague† ; d'autres monstres ne peuvent être blessés que par des armes magiques uniquement, indiqué par une double dague ‡.

Dés de vie (DV): cette ligne indique le nombre de Dés de vie (DV) que la créature possède, et donne les éventuels bonus aux Points de vie. Les monstres jettent toujours les dés à huit faces (d8) pour déterminer les Points de vie, à moins que ce ne soit spécifié autrement. Par exemple, une créature ayant 3+2 dés lance 3d8 et ajoute 2 points au total.

Un ou deux astérisques apparaissent parfois après le nombre de Dés de vie, cela indique un **bonus spécial d'expérience** donné pour ce monstre. Voir la section Avancement des personnages au chapitre Aventure du LdB p40.

Si le Bonus d'Attaque du monstre est différent de son nombre de Dés de vie, il sera alors donné entre parenthèses juste après ces derniers pour simplifier la lecture.

Mouvement : cette ligne fournit la **vitesse de Mouvement de combat** du monstre, ou bien les différentes vitesses s'il dispose de plusieurs moyens de déplacement. Par exemple, les Gobelours ont une vitesse de marche de 9m, et c'est la seule qui est listée. Les Sirènes se déplacent uniquement dans l'eau, donc leur vitesse est écrite «Nage 12m». Les Pégases peuvent à la fois marcher et voler, leur vitesse est donc notée «24m, vol 48m». De plus, une

distance peut aussi apparaître entre parenthèse après un score de mouvement ; c'est la **Maniabilité** (voir au chapitre Rencontres du LdB p48. Si elle n'est pas mentionnée, considérer qu'elle vaut 1m50.

Attaques : indique le nombre (et parfois le type) des attaques que le monstre peut effectuer. Par exemple, un Grimlock peut attaquer une fois avec une arme, donc il sera marqué 1 hache de bataille. Un Chasenet marqué 1 épines/1 morsure peut attaquer avec les deux : épines et aussi mordre dans le round.

Dommages : le nombre de dommages infligés par les attaques du monstre. C'est en général exprimé en nombre de dés à lancer.

Nb apparaissant : est donné en nombre de dés. Les monstres qui n'apparaissent que dans les souterrains et qui n'ont pas de repaire n'auront qu'un dé ; il sera également indiqué s'ils ont un repaire et/ou s'ils peuvent être rencontrés dans les étendues sauvages. Par exemple, un monstre annoté « 1d6, étendue sauvage 2d6, repaire 3d6 » sera rencontré en groupe d'1d6 individus dans un donjon, 2d6 individus en extérieur (ext.), et 3d6 individus dans leur repaire (rep.).

Noter que les valeurs données correspondent aux monstres qui sont capables de se battre et n'incluent pas les autres (les petits, et parfois les femelles). Le texte descriptif devrait donner des détails quand ils sont importants, mais le MJ est toujours le décideur final.

Sauve comme : la classe de personnage ainsi que son niveau utilisé par le monstre pour effectuer des Sauvegardes. La plupart des monstres effectuent leurs Sauvegardes comme un Guerrier de niveau équivalent à leurs Dés de vie.

Moral : le monstre doit faire un jet de 2d6 inférieur ou égal à cette valeur pour réussir son test de moral. Si ce score est égal à 12, il réussit toujours et se battra jusqu'à la mort (ou qu'il n'ait plus d'ennemi).

Types de trésor : indique quels biens la créature possède. Voir le chapitre Trésors dans le LdB p140 pour plus de détails. La plupart du temps, les objets de valeur sont cachés dans son repaire et elle n'emporte rien sur le terrain. Les créatures les plus intelligentes possédant un bien utile et transportable (tel qu'un objet magique) aura plutôt tendance à l'emporter avec elle et s'en servir, et laissera les objets les plus encombrants dans son antre.

XP : le nombre de points d'expérience attribués pour vaincre la créature. Dans certains cas le nombre peut être variable ; par exemple, des dragons d'âges différents auront des XP différents également. Se référer à la table des points d'expérience dans le chapitre Aventure du LdB p40, précédemment, pour calculer les montants corrects dans ces cas de figure.

MONSTRES

Aboleth (et Skum)

	Aboleth	Skum
Classe d'Armure:	16	13
Dés de vie:	8**	2*
Attaques:	4 tentacules	1 morsure / 2 griffes, ou par arme
Dommages:	1d6 tentacules	2d6 morsure, 1d4 griffes
Mouvement:	3m Nage 18m	6m Nage 12m
Nb apparaissant:	1, Rep. 1d3+1	1d4+1, Ext. 1d4+1, Rep. 1d10+5
Sauve comme:	Magicien: 8	Guerrier: 2
Moral:	9	8 or 12
Types de trésor:	H	B
XP:	1015	100

Les **Aboleth** sont une ancienne race d'amphibiens ressemblant à des poissons, que l'on trouve habituellement dans les eaux souterraines. Il ressemble à un énorme poisson gluant, avec trois grands yeux et quatre longs tentacules gluants disposés autour de sa bouche. Un aboleth sécrète une boue huileuse et nauséabonde qui pollue l'eau où se cache la créature.

Un coup de tentacule d'un aboleth inflige 1d6 points de dégâts. Toute créature vivante frappée par un tentacule doit sauvegarder contre la paralysie ou commencer à se transformer au cours des prochains 1d4+1 tour. La peau devient progressivement une membrane translucide et visqueuse. Une créature affectée doit rester mouillée avec de l'eau douce ou subir 1d12 points de dégâts à chaque tour. Un **Soin des Maladies** ou un sort de **Conjuration** avant que la transformation ne soit terminée permettra à une créature affligée de revenir à la normale. Une fois la transformation terminée, seul un sort de **Restauration** peut l'inverser.

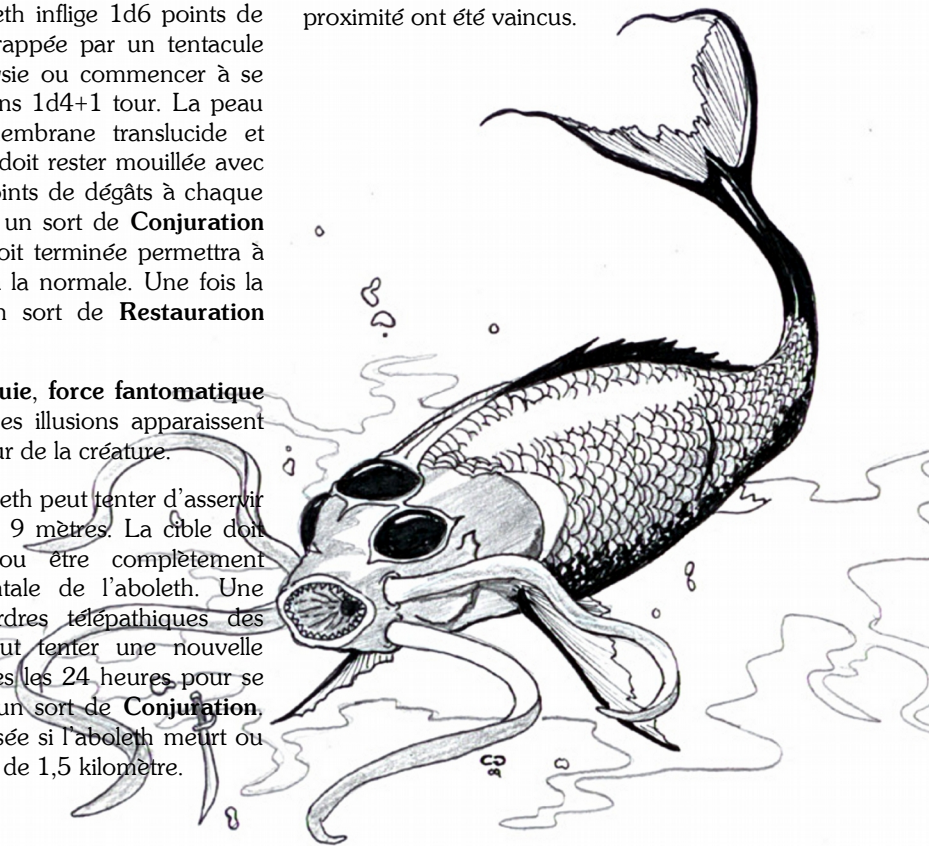
Un aboleth peut lancer **ventriloquie**, **force fantomatique** et **mirage** à volonté, tant que ces illusions apparaissent dans un rayon de 18 mètres autour de la créature.

Jusqu'à trois fois par jour, un aboleth peut tenter d'asservir un être vivant dans un rayon de 9 mètres. La cible doit sauvegarder contre les sorts ou être complètement dominée par la puissance mentale de l'aboleth. Une créature esclave obéira aux ordres télépathiques des aboleths. Une telle créature peut tenter une nouvelle sauvegarde contre des sorts toutes les 24 heures pour se libérer, ou peut être libérée par un sort de **Conjuration**. La domination est également cassée si l'aboleth meurt ou est séparé de son esclave par plus de 1,5 kilomètre.

La bave qu'un aboleth sécrète permet à un être vivant (généralement ses esclaves) de respirer sous l'eau pendant les 3 heures suivantes, mais pour la même durée la créature affectée ne peut plus respirer l'air ; une telle créature suffoque en 2d6 minutes si elle est retirée de l'eau. L'exposition continue et répétée à la bave transforme lentement la créature en **skum**. La transformation dure environ un mois, et une fois terminée, la créature est à jamais esclave des **aboleths**.

Les Skum sont de malheureuses créatures humanoïdes transformées par les aboleths en leurs serviteurs. Un skum ressemble à une horrible combinaison de poisson et d'humanoïde. Il a une peau visqueuse et écailleuse et une queue à nageoires utilisée pour nager. Un skum attaque avec ses dents et ses griffes acérées comme un rasoir, ou avec toute arme fournie par son maître. Un Skum a une **Vision Nocturne** avec une portée de 18 mètres. Ils ont les mêmes capacités (et limitations) respiratoires que celles décrites ci-dessus.

En présence de son maître **aboleth**, un **skum** devient totalement intrépide, ayant un moral de 12. Si le maître aboleth meurt, le **skum** entre dans une rage frénétique, attaquant n'importe quelle créature en vue et cherchant des victimes supplémentaires lorsque ceux qui sont à proximité ont été vaincus.



Allip

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	6**
Attaques:	1 toucher + spécial
Dommages:	drain d'énergie (1 niveau)
Mouvement:	Vol 9m
Nb apparaissant:	1d4, Rep. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	610

Un **Allip** est le résidu spectral d'une personne poussée au suicide par une folie qui l'a affligée dans la vie. Un allip n'est pas complètement insensé, mais il est tout à fait fou.

Le babillage incohérent d'un allip amène toutes les créatures dans un rayon de 18 mètres à sauvegarder contre la Paralyse ou s'immobiliser et regarder en silence, incapables de bouger, d'attaquer ou se défendre. Toute personne qui réussit à sauvegarder ne sera pas affectée par le babillage de l'allip pendant 24 heures. Le toucher d'un allip ne fait pas de dégâts physiques directs, mais draine plutôt un niveau d'énergie ; en outre, l'allip régénère 1d6 points de dommage pour chaque niveau drainé.

Comme pour tous les morts-vivants, un allip peut être Tourné par un Clerc (comme une momie), et il est immunisé contre les sorts de **sommeil**, de **charme** ou de **d'immobilisation**. Quiconque utilise une magie de lecture de l'esprit contre l'un d'entre eux souffrira d'une perte d'énergie comme s'il était touché. Un allip est incroyablement intrépide et se bat toujours jusqu'à ce qu'il soit détruit.



Anguille, Commune & Géante (Eel, Common & Giant)

	Commune	Giant
Classe d'Armure:	11	12
Dés de vie:	1	2, 4, or 6 (*)
Attaques:	1 morsure	1 morsure
Dommages:	1d6 morsure	1d8, 1d10 or 1d12
Mouvement:	18m Nage	18m Nage
Nb apparaissant:	Ext. 1d6	Ext. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 1	Guerrier: 2, 4, or 6
Moral:	8	8
Types de trésor:	Aucun	Aucun
XP:	25	2 DV 75; 2* DV 100; 4 DV 240; 4* DV 280; 6 DV 500; 6* DV 555

On trouve souvent les **anguilles communes** le long des récifs ou dans d'autres endroits où elles peuvent se cacher dans des trous et des recoins afin d'embusquer leurs proies. Elles sont territoriales et agressives dans la défense de leur tanière.

L'**anguille géante** est l'énorme cousine de l'anguille commune, et elle est semblable dans la plupart des cas, sauf en ce qui concerne la taille. Cette grande bête aquatique est souvent retrouvée dans des ruines sous-marines perdues ou comme gardienne élevée et entraînée par des races sous-marines.

1 anguille géante sur 6 peut émettre un choc électrique jusqu'à trois fois par jour, ce qui agira autour des anguilles dans un rayon de 6 mètres. Le choc cause 1d4 points de dégâts pour chaque dé de vie de l'anguille géante ; un jet de sauvegarde contre Souffle de Dragon est autorisé pour la moitié des dégâts. Durant le round où une anguille utilise son choc électrique, elle est immunisée contre les attaques électriques. Sur les autres rounds, une anguille électrique géante a un bonus de +2 sur les sauvegardes contre les attaques électriques.



Ankheg

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	5*
Attaques:	1 morsure + spécial
Dommages:	2d6 morsure + spécial
Mouvement:	9m Creuser 6m
Nb apparaissant:	2d8, Ext. 2d8, Rep. 1
Sauve comme:	Guerrier: 5
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	405

Un **Ankheg** est un monstre ressemblant à un insecte fouisseur avec six pattes et un mauvais caractère. Il mesure environ 3 mètres de long et pèse environ 400 kilos. Un ankheg se trouve habituellement entre 1,5 et 3 mètres sous la surface, jusqu'à ce que ses antennes détectent l'approche d'une proie ; il creuse alors vers le haut pour attaquer. Les groupes d'Ankheg peuvent partager le même territoire mais ne coopèrent pas.

Si un ankheg frappe avec sa morsure, il s'empare de sa proie et recule dans son tunnel, entraînant la victime avec lui. L'individu subit automatiquement des dégâts d'écrasement à chaque round, et ne peut que tenter de briser la prise comme s'il faisait une tentative d'**ouverture des portes** (1 sur d6, ajoutant un bonus de force au jet) Un ankheg peut cracher un jet d'acide à 9 mètres, mais il n'utilise cette capacité que s'il est désespéré. Le plus souvent, il crache de l'acide lorsqu'il est réduit à moins de la moitié de ses points de vie, ou lorsqu'il n'a pas réussi à attraper un adversaire. L'attaque épuise les réserves d'acide de l'ankheg pendant 6 heures.

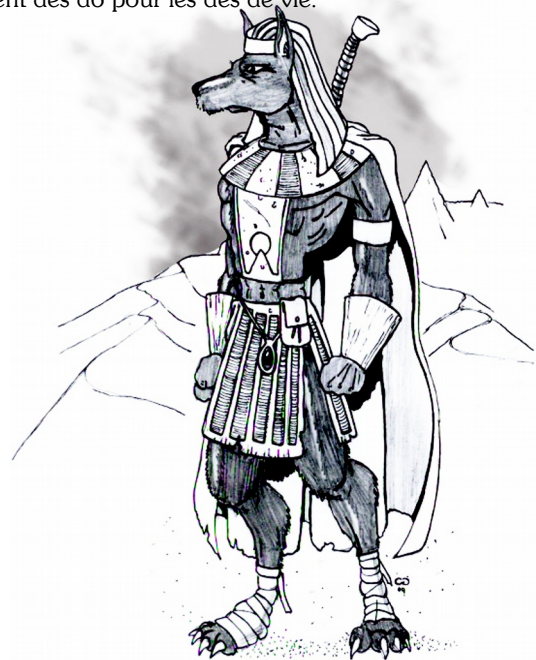


Anubiens (Anubian)

Classe d'Armure:	14 (11)
Dés de vie:	1+1
Attaques:	1 poing ou 1 arme
Dommages:	1d4 poing ou par arme
Mouvement:	12m non encombré, souvent 9m
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 2d4, Rep. 4d8
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	8
Types de trésor:	Q, R chacun; D, K in Rep.
XP:	25

Les **Anubiens** sont une race noble d'humanoïdes vivant dans le désert avec des têtes qui ressemblent à des chacals. Ils sont généralement très méfiants à l'égard des étrangers, mais normalement pas hostiles. Ils défendent cependant les ressources rares que l'on trouve dans les refuges d'oasis désertiques ou dans les vallées fluviales luxuriantes. Un anubien parle sa propre langue et écrit en utilisant un système complexe de hiéroglyphes ; peu parlent commun.

Les statistiques données sont pour les guerriers standard; on peut aussi rencontrer d'autres types de civils qui ont 1-1 DV, CA 13, et un moral de 7. de plus, pour huit guerriers typiques, il y a un chef ayant 3+3 DV (145 XP) qui accorde un bonus de moral +1 à ceux qu'il commande. Les Anubiens sont de fervents religieux, et en plus des chefs ci-dessus, on trouvera aussi un prêtre avec les capacités d'un clerc de 3ème niveau pour chaque type de leader. Le cas échéant, utilisez des dés de vie appropriés à leur classe (par exemple, les prêtres anubiens utilisent des d6 pour les dés de vie.



Armorollo

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	1
Attaques:	1 griffe
Dommages:	1d4 griffe
Mouvement:	18m
Nb apparaissant:	1d4+3, Ext. 1d10+3
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	25

L'**Armorollo** se trouve le plus souvent dans les prairies à ciel ouvert. Lorsqu'elle est enroulée vers le haut, il ressemble à une roche, car sa partie supérieure est recouverte de plaques épaisses de couleur rocheuse. L'armorollo est une créature de meute qui ne se trouve jamais en groupe de moins de 4 et qui se déplace en roulant sur le sol à grande vitesse, s'ouvrant au dernier moment pour attaquer avec ses griffes pointues. L'armorollo peut aussi émettre un gros nuage de fumée blanche épaisse une fois par jour (remplissant un cube de 9 mètres d'arête) qui sert à dissimuler ses mouvements. Enfin, l'armorollo émet un cri perçant qui l'aide à trouver sa proie en suivant l'écho.

Plusieurs armorollos travailleront ensemble pour attaquer. Certains s'arrêteront pour émettre de la fumée, d'autres hurleront, et les autres attaqueront à travers la fumée guidée par le cri. Lorsqu'ils vous attaquent en groupe, les armorollos ont un bonus d'attaque de +3.

Araignée, Bola Géante (Spider, Giant Bola)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	4*
Attaques:	1 morsure + poison
Dommages:	1d8 morsure
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	1d3, Rep. 1
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	280

Une **Araignée Bola Géante** forme un long fil de soie, attache une toile à son extrémité, puis la lance sur sa cible. Si elle touche, elle attire la victime, l'entravant encore plus pour s'en nourrir. Les individus enchevêtrés peuvent se libérer sur un jet de 1 sur 1d6 (modifié par le bonus de Force) ; sinon ils sont coincés (comme le sort **Toile**). Ceux qui sont enchevêtrés seront attirés vers l'araignée en 1 round à moins qu'ils ne soient très lourds.

Ndt : poison endort, taille d'un poney

Araignée Clignotante (Phase Spider)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	9+1 (AB +8)
Attaques:	1 morsure + poison
Dommages:	1d6 morsure + poison
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,075

Une **araignée clignotante** est un prédateur agressif qui peut passer rapidement d'un état intangible à un état d'attaque. Lorsqu'elle est intangible, l'araignée clignotante est invisible, insubstantielle et capable de se déplacer dans n'importe quelle direction (même vers le haut ou vers le bas), quoique à une vitesse normale de moitié. En tant que créature immatérielle, elle peut se déplacer à travers des objets solides, y compris des créatures vivantes. Elle peut voir et entendre sur le plan matériel. La vue et l'ouïe sur le plan matériel sont limitées à 18 mètres. Le corps typique d'une araignée clignotante mesure 2 mètres 40 de long et pèse environ 320 kilos.

Une fois qu'une araignée repère sa proie, elle passe à un état tangible d'attaque, essayant d'attraper sa victime par surprise (+2 pour frapper). L'araignée clignotante se replie à l'état intangible au début du round suivant.

NdT : Poison mortel en 1d4 rounds.

Araignée, Cloche Géante (Spider, Giant Diving Bell)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	4*
Attaques:	1 morsure + poison
Dommages:	1d8 morsure
Mouvement:	12m Nage 9m
Nb apparaissant:	1d3, Rep. 1
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	280

Une **Araignée Cloche Géante** transporte une réserve d'air autour des poils de son corps et fabrique un repaire sous-marin rempli d'air. Elle est par ailleurs semblable à d'autres araignées géantes.

NdT: le poison paralyse. Taille d'un poney

Araignée d'Acier (Steel Spider)

Classe d'Armure:	18 †
Dés de vie:	5**
Attaques:	2 pattes avant
Dommages:	1d6 pattes avant
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 5
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	450

Une **araignée d'acier** est une construction utilisée par des magiciens inventifs pour garder leurs possessions. Elle est faite d'acier, avec des yeux en bijoux (d'une valeur de 100 gp chacun s'il est enlevé). Son corps principal mesure 30 centimètres de diamètre et chaque patte mesure 60 centimètres de long. Elle est souvent peinte en noir pour se fondre dans son environnement. Elle a Vision Nocturne jusqu'à 36 mètres.

Une araignée d'acier est souvent placée en embuscade, et ne peut être détectée que sur un 1 sur 1d6 quand elle est cachée (même avec Vision Nocturne). Elle peut sauter à 9 mètres, et surprendre automatiquement qu'elle saute pour attaquer si elle n'a pas été repérée préalablement. Elle attaque avec les pattes avant en forme d'épée.

En tant que construction, elle est à l'abri de la peur, du charme et d'autres sorts similaires. Elle subit 1d6 points de dégâts supplémentaires par toucher venant de toute attaque qui fait rouiller le métal. Elle ne subit que la moitié des dégâts causés par des armes non magiques. Elle peut

grimper aux murs, et même pendre à l'envers. Elle est résistante à la magie, et gagne un bonus de +4 aux sauvegardes contre les Baguettes ou les Sorts.

Araignée, Glace Géante (Spider, Giant Ice)

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	6*
Attaques:	1 morsure + poison
Dommages:	1d10 morsure
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	1d6
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	555

Une **Araignée de Glace Géante** est une araignée cristalline adaptée aux environnements glacés. Elle est immunisée contre les attaques par le froid, mais elle subit un point de dommage supplémentaire (par dé) dû aux effets du feu ou de la chaleur. Plutôt que de filer des toiles de soie, elle modèle la glace en structures en forme de toile.

En plus d'une morsure toxique, elle peut cracher de la salive jusqu'à 9 mètres ; elle peut geler rapidement et piéger une créature de taille humaine ou plus petite. L'araignée de glace doit toucher avec une attaque, et la créature affectée peut se libérer avec un 1 sur 1d6 (modifié par le bonus de Force).

NdT : le poison paralyse, taille d'un petit cheval

Araignée, Tarentule Hurlante Géante (Spider, Giant Shrieking Tarantula)

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	7*
No of Attacks:	1 morsure
Dommages:	1d12 morsure + poison
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 7
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	735

Une **Tarentule Hurlante** est une forme rare et aberrante de la tarentule géante ordinaire. Elle est à peu près de la taille d'un cheval et a les articulations des pattes rouges. Une tarentule hurlante est quelque peu intelligente, mais elle est animée par son instinct de chasseur.

Sa morsure est mortelle ; ceux qui sont mordus doivent sauvegarder contre le poison ou être forcés de danser comme des fous. La danse dure 2d10 rounds, pendant lesquels la victime a une pénalité de -4 sur les attaques et les jets de sauvegarde supplémentaires. Les Voleurs ou les personnages ayant des capacités similaires à celles des Voleurs ne peuvent pas utiliser de telles compétences pendant qu'ils dansent. Les spectateurs doivent sauvegarder contre les Sorts ou commencer à danser eux-mêmes ; ces victimes "secondaires" subissent les mêmes pénalités que ci-dessus, mais elles ne danseront que pendant 2d4 rounds. Lors de chaque round où les mordus dansent, ils doivent à nouveau sauvegarder contre le Poison ou subir 1d4 points de dégâts. Les victimes secondaires ne subissent pas cet effet. **Anti-poison** guérira la victime d'origine, et **dissiper la magie** arrêtera la danse pour toutes les victimes dans la zone d'effet, qu'elles soient originales ou secondaires.

En plus de son attaque normale, la tarentule hurlante peut projeter un nuage de poils urticants de son abdomen vers un ennemi. Ceci remplit une zone d'un rayon de 6 mètres mais se disperse rapidement dès le round suivant. Les créatures prises dans la zone d'effet souffrent d'une éruption cutanée douloureuse et urticante, et pour le tour suivant, elles doivent sauvegarder contre le Poison à chaque round. Une sauvegarde ratée indique que la victime passe tout ce temps à se gratter et à crier. Ces poils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, car il faut une semaine pour qu'ils repoussent.

Enfin, la tarentule hurlante peut hurler, ce qui fait que ceux qui sont à moins de 3 mètres doivent sauvegarder contre Poison ou être assommé pendant 1 round. Lors de

sa chasse, l'araignée étourdit souvent sa proie, puis l'encapsule dans du fil de soie, la lie et rend la proie impuissante pour qu'elle puisse s'en nourrir plus tard.

Araignée, Trappeuse Géante (Spider, Giant Trapdoor)

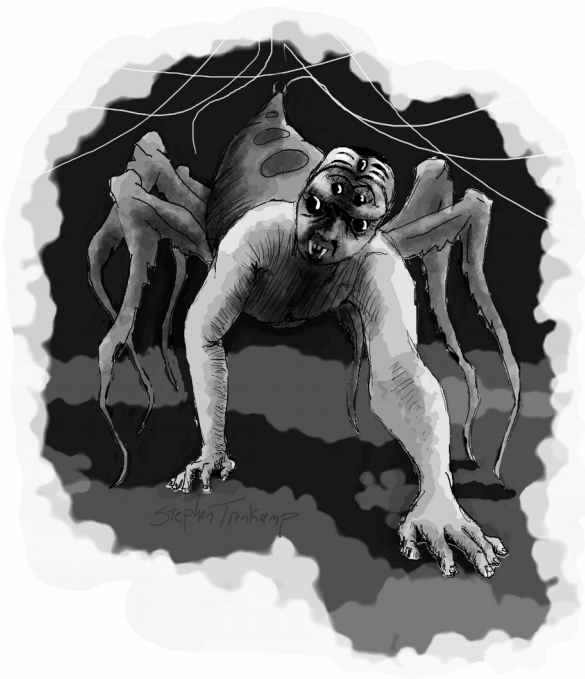
Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	4*
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d8 morsure + poison ou lutte
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	Ext. 1d4
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	280

Une **Araignée Trappeuse Géante** creuse des tunnels profonds et recouvre l'entrée d'une pièce de soie en forme de trappe recouverte de terre, de feuilles et d'autres camouflages. Elle dispose souvent des fils de soie sensoriels camouflés. Elle surgit pour attaquer les créatures qui passent en détectant les vibrations, en essayant de les traîner à l'intérieur de sa tanière (voir les règles de lutte dans la section Rencontres des Règles de base du BFRPG). Les trappes peuvent être détectées comme des portes secrètes, mais l'araignée attaque généralement bien avant que la recherche ne soit terminée. À l'affût dans son tunnel, elle surprend sur 1-4 sur 1d6.

Aranea

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	4**
Attaques:	araignée: 1 morsure, toile ou sorts hybride: 1 morsure, toile, sorts, ou arme humanoïde: sorts ou arme
Dommages:	1d6 morsure+poison ou par arme
Mouvement:	araignée: 15m Grimper 9m humanoïde ou hybride: 9m
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 1d6, Rep. 1
Sauve comme:	Magicien: 4
Moral:	7
Types de trésor:	D
XP:	320

Une **Aranea** est une intelligente créature arachnide changeuse de forme avec des pouvoirs de sorcellerie. Elle a trois formes distinctes, sous sa forme naturelle elle apparaît comme une araignée géante ayant une paire de petits bras (environ 60 cm de long) située juste sous ses mandibules. La seconde forme est un hybride arachno-humanoïde, une sorte d'arachno-centaure ayant une face arachnide aux yeux multiples. La troisième forme est celle d'un humanoïde qui peut être de n'importe quelle taille entre un halfelin et un humain ; en dehors de ses cheveux foncés et grossiers et ses yeux légèrement saillants, cette forme n'a rien d'une araignée. La forme humanoïde est personnelle et une aranea ne peut en changer, que ce soit en termes de taille ou d'apparence. Une aranea reste dans une forme jusqu'à ce qu'elle choisisse d'en prendre une autre, et ne peut changer de forme qu'une fois par round.



Les Aranea parlent habituellement le Commun et peuvent aussi être capables de parler d'autres langages humanoïdes. Elles ont une Vision Nocturne jusqu'à 18 mètres, et peuvent lancer des sorts comme un magicien de 4e niveau. Les pouvoirs peuvent être utilisés sous toutes les formes.

Sous forme humaine ou hybride les aranea peuvent utiliser des armes et autres équipements de la même façon que des personnages classiques. Avec ces formes elles ont un mouvement de 9 mètres par round. La forme humanoïde n'a pas d'autre capacité en dehors des sorts et de l'utilisation d'armes. Sous la forme d'araignée ou d'hybride les aranea peuvent mordre, ceux qui sont mordus doivent faire une sauvegarde contre les Poisons ou mourir, en plus de prendre des dommages normaux.

Que ce soit sous forme hybride ou d'araignée les aranea peuvent créer une toile jusqu'à six fois par jour, d'une manière similaire au sortilège **Toile**. Cet effet n'est pas magique et a une portée maximum de 18 mètres, et recouvre environ un cube de 3x3x3 mètres (ou un volume équivalent).

Les aranea sous forme d'araignée peuvent se déplacer dans n'importe quelle toile, qu'elle soit d'origine magique ou créée par une araignée géante, ou par une aranea, au mouvement habituel. Ceci rend évidemment une aranea immunisée au sort de **Toile**.

Banshee*

Classe d'Armure:	19 ‡
Dés de vie:	7**
Attaques:	1 toucher
Dommages:	spécial
Mouvement:	18m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 7
Moral:	8
Types de trésor:	E
XP:	800

Les **banshees** sont à la Fey ce que les fantômes, les Esprits et les spectres sont aux humains. Elle ressemble habituellement à un elfe incolore, blanc cendré, vêtu de vêtements déchirés et de chaînes. Elle comprend toutes les langues qu'elle parlait dans la vie, mais elle parle rarement, au lieu de cela, elle pleure de manière incontrôlée. Une fois par jour, les pleurs interminables de la banshee atteignent un crescendo hideux, et toute personne dans un rayon de 15 mètres qui l'entend doit sauver contre Effets Mortels ou mourir en 2d6 rounds ; ceux qui échouent leur jet de sauvegarde peuvent être sauvés en appliquant une **conjuración**. Le toucher d'une banshee ne fait aucun dommage, mais elle draine 1d4 niveaux. Parce qu'elle est incorporelle, une banshee ne peut être frappée que par des armes magiques.

Une banshee est un mort-vivant, et donc immunisée contre le **sommeil**, le **charme** et les sorts d'**immobilisation**. Elle peut être tournée par un Clerc, comme un vampire. Elle peut marcher sur l'eau, mais si elle traverse de l'eau courante, elle perd la capacité de drainer l'énergie ou de gémir pendant 2d12 jours.

Barghest*

Classe d'Armure:	16 †
Dés de vie:	6+3*
Attaques:	2 griffes (humanoïde) ou 1 morsure (dog)
Dommages:	1d6 griffe (humanoïde) ou 2d4 morsure (chien)
Mouvement:	12m (humanoïde) or 18m (chien)
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 1d8
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	10
Types de trésor:	D
XP:	555

Un **Barghest** est un démon maléfique qui change de forme et qui a soif de l'âme des mortels. Un barghest peut apparaître comme un énorme chien noir démoniaque, ou sous une forme humanoïde de près de 2 mètres 10 de haut, ressemblant à une gargouille sans ailes.

Un barghest n'utilise jamais d'armes, même sous sa forme humanoïde, préférant sentir le sang de ses ennemis couler dans ses griffes. Il est tenace ; si un barghest échoue son test de moral et s'enfuit, il revient après 1d6 tours pour attaquer à nouveau.

Quiconque rencontre le regard d'un barghest sentira la chaleur du regard du monstre ; ces personnages doivent sauver contre la paralysie ou être paralysés de terreur pendant 1d6+1 tours (ou jusqu'à ce que le barghest soit tué). Un personnage est considéré comme ayant rencontré le regard du barghest s'il l'affronte en lui faisant face au combat, ou s'il est surpris par le monstre. Combattre un barghest avec le regard détourné entraîne une pénalité de -4 à tous les jets d'attaque. Ceux qui réussissent le jet de sauvegarde sont immunisés contre le regard du monstre pour le reste du combat (au moins un tour complet au minimum).

Bien qu'il ne soit pas un mort-vivant, un barghest est intrinsèquement impie et peut être Tourné par des clercs (comme un Revenant). Ils ne peuvent être blessés que par des armes en argent ou magiques.

Un barghest parle généralement le Commun ainsi que les langues des infernaux, des gobelins, des hobgoblins et des bugbears, et peut communiquer avec les loups. Il peut parfois se retrouver à régner sur des gobelins ou des gobelins, mais le plus souvent, un barghest hante un tronçon de route solitaire, s'attaquant aux voyageurs.

Behir

Classe d'Armure:	20
Dés de vie:	13** (AB +10)
Attaques:	1 morsure, constriction + 6 griffes, ou souffle
Dommages:	2d10 morsure, 1d8 constrict, 1d4 griffes, ou souffle
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d2
Sauve comme:	Guerrier: 13
Moral:	9
Types de trésor:	L
XP:	2,395

Le **Behir** est un monstre serpentin qui peut glisser comme un serpent ou utiliser ses douze pattes pour se déplacer à une vitesse considérable. Un behir mesure environ 12 mètres de long et pèse environ 2 tonnes. La coloration d'un behir va de l'outremer au bleu foncé avec des bandes de couleur gris-brun. Un behir connaît souvent la langue commune de la région.

Un behir va mordre son ennemi et s'enrouler autour de lui. Lors des rounds suivants, le behir cause 1d8 points d'écrasement et lacérer la victime avec 6 de ses griffes pour 1d4 points de dommage chacune. Alternativement, un behir peut avaler entier une créature de petite ou moyenne taille qu'il a mordue. La créature avalée subit 1d8 points de dégâts à chaque round. La créature avalée peut tenter de s'en sortir à l'aide d'une petite arme

tranchante telle qu'un poignard pour infliger 20 points de dégâts à l'intérieur du behir (CA 15). Le behir peut avaler plusieurs créatures et chacune doit se frayer sa propre voie pour s'en sortir. Un behir peut souffler un éclair une fois tous les 10 rounds, infligeant 7d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent sur son chemin (6 mètres de long x 1,5 mètre de large). Ceux qui sont touchés peuvent sauvegarder contre Souffle de Dragon pour la moitié des dégâts.



Bélier, de Guerre (Ram, War)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	3
Attaques:	2 cornes or sabots
Dommages:	1d6 cornes, 1d4 sabots
Mouvement:	12m Grimper 6m
Nb apparaissant:	Domestique uniquement
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	145

Les nains sont connus pour leurs béliers de guerre, qui sont spécialement élevés pour leur force et leur agressivité. Il attaque soit avec ses grandes cornes (nécessitant une courte course ou une charge), soit avec ses sabots. Comme les races sauvages de béliers, un bélier de guerre peut facilement négocier un terrain rocheux. La vitesse d'escalade indiquée ci-dessus suppose que le terrain



d'origine est constitué de pentes rocheuses ; un bélier de guerre ne peut pas grimper aux murs, aux arbres ou à d'autres objets au sens traditionnel du terme.

Bélier, Sauvage (Ram, Wild)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	2
Attaques:	1 cornes
Dommages:	1d6 cornes
Mouvement:	12m Grimper 6m
Nb apparaissant:	Ext. 2d4
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	75

Un Bélier sauvage est un gros animal de troupeau commun au pays des hautes terres. Il possède de grandes cornes incurvées qu'il utilise pour attaquer avec une grande force. Peu de créatures peuvent égaler la capacité d'un bélier sauvage à se frayer un chemin sur les pentes rocheuses d'où il est originaire. La vitesse d'escalade indiquée ci-dessus suppose que le terrain d'origine est constitué de pentes rocheuses ; un bélier sauvage ne peut pas grimper aux murs, aux arbres ou à d'autres objets dans le sens traditionnel du terme.

Bisren

Classe d'Armure:	15 (11)
Dés de vie:	1+2
Attaques:	1 corne, charge, ou par arme
Dommages:	1d6 corne, charge, ou par arme
Mouvement:	12m (sujet à l'encombrement)
Nb apparaissant:	1d8, Ext. 5d8, Rep. 5d8
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	9
Types de trésor:	D
XP:	25

Les **Bisren** sont les descendants des grands minotaures. Leur apparence est celle d'un grand humanoïde de 2 mètres 10 à 2 mètres 40 à tête bovine. Alors que le minotaure normal possède des attributs humains et taurins bien séparés, un bisren est uniformément hybridé avec un pelage sur tout le corps, des sabots et une queue. C'est normalement un nomade paisible. Un bisren parle sa propre langue et la plupart d'entre eux parlent aussi le Commun.

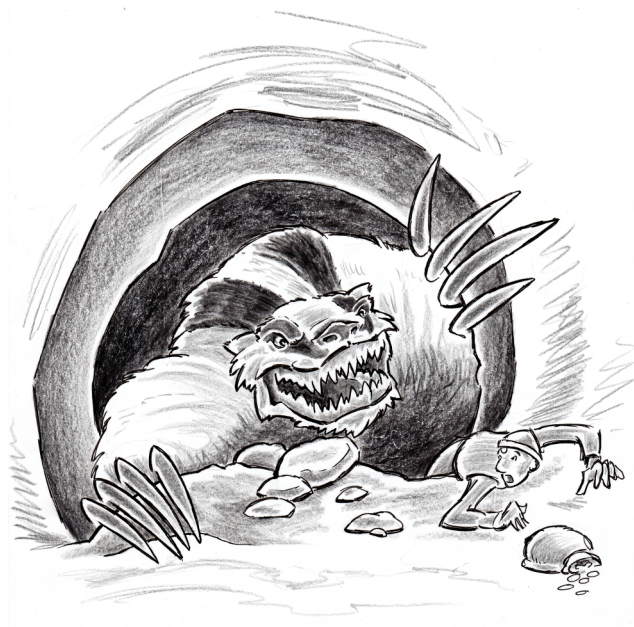
Un bisren peut attaquer pour 1d6 points de dégâts avec ses cornes ou utiliser ses armes. Il charge souvent en combat avec une attaque brutale de cornes (+2 pour frapper avec deux fois plus de dégâts, en suivant toutes les règles normales de charge) et passe ensuite aux armes pour le reste du combat. Il doit choisir d'attaquer avec des armes ou aux cornes ; il ne peut pas faire les deux en un seul round. Un bisren reçoit un bonus supplémentaire de +1 sur les prouesses de force telles que l'ouverture des portes en raison de son imposant gabarit



Blaireau Géant (Badger, Giant)

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	10 (AB +9)
Attaques:	1 morsure
Dommages:	4d4 morsure
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 10
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,300

Les **blaireaux géants** sont tout simplement des versions gigantesques des blaireaux normaux. Ils sont trapus et larges, et ce sont des fouisseurs rapides. Un blaireau géant est parfois domestiqué par un géant, mais même un blaireau apprivoisé n'est pas digne de confiance et peut attaquer son maître.



Boggart

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	6*
Attaques:	2 griffes
Dommages:	1d6 griffe
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Magicien: 1
Moral:	7
Types de trésor:	D
XP:	555

La vraie forme d'un **Boggart**, nul ne peut la dire, mais étant donné les marques qu'il laisse sur le corps de ses victimes, on peut être raisonnablement sûr qu'il a des griffes. Un boggart ne semble pas vraiment comprendre le langage, mais il est capable d'imiter un large éventail de sons, y compris la parole. Il se nourrit de la peur, surtout celle d'une créature sur le point d'être tuée.

Un boggart préfère ne pas attaquer avec ses griffes à moins qu'il y soit absolument obligé ; il utilisera plutôt ses capacités magiques inhérentes. Un boggart a une forme passive de télépathie qui lui permet de connaître la plus grande peur de toute créature qu'il voit et de projeter une image illusoire d'elle. Les créatures de 1 DV ou moins qui voient une telle image doivent sauvegarder contre Effet mortel ou mourir de peur. En cas d'échec, le boggart aura recours à ses griffes. Alors qu'il savoure le son des hurlements, le boggart trouve le rire insupportable et doit faire un jet de moral s'il entend les sons d'intenses rires.

À tous les autres égards, l'illusion d'un boggart fonctionne comme le sort **force fantomatique**. Bien qu'intelligent, le boggart n'est pas affecté par le **charme** ou les sorts de **sommeil**, ni par les illusions d'aucune sorte.

Boglin

Classe d'Armure:	11
Dés de vie:	1* à 5*
Attaques:	1 arme ou sort
Dommages:	1d6 ou par arme, ou par sort
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d4 (voir ci-dessous)
Sauve comme:	Magicien: 2 à 10 (voir ci-dessous)
Moral:	8
Types de trésor:	R
XP:	1 DV 37; 2 DV 100; 3 DV 175 4 DV 280; 5 DV 405

Il arrive qu'un goblin naisse différent, développant une teinte bleutée sur sa peau durant son enfance ; une telle créature s'appelle un **Boglin**. Un boglin adulte a les capacités d'un magicien d'un niveau égal à deux fois les dés du monstre. Dans un repaire de gobelins donné, il y a 10 % de chances que 1d4 boglins soient présents. Les grandes sociétés de gobelins, telles qu'une ville de gobelins ou une forteresse majeure, auront presque toujours au moins 1d4 boglins. Ils ne sont presque jamais rencontrés seuls.

Un boglin reçoit un bonus de +4 sur les sauvegardes contre toute sorte de magie.



Bonnet Rouge (Red Cap)

Classe d'Armure:	14 (14)
Dés de vie:	3*
Attaques:	1 arme
Dommmages:	par arme
Mouvement:	18m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Voleur: 6
Moral:	8
Types de trésor:	D
XP:	175

Un Bonnet Rouge est un fey meurtrier qui s'attaque aux voyageurs qui cherchent refuge dans les ruines ou les châteaux abandonnés. Loin des gobelins et des fées, il apparaît comme un petit homme laid aux cheveux mal coiffés, aux yeux rouges et aux dents méchamment tordues. Un bonnet rouge porte de petites chaussures de fer qui augmentent magiquement sa vitesse (devenant inutile lorsqu'elles sont retirées à son propriétaire) et un bonnet rouge sang sur sa tête. Un bonnet rouge a tendance à n'attaquer que les cibles sans défense, habituellement avec un couteau ou une autre arme à lame qui fera couler le sang.

Un bonnet rouge peut se faufiler dans les ruines qu'il appelle sa maison, connaissant chaque ombre, chaque recoin et chaque anfractuosit  . Dans ce repaire, un bonnet



rouge a les capacit  s d'un Voleur de niveau 6, y compris la capacit   d'attaquer en douce. En dehors de ces ruines, le bonnet rouge est limit   aux capacit  s de Voleur de niveau 3.

Un bonnet rouge peut lancer **Sommeil** une fois par jour, qu'il utilise pour neutraliser ceux qu'il a l'intention de tuer. Lorsqu'il est durement press  , il s'enfuira et se cachera, comptant sur sa vitesse pour   chapper    tout poursuivant.

Le bonnet d'un bonnet rouge doit   tre tremp   r  guli  rement dans le sang, de peur que l'  tre ne se fl  trisse et ne s'efface. Ce chapeau, m  me s'il est inerte depuis des ann  es, peut invoquer un bonnet rouge s'il est tremp      nouveau dans le sang. Seule la destruction totale du chapeau garantit une v  ritable fin.

Bouche Babillante (Gibbering Mouter)

Classe d'Armure:	19
D��s de vie:	9** (AB +8)
Attaques:	6 morsures + sp��cial
Dommmages:	1d6 morsure + sp��cial
Mouvement:	3m Nage 6m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	12
Types de tr��sor:	Aucun
XP:	1225

Une Bouche Babillante est une horrible cr  ature apparemment tir  e des cauchemars d'un fou. Elle a le corps fluide d'une amibe, avec des yeux et des bouches carnivores qui apparaissent et disparaissent constamment sur tout son corps.

D  s qu'une Bouche aper  oit quelque chose de comestible, elle commence un charabia constant. Toutes les cr  atures (autres que les Bouches) dans un rayon de 18 m  tres doivent sauvegarder contre la paralysie ou   tre affect  es comme si elles   taient sous un sort de confusion pendant 1d2 round. Une Bouche Babillante peut tirer un jet de crachat sur un adversaire dans un rayon de 9 m  tres. La Bouche fait une attaque contre une CA 10 + bonus Dex de la cible ; s'il touche, il inflige 1d4 points de d  g  ts

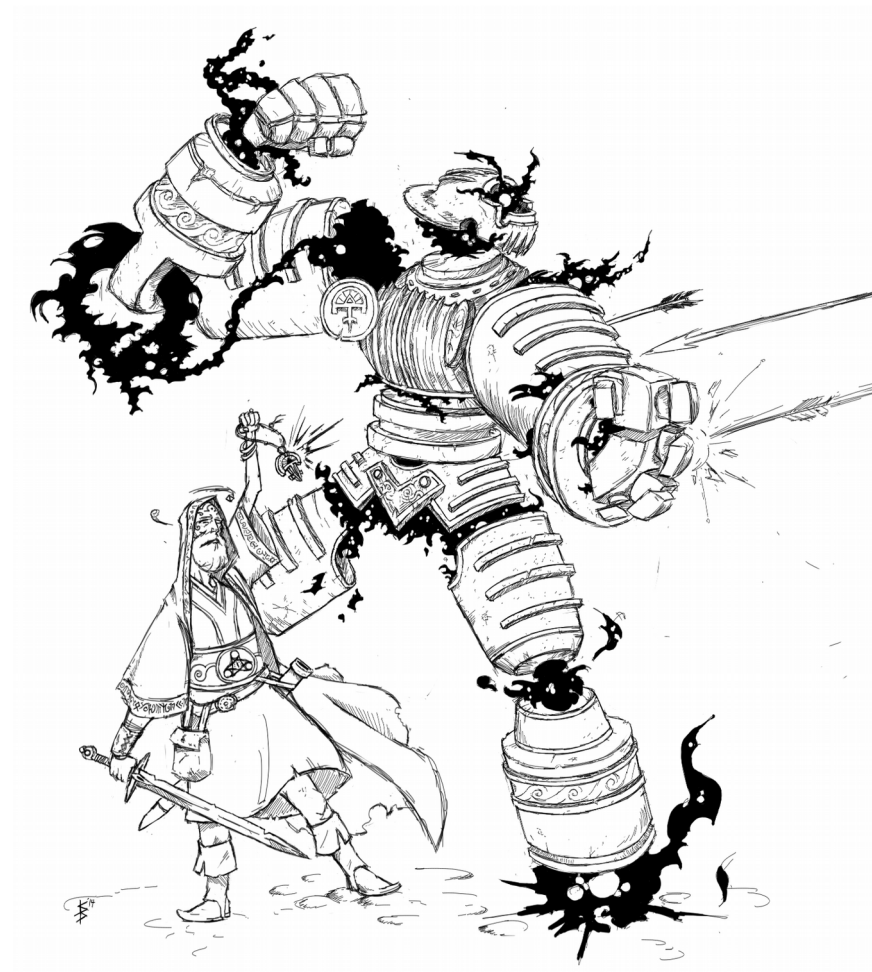


acides, et la cible doit sauvegarder contre Poison ou être aveuglée pendant 1d4 rounds. Toute créature mordue par 3 ou plus de ses bouches sera engloutie au prochain round. La Bouche sera capable de faire 12 attaques de morsure à la suite sur la créature engloutie. Une créature avalée peut s'en sortir en infligeant 5 points de dégâts avec une petite arme tranchante telle qu'un poignard.

Bouclier Gardien (Shield Guardian)

Classe d'Armure:	20 ‡
Dés de vie:	15+20** (+5)
Attaques:	1 poing
Dommages:	1d6 poing
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	12
Types de trésor:	B, O
XP:	3,100

Créé par de puissants lanceurs de sorts, un Bouclier Gardien est une construction qui protège ses maîtres du mal. Chacune est magiquement liée à une amulette magique particulière et protégera son porteur à tout prix. Un bouclier gardien suivra toujours l'amulette ; si, pour une raison quelconque, lui et son amulette sont séparés de plus de 30 mètres, la construction entrera dans un état dormant, se tenant immobile et attendant impassiblement le retour de l'amulette.



Un bouclier gardien mesure 2 mètres 70 et pèse au moins 550 kilos. Un bouclier gardien ne peut pas parler, mais il comprendra les ordres donnés par son maître. Cette construction a Vision Nocturne avec une portée de 18 mètres.

Notez le bonus d'attaque donné ci-dessus ; un bouclier gardien n'est pas bon en dehors de la défense. Il est lent et direct au combat, frappant en alternance avec ses lourds poings de pierre.

Brownie*

Classe d'Armure:	19 ‡ (aussi invisible)
Dés de vie:	1**
Attaques:	1 miniature arme
Domages:	1d2
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Magicien: 1 (avec bonus)
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	49

Un **Brownie** est une petite fée étroitement apparentée aux lutins et aux farfadets, et est une créature ressemblant à un elfe d'environ 60 cm de haut. Un brownie est capable de changer de forme à volonté pour prendre la forme d'un petit cerf, d'un faucon ou d'une loutre. Un brownie est travailleur et prédisposé à bricoler et à réparer les choses. Dans toutes les formes le brownie a **Vision Nocturne** avec une portée de 18 mètres. Un brownie peut parler le Commun aussi bien que les langues des lutins et des farfadets.

Dans sa forme humanoïde naturelle, un brownie attaque avec son arme miniature, parfois avec un poison paralysant appliqué (sauvegarde contre le poison ou être immobilisé pendant 2d4 round comme avec le sort **Immobilisation**). Dans ses autres formes, voir l'entrée monstre pertinente dans les Règles de base ; aucune de ces autres formes n'aura l'attaque empoisonnée. En plus de son attaque à l'arme, un brownie possède plusieurs

qualités magiques disponibles sous toutes ses formes. Il peut **détecter la magie** à volonté, devenir **invisible** à volonté, et une fois par jour peut jeter **confusion** comme un lanceur de niveau 7. Un brownie peut attaquer alors qu'il est complètement invisible sans perturber l'effet (en général, chaque adversaire doit subir une pénalité de -4 pour les attaques contre le brownie).

Des armes en argent ou magiques sont nécessaires pour frapper un brownie. Tant qu'il lui reste au moins 1 pv, il régénère 1 pv à chaque round; cependant, s'il est réduit en dessous de 1 pv, un brownie mourra comme toute autre créature. Un brownie sauvegarde contre la magie (y compris les baguettes) avec un bonus de +4, et a un bonus de +1 par rapport à la paralysie ou à la pétrification.



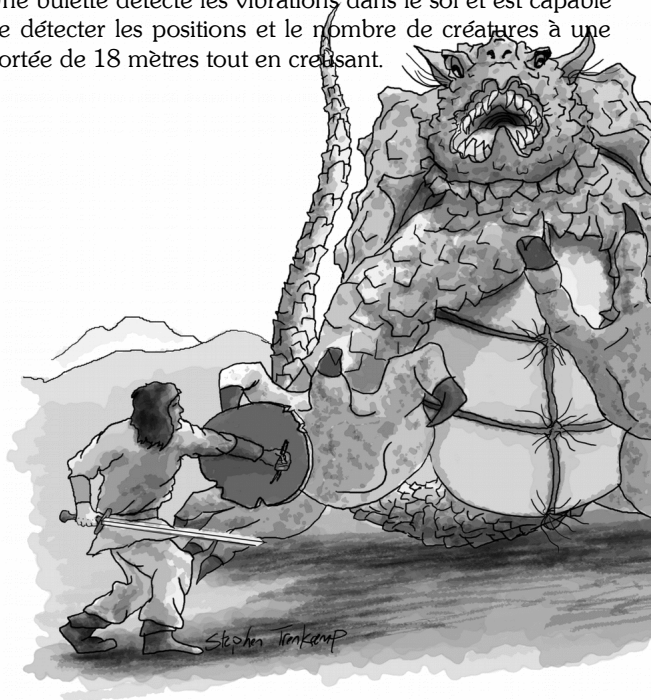
Bulette

Classe d'Armure:	22
Dés de vie:	9** (AB +8)
Attaques:	1 morsure/2 griffes ou 4 griffes
Dommages:	3d8 morsure, 2d6 griffe
Mouvement:	12m Creuser 3m
Nb apparaissant:	1d2
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	11
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,225

La **Bulette** (prononcé Boo-lay) est un prédateur terrifiant qui ne vit que pour se nourrir. Mesurant près de 3 mètres de haut et 5 mètres de long, elle ressemble à un gigantesque tatou croisé avec une tortue serpentine. Une bulette se déplace en creusant rapidement dans le sol et en jaillissant dehors pour attaquer ceux qui sont à la surface.

Une bulette attaque tout ce qu'elle considère comme comestible, mordant pour 3d8 points de dégâts et griffant pour 2d6 points de dégâts avec chaque griffe antérieure. Elle peut sauter de 3 mètres dans les airs et attaquer ses proies avec ses quatre griffes, mais ne peut pas mordre avec une telle attaque. Si, d'une manière ou d'une autre, on arrive à être au-dessus d'une bulette, la zone derrière ses plaques de tête n'est que de CA 15. Elle est a priori immunisée contre la plupart des types d'attaques pendant qu'elle creuse.

Une bulette détecte les vibrations dans le sol et est capable de détecter les positions et le nombre de créatures à une portée de 18 mètres tout en creusant.

**Bunyip**

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	6
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d10+2 morsure
Mouvement:	12m Nage 6m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	500

Un **Bunyip** est une grande créature carnivore vivant dans un lac, avec un visage en forme de chien, de grosses défenses, de solides pieds palmés, une fourrure de loutre courte et un corps semblable à celui d'un grand ours. On peut le trouver dans les lacs et les rivières des régions sauvages éloignées, ainsi que dans les piscines et les lacs souterrains. Un bunyip est très agressif et s'attaque généralement à tous ceux qui se promènent dans ses eaux territoriales.



Cadavre (Cadaver)

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	6**
Attaques:	1 poing ou par sort
Dommages:	1d6 poing
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	610

Les conditions qui créent un **Cadavre** sont inconnues, mais on dit qu'il se produit dans des zones de donjons ou de ruines qui ont été riches en morts-vivants pendant de longues périodes de temps. Un cadavre est une créature morte-vivante corporelle ressemblant physiquement à une goule. Il n'est pas exceptionnellement intelligent, mais il ne faut pas le sous-estimer. On croit qu'un cadavre subsiste en mangeant la chair d'autres créatures mortes-vivantes.

Un cadavre attaque avec des coups puissants de ses poings. Comme tous les morts-vivants, il peut être Tourné par un Clerc (comme une momie), et est immunisé contre les sorts de **sommeil**, de **charme** ou d'**immobilisation**. Il a tous les pouvoirs et sorts d'un Clerc de niveau 8, y compris le pouvoir de Tourner un mort vivant. Les sorts que le cadavre utilise sont généralement les suivants : 1er niveau : **Soin Légers*** (**Infliger Blessures Légères**), et/ou



Lumière* (**Ténèbres**) ; 2ème niveau : **Bénédiction*(Imprécation)**, **Cercle de Silence** ; 3ème niveau : **Conjuration*(Maudire)**, **Parler avec les morts** ; 4ème niveau : **Animer les morts** et/ou **Dissiper la magie**. Les sorts de guérison lancés par un cadavre peuvent même guérir des créatures mortes-vivantes.

Cafard, Géant, et Balroach (Cockroach, Giant, and Balroach)

	Giant	Balroach
Classe d'Armure:	15	18
Dés de vie:	1*	5**
Attaques:	1 morsure	1 morsure
Dommages:	1d4 morsure	1d8 morsure
Mouvement:	15m	12m
Nb apparaissant:	1d4, Ext. 2d4, Rep. 2d8	1, Ext. 1, Rep. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 1*	Guerrier: 5*
Moral:	6	9
Types de trésor:	Aucun	G
XP:	37	450

Un **cafard géant** est une version massive et particulièrement dégoûtante du cafard commun. Il peut atteindre jusqu'à 60 centimètres de longueur (sans compter les antennes) et pèse environ 18 kilos. Un cafard géant se nourrit de matières en décomposition et défend son nid et son territoire. Alors qu'un cafard géant sauvegarde en tant que guerrier de 1er niveau dans la plupart des situations, il sauve en tant que clerc de 10ème niveau contre le poison, et est immunisé contre la plupart des attaques basées sur la maladie.

Le redouté **Balroach** est une variété de cafards géants plus gros qu'un cheval. Bien qu'il soit omnivore et charognard plutôt que prédateur, il défendra aussi farouchement son repaire.



Le Balroach est immunisée contre tous les poisons, maladies ou autres types d'afflictions similaires. En plus de ses puissantes mandibules, son apparence dégoûtante et son odeur horrible le protègent ; tout être qui s'approche à moins de 6 mètres d'un Balroach doit sauvegarder contre le poison ou souffrir d'une nausée sévère, causant une pénalité de -4 à tous les jets d'attaque, les sauvegardes et les jets de caractéristiques, et de -20% à toutes les compétences de Voleur.

Cafard, Géant Goule (Cockroach, Giant Ghoul)

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	2**
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d6 morsure +paralyse +maladie
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	2d6
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	125

Animé par l'utilisation d'une magie fétide, un **Cafard Géant Goule** est un monstre affamé, cherchant à dévorer toute chair. Ceux qui sont mordus par cette monstruosité doivent sauvegarder contre la Paralyse ou être paralysés pendant 2d8 tours ; les elfes sont immunisés contre cet effet, tout comme avec la paralysie de la goule ordinaire. En plus de la paralysie, la morsure du cafard géant peut être porteuse de maladies, un peu comme celle d'un rat géant. Toute morsure réussie a 5 % de chance de provoquer une maladie.

Un personnage qui souffre d'une ou plusieurs morsures de cafard goule où le jet de dé indique une infection, aura une maladie qui va s'aggraver en 3d6 heures. Le personnage infecté perdra un point de Constitution par heure ; après avoir perdu chaque point, il a droit à une sauvegarde contre Effet Mortel (ajusté par le bonus ou la pénalité de la Constitution actuelle) pour faire tomber la fièvre et stopper la maladie. Tout personnage réduit à zéro en Constitution meurt (voir Pertes de Points de Constitution dans la section **Rencontre** des Règles de base du BFRPG pour plus de détails sur la récupération de la Constitution perdue).

Comme tous les morts-vivants, il peut être Tourné par un Clerc (comme une goule), et est immunisé contre les sorts de **sommeil**, de **charme** ou d'**immobilisation**. Comme il est sans esprit, aucune forme de lecture de l'esprit n'est d'aucune utilité contre lui. Un cafard géant goule ne baisse jamais de moral, et se bat toujours jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Canein

Classe d'Armure:	14 (11)
Dés de vie:	1
Attaques:	1 morsure ou 1 arme
Dommages:	1d4 morsure ou par arme
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	2d4, Ext. 3d6, Rep. 10d6
Sauve comme:	Guerrier: 1 (+2 vs Effet Mortel ou Poison et Paralyse or Pétrification).
Moral:	8
Types de trésor:	D
XP:	25

Les caneins sont une race d'humanoïdes canins connus pour leur sens extrême de la loyauté, qu'il s'agisse d'un lieutenant, d'un ami ou d'un membre de la famille. Bien qu'ils ne soient que légèrement plus petits que la moyenne des humains, il y a beaucoup de variation physique entre les individus caneins ; certains sont petits et trapus, d'autres maigres, et d'autres encore présentent des variations dans la coloration de leur pelage. Cependant, tous les caneins ont une structure faciale similaire à celle des différentes races de bouledogues ou de boxers, avec des bajoues et des plis. Les nobles caneins suivent des codes et des attitudes chevaleresques, souvent au service d'un ordre, d'une entité. La plupart des caneins parlent la langue commune ou la langue humaine prédominante de la région ; ils n'ont pas de véritable langue qui leur soit propre.

Un caneine a un odorat très fin, capable d'identifier les individus par leur seule odeur. Cela permet également au canein de détecter la présence de créatures cachées ou invisibles, et les pénalités associées à la lutte contre ces ennemis sont réduites de moitié. Un canein peut aussi



pister avec cette capacité ; pister un ennemi qui ne prend aucune contre-mesure pour éviter d'être ainsi suivi a 80% de chance de succès, moins 15 % pour chaque heure de retard qu'à le canein sur la cible. Le Maître de Jeu doit estimer les effets de toute contre-mesure prise

Capelin (Cloaker)

Classe d'Armure:	19
Dés de vie:	6**
Attaques:	1 morsure / 1 queue + spécial (écrase)
Dommages:	1d6 morsure, 1d6 queue
Mouvement:	3m Vol 12m
Nb apparaissant:	1d3
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	7
Types de trésor:	C
XP:	610

Au repos ou à l'affût, un **Capelin** est presque impossible à didarduer dans un environnement sombre. Un capelin a des yeux brillants, des crocs pointus comme des aiguilles et une queue en forme de fouet. Il a une envergure de 2 mètres 40 et pèse environ 45 kilos. On peut trouver un capelin dans les endroits les plus sombres.

Un capelin se tient à l'affût, surprenant sur un jet de 1-4 sur 1d6. Il mord et s'enroule autour de la cible, causant des dégâts égaux à 20 moins la CA non ajusté et sans bouclier de la victime ; les créatures avec une CA de 20 ou plus ne subiront aucun dommage. La Dextérité n'offre aucune protection contre cette attaque, mais les bonus d'armure magiques le font. L'attaque de la queue du cloaker ne peut pas être utilisée sur une victime enveloppée, mais sera appliquée à ceux qui tentent de l'aider. Les attaques contre un capelin qui a enveloppé une victime causeront la moitié des dommages au capelin et l'autre moitié à la victime piégée.

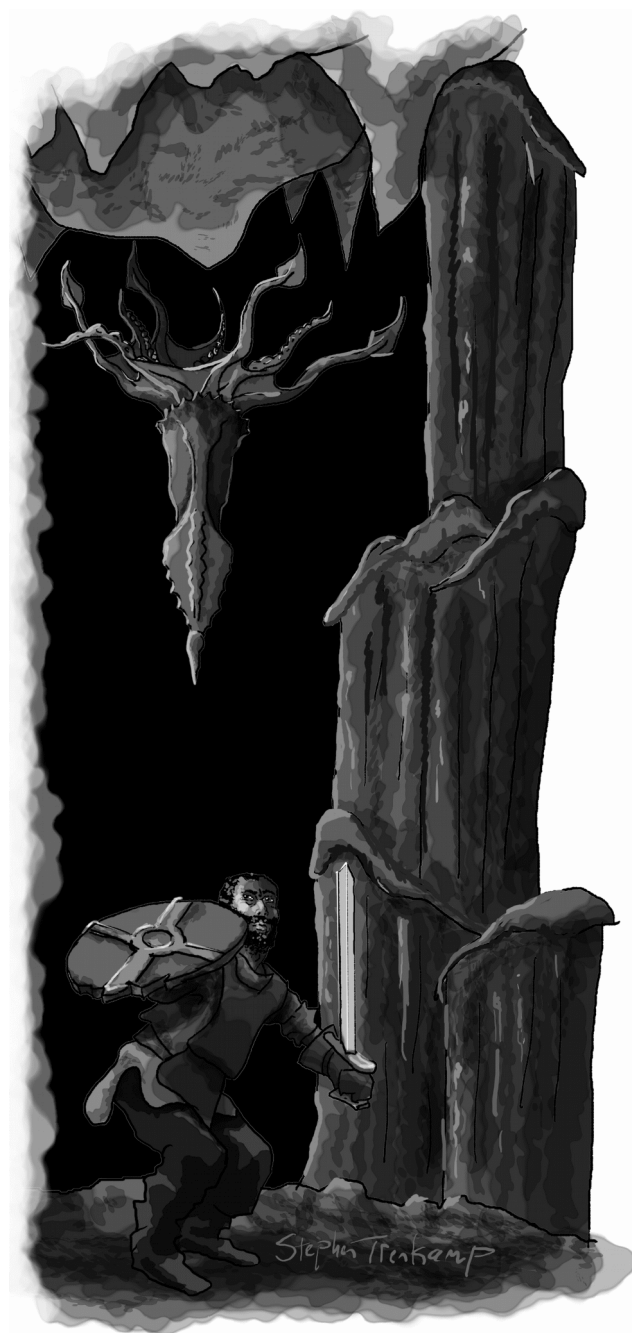


Capuche Noire (Darkmantle)

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	1+2*
Attaques:	1 constriction
Dommages:	1d4 constriction
Mouvement:	6m Vol 18m
Nb apparaissant:	2d6
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	37

Au repos, une **Capuche Noire** ressemble beaucoup à une stalactite. À l'aide d'un " pied " musclé, elle se fixe au plafond, ses tentacules s'enroulent autour de son corps. Une capuche noire pèse environ 13 kilos et peut changer la couleur de sa peau en fonction de la pierre environnante. Elle a une Vision Nocturne jusqu'à 27 mètres, réalisée grâce à une forme d'écholocalisation. Le silence magique aveugle efficacement une capuche noire.

Une capuche noire attaque en tombant sur sa proie et en enroulant ses tentacules autour de la tête de l'adversaire pour se contracter et étouffer son ennemi pour 1d4 points de dégâts. Une capuche noire qui rate son attaque initiale s'envolera habituellement et tentera de retomber sur l'adversaire. Après avoir attaqué avec succès, la capuche noire inflige automatiquement 1d4 points de dégâts à chaque round. Lorsqu'elle est attachée à un individu, une capuche noire subit la moitié des dommages causés par les attaques ; l'autre moitié est infligée à l'individu qu'elle couvre. Une fois par jour, une capuche noire peut projeter **Ténèbres** (l'inverse de **Lumière**, avec une durée de 6 tours). Elle utilise le plus souvent cette capacité juste avant d'attaquer.



Carcajou, Glouton (Wolverine)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	3
Attaques:	2 griffes/1 morsure
Dommages:	1d4+2 griffe, 1d6 morsure
Mouvement:	9m Grimper 3m Creuser 30cm
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	9 or 12 (voir ci-dessous)
Types de trésor:	Aucun
XP:	145

Le Carcajou est un animal à fourrure avec un corps trapu et puissant. Ses membres antérieurs forts sont armés de longues griffes pour creuser. Le carcajou adulte est de la taille d'un chien de taille moyenne, avec une longueur de 60 à 60 centimètres, une queue de 30 à 60 centimètres de long et pèse de 10 à 13 kilos. Les mâles sont jusqu'à 30 % plus grands que les femelles.

En apparence, le carcajou ressemble à un petit ours à longue queue. Il est connu pour dégager une odeur très forte et extrêmement désagréable, d'où les surnoms de "ours puant" et de "chat crasseux". Un carcajou qui subit des dégâts au combat part en une rage terrible au round suivant, griffant et mordant follement jusqu'à ce qu'il soit mort ou que son adversaire soit mort. Tandis que dans sa rage il a +2 à toucher mais -2 à CA.

Cavalier Sans Tête (Headless Horseman)

Classe d'Armure:	Fonction de l'armure portée
Dés de vie:	7+**
Attaques:	1 arme (voir aussi Monture)
Dommages:	1d8 ou par arme (voir aussi Monture)
Mouvement:	9m (also see Mount)
Nb apparaissant:	1 (plus Monture)
Sauve comme:	Guerrier: 7+
Moral:	spécial
Types de trésor:	Aucun
XP:	800+ (plus XP de la Monture)

Un cavalier sans tête est un puissant guerrier immortel. Il apparaît dans une tenue chevaleresque, semblable à celle qu'il portait dans la vie. Bien sûr, comme son nom l'indique, il est sans tête, mais au lieu de sa tête, il peut porter une citrouille-lanterne, un casque ou autre décoration. En apercevant un cavalier sans tête, les personnages sous le 5ème niveau doivent sauvegarder contre les sorts ou être frappés de peur, s'enfuir jusqu'à ce qu'ils soient hors de vue.

Chaque cavalier sans tête est un combattant avec un niveau équivalent à son DV, et il attaque de manière appropriée. Il peut être Tourné par les Clercs (comme un vampire, mais jet de dé à -4). Comme tous les morts-vivants, il est immunisé contre le sommeil, le charme et l'immobilisation, ainsi que le froid, l'acide, le poison et l'électricité.

Un cavalier sans tête est toujours accompagné de sa monture, généralement un cheval de guerre immortel (squelette ou zombie) ou une créature similaire. Parfois, une monture plus puissante peut accompagner un cavalier sans tête de niveau supérieur, peut-être même un dragon immortel. Cette monture non-morte n'a peur de rien et ne peut être Tournée que si le cavalier sans tête lui-même est d'abord Tourné avec succès.

Céleste, Solar (Celestial, Solar)

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	7**
Attaques:	1 arme
Dommages:	arme + 2
Mouvement:	15m Vol 27m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Clerc: 10
Moral:	11
Types de trésor:	E
XP:	800

Un **Solar** est un champion zélé de la justice. Il peut se présenter sous diverses formes, mais en général, il s'agit d'une très grande et très belle figure humanoïde, avec au



moins une paire d'ailes dorées comme celles d'un aigle géant. Un solar connaît les langues de toutes les créatures, à l'exception de celles qui n'ont pas du tout d'esprit.

Un solar se battra généralement d'une manière honorable, mais n'est pas au-dessus de l'urgence d'un avantage évident. Un solar jette des sorts comme un clerc de niveau 9 et peut détecter les pensées de surface de n'importe quelle créature dans un rayon de 30 mètres. De plus, il est capable de Tourner des créatures mortes-vivantes et impie comme un clerc de niveau 9.

Un solar ne prend que la moitié des dommages des armes non magiques et est immunisé au sort de **sommeil**, d'**immobilisation** et de **charme**, ainsi qu'aux illusions.

Champignon Fantôme (Phantom Fungus)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	2
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d6 morsure
Mouvement:	6m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	75

Alors que sa forme normale est complètement invisible (même pendant l'attaque), lorsque le champignon fantôme est tué ou rendu visible, il ressemble à une masse brune ou brun verdâtre avec un groupe de nodules à son point le plus haut. L'amas de nodules situé au-dessus de la masse principale sert d'organes sensoriels. La créature se nourrit et attaque avec une gueule béante bordée de rangées de dents. Quatre pattes moignons soutiennent la créature et lui permettent de se déplacer dans son environnement souterrain.

Quiconque attaque un champignon fantôme le fait à -4 sauf si l'attaquant peut détecter des créatures invisibles.

Champignon-Pieuvre (Octopus Fungi)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	6
Attaques:	1 tentacule or 1 tentacule + morsure (at +4)
Dommages:	1d6 tentacule, 1d10 morsure
Mouvement:	0' (immobile)
Nb apparaissant:	1d12
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	500

Un champignon pieuvre ressemble à d'autres champignons géants tels que les hurleurs. Si quelqu'un essaie de passer au-travers, il se "déroule" en un seul long tentacule et essaie de s'enrouler autour de la victime et de le ramener à la gueule centrale. Un jet d'attaque normal est effectué ; un toucher inflige 1d6 points de dégâts par le tentacule à griffes et la victime doit sauvegarder contre Souffle de Dragon, ou être tirée jusqu'au corps central au round suivant. Si elle est tirée dans le corps, deux attaques seront faites (le tentacule et la bouche) avec un bonus de +4 chacun.



Champignon Violet (Violet Fungus)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	2*
Attaques:	1 tentacule
Dommages:	1d6 tentacule + poison
Mouvement:	3m
Nb apparaissant:	1d6
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	100

Un **champignon violet** ressemble à un hurleur et pousse souvent parmi eux. Sa coloration varie du violet au gris. Au combat, un champignon violet s'agit avec ses tentacules sur toutes les créatures vivantes qui sont à sa portée. Les attaques du champignon sont toxiques ; toute créature touchée doit sauvegarder contre le Poison ou perdre un point de Constitution. Tout personnage réduit à zéro en Constitution meurt. Les points de Constitution perdus à cause de ce poison seront récupérés à raison d'un point par jour.

Chasenet

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	1
Attaques:	1 épines/1 morsure
Dommages:	1d12 épines, 1d4 morsure
Mouvement:	18m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	5
Types de trésor:	Aucun
XP:	25

En apparence, un **Chasenet** ressemble à une boule de peluches de couleurs vives dans une large gamme de couleurs extravagantes. Une pile de Chasenets dormant sous un arbre, comme ils en ont l'habitude, peut ressembler de loin à un lit de fleurs.

Tout comme le renard, le chasenet est le chouchou des chasses à courre. Un chasenet est extrêmement rapide et agile, ce qui explique sa CA plutôt élevée. Un chasenet est généralement une créature inoffensive, préférant courir plutôt que se battre, n'attaquant que s'il est coincé.

S'il est coincé, le chasenet se retournera et se lancera sur son agresseur avec ses longues épines de porc-épic qui sortent de sa fourrure. Si le chasenet frappe, il continuera à attaquer féroce en mordant son adversaire jusqu'à ce qu'il soit retiré par la force ou que son attaquant périsse.

Chat de Mer (Sea Cat)

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	11 (AB +9)
Attaques:	2 griffes/1 morsure
Dommages:	1d6 griffe, 1d8 morsure
Mouvement:	3m Nage 12m
Nb apparaissant:	1, Ext. 1d10
Sauve comme:	Guerrier: 11
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,575

Un chat de mer est une créature aquatique hybride de couleur vert d'eau, avec une tête de félin et un corps de poisson. Un chat de mer typique mesure 3 mètres 60 de long et pèse 360 kilos. Un chat de mer attaque à vue, soit pour se nourrir, soit pour défendre son territoire, et utilise à la fois ses griffes et ses dents. Il fait preuve d'un courage extraordinaire, luttant toujours jusqu'à la mort, même contre des créatures beaucoup plus grandes que lui. Les troupes de chats de mer attaquent de concert, essayant d'épuiser l'adversaire jusqu'à ce qu'une bête puisse l'abattre. Un chat de mer qui frappe avec les deux griffes s'accroche au corps de l'adversaire et le déchire dans sa chair. Cela inflige automatiquement 2d6 points de dégâts supplémentaires.



Chat Volant* (Flederkatze*)

Classe d'Armure:	19 ‡
Dés de vie:	2**
Attaques:	2 griffes, 1 morsure +poison
Dommages:	1d2 griffe, 1d3 morsure
Mouvement:	12m Vol 18m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Magicien: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	125

Un **Chat Volant** est une créature magique qui semble être un mélange de félins et de chauves-souris. Il a une fourrure foncée avec des ailes en cuir qui poussent sur son dos. Sa tête ressemble à celle d'un chat mais avec des oreilles de chauve-souris. Un chat volant peut plier ses ailes près de son corps et apparaître comme un chat normal à moins qu'on ne l'examine de très près. Un chat volant a une ouïe exceptionnelle, y compris une forme d'écholocation qui est traitée comme une Vision Nocturne de 36 mètres (l'invisibilité normale est facilement détectée, mais le silence magique la neutralise). Sa vue réelle est assez mauvaise (environ 9 mètres), et il souffre d'inconfort en plein soleil (-1 pénalité d'attaque en lumière vive ou magique).

Un chat volant attaque avec des griffes et mord comme les autres félins. Sa morsure contient une toxine qui cause 1 point de dommage supplémentaire à chaque round pendant 10 rounds alors que le poison traverse le corps. A chaque round, le joueur affecté peut lancer une sauvegarde vs. Poison pour stopper tout dommage supplémentaire, bien que les morsures suivantes produiront un nouvel effet de blessure (réinitialisation de la durée 10 rounds). Un seul point de dommage causé par le poison est appliqué à chaque round, même si plusieurs morsures sont marquées sans que l'on parvienne à les sauver. En plus des attaques physiques, un flederkatze peut détecter la magie à volonté, devenir invisible à volonté, et une fois par jour, il peut lancer **Maudire** malédiction (inverse de **Conjuration**) en 7ème niveau (en utilisant généralement la version "-4 pour attaquer et sauvegarder").



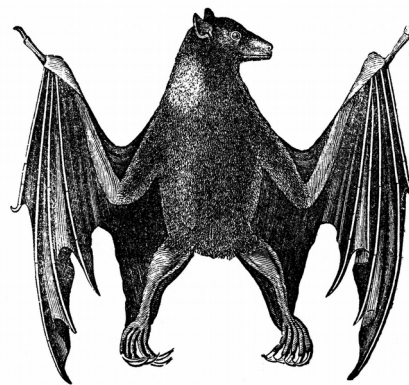
Des armes magiques ou argentées sont nécessaires pour toucher un Chat Volant. Tant qu'il lui reste au moins 1 pv, la créature régénère 1 pv à chaque tour ; si elle est réduite à moins de 1 pv, un Chat Volant meurt. Il sauvegarde contre la magie (y compris les baguettes) avec un bonus de +4.

Chauve-Souris, Renard Géante (Bat, Giant Flying Fox)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	3
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d6 morsure
Mouvement:	3m Vol 18m (3m)
Nb apparaissant:	1d10, Ext. 2d20
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	145

La **Chauve-Souris Renard Géante** est une variété spéciale de chauves-souris géantes. Son apparence ressemble à celle de certaines chauves-souris frugivores de la jungle, mais elle est beaucoup plus grande et carnivore. Elle a les sens typiques de chauve-souris, ayant un sonar naturel qui lui accorde Vision Nocturne à une portée de 27 mètres.

Un chauve-souris renard géante a une envergure de plus de 4,5 mètres et pèse plus de 90 kilos. Sa morsure peut être porteuse de maladies, un peu comme une morsure de rat géant. Toute morsure a 5 % de chance de causer une maladie. Un personnage qui souffre d'une ou plusieurs morsures où le jet de dé indique une maladie sera malade dans 3d6 heures. Le personnage infecté perdra un point de Constitution par heure ; après avoir perdu chaque point, il a droit à une sauvegarde contre Effets mortels (ajusté par le bonus ou la pénalité de la Constitution actuelle) pour faire tomber la fièvre et stopper la maladie. Tout personnage réduit à zéro Constitution est mort (voir les pertes de points de Constitution dans la section **Rencontre** des Règles de base pour plus de détails sur la récupération de la Constitution perdue).



Chelonien (Chelonian)

Classe d'Armure:	14, 17 Dos (13, 17 Dos)
Dés de vie:	1
Attaques:	1 morsure ou arme
Dommages:	1d6 morsure ou par arme+spécial
Mouvement:	9m Nage 9m
Nb apparaissant:	1d8, Ext. 5d8, Rep. 5d8
Sauve comme:	Guerrier: 1 (+2 sauvegarde Poison)
Moral:	8
Types de trésor:	D
XP:	25

Habitant les rivières et les régions marécageuses, les **Cheloniens** sont une race d'humanoïdes reptiliens ressemblant à des tortues serpentine à long cou. Ils se contentent généralement de rester dans leurs propres petites sociétés, mais à l'occasion, on peut trouver un individu plus aventureux. Un chélonien est protégé par une peau écailleuse épaisse, ainsi que par une excroissance en forme de coquille qui couvre son dos, mais pas sa queue épaisse. Un chélonien mesure environ 1,5 m de haut. Cependant, son cou peut s'étirer pour atteindre 2 mètres 40 de hauteur pendant de très courtes périodes.

Les Chéloniens ont leur propre langue, et les aventuriers chéloniens connaissent toujours le Commun aussi. Les Cheloniens sont des ennemis naturels des **Hommes Lézards**, souvent en compétition féroce pour les mêmes ressources.

La peau épaisse d'un chélonien lui confère une CA de base de 13, et son dos est particulièrement résistant (CA



17). Utilisez ces valeurs à moins que le port de l'armure n'accorde une meilleure CA.

Un chélonien a une morsure vicieuse, causant 1d6 points de dégâts. Il peut choisir d'attaquer avec une morsure ou avec une arme, mais lorsqu'il utilise une arme et lance un 20 naturel en attaque, il peut aussi lancer un dé pour une attaque en morsure. Si un chélonien se retrouve agrippé lors d'une lutte, il obtient une morsure gratuite chaque round avec un jet d'attaque à +2 pour toucher. Un chélonien est résistant aux poisons, et a un bonus de +2 sur ces sauvegardes.

Un chélonien a une vitesse naturelle de nage de 9 mètres lorsqu'il n'est pas encombré (il ne peut pas nager lorsqu'il porte une armure ou est encombré), et il peut retenir son souffle deux fois plus longtemps que les règles normales le permettent. Sa vision sous-marine est également deux fois plus efficace que celle des autres races. Un chélonien a la capacité de s'immerger avec seulement ses yeux et ses narines au-dessus de la surface de l'eau. Lorsqu'il est capable d'employer cette manœuvre, un chélonien peut surprendre les autres avec un jet de 1-4 sur 1d6.

Cheval de Mer Géant (Seahorse, Giant)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	1
Attaques:	1 ruade
Dommages:	1d4 ruade
Mouvement:	Nage 24m
Nb apparaissant:	Ext. 10d10
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	6
Types de trésor:	Aucun
XP:	25

Un cheval de mer géant n'est pas étroitement lié à un hippocampe, mais est en fait un véritable hippocampe, et grandit presque à la taille d'un poney. Bien qu'il ne soit pas très fort ou gracieux, il est parfois utilisé par les races sous-marines pour porter ou tirer des objets.

Chien Galeux (Plague Hound)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	4*
Attaques:	1 morsure + spécial
Dommages:	2d4 morsure + paralysie
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	1d8, Ext. 2d8, Rep. 3d8
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	280

Un Chien Galeux est un chien mort-vivant dont l'infliction est semblable à celle d'une goule ou d'une goule purulente. Elle apparaît comme une bête affamée avec une fourrure pleine de trous qui laissent voir la peau.

Ceux qui sont mordus par un Chien Galeux doivent sauvegarder contre Paralysie ou être paralysés pendant 2d8 tours ; les elfes sont immunisés contre cet effet. La morsure du chien galeux est aussi porteuse de la fièvre ghouléuse, mais elle est encore plus virulente. Chaque morsure a 10 % de chance cumulée d'infecter la victime avec la fièvre de goule (jetez une fois par personnage mordu, une fois la rencontre terminée, avec 10 % par morsure ; par exemple, un personnage mordu trois fois a 30% de probabilité d'être infecté). Si infectée, la victime doit sauvegarder contre Effet Mortel (avec malus de -4) ou mourir dans la journée, pour se lever au prochain coucher du soleil comme une goule. Tout chien ou loup reviendra comme un chien galeux. Un clerc peut Tourner un chien galeux (comme un Revenant) et il partage les traits communs de l'immunité des morts-vivants pour les sorts de sommeil, charme et d'immobilisation.

**Cordier* (Roper*)**

Classe d'Armure:	20
Dés de vie:	10* (AB +9) to 12* (AB +10)
Attaques:	1 morsure + spécial
Dommages:	2d6 morsure
Mouvement:	3m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 10 to 12
Moral:	12
Types de trésor:	I
XP:	10 DV 1,390; 11 DV 1,670 12 DV 1,975

Un Cordier mesure 2 mètres 70 de haut et s'effile de 90 à 120 centimètres à la base à 30 centimètres de large de large au sommet. Il pèse 1 tonne. Un Cordier a une Vision Nocturne à 18 mètres et sa coloration et sa température changent pour correspondre aux caractéristiques de la grotte environnante. Il chasse ses proies en se tenant très immobile et en imitant la roche. Cette tactique permet souvent au cordier d'attaquer avec surprise. Quand une proie arrive à portée de main, il se déchaîne avec ses tentacules. En mêlée, il mord les adversaires adjacents avec sa puissante gueule.

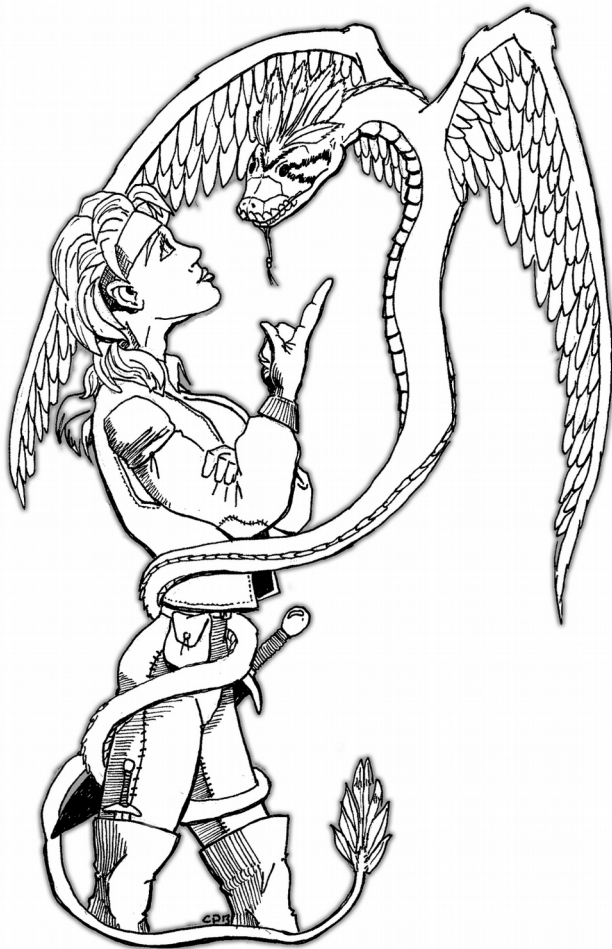
Si un cordier touche avec un tentacule, le tentacule s'accroche au corps de l'adversaire. Ceci n'inflige aucun dommage mais rapproche l'adversaire coincé de 3 mètres plus près à chaque round, à moins que cette créature ne se libère (ce qui nécessite un jet d'**Ouvrir des portes**). Si un cordier peut attirer une créature dans un rayon de 3 mètres autour de lui, il mordra avec un bonus d'attaque de +4 dans le même round. Un tentacule a 10 pv et peut être attaqué à la place du corps du cordier. Si le tentacule est actuellement attaché à une cible, l'attaquant prend une pénalité de -4 sur son jet d'attaque. Le sectionnement d'un tentacule n'endommage pas le cordier lui-même.

Un cordier est immunisé contre l'électricité et subit la moitié des dommages causés par le froid, mais il est vulnérable au feu, ce qui l'oblige à sauvegarder à -4. Il est par ailleurs très résistant à la magie, ce qui permet à toutes les sauvegardes magiques (sauf celles basées sur le feu) un bonus de +4.

Couatl

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	9+** (AB +8)
Attaques:	1 morsure / 1 constrict or sorts/pouvoir
Dommages:	1d3 morsure+poison, 2d4 constriction
Mouvement:	6m Vol 18m
Nb apparaissant:	1d2 Ext., Rep. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 9+
Moral:	12
Types de trésor:	B, I
XP:	1,225

Le puissant et légendaire **Couatl** est un grand serpent avec une paire d'ailes en plumes ; mais étant un changeur de forme, on voit rarement cette forme. Ils peuvent parler Commun, communiquer librement avec les reptiles et les oiseaux, ou utiliser la communication télépathique avec des créatures intelligentes. Un couatl a des sens aiguisés, incluant le surnaturel, ce qui lui donne l'équivalent de Vision Nocturne avec une portée de 27 mètres. Un couatls est une force bienveillante, et est rarement agressif à moins d'être attaqué en premier.



Crone des Tourbières (Bog Crone)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	5+2**
Attaques:	2 griffes
Dommages:	1d4+2 griffe
Mouvement:	9m Nage 12m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 5
Moral:	10
Types de trésor:	C; E, N dans le Rep.
XP:	450

Les **Crones des tourbières** sont des fées détestables et répugnantes qui vivent dans les marais, les marécages et d'autres milieux aquatiques. Il mesure près de 2 mètres de haut, courbé. Il a une peau d'un bleu-blanc maladif, de longs cheveux noirs trempés et des yeux jaunis. En tant que race, ils sont rusés et cruels, préférant la ruse au combat direct. Un crone des Tourbières est un maître en fabrication de potion, et ses huttes et ses grottes sont généralement remplies avec des potions de toutes sortes. Comme son nom l'indique, un crone de tourbière préfère vivre dans un environnement marécageux et envahi par la végétation. Il est également aquatique et peut respirer sous l'eau. Il parle le Commun et l'Elfe.

Un crone de tourbière utilise à son avantage le terrain marécageux de son habitat. Il est capable de se déplacer dans un silence quasi-complet en terrain marécageux, surprenant ses adversaires avec 1-4 sur 1d6. L'une des tactiques préférées d'un crone de tourbière est de surprendre un adversaire seul et de l'entraîner dans une



profonde mare d'eau, où il noie ensuite l'individu. Un crone de tourbière dégage une aura de malpropreté. Près de sa tanière, les animaux tombent malades et meurent, les plantes se flétrissent et l'eau se croupit. Cette aura du mal affecte même la magie ; tout sort de guérison jeté sur une cible qui se trouve à moins de 9 mètres du crone ne guérit que la moitié de la quantité normale.

Cu-Sidhe

	Commun	spécial
Classe d'Armure:	16	16 †
Dés de vie:	1	1** (+2d8 pv agrandi)
Attaques:	1 morsure	1 morsure
Dommages:	1d4 morsure	1d4 morsure (2d4 agrandi)
Mouvement:	15m	15m
Nb apparaissant:	1d4	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 1 (Elfe bonus)	Magicien: 1 (Elfe Bonus)
Moral:	8	9
Types de trésor:	Aucun	Aucun
XP:	25	100

Le **Cu-Sidhe** est une race de chiens elfiques. Sa fourrure est structurée comme de l'écorce d'arbre, ce qui lui donne un excellent camouflage ; tant qu'il reste immobile, il n'y a que 10 % de chance qu'il soit détecté en terrain forestier. Même en intérieur, sous terre ou dans des terrains non préférés, ils sont capables de se cacher de sorte qu'il n'y a que 30 % de chance de détection. Ils ont Vision Nocturne avec une portée de 18 mètres, et des sens canins particulièrement aiguisés. Comme la plupart des chiens, ils préfèrent attaquer en meute, et évitent généralement le combat s'ils sont seuls.

La plupart des cu-sidhe ressemblent beaucoup à d'autres races de loups ou de chiens, des animaux de compagnie loyaux et obéissants et des chiens de travail. Un chiot sur six qui naît est une exception, ayant un intellect de niveau humain et la capacité d'avoir des compétences magiques. Ces cu-sides spéciaux peuvent détecter la magie et détecter l'invisibilité à volonté. Ce cu-sidhe magique peut lancer une forme de **croissance animale** sur lui-même deux fois par jour, pendant une



heure maximum. Cela permet également d'obtenir un bonus temporaire de 2d8 points de vie en cas d'agrandissement (comme si c'était accordé par une potion d'héroïsme). Une fois agrandis, ils peuvent être utilisés comme montures par des personnages de petite ou moyenne taille.

Les cu-sidhes spéciaux ne sont touchés que par des armes en argent ou magiques ; de plus, tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie, il est capable de régénérer 1 point de vie à chaque round. Cependant, s'il est réduit à moins de 1 pv, un cu-sidhe mourra comme n'importe quelle autre créature. Ils sauvegardent contre toute magie avec un bonus de +4.

Dauphin (Dolphin)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	2
Attaques:	1 ruade
Dommages:	2d4 ruade
Mouvement:	Nage 16m
Nb apparaissant:	Ext. 2d10
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	75

Un **dauphin** est un mammifère aquatique qui ressemble à un gros poisson. Il est très intelligent et agit habituellement de façon amicale envers les humains et les créatures humanoïdes. Comme il s'agit d'un mammifère, un dauphin doit faire surface périodiquement pour respirer de l'air, bien qu'il puisse retenir son souffle pendant une heure d'activité légère (ou deux tours d'action intense). Un dauphin est fréquemment trouvé en compagnie de sirènes.

Créatures de Derej (Derej Pit Creatures)

Ces créatures ont été créées par Derej le Mage pour entraîner des esclaves destinés aux fosses de combat. Comme elles ont été conçues pour l'entraînement, le nombre de ces créatures qui apparaissent est généralement égal à la somme des niveaux du groupe d'aventuriers auxquels elles font face. Elles attaqueront toujours jusqu'à ce qu'elles soient réduites à zéro point de vie.

Les créatures de Derej sont facilement identifiables, car elles sont toutes blanches avec une marque rouge en forme de losange sur le front. Lorsqu'elle est réduite à zéro point de dommage, une créature de Derej se dissout en une brume blanche inoffensive.

Derej Chat (Cat)

Classe d'Armure:	13 (spécial, voir ci-dessous)
Dés de vie:	1*
Attaques:	1 griffes
Domages:	1d6 griffes
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	spécial
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	37

Chaque fois qu'un **Chat de Derej** échappe à une attaque (c'est-à-dire qu'il est attaqué sans succès), sa classe d'armure augmente de 2 points. Sa CA est réduite de 1 point par tour après la fin du combat, jusqu'à un minimum de 13.

Derej Cobra

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	1*
Attaques:	1 morsure
Domages:	1d4 morsure (spécial, voir ci-dessous)
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	spécial
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	37

Le poison d'un **Cobra de Derej** augmente en virulence à chaque fois qu'il touche. Un derej cobra lance 1d4 points de dégâts pour son premier coup, 1d6 pour son deuxième coup, et ainsi de suite jusqu'à 1d12 ; après 1d12, les

dégâts deviennent 2d6, puis 2d8, puis 2d10. Ce potentiel de dégâts accru est réduit de 1 dé par tour après la fin du combat, à un minimum de 1d4.

Derej Mangouste (Mongoose)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	1*
Attaques:	1 morsure (spécial, voir ci-dessous)
Domages:	1d6 morsure
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	spécial
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	37

La **Mangouste de Derej** a normalement 1 attaque par round, mais si elle touche un adversaire, elle ajoute 1 attaque par round pour le round suivant ; ensuite, à chaque round quand elle frappe avec toutes ses attaques, elle ajoute une attaque supplémentaire par round pour le round suivant. Au cours d'un round où elle manque au moins une attaque, le nombre d'attaques qu'elle peut faire au round suivant diminue de 1 (à un minimum de 1 attaque par round) ; si elle est incapable d'attaquer un ennemi dans un round donné, le nombre d'attaques qu'elle peut faire retourne à 1 au round suivant.

Derej Rat

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	1*
Attaques:	1 morsure
Domages:	1d6 morsure
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	spécial
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	37

Chaque fois qu'un **Rat de Derej** est tué, ses points de vie originaux sont distribués à tous les rats de Derej restants dans son groupe, jusqu'à ce que tous les rats de Derej soient détruits.

Dinosaure, Ankylosaurus

Classe d'Armure:	21
Dés de vie:	9 or 9* (for Paleocinthus) (AB +8)
Attaques:	1 queue
Dommages:	3d6 queue
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d3, Ext. 1d4+1
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,075 (Paleocinthus 1,150)

L'**Ankylosaurus** pèse environ 3 tonnes et demi, la plus grande partie de ce poids est en raison de son blindage, des épines latérales, et de la grande queue massue. S'il est attaqué ou menacé, il se déchaîne avec sa queue, donnant des coups d'une force considérable. Une espèce apparentée, **Paléocinthe**, a encore plus de blindage (CA 24) et une queue avec des pointes (3d6 points de dégâts).

Dinosaure, Compsognathus

Classe d'Armure:	12
Dés de vie:	1d4 points de vie
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d2 morsure
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	Ext. 1d10
Sauve comme:	Homme normal
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	10

Un **Compsognathus** est un petit reptile préhistorique de la taille d'un poulet qui court rapidement pour attraper des insectes et autres petites proies. Seul, ce n'est pas vraiment une menace, mais à l'occasion, on sait qu'il s'attaque à une grande créature.

Dinosaure, Raptor

	Deinonychus	Velociraptor
Classe d'Armure:	15	15
Dés de vie:	3	1
Attaques:	2 griffes or 1 morsure	1 griffe or 1 morsure
Dommages:	1d6 griffe, 1d8 morsure	1d4 griffe, 1d4 morsure
Mouvement:	15m	24m
Nb apparaissant:	1d3, Ext. 2d3, Rep. 2d6	1d4, Ext. 2d4, Rep. 2d8
Sauve comme:	Guerrier: 3	Guerrier: 1
Moral:	8	8
Types de trésor:	Aucun	Aucun
XP:	145	25

Un **Deinonychus** est un dinosaure à plumes de taille moyenne, pesant environ 70 kilos et mesurant environ 3 mètres 50 de longueur du nez à la queue. C'est un prédateur avide et un chasseur en meute habile. Il attaque en mordant ou en sautant et en utilisant ses formidables griffes. Contre les grosses proies, il mord et s'accroche afin d'utiliser ses griffes pour des dommages automatiques à chaque round ; cependant, en maintenant sa saisie sa CA chute à 11.

Le **Velociraptor** est un petit dinosaure à plumes, pesant environ 13 kilos et demi et semblable en taille à une dinde. Il agit et attaque de la même manière que le deinonychus.

Draco-Liche (Death Dragon)

Classe d'Armure:	22
Dés de vie:	11** (AB +9)
Attaques:	2 griffes + paralysie/1 morsure or souffle/1 queue
Dommages:	1d8 griffes, 4d8 morsure or souffle, 1d8 queue
Mouvement:	9m Vol 24m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 11
Moral:	10
Types de trésor:	H
XP:	1,765

Un **Draco-liche** est le squelette d'un dragon puissant qui a choisi de devenir immortel pour des raisons impénétrables pour les mortels. Au lieu du souffle qu'il avait dans la vie, un draco-liche crache un nuage de brouillard glacial. En plus de subir des dommages, ceux qui sont pris dans l'haleine du draco-liche doivent sauvegarder contre Effet Mortel ou contracter la **Pourriture des Momies** (voir l'entrée Momie dans les Règles de base pour plus de détails sur cette maladie). Les griffes d'un draco-liche causent la paralysie comme une goule, mais les elfes n'y sont pas immunisés ; un lancer de sauvegarde normal contre la Paralysie est autorisé pour y résister.

Dragon, Brun (Brown)

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	6**
Attaques:	2 griffes/1 morsure ou souffle/1 queue
Dommages:	1d4 griffes, 2d8 morsure, 1d4 queue
Mouvement:	9m Vol 24m
Nb apparaissant:	1 Ext. 1 Rep. 1d4
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	7
Types de trésor:	H
XP:	610

Un **dragon brun** est le plus petit et le plus faible des dragons, mais il est beaucoup plus agile. Il préfère les falaises rocheuses et les canyons comme maison. C'est un ermite très territorial mais lâche, et même un couple apparié séparera jalousement son trésor l'un de l'autre. Un dragon brun préfère tendre une embuscade aux intrus en se fondant dans les rochers. Certains plus gros parmi eux sont connus pour accumuler des rochers qui tombent sur des aventuriers peu méfiants.

Les griffes d'un dragon brun sont particulièrement bien adaptées à l'escalade de falaises abruptes, ce qu'il fait aussi bien qu'un Voleur (niveau équivalent aux DV du dragon brun).

Dragon Brun Table des Âges

Age Catégorie	1	2	3	4	5	6	7
Dés de vie	3	4	5	6	7	8	9
Attaque Bonus	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+8
Souffle	Vents de Tempête (Cone)						
Longueur	-	18m	21m	24m	25.5m	27m	28.5m
Largeur	-	7.5m	9m	9m	35'	12m	45'
Chance/Parler	0%	15%	20%	30%	45%	55%	65%
sorts par niveau							
niveau 1	-	1	2	3	3	3	3
niveau 2	-	-	-	-	1	2	3
griffe	1d4	1d4	1d4	1d4	1d4	1d6	1d8
morsure	2d4	2d6	2d6	2d8	2d8	2d10	2d10
queue	1d4	1d4	1d4	1d4	1d4	1d6	1d6

Dragon de Komodo (Komodo Dragon)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	2*
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d6 morsure + maladie
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	Ext. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	100

Un dragon de Komodo est un énorme lézard qui pèse environ deux fois le poids d'un homme adulte. C'est un carnivore agressif qui chasse en embuscade et qui a une morsure toxique qui peut tuer en quelques heures. Ce lézard géant a un odorat aiguisé et traque facilement les proies mortes ou mourantes. Un dragon de komodo attaque avec sa morsure pour 1d6 points de dégâts. Sa bouche est remplie de microbes virulents et de toxines qui peuvent rapidement infecter une victime. Ces poisons causent 1d8 points de dégâts par heure, plus la perte de 2 points de Constitution à moins qu'une sauvegarde contre poison ne soit faite ; cette sauvegarde est faite chaque heure jusqu'au succès, ou la mort de la victime.

**Dragonne**

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	9* (AB +8)
Attaques:	1 morsure and 2 griffes
Dommages:	2d6 morsure, 2d4 griffes
Mouvement:	12m Vol 9m
Nb apparaissant:	1d6 Ext. 1d6 Rep. 1d10
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	10
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,150

Un **dragonne** apparaît comme une étrange combinaison d'un lion et d'un dragon, possédant d'énormes griffes, des crocs et des yeux. Ses écailles et ses poils raides sont de la couleur du laiton. Un dragonne mesure environ 3 mètres 50 de long et pèse environ 320 kilos. Il est très intelligent et communique dans une ou plusieurs langues de la région. Les ailes d'un dragonne ne sont utiles que pour les vols courts, portant la créature pendant 10 à 20 minutes en une fois à des vitesses relativement lentes.

Un dragonne attaque en mordant et en griffant. De plus, tous les 1d4 rounds, un dragonne peut produire un énorme rugissement. Pour toute personne se trouvant dans un rayon de 36 mètres, le rugissement provoque une faiblesse temporaire, ce qui entraîne une pénalité de -2 pour les jets d'attaque, les dégâts et les jets de force de 2d6 rounds à moins qu'elle n'effectue une sauvegarde contre la Paralysie. Ceux qui se trouvent à moins de 9 mètres sont également devenus sourds pour la même durée, sans qu'aucune exception ne soit permise. Une créature devenue sourde ne peut réagir qu'à ce qu'elle peut voir ou sentir, est surprise sur 1-3 avec 1d6, et subit une pénalité de -1 à ses jets d'initiative. Cependant, une créature devenue sourde est immunisée contre d'autres rugissements jusqu'à ce que sa surdité s'atténue (après les 2d6 rounds).

Drat*

Classe d'Armure:	11
Dés de vie:	1d4*
Attaques:	spécial
Dommages:	spécial
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	13

Le Drat, ainsi nommé à cause des jurons fréquents émis dans son voisinage, est si rare qu'il suscite le scepticisme quant à son existence même. Il semble être un rat commun, et peut être rencontré n'importe où un rat pourrait être trouvé. Le drat ne serait guère plus qu'un ennui si ce n'était sa capacité spéciale.

Un drat a une aura de malchance qui couvre un rayon de 9 mètres autour de lui. Toute personne autre que le drat dans le rayon subit une pénalité cumulative de -1 par round sur les jets d'attaque et de sauvegarde, tout en donnant aux adversaires (qui sont en dehors du rayon ou sont immunisés, c'est-à-dire les drats) un bonus cumulatif de +1 aux jets d'attaque envers des créatures affectées. La pénalité maximale (ou bonus) qui peut s'accumuler est de -6 (ou +6).

Il n'y a aucun moyen de détecter cet effet, si ce n'est d'essayer et d'échouer aux attaques ou aux jets de sauvegarde, et le drat n'a même pas besoin d'être visible. Par exemple, un drat pourrait dormir paisiblement de l'autre côté d'un mur loin des aventuriers et sa sphère d'influence les affectera toujours. Le seul moyen sûr de détecter la présence d'un drat est de remarquer la série sans cesse croissante d'événements improbables qui commencent à se produire. Par exemple, un Voleur très habile commencera, après seulement quelques minutes d'exposition, à bavarder si maladroitement qu'il ou elle trébuchera bientôt sur ses propres pieds. Il est essentiel que le MJ soit complètement et scrupuleusement juste dans l'utilisation de ce monstre.

Draugr

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	9** (AB +8)
Attaques:	1 arme
Dommages:	1d10+3 arme
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	11
Types de trésor:	B, M
XP:	1,225

Un Draugr est la dépouille d'un roi ancien, que l'on ne trouve généralement que dans son ancienne crypte. Il apparaît comme un squelette portant une armure de plates ancienne. Un draugr manie habituellement une épée à deux mains au combat. Il peut voir des adversaires invisibles.

Une fois par tour, un draugr peut souffler un cône de glace jusqu'à 3 mètres devant lui. Toute personne prise dans ce nuage de brume glaciale doit sauvegarder contre les Sorts ou être engourdie (-2 à la CA, en plus de perdre des bonus de Dextérité et de bouclier) et incapable d'agir pendant un round. Les lanceurs de sorts au milieu d'un sort qui échouent à leur sauvegarde perdent le sort qu'ils tentaient de lancer.

Comme pour tous les morts vivants, un Draugr peut être Tourné par un Clerc (comme un vampire), et est immunisé contre le **sommeil**, le **charme** ou les sorts d'**immobilisation**.



Élémentaire, Bois* (Elemental, Wood*)

	Bâton	Artéfact	Sort
Classe d'Armure:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dés de vie:	8*	12* (AB +10)	16* (AB +12)
Attaques:	1 poing ou écraser		
Dommages:	1d12	2d8	3d6
Mouvement:	12m Vol 9m		
Nb apparaissant:	-- spécial --		
Sauve comme:	Guerrier: 8	Guerrier: 12	Guerrier: 16
Moral:	-- 10 --		
Types de trésor:	-- Aucun --		
XP:	945	1,975	3,385

Un **Élémentaire de bois** ressemble superficiellement à un arbre plein de branches, mais un examen plus approfondi révèle qu'au lieu d'un seul arbre, il est composé de douzaines de plantes et d'arbres reliés entre eux. Un élémentaire de bois subit deux fois plus de dégâts en cas d'incendie, et inflige 1d8 de dégâts supplémentaires aux créatures en contact avec la végétation (y compris les armes ou les boucliers faits principalement de bois), ainsi qu'aux structures en terre ou en pierre.

Élémentaire, Foudre* (Elemental, Lightning*)

	Bâton	Artéfact	Sort
Classe d'Armure:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dés de vie:	8*	12* (AB +10)	16* (AB +12)
Attaques:	-- spécial --		
Dommages:	1d12	2d8	3d6
Mouvement:	Vol 16m		
Nb apparaissant:	-- spécial --		
Sauve comme:	Guerrier: 8	Guerrier: 12	Guerrier: 16
Moral:	-- 10 --		
Types de trésor:	-- Aucun --		
XP:	945	1,975	3,385

Un **Élémentaire de foudre** ressemble à des nuages sombres, éclairés de l'intérieur par des éclairs. Il peut attirer magnétiquement les objets métalliques vers lui comme s'il utilisait la télékinésie. Il inflige de 1d8 points de dégâts supplémentaires pour les créatures qui sont en contact avec l'eau ou le métal mais qui ne touchent pas la terre ferme. Un élémentaire de foudre subit deux fois plus de dégâts lorsqu'il est attaqué par de l'air ou du vent (y compris les élémentaires de l'air). Un élémentaire de foudre peut choisir de frapper une seule créature ou de créer un puissant coup de tonnerre. Si cette dernière attaque est utilisée, toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres doivent sauvegarder contre la Paralysie ou être sourdes pendant 1d8 tours.

Élémentaire, Froid* (Elemental, Cold*)

	Bâton	Artéfact	Sort
Classe d'Armure:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dés de vie:	8*	12* (AB +10)	16* (AB +12)
Attaques:	1 poing ou écraser + spécial		
Dommages:	1d12	2d8	3d6
Mouvement:	12m Vol 9m		
Nb apparaissant:	-- spécial --		
Sauve comme:	Guerrier: 8	Guerrier: 12	Guerrier: 16
Moral:	-- 10 --		
Types de trésor:	-- Aucun --		
XP:	945	1,975	3,385

Un **Élémentaire de froid** ressemble à une statue de glace brute, sans tête, avec de longs glaçons pointus à la place des mains. Un élémentaire de froid subit deux fois plus de dégâts à cause d'attaques par le feu. Il inflige 1d8 points de dégâts supplémentaires contre les créatures enflammées ou brûlantes naturellement, ainsi que les créatures faites de liquides ou d'exsudats ou boue. Le corps d'un élémentaire de froid est si froid que les créatures qui se trouvent à moins de 1 mètre et demi de distance subissent automatiquement 1d6 points de dommage, à moins qu'elles ne soient immunisées contre les effets du froid. Tous les liquides que l'élémentaire de froid touche gèlent immédiatement. Un élémentaire de froid ne peut pas entrer dans des endroits où la température est supérieure à 10 degrés Celsius.

Élémentaire, Métal* (Elemental, Metal*)

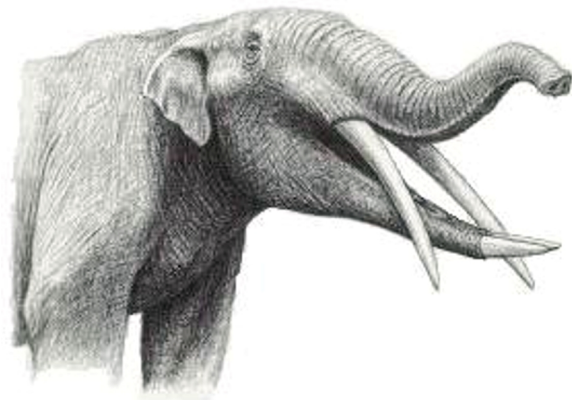
	Bâton	Artéfact	Sort
Classe d'Armure:	18 ‡	20 ‡	22 ‡
Dés de vie:	8*	12* (AB +10)	16* (AB +12)
Attaques:	1 poing, écraser, or spécial		
Dommages:	1d12	2d8	3d6
Mouvement:	9m		
Nb apparaissant:	-- spécial --		
Sauve comme:	Guerrier: 8	Guerrier: 12	Guerrier: 16
Moral:	-- 10 --		
Types de trésor:	-- Aucun --		
XP:	945	1,975	3,385

Un **Élémentaire de Métal** ressemble à des figurines alambiquées faites de métal fondu. Il est capable de façonner ses extrémités en lames acérées. Malgré son apparence, un élémentaire de métal est normalement frais au toucher. Une armure métallique n'offre aucune protection contre un élémentaire de métal, et en fait, il inflige 1d8 points supplémentaires de dommages aux créatures, véhicules ou structures qui sont faits de ou en contact direct avec toute forme de métal. Les attaques par la foudre lui infligent des dégâts doubles. Un élémentaire de métal ne peut pas traverser un plan d'eau plus haut que sa propre hauteur.

Éléphant, Plateau (Shovel Tusk)

Classe d'Armure:	20
Dés de vie:	10 (AB +9)
Attaques:	1 défense ou piétiner
Dommages:	1d10 défense, 4d10 piétiner
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	Ext. 1d12
Sauve comme:	Guerrier: 10
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,300

L'**éléphant plateau** est antérieur à l'éléphant moderne et se présente sous diverses formes apparentées, selon l'époque exacte. Ce qui est commun, c'est que sa mâchoire inférieure s'étend en un plateau en forme de pelle ou de défense, qui est utilisée à diverses fins. La taille de l'éléphant à plateau varie ; les statistiques indiquées concernent un spécimen généralement plus gros (taureau) qui serait le plus susceptible d'attaquer, communément pour défendre 'un troupeau.

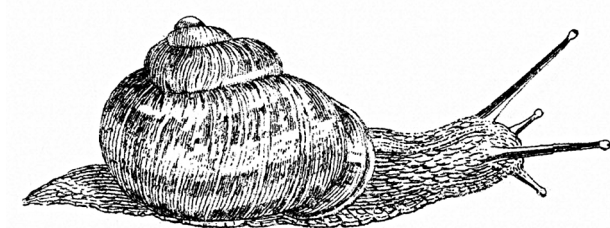


Escargot, Barbillon Géant (Snail, Giant Barb)

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	4
Attaques:	1 morsure or 1 dent
Dommages:	1d8 morsure, 1d4 dent
Mouvement:	3m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	240, 280 (venimeux)

L'**Escargot Barbillon Géant** est une créature lente et fastidieuse qui a des dents imposantes de la taille d'un poignard, qu'il peut cracher en cas de nécessité. Elles sont éjectées de la bouche sous une pression extrêmement élevée, avec une portée de 9 mètres et infligeant 1d4 points de dégâts. Environ 1 sur 6 de ces créatures sont toxiques ; la moitié du temps, le poison est paralysant (paralyse pendant 4d6 heures) ou mortel (tue). Les victimes touchées par une dent (ou mordues) doivent sauvegarder contre le Poison ou en subir les effets.

NdT : taille d'un poney

**Escargot, Cône Géant (Snail, Giant Cone)**

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	3*
Attaques:	1 dart
Dommages:	1d6 dard+ paralysie
Mouvement:	3m
Nb apparaissant:	1d3, 1d3 Ext. Rep. 1d3
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	175

Un **escargot cône géant** est extrêmement bien camouflé et très toxique. Il possède un tube hypodermique long et étroit naturel (une dent modifiée) pour injecter le poison, et peut le lancer jusqu'à 6 mètres. Les victimes touchées doivent sauvegarder contre le Poison ou être paralysées pendant 2d6 heures. Il avale ses proies entières une fois qu'elles ont succombé. Chaque escargot n'a qu'une seule

dent à lancer, et si cette attaque échoue, la créature se retire dans sa coquille. Cela lui donne un bonus de +6 à sa CA. L'escargot attendra alors simplement que les combattants ennemis abandonnent et partent. Un escargot cône géant n'attaque généralement pas les groupes de créatures qui sont plus nombreux que lui, mais peut attendre qu'un seul adversaire soit isolé et donc vulnérable.

NdT : taille d'un gros chien

Escargot, Pilon Géant (Snail, Giant Pounder)

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	2
Attaques:	1 coup de queue or 1 morsure
Dommages:	1d4 coup de queue, 1d2 morsure
Mouvement:	3m
Nb apparaissant:	1d6
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	75

On entend souvent de loin un **Escargot Pilon Géant** marteler le sol avec un appendice osseux dur pour localiser les creux et les terriers afin d'y pénétrer et d'en dévorer toute matière vivante. L'appendice a la forme d'un marteau de guerre ou d'une masse. Sa bouche n'est guère plus que des surfaces abrasives rugueuses, et ne fait pas plus de 1d2 points de dégâts, mais s'il est provoqué, il mordra.

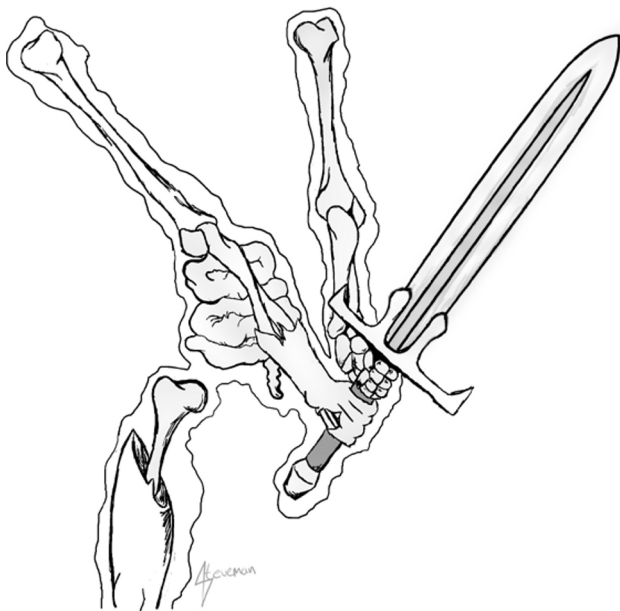
NdT : taille d'un petit chien,

Esprit Lame* (lame Spirit*)

	Commun	Majeur
Classe d'Armure:	17 ‡	19 ‡
Dés de vie:	9 (AB +8)	12 (AB +10)
Attaques:	3/2 (voir ci-dessous)	2 armes
Domages:	par arme +4	par arme +6
Mouvement:	9m	9m
Nb apparaissant:	1	1
Sauve comme:	Guerrier: 9	Guerrier: 12
Moral:	9	10
Types de trésor:	spécial	spécial
XP:	1075	1875

Les **Esprits Lames** sont les âmes agitées de guerriers tombés sur le champ de bataille. Un esprit lame se présente sous la forme d'un corps pourri ou desséché ou semble parfois être assemblé à partir de différents cadavres, toujours avec une arme de mêlée distincte. L'arme elle-même est possédée avec l'esprit mort-vivant, qui anime la forme pour continuer ses combats.

Un esprit lame inflige des dégâts en fonction de son type d'arme avec +4 ajoutés aux dégâts. Comme la plupart des morts-vivants, un esprit à lame est immunisé contre le poison, le charme et les sorts d'immobilisation. Il peut être Tourné par un Clerc (comme un Esprit), mais pas détruit définitivement sauf comme décrit ci-dessous. Un esprit lame ne peut être blessé que par des armes magiques.



Lors de la défaite d'un esprit lame, le corps animé s'effondre et l'épée possédée devient dormante pendant 1d10 jours. Un sort de **conjuración** jeté sur l'arme pendant ce temps chassera l'esprit de l'arme de façon permanente, sinon l'esprit commencera à réassembler un corps.

Un esprit lame commun peut faire 3 attaques tous les deux rounds ; cela signifie une attaque sur chaque round impair et deux sur chaque round pair.

Un **Esprit lame Majeur** est simplement un esprit plus puissant qui poursuit des ambitions encore plus grandes. Il inflige plus de dégâts (+6 de dégâts) et possède des armes magiques déterminées par le maître de jeu. Ils peuvent être Tournés par un Clerc (comme un vampire), et le sort de **dissiper le mal** est nécessaire pour détruire définitivement l'esprit.

Étrangleur (Choker)

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	3+3
Attaques:	1 étranglement
Dommages:	1d3 étranglement + spécial
Mouvement:	6m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	7
Types de trésor:	U
XP:	145

Un **Étrangleur** est un petit prédateur vicieux agissant sous terre, s'emparant de n'importe quelle proie. Ses mains et ses pieds ont des coussinets épineux qui l'aident à s'agripper à presque toutes les surfaces. Il pèse environ 17 kilos, est de couleur brune ou gris chiné et de forme vaguement humanoïde. Un Étrangleur aime se percher haut, souvent à des intersections, des arches, des puits ou des escaliers, s'étirant vers le bas pour attaquer. Il préfère généralement s'attaquer à des proies solitaires.

Un Étrangleur inflige 1d3 points de dégâts lorsqu'il attrape sa cible, et continue à infliger 1d3 points de dégâts à chaque round en étouffant et en déchirant sa proie jusqu'à ce que sa victime soit morte ou qu'il soit forcé de la lâcher. Parce qu'il saisit sa victime par le cou, une créature qui se trouve attraper par le cou par lui ne peut ni parler ni lancer de sorts. Un Étrangleur est surnaturellement rapide, et agit toujours en premier dans un round de combat.



Ettercap

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	6+1
Attaques:	2 griffes/1 morsure + poison
Dommages:	1d3 griffe, 1d8 morsure
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d2
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	500

L'apparence d'un **Ettercap** est un croisement entre une araignée grossièrement gonflée et un humanoïde. On le trouve souvent en compagnie de 2 à 4 grosses araignées. Un Ettercap mesure environ 1 mètre 80 de haut, pèse environ 90 kilos et parle couramment.

Un Ettercap n'est pas une créature courageuse, mais ses pièges astucieux font souvent en sorte que l'ennemi ne sorte jamais une arme. Lorsqu'un Ettercap s'attaque à ses ennemis, il attaque avec ses griffes acérées et sa morsure venimeuse. En général, il n'est pas à la portée d'un ennemi qui est encore capable de se déplacer en mêlée. Le poison d'un ettercap paralyse son adversaire lors d'un jet de sauvegarde manqué contre Poison. Cette paralysie s'estompera naturellement en 1d6+6 tours.

Un ettercap peut lancer une toile huit fois par jour pour enchevêtrer les ennemis. Pour toucher, l'ettercap doit faire un jet d'attaque contre une CA 10 + le modificateur de Dextérité de la cible (et tout modificateur magique). Si l'ettercap touche, la cible est enchevêtrée. Une créature

enchevêtrée prend une pénalité de -2 sur les jets d'attaque et une pénalité de -4 sur la Dextérité. La toile a une portée maximale de 15 mètres et est efficace contre des cibles de taille moyenne. La toile immobilise la cible en place, empêchant tout mouvement. Une créature enchevêtrée peut faire éclater la toile comme avec le sort **Toile**.

Un ettercap peut également créer des zones de toiles collantes jusqu'à 18 mètres carrés. Ils les positionnent habituellement pour attraper les créatures volantes, mais ils peuvent aussi essayer de piéger des proies au sol. Les créatures qui s'approchent peuvent tomber dedans et s'y prendre au piège. Un ettercap peut déterminer l'emplacement exact d'une créature qui touche sa toile.

Ettin

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	13 (AB +10)
Attaques:	2 armes
Dommages:	Par type d'arme
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 13
Moral:	7
Types de trésor:	J (Y dans le Rep.)
XP:	2,175

Un **Ettin** est un chasseur vicieux et imprévisible. Un ettin prend rarement un bain, ce qui donne une peau sale et crasseuse ressemblant à une peau épaisse et grise. Un ettin adulte mesure environ 4 mètres. Il n'a pas de langue en soi, mais parle un pidgin d'orc et de géant. Les créatures qui peuvent parler n'importe laquelle de ces langues ne peuvent comprendre que des bribes du discours d'un ettin.



Bien qu'un ettin ne soit pas très intelligent, c'est un combattant rusé. Il préfère tendre une embuscade à ses victimes plutôt que de charger dans un combat direct. Un ettin manie typiquement une lance dans chaque main, chacune avec un +4 sur les jets de dégâts à cause de sa grande force. Parce que chacune de ses têtes contrôle un bras, l'ettin ne subit pas de pénalités pour avoir attaqué avec deux armes.

Un ettin n'est presque jamais surpris. Le MJ effectue un jet de surprise une fois pour chaque tête ; si l'un ou l'autre jet évite la surprise, alors l'ettin n'est pas surpris.



Faune (et Ibix) (Faun (and Ibix))

Classe d'Armure:	15 (11)
Dés de vie:	1
Attaques:	1 miniature arme
Domages:	1d6 ou par arme
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d8, Ext. 5d8, Rep. 5d8
Sauve comme:	Guerrier: 1 (avec bonus Nain)
Moral:	8
Types de trésor:	D
XP:	25

Un Faune est une race apparentée à la fée qui ressemble à une sorte d'étrange croisement de chèvre avec un petit être humain ou elfes. Ne mesurant qu'entre 1mètre 20 et 1 mètre 50, il a un torse et une tête semblables à ceux d'un humain, mais les pattes et les pieds d'une chèvre. Un faune peut aussi avoir d'autres caractéristiques qui rappellent les chèvres, comme de petites cornes ou de grandes oreilles. Un faune partage l'amour de la vie agraire simple, surtout en ce qui concerne les vignobles et les autres cultures entrant dans l'art du brassage.

Les faunes n'ont pas leur propre langue, préférant parler elfique entre eux. Ils connaissent aussi la langue Halfelin, leurs voisins les plus communs, et beaucoup connaissent aussi les langues secrètes des races Fey comme les lutins ou les dryades. La plupart des faunes aventuriers qui voyagent à l'extérieur de leurs petits fiefs connaissent le Commun.

L'Ibix est le cousin du faune, avec une tête beaucoup plus caprine. Contrairement aux faunes, l'ibix est de mauvaise humeur et généralement considéré comme malfaisant, s'alliant parfois même à des humanoïdes comme les gobelins. Il a des statistiques identiques à celles énumérées ci-dessus, sauf qu'il parle le goblin plutôt que le Halfelin.

Feu Follet (Will-o'-Wisp)

Classe d'Armure:	29
Dés de vie:	9** (AB +8)
Attaques:	1 choc
Dommages:	2d8 choc
Mouvement:	Vol 15m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	12
Types de trésor:	U
XP:	1,225

Un Feu Follet est une sphère de lumière légèrement rougeoyante qui est jaune ou blanche. On le confond facilement avec une lanterne, surtout dans les marais brumeux et les marécages où il se trouve habituellement. Le corps d'un feu follet est un globe de matière spongieuse d'environ 30 centimètres de diamètre et pèse environ 1,5 kilo. Son corps émet autant de lumière qu'une torche. Il n'a pas d'appareil vocal, mais peut vibrer pour créer une voix avec un son fantomatique.

Un feu follet évite généralement le combat. Lorsqu'il est forcé de se battre, il émet de petits chocs électriques. Un feu follet est immunisé contre tous les sorts sauf le **missile magique**. Un feu follet effrayé ou surpris peut éteindre sa lueur, devenant ainsi invisible.

Flying Man-of-War

Classe d'Armure:	11
Dés de vie:	2
Attaques:	spécial
Dommages:	spécial
Mouvement:	Vol 12m
Nb apparaissant:	3d4
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	75

Un Flying Man-Of-Wars est une méduse volante de la taille d'un cheval avec une crête qui lui sert de voile. Son corps est rempli d'air chaud, ce qui lui permet de flotter à environ 6 mètres du sol, avec ses tentacules suspendus en dessous. Toute créature touchée par ses tentacules ne subit qu'un seul point de dommage, mais doit sauvegarder contre la Paralysie ou être assommée pendant 1d4 coups à cause de son venin paralysant. Le Flying Man-of-War se rapprochera alors de sa proie (s'il pèse plus de 45 kg) ou la soulèvera jusqu'à son corps et commencera à la digérer, lui infligeant 1d6 points de dégâts par round.

Si le Flying Man-of-War subit au moins 6 points de dégâts en une seule attaque, son enveloppe est perforée et il tombe rapidement au sol, immobile ; ses tentacules s'effondrent dans un rayon de 3 mètres autour de lui et restent toxiques.

Fougère de Garde (Guard Fern)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	6*
Attaques:	3 épines, acide, feuilles
Dommages:	1d4 épines, 3d8 acide, 1d8 feuilles
Mouvement:	0' (immobile)
Nb apparaissant:	Ext. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	555

Une fougère de garde est une énorme plante buissonnante. Elle est généralement cultivée et placée de manière à protéger des zones étroites, telles qu'un couloir ou un espace dans un mur. Elle est immunisée contre les acides et possède une structure ignifuge qui réduit de moitié tous les dommages causés par le feu (un jet de sauvegarder réussi signifie qu'il n'y a pas de dommage).

La fougère de garde est immobile mais peut attaquer dans toutes les directions. Elle réagit à toutes les sources de vibrations et de chaleur.



Elle a trois attaques qui s'intensifient au fur et à mesure que les cibles se rapprochent. Entre 9 et 18 mètres, elle lance une gerbe d'épines pointues et grosses, chacune infligeant 1d4 points de dégâts ; chaque personne de taille humaine peut être atteinte par 1d4 épines. De 1,5 mètres à 9 mètres, elle émet une pluie d'acide, infligeant 3d8 points de dégâts (sauvegarde contre Souffle de Dragon pour la moitié). Elle peut effectuer ces deux attaques trois fois dans n'importe quelle direction avant de devoir faire pousser plus d'épines ou reconstituer l'acide (ce qui prend 1 à 6 jours chacun). Enfin, elle peut se déchaîner avec des feuilles longues et tranchantes à moins de 1 mètre 50, infligeant 1d8 points de dégâts si elle touche.

Couper l'extérieur d'une fougère de garde la désactivera, mais elle repoussera en 1d6+4 semaines. La brûler ou déterrer ses racines la tuera pour de bon.

Fouisseur (Delver)

Classe d'Armure:	24
Dés de vie:	18** (AB +12)
Attaques:	2 palme
Dommages:	1d6 palme + spécial
Mouvement:	9m Creuser 3m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 18
Moral:	11
Types de trésor:	Aucun
XP:	4,320

Un **fouisseur** ressemble à un croisement entre un énorme mille-pattes et une limace. Il mesure environ 4 mètres 50 de long et 3 mètres cinquante de haut. Il a une énorme bouche et des fentes pour les yeux. Il a des bras spongieux en forme de palmes, qui se terminent chacun par six vrilles noires. Sa capacité à détecter les vibrations donne l'équivalent de Vision Nocturne avec une portée de 18 mètres.

Un fouisseur produit un mucus qui ressemble à de la gelée et qui est très corrosif. Le simple fait de le toucher cause 2d6 points de dégâts aux créatures organiques. Le mucus inflige 4d8 points de dégâts aux créatures ou objets métalliques, tandis que contre les créatures pierreuses (y compris les élémentaires de terre), le mucus cause 8d10 points de dégâts. Il préfère se battre depuis son tunnel, qu'il utilise pour protéger ses flancs tout en s'amarrant avec ses deux palmes, causant 1d6 points de dégâts chacune (plus les dégâts corrosifs mentionnés ci-dessus). Sur le round suivant un coup réussi, la victime subit 1d6 points de dommages de la bave à moins de se laver avec au moins un litre de liquide. Pour les créatures en métal ou en pierre, ces dommages représentent la moitié des dommages corrosifs indiqués (2d8 ou 4d10 respectivement). Quiconque attaque un fouisseur avec des



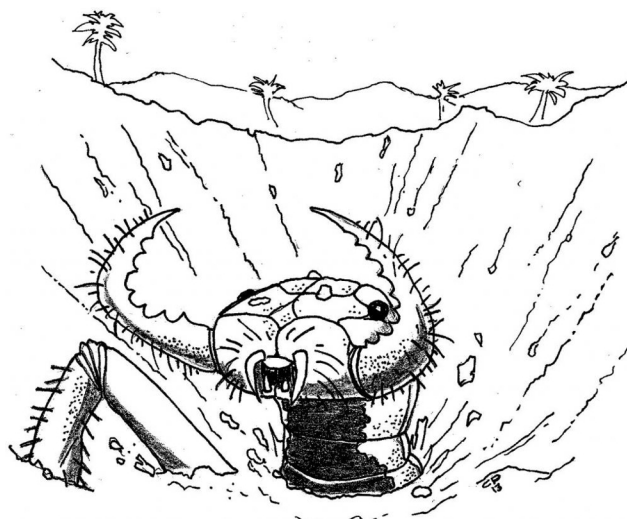
armes naturelles subira des dommages causés par le mucus corrosif chaque fois qu'une attaque réussit, à moins qu'il ne réussisse une sauvegarde contre la Paralysie.

Chaque fois qu'un fouisseur frappe un individu, son bouclier, son armure et ses vêtements (dans cet ordre) peuvent être détruits. La victime doit faire une sauvegarde contre la paralysie pour chaque objet ; tout jet de sauvegarde réussi signifie que les objets suivants ne sont pas affectés. Par exemple : un combattant est frappé par un fouisseur ; il rate son premier jet de sauvegarde, et son bouclier est détruit. Il réussit son deuxième jet, donc son armure et ses vêtements sont en sécurité... pour ce round, au moins. Les boucliers ou armures magiques perdront un "plus" à chaque fois qu'ils seront endommagés, au lieu d'être détruits complètement.

Fourmi-Lion, Géant (Ant Lion, Giant)

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	4
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d10 morsure
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d4, Ext. 1d6, Rep. 2d6
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	240

Le **fourmi-lion géant** est un coléoptère prédateur gigantesque de la taille d'une vache. Il construit un réseau de tunnels avec de multiples trappes de visite d'un diamètre d'environ 3 mètres au-dessus des tunnels. Les trappes sont difficiles à localiser (règles normales de **détection des trappes**), car elles sont camouflées pour ressembler aux matériaux environnants. Lorsqu'une victime en atteint le centre, le sol s'effondre, tourbillonnant vers le bas comme de l'eau dans un drain et entraînant la victime vers le bas. La profondeur de la chute est généralement de 3 à 6 mètres, et des dommages normaux de chute sont infligés. Alors, bien sûr, le monstre attaquera sa proie.

**Gelée Rouge (Red Slime)**

Classe d'Armure:	11 to 16
Dés de vie:	1* to 6*
Attaques:	1claque
Dommages:	1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12, or 2d8 par round par Dés de vie
Mouvement:	3m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 1 to 6
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	1* DV 37; 2* DV 100; 3* DV 175; 4* DV 280; 5* DV 405 ; 6* DV 555

Lointaine parente des gelées ocre et des boues vertes, la gelée rouge est une masse suintante qui semble être une mare rouge. On la confond facilement avec une gelée ocre, sauf pour sa couleur. Cette créature visqueuse est connue pour rester immobile et se cacher dans les trous et sous les corniches pour surprendre les victimes.

Une gelée rouge peut étendre un pseudopode jusqu'à 60 centimètres par DV. Si son attaque est réussie, la cible est piégée, et la gelée se nourrit de la victime, infligeant automatiquement des dégâts à chaque round. Les points de vie drainés de la victime sont ajoutés aux points de vie actuels de la gelée rouge ; tous les 6 points ainsi ajoutés augmentent les DV du monstre d'un point, jusqu'à un maximum de 6 DV. Les points de vie excédentaires drainés après que le monstre ait atteint son maximum de 48 sont ignorés. Notez que le jet de dégâts augmente à mesure que le monstre grandit en taille.

Une victime prise au piège peut tenter de s'échapper par un jet d'**Ouvrir les portes**. Une gelée rouge ne peut se nourrir que de créatures vivantes, mais peut quand même faire des attaques normales contre d'autres monstres. Une attaque réussie contre une gelée rouge peut entraîner la libération d'une victime ; le MJ doit lancer 1d20, et si le résultat du dé est égal ou inférieur aux dégâts causés à la gelée rouge, la victime piégée sera libérée.

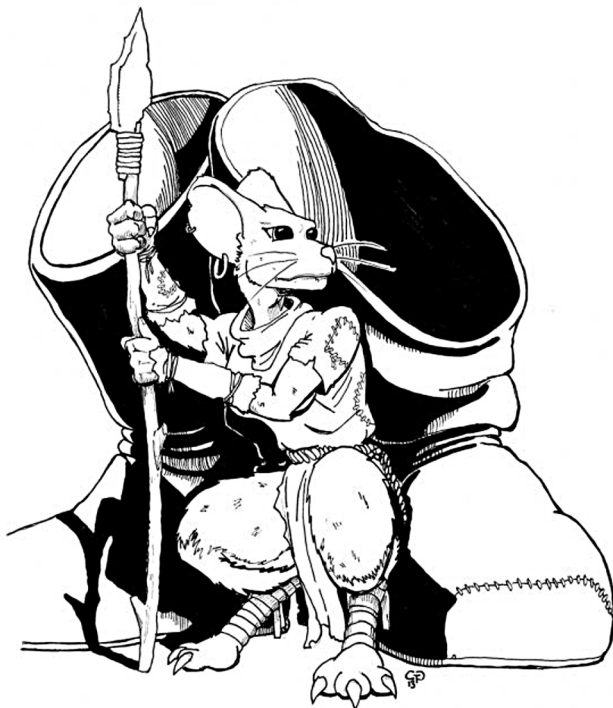
Une gelée rouge peut aussi régénérer 1 pv par round, même si elle est apparemment tuée. Les dommages causés par le feu ou l'acide ne seront pas régénérés, et c'est donc la seule façon d'éliminer définitivement une gelée rouge.

Gerbalaine

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	1
Attaques:	1 poing ou arme (large forme)
Dommages:	1d4 ou arme (large forme)
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 2d4, Rep. 4d8
Sauve comme:	Guerrier: 1 (bonus Halfelin)
Moral:	6
Types de trésor:	1d4 petites gemmes au hazard
XP:	25

Les gerbalaines sont une toute petite race d'êtres fey. Elle a l'apparence d'une souris et, en raison de sa taille, elle est souvent confondue avec une souris de champ commune, à moins qu'on ne l'examine de près. Une gerbalaine est un bricoleur, qui utilise de petits morceaux de matériaux récupérés pour façonner sa maison ; elle construit souvent à l'intérieur des murs, sous les planchers ou sous le nez de grands gens.

Jusqu'à 3 fois par jour, une gerbalaine peut prendre une forme magique plus grande, atteignant environ la moitié de sa taille. C'est cette forme qui donne les statistiques ci-dessus lorsqu'elle est engagée dans un combat, bien qu'une gerbalaine soit plus susceptible de s'enfuir que combattre. Lorsqu'elle est de la taille d'une souris, la gerbalaine n'a effectivement qu'une puissance de 1 pv, mais elle est très difficile à atteindre (CA 22). Une gerbalaine qui sauvegarde (avec des bonus Halfelin)



contre un sort agissant en une zone d'effet ne subit aucun dommage, et même si la sauvegarde échoue, elle ne subit que la moitié des dégâts. L'habileté d'une gerbalaine avec des outils est comparable à celle d'un Voleur de niveau 10.

Glyptodon

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	4
Attaques:	1 queue or piétiner
Dommages:	1d8 queue, 1d8 trample
Mouvement:	6m (3m)
Nb apparaissant:	1d6
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	240

Un Glyptodon est un mammifère herbivore préhistorique semblable à un tatou, mais beaucoup plus grand avec une queue en forme de matraque. Les spécimens adultes peuvent atteindre la taille d'un wagon. Il est couvert de plaques osseuses, mais n'est généralement dangereux que lorsqu'il est harcelé ou attaqué.



Grand Orbitoeils (Great Orb of Eyes)

Classe d'Armure:	19
Dés de vie:	12* (AB +10)
Attaques:	1d4 rayons ou capacité magique
Dommages:	Par rayon or sort
Mouvement:	Vol 9m
Nb apparaissant:	1 Ext., 1 Rep.
Sauve comme:	Magicien: 12
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,975

Un Grand Orbitoeil est une masse vivante d'yeux pulsant et toujours en mouvement. Il est très intelligent mais incapable de communiquer verbalement. Un grand Orbitoeil peut voir dans toutes les directions, ce qui rend la surprise presque impossible. Il a Vision Nocturne jusqu'à 36 mètres, et avec concentration peut détecter la magie ou détecter l'invisible (voir ci-dessous). Au combat, un grand Orbitoeil lévite habituellement en hauteur, essayant d'éviter le combat en mêlée. De ce point de vue, il tire ses rayons oculaires, préférant effrayer, retenir ou charmer autant d'ennemis que possible. À chaque round, il tire 1d4 rayons, chacun sur une cible différente. Si le jet de dé est supérieur au nombre de cibles possibles, les rayons supplémentaires sont perdus. Le MJ peut effectuer un jet de dé pour déterminer quels rayons sont tirés ou choisir ceux qui ont le(s) effet(s) le(s) plus destructeur(s).

Rayons du Grand Orbitoeil

1. Mort : la cible doit sauvegarder contre Effet Mortel ou mourir.

2. Drainage : la cible subit 3d6 points de dégâts. Il ou elle peut sauvegarder contre les sorts pour la moitié des dégâts. Le grand orbitoeil se voit guérir de la moitié des points de vie.

3. Peur : la cible est affectée par un sort de **Panique** (inverse de **Courage**), comme lancé par un Clerc de niveau 12.

4. Charme : la cible est affectée par le sort **Charme**, comme lancé par un Magicien de niveau 12.

5. Immobilisation : la cible est affectée par le sort **Immobilisation**, comme lancé par un Magicien de niveau 12.

6. Aveuglement : la cible est affectée par le sort de **cécité** (inverse Soins de la cécité), comme lancé par un Clerc de niveau 12.

Un grand Orbitoeil utilise rarement son rayon mortel à moins que sa vie même n'en dépende, préférant plutôt drainer ses ennemis pour se nourrir. Un grand Orbitoeil peut aussi lancer **télékinésie** trois fois par jour (comme lanceur de sorts de niveau 12). Les individus charmés deviennent des esclaves, faisant n'importe quel travail manuel nécessaire, et un grand Orbitoeil peut communiquer télépathiquement avec n'importe quel être ainsi charmé. Quand leur utilité s'estompe, ces esclaves sont vidés pour se nourrir.



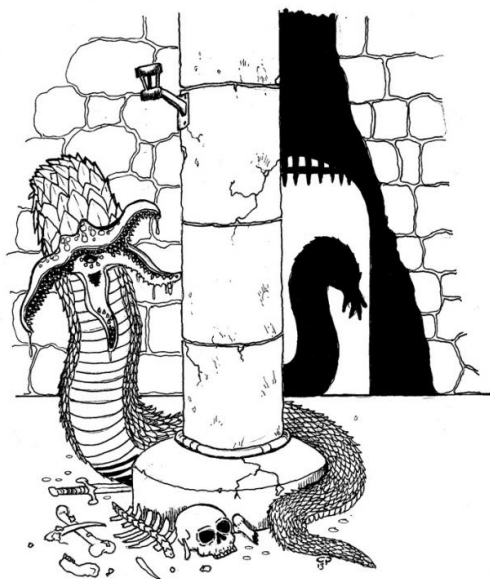
Grick

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	2
Attaques:	4 tentacules / 1 morsure
Dommages:	1d4 tentacules, 1d3 morsure
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1, Ext. 1d4
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	12
Types de trésor:	V
XP:	75

Un Grick adulte est une créature ressemblant à un serpent d'environ 2 mètres de long, de la pointe de ses tentacules à l'extrémité de son corps, et pèse environ 90 kilos. La coloration de son corps est uniformément foncée avec un ventre pâle. Ses tentacules sont segmentés comme un ver de terre et s'attachent juste sous la tête.

Un gricks attaque quand il a faim ou est menacé. Il chasse en se cachant près des endroits très passant, utilisant sa coloration naturelle pour se fondre dans les ombres qui lui conviennent. Quand ses proies s'aventurent à proximité, elle se déchaîne avec ses tentacules. Ses mâchoires sont relativement petites et faibles par rapport à sa masse corporelle, de sorte que plutôt que de consommer sa viande immédiatement, un grick traîne normalement sa victime dans son repaire pour la manger à son gré.

Les gricks en nombre ne se battent pas de concert. Chacun attaque la proie la plus proche de lui, et interrompt le combat dès qu'il peut emporter une proie morte ou inconsciente.

**Grimlock**

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	2
Attaques:	1 hache de bataille
Dommages:	1d8 hache de bataille
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d4, Ext. 1d10+10, Rep. 1d6 x10
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	7
Types de trésor:	D
XP:	75

Un Grimlock est un humanoïde musclé à la peau grise. Il est aveugle, mais ses sens exceptionnels de l'odorat et de l'ouïe lui permettent de percevoir des ennemis à proximité. Par conséquent, il évite habituellement les armes à distance et se précipite pour attaquer, brandissant des haches de pierre.

Un grimlock peut sentir tous ses ennemis dans un rayon de 12 mètres comme le ferait une créature voyante. Au-delà de cette portée, traitez toutes les cibles comme si elles étaient totalement cachées. Un grimlock est cependant sensible aux attaques sonores et olfactives et est normalement affecté par les bruits forts, les sorts sonores (comme **Cercle de Silence**) et les odeurs accablantes. Neutraliser l'odorat ou l'ouïe d'un grimlock réduit sa capacité à se battre. Si ces deux sens sont neutralisés, un grimlock est effectivement aveuglé. Il est immunisé contre les attaques du regard, les effets visuels, les illusions et autres attaques qui dépendent de la vue.



Gump

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	4*
Attaques:	2 poings ou 1 arme
Dommages:	1d8+3 poings ou par arme +3
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	10
Types de trésor:	C
XP:	280

Un Gump est un gros humanoïde pleurnichard qui est juste plus grand d'une tête qu'un homme humain moyen, avec un large sourire dentelé et de petits yeux bien enfoncés. Rencontrer le regard d'un Gump est dangereux.

Quiconque rencontre le regard d'un gump doit sauvegarder contre la Paralysie à +2 ou subir les effets d'un sort **Immobilisation** pendant 1d4+1 rounds. Quiconque faisant face au combat est considéré comme ayant rencontré son regard, de même que quiconque est surpris par le monstre. Ceux qui tentent de se battre contre un gump tout en détournant les yeux subissent une pénalité de -4 sur les jets d'attaque. Il est inoffensif de voir la réflexion d'un gump dans un miroir ou une autre surface réfléchissante ; quiconque utilise un miroir pour combattre une bosse subit une pénalité de -2 pour

attaquer. Les personnages qui se battent contre un gump doivent faire un jet de sauvegarde à chaque round s'ils ne prennent pas des mesures pour éviter le regard du monstre.

Un gump communique avec une voix baveuse et bavarde qui est difficile à comprendre. Il peut aussi parler le Commun et les langues des créatures gobelinoïdes.

Habitant des Cryptes* (Crypt Dweller*)

Classe d'Armure:	13 ‡
Dés de vie:	2*
Attaques:	2 griffes or 1 arme
Dommages:	1d4 griffe ou par arme type
Mouvement:	18m
Nb apparaissant:	1-2
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	100

Un **habitant des cryptes** est une créature morte-vivante qui a été indûment enterrée ou placée dans une tombe profanée ou souillée. Il ressemble à un zombie, et on le confond souvent avec. Un habitant des cryptes attaque avec des mains griffues, ou parfois avec une arme si elle a été ensevelie avec la créature. Sa principale défense est



qu'il ne peut être endommagé que par des armes magiques ou des sorts.

Les coups d'armes normales ne feront que faire hésiter légèrement l'habitant des cryptes, lui faisant perdre l'initiative au round suivant. Comme tous les morts-vivants, il peut être tourné par les clercs (en tant que Revenant), et sont immunisés contre le **sommeil**, le **charme** et les sorts d'**immobilisation**. Aucune forme de lecture de l'esprit ou de contact mental n'est d'aucune utilité contre lui. Un habitant des cryptes se bat toujours jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Heucova*

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	2**
Attaques:	2 griffes or 1 arme
Dommages:	1d4 griffe ou par arme
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 2d4, Rep. 2d4
Sauve comme:	Clerc: 2
Moral:	10
Types de trésor:	D
XP:	125

Un Heucova est un Clerc qui a été maudit à sa mort pour son infidélité. Il ressemble à un squelette enveloppé dans de vieilles robes en lambeaux ou une armure rouillée. De petits points de lumière rouge sont visibles dans chacune de ses orbites vides. Un heucova parle et lit toutes les langues qu'il connaissait dans la vie.

L'heucova est un combattant lâche, préférant installer des pièges et des embuscades pour les intrus potentiels. Il attaquera les clercs avant tout le monde. Ceux qui sont frappés par les griffes de l'heucova doivent sauvegarder contre le poison ou contracter une terrible maladie de dépérissement. Chaque jour, la cible subit 1d3 points de dégâts à la Constitution. Ceux qui sont réduits à 0 en Constitution meurent, et se relèvent comme un zombie le lendemain, sous le contrôle de l'heucova. Un sort de Soin des Maladies doit être utilisé pour prévenir la mort. Les points de caractéristiques perdus en raison de la maladie d'Hucova reviennent à raison de 1 par jour de repos complet. Tous les heucova sont capables de lancer des sorts en tant que clerc (niveau 1d4+1), mais ces sorts sont toujours la version inversée.

Un heucova peut être tourné par un Clerc (en tant que Revenant), et comme tous les morts-vivants est immunisé contre le sommeil, le charme et les sorts d'immobilisation. Un heucova ne peut être endommagé que par des armes en argent ou magiques. De plus, il subit 1d6 points de dégâts au contact d'un symbole sacré.

Hibou, Géant (Owl, Giant)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	6
Attaques:	2 griffes
Dommages:	1d6 griffe
Mouvement:	3m Vol 21m
Nb apparaissant:	1, Rep. 1d2, Ext. 1d4
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	500

Un hibou géant est un oiseau de proie nocturne, craint pour sa capacité à chasser et à attaquer dans un silence quasi total. Il est intelligent et naturellement suspicieux. Un hibou géant typique mesure environ 2 mètres 70 de haut, a une envergure d'aile allant jusqu'à 6 mètres et ressemble à ses petits cousins dans presque tous les sens.

Un hibou géant attaque en glissant silencieusement à quelques mètres au-dessus de sa proie et en plongeant pour frapper directement au-dessus de sa tête. Un hibou géant peut voir cinq fois plus loin qu'un humain dans une lumière faible.



Hibours Cracheur de Feu (Owlbear, Fire-breathing)

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	8*
Attaques:	2 griffes/1 morsure (1 étreinte) or 1 souffle
Dommages:	1d8 griffe, 1d8 morsure, 2d8 étreinte, 4d6 feu
Mouvement:	12m Vol 12m (3m)
Nb apparaissant:	1d4, Rep. 1d4, Ext. 1d4
Sauve comme:	Guerrier: 8
Moral:	9
Types de trésor:	C x 2
XP:	945

L'Hibours de feu est le cousin plus grand et plus bestial de l'Hibours, partageant la plupart des mêmes caractéristiques physiques. En plus des grandes ailes qui lui permettent de voler, son pelage a tendance à être plus proche de la rouille et son bec d'un orange vif. Un hibours cracheur de feu adulte mesure près de 3 mètres de haut et pèse plus de 900 kilos.

Un hibours cracheur de feu se fie habituellement à ses griffes puissantes et à son bec féroce au combat. Comme un ours normal, il doit frapper avec les deux griffes pour infliger des dommages par étreinte. Ce qui le rend le plus redoutable, c'est son attaque de souffle. À chaque round, lancez le dé pour déterminer quelle forme d'attaque est utilisée (1d6, 1-2 indique un souffle de feu). Si la bête souffle des flammes, sa victime peut sauvegarder contre Souffle de Dragon pour la moitié des dégâts. Elle peut utiliser cette attaque un total de 4 fois par combat. Après une heure de repos, le souffle est à nouveau utilisable.

Hippocampe/Kelpie (Hippocampus/Kelpie)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	2/2*
Attaques:	2 sabots
Dommages:	1d4 sabots
Mouvement:	Nage 24m
Nb apparaissant:	Ext. 10d10/Ext. 1
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	75/100

Un hippocampe est un cheval de la mer, avec une crinière qui ressemble à une algue et une queue de dauphin. Bien qu'il semble être un mammifère, il est capable de respirer sous l'eau.

Le Kelpie est le cousin d'eau douce mangeur de chair de l'hippocampe, et peut prendre la forme d'un cheval normal ou d'un humain pendant 2 tours par jour. Il est cruel et n'aime rien de plus que de noyer et de dévorer ses victimes.

Hippopotame (Hippopotamus)

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	6
Attaques:	1 morsure or 1 piétiner
Dommages:	2d6 morsure, 4d6 piétiner
Mouvement:	12m Nage 9m
Nb apparaissant:	Ext. 3d10
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	500

Un hippopotame est un herbivore massif qui vit dans les marais, les lacs et les rivières tropicaux et subtropicaux. Bien qu'il se nourrisse de diverses herbes et mauvaises herbes, il est territorial, agressif et coléreux, et il est susceptible d'attaquer toute personne qui empiète sur son territoire. Non seulement il peut piétiner ses ennemis avec son énorme poids, mais un hippopotame a aussi de longues dents pointues qui peuvent lui donner une morsure dévastatrice.



Homocule (Homunculus)

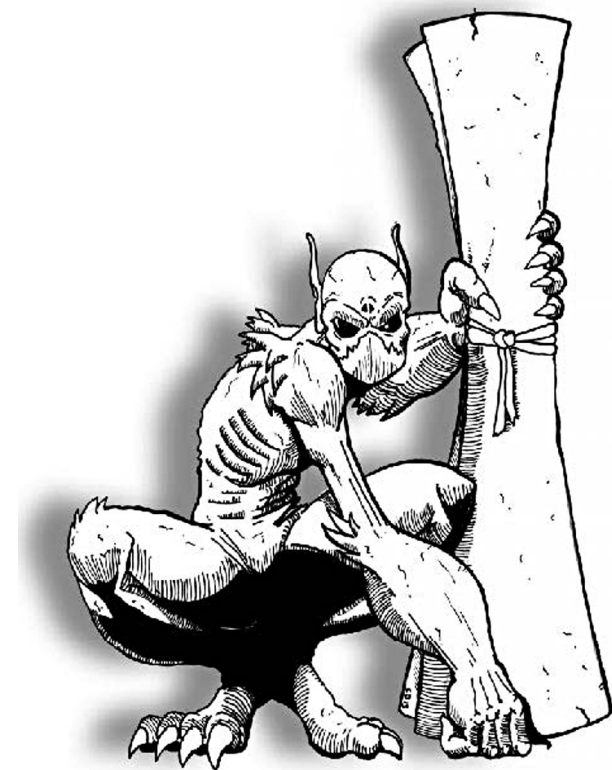
Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	2
Attaques:	1 morsure + poison
Dommages:	1d4-1 morsure + poison
Mouvement:	6m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	75

Un homoncule est un serviteur miniature créé par un magicien. C'est un combattant faible, mais c'est un espion, un messenger ou un éclaireur efficace. Le créateur d'un homoncule en détermine les caractéristiques précises. Un homoncule ne peut pas parler, mais le processus de création le relie télépathiquement à son créateur.

Il sait ce que son maître sait et peut lui transmettre tout ce qu'il voit et entend (jusqu'à une distance de 450 mètres). Un homoncule ne se déplace jamais volontairement au-delà de cette distance, bien qu'il puisse être déplacé de force. Si cela se produit, la créature fait tout ce qui est en

son pouvoir pour reprendre contact avec son maître. Une attaque qui détruit un homoncule inflige 2d10 points de dégâts à son maître.

Un homoncule va essayer de grimper sur sa victime et de mordre avec ses crocs venimeux. En cas d'échec d'une sauvegarde contre Poison, l'adversaire s'endormira pendant 6d6 minutes. Si le maître est tué, l'homoncule meurt aussi, et son corps fond rapidement dans une flaque d'ichor.

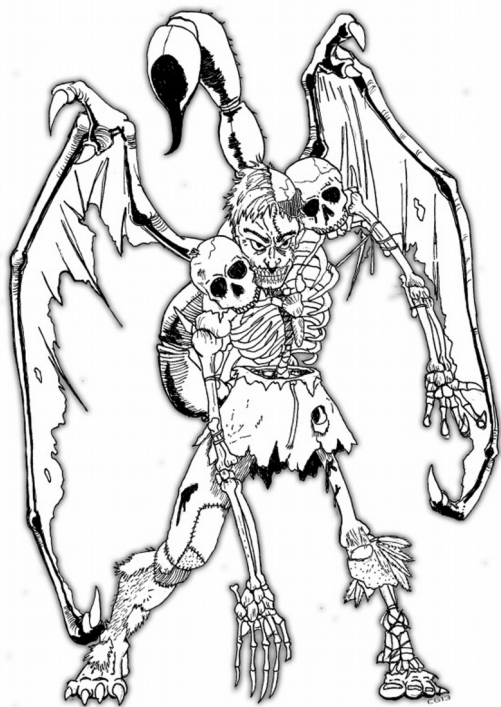


Horreur Osseuse* (Bone Horror*)

	Commune	Majeure
Classe d'Armure:	14 $\frac{1}{2}$	19 $\frac{1}{2}$
Dés de vie:	4*	12* (AB +10)
Attaques:	2 griffes or 1 dard	2 griffes or 1 dard
Dommages:	1d6+3 griffe or 1d4+poison	1d10+4 griffe or 1d6+poison
Mouvement:	6m Vol 9m	9m Vol 12m
Nb apparaissant:	Varié	Varié
Sauve comme:	Clerc: 4	Clerc: 12
Moral:	12	12
Types de trésor:	Aucun	Aucun
XP:	280	1975

Une **Horreur Osseuse** est une grande créature vaguement humanoïde construite à partir d'os et de parties de plusieurs créatures, animée par magie au service de son maître. Elle a une tête massive de zombie flanquée de deux crânes jumeaux, de grandes ailes de chauve-souris desséchées et une gigantesque queue en forme de scorpion. L'horreur osseuse attaque avec ses deux griffes acérées ou son dard squelettique ; ceux frappés par lui doivent sauvegarder contre le Poison ou mourir.

Les armes magiques, le feu ou les sorts sont nécessaires pour endommager une horreur osseuse. Elle peut être Tournée par un Clerc (en tant que Revenant). Comme les



autres créatures mortes-vivantes, elles sont immunisées contre les sorts de **sommeil**, de **charme** ou d'**immobilisation**.

Une **Horreur Osseuse Majeure** est simplement une version beaucoup plus grande et plus forte de l'horreur osseuse. La sauvegarde contre la piqure de Poison de l'horreur osseuse majeure est faite avec une pénalité de -4. De plus, les Horreurs Osseuses Majeures sont Tournées comme des vampires.

Horreur Tentaculaire (Tentaculed Horror)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	10+20* (AB +9)
Attaques:	5 tentacules + crush
Dommages:	1d6 tentacule, 3d6 crush
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 10
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	1390

Une **Horreur Tentaculaire** est d'environ 15 mètres de diamètre et se compose de centaines de tentacules épais qui se tortillent. Elle n'a pas de corps discernable au-delà de la masse des pseudopodes et se déplace en ondulant sur le sol. Elle ne parle aucune langue.

Une horreur tentaculaire manque de subtilité au combat, se déplaçant et s'éloignant simplement avec ses nombreux tentacules. Un coup réussi avec trois tentacules ou plus indique une attaque d'écrasement pour 3d6 points de dégâts supplémentaires. Ceux qui voient pour la première fois à une horreur tentaculaire doivent faire un sauvegarde contre les sorts ou s'enfuir dans la terreur la plus totale pendant 1d20 rounds.

Une horreur tentaculaire est incroyablement résistante ; les armes non magiques n'infligent qu'un point de dégâts, tandis que les armes magiques, le feu, l'électricité et l'acide ne font que la moitié des dégâts. Elle est immunisée contre le **sommeil**, le **charme** et les sorts d'**immobilisation**.

Infernaux (Infernals)

Les Infernaux

Les êtres infernaux sont des monstruosités d'origine extraterrestre ou extradimensionnelle. Ces êtres sont universellement vils et en opposition avec les pouvoirs du bien. Il existe plusieurs races ou groupes distincts d'êtres infernaux, généralement regroupés selon leur origine. On pourrait les appeler démons, diables, ou d'autres termes connexes.



Infernal, Diable Épineux* (Spined Devil*)

Classe d'Armure:	19 ‡
Dés de vie:	8*
Attaques:	1 morsure or 2 lames (or cornes) or épines ou par 3/2 arme
Dommmages:	1d6 morsure +poison, 1d8+2 corne, 4d6 épines ou par arme+2
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	2-5 (Ext.), 3-18 (Rep.)
Sauve comme:	Guerrier: 8
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	945

Un diable épineux est une bête redoutable plus grande que n'importe quel homme connu. Un diable épineux semble être un humanoïde de constitution puissante avec une épaisse peau grise écailleuse ressemblant à du cuir, avec de petites épines qui dépassent des écailles. Une paire de lames osseuses épaisses dépasse de ses coudes ; ces lames peuvent être rétractées dans le corps du monstre à volonté. Un mâle aura également d'impressionnantes cornes courbes dépassant de sa tête. Un diable épineux a tendance à favoriser les lances et les épées comme armes.

Les armes magiques sont nécessaires pour frapper un diable épineux, et il est immunisé contre le feu non magique et le poison. Il ne subit que la moitié des dommages causés par le feu magique. La morsure d'un diable épineux est toxique, mais non mortelle ; toute personne mordue doit faire un jet de sauvegarde contre le Poison ou s'évanouir pendant 1d6 minutes. Une fois tous les 1d6 rounds, un diable épineux peut tirer une rafale de petites épines barbelées à partir de ses bras et de ses jambes, couvrant un rayon de 1 mètre 50 autour du monstre ; toute créature dans la zone reçoit 4d6 points de dégâts des épines. Un jet de sauvegarde réussit contre Souffle de Dragon réduit de moitié les dégâts.

Infernal, Diable de Glace (Infernal, Ice Devil)

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	3**
Attaques:	1 griffe + spécial
Dommages:	1d3 griffe + 1d4 froid
Mouvement:	9m Vol 15m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	205

Un diable de glace est un monstre humanoïde ailé et griffu d'environ un mètre de haut. Son corps glabre est sans sexe, avec une peau bleue si claire qu'elle est presque blanche.

Chaque fois qu'un diable de glace attaque, 1d4 de dégâts de froid supplémentaire est infligé. Un diable de glace peut souffler un cône de morceaux de glace et de froid tous les 1d4 rounds, causant des dommages de 1d4 à une créature située à moins de 3 mètres du diable de glace. De plus, l'individu frappé doit sauvegarder contre la Paralysie ou subir une pénalité de -1 pour frapper et blesser pendant 1d6 rounds. Toute grande source de chaleur à proximité donne un +2 à la sauvegarde. De plus, un diable



de glace peut lancer un missile magique une fois par heure à un niveau équivalent à son DV (typiquement un lanceur de niveau 3).

Un diable de glace est complètement immunisé contre les dommages causés par le froid et se régénère à raison de 2 pv par round dans des conditions glaciales ou hivernales. Le feu ou les attaques à base de chaleur causent 50 % de dégâts supplémentaires à un diable de glace. Les attaques magiques, telles que les sorts destructeurs, n'infligent que la moitié des dégâts à un diable de glace. Cette résistance magique fait perdre aux armes magiques le bénéfice de tout bonus de dégâts (bien que tous les bonus à toucher s'appliquent toujours).

Infernal, Diablotin* (Imp*)

Classe d'Armure:	19 ‡
Dés de vie:	2**
Attaques:	1 queue darder
Dommages:	1d4 dard +poison
Mouvement:	6m Vol 18m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Clerc: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	125

Un diablotin est un petit humanoïde à ailes de chauve-souris, de couleur foncée, d'environ 55 centimètres de haut, avec un dard en forme de dague à la queue. Il est capable de se transformer à volonté en araignée massive,



en corbeau ou en rat géant, le tout avec un look diabolique. Dans toutes les formes le diabolotin a Vision Nocturne avec une portée de 18 mètres.

Dans sa forme naturelle, un diabolotin attaque avec son dard venimeux ; ceux qui sont frappés doivent sauvegarder contre le Poison ou mourir en souffrant énormément. Dans ses autres formes (voir l'entrée monstre correspondante), il ne peut pas utiliser son attaque empoisonnée. En plus des attaques physiques, un diabolotin possède plusieurs qualités magiques disponibles sous toutes ses formes. Il peut détecter la magie à volonté, devenir invisible à volonté, et une fois par jour peut charmer une personne (comme un lanceur de 7ème niveau).

Un diabolotin est immunisé contre le poison, le froid, le feu et les attaques électriques. Des armes magiques ou argentées, ou des sorts, sont nécessaires pour frapper un diabolotin. Tant qu'il lui reste au moins 1 pv, il se régénère de 1 pv à chaque tour ; s'il est réduit en dessous de 1 pv, un diabolotin mourra comme toute autre créature. Un diabolotin a un bonus de +4 sur tous les jets de sauvegarde contre la magie (y compris les baguettes).

Infernal, Lémure (Lemure)

Classe d'Armure:	12
Dés de vie:	3
Attaques:	1 griffe
Dommages:	1d4 griffe
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	5d6
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	6 (11)
Types de trésor:	Aucun
XP:	145

On dit d'un Lémure qu'il est l'âme d'un damné, transformé en une forme misérable pour servir des infernaux plus puissants. Son corps ressemble à celui qu'il avait dans la vie, recouvert d'une poix bouillonnante et totalement dépourvu de parole ou d'intelligence. Tous les autres infernaux peuvent contrôler télépathiquement un lémure sans effort ; alors qu'il est ainsi contrôlé, un lémure a un moral de 11 ; un lémure régénère 1 pv de dégâts normaux par round, même réduit à 0 pv ; les dégâts des armes magiques, du feu, des sorts, de l'eau bénite ne peuvent être régénérés de cette façon.

Infernal, Quasit*

Classe d'Armure:	19 ‡
Dés de vie:	2**
Attaques:	2 griffes / 1 morsure
Dommages:	1d2 griffe +poison, 1d3 morsure
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Magicien: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	125

Un Quasit est un petit être démoniaque, de forme à peu près humanoïde et mesurant environ 55 centimètres de haut. C'est un métamorphe naturel, capable de se transformer à volonté en un mille-pattes gigantesque, en chauve-souris géante ou en loup, le tout avec des visages horribles qui le distinguent d'un animal normal. Dans toutes les formes, le quasit a Vision Nocturne sur 18 mètres.

Dans sa forme démoniaque naturelle, un quasit attaque avec ses griffes venimeuses et sa morsure. Les griffes empoisonnées provoquent une démangeaison brûlante non naturelle qui réduit temporairement la dextérité de la cible de 1 point pour chaque attaque réussie. Les points reviennent 10 minutes après la fin du combat. Dans ses autres formes, voir l'entrée monstre pertinente pour ses formes d'attaque. En plus des attaques physiques, un quasit possède plusieurs qualités magiques disponibles sous toutes ses formes. Ils peuvent **détecter la magie** à volonté, devenir **invisibles** à volonté, et une fois par jour peuvent lancer **Panique** (inverse de **Courage**) comme un lanceur de niveau 7.

En tant qu'être infernal, un quasit est immunisé contre les attaques électriques et les empoisonnements, et ne reçoit que la moitié des dommages causés par les attaques acides, le froid ou les incendies. Les armes magiques ou les sorts sont nécessaires pour frapper un quasit. De plus, tant qu'il lui reste au moins 1 pv, un quasit régénère 1 pv à chaque tour ; s'il est réduit en dessous de 1 pv, un quasit meurt. Un quasit sauvegarde contre la magie (y compris les baguettes) avec un bonus de +4.

Infernal, Succube* (Succubus*)

Classe d'Armure:	20 ‡
Dés de vie:	7**
Attaques:	2 griffes + spécial ou par arme
Dommages:	1d4 griffe ou par arme
Mouvement:	9m Vol 15m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Clerc: 6
Moral:	7
Types de trésor:	I, L
XP:	800

Une Succube est une entité démoniaque féminine. Dans sa forme naturelle, elle apparaît comme une belle tentatrice humanoïde ailée. Une succube peut parler n'importe quelle langue, et a Vision Nocturne avec une portée de 36 mètres.

Une succube préfère éviter le combat chaque fois qu'elle le peut, en utilisant ses pouvoirs magiques à la place. Lorsqu'elle y est forcée, elle peut attaquer avec ses griffes ou avec une arme normale. Une succube peut utiliser les sorts suivants à volonté (comme Magicien de niveau 12) : **charme**, **suggestion**, **ténèbres** (inverse **Lumière**) sur un rayon de 5 mètres, **porqueue dimensionnel**, ESP, et clairaudience (comme la potion).



Une succube peut changer de forme à volonté, et utilisera cette capacité pour prendre une apparence agréable en rapport avec sa cible choisie ; cette tromperie peut être maintenue indéfiniment.

Si la succube peut isoler un individu charmé, elle draine la victime par ses baisers. Une victime charmée s'y soumettra volontiers. Chaque série de baisers applique un niveau négatif à la victime, et tous les pv perdus sont transférés à la succube (même si cela l'élève temporairement au-dessus de son maximum normal ; les points en excès sont temporaires et ne durent qu'un seul jour). Une cible non volontaire (c.-à-d. une personne qui n'est pas charmée) doit évidemment être retenue, mais si elle le peut, elle le fera ; drainer la vie d'une victime de cette façon est toujours sa méthode préférée de tuer.

En tant qu'infernal, la succube est immunisée contre la foudre et le poison et ne subit que la moitié des dommages causés par les attaques acides, par le froid ou par le feu. Les armes magiques sont nécessaires pour frapper une succube au combat.

Infernal, Vega*

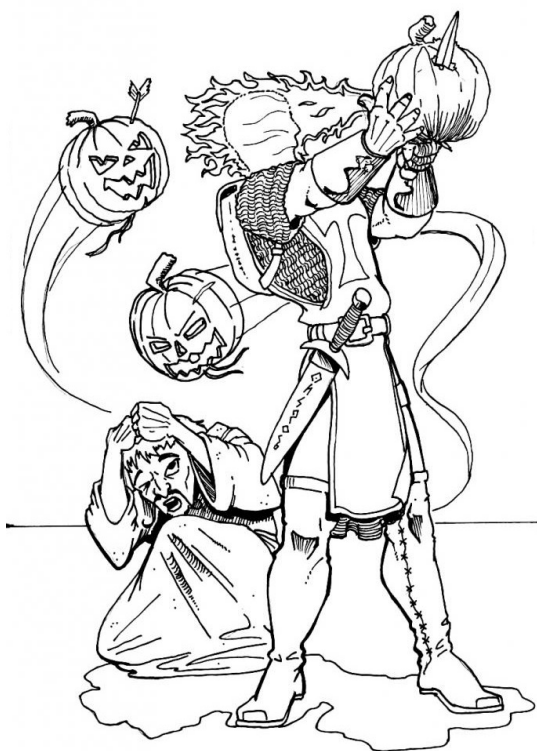
Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	9** (AB +8)
Attaques:	1 arme or fouet
Dommages:	arme + 2, 2d6 Fouet or spécial
Mouvement:	18m Vol 115m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	10
Types de trésor:	A
XP:	1,225

Un Vega est un infernal extrêmement puissant qui ressemble à un humanoïde ailé fait de feu et d'obscurité. C'est l'une des créatures les plus viles et les plus cruelles de toutes. Un VEGA est extrêmement habile avec son fouet et sur un coup réussi peut choisir de tirer une créature assez près de lui pour que la chaleur rayonnant de son corps inflige 3d6 points de dégâts. Un véga n'est affecté que par les armes magiques et les sorts de 3ème niveau ou plus, et ne subit que la moitié des dégâts causés par le feu, la foudre et le froid. Un véga peut lancer **Panique** (inverse **Courage**), **Ténèbres** (inverse **Lumière**), **Détecter la magie**, **Voir l'Invisible**, **Dissiper la Magie** et **Télékinésie** à volonté.

Infernal, Vrock*

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	8*
Attaques:	2 griffes, 2 ergots, 1 morsure
Dommages:	1d4 griffe, 1d8 ergots, 1d6 morsure
Mouvement:	12m Vol 16m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 8
Moral:	11
Types de trésor:	B
XP:	945

Un Vrock est le guerrier des Enfers. Il se présente sous de nombreuses formes horribles, mais la plus courante ressemble à un mélange des traits les plus laids d'un homme, d'un vautour et d'une chauve-souris. Un vrock peut attaquer avec ses cinq attaques en vol, mais ne peut pas utiliser ses ergots au sol. Un vrock est immunisé contre les armes non magiques. Il peut lancer **Ténèbres** (inverse **Lumière**), **Voir l'Invisible** et **Télékinésie** à volonté, et une fois par jour, il a 10 % de chances d'appeler l'un de ses semblables à combattre à ses côtés.

**Jack O'Lantern**

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	3*
Attaques:	1 souffle
Dommages:	2d6 feu
Mouvement:	6m Vol
Nb apparaissant:	1d6
Sauve comme:	Magicien: 3
Moral:	9
Types de trésor:	U
XP:	175

Un Jack O'Lantern est une étrange citrouille pensante ou d'autres fruits du genre courge ou Calebasse avec une bougie allumée à l'intérieur. Qu'il ait été créé par un magicien fou est évident. Chaque Jack O'lantern a une personnalité distincte qui se reflète généralement dans l'expression de son visage sculpté. On le rencontre toujours dans un rayon de 1 à 3 kilomètres de la parcelle de citrouille où il a poussé à l'origine, et il est capable de voler. Lorsqu'un jack o'lantern est au repos ou autrement inerte, on ne peut pas le didarduer de la végétation normale de son type ; il peut fermer les yeux, la bouche et toutes les autres ouvertures sculptées et paraître entièrement ordinaire.

Un jack o'lantern peut projeter du feu à partir de ses ouvertures ; ce souffle est sous la forme d'un cône de 1 mètre 50 de large à la base avec une portée de 1 mètre 50 devant la créature. Toute personne prise dans les flammes subit 2d6 points de dégâts de feu ; une Sauvegarde contre Souffle de Dragon permet à la victime de ne subir que la moitié des dégâts.

Un Jack O'lantern est une construction semblable à un golem, et est donc immunisée contre le poison, le charme, le feu et les effets du sommeil. La glace ou le froid l'endommagent deux fois plus. Les attaques à base d'eau ou de vent peuvent éteindre la bougie du monstre, si elle ne réussit pas un jet de Sauvegarde contre Effet Mortel. Si la bougie d'un Jack O'lantern est éteinte, il devient instantanément dormant ; rallumer la bougie lui redonnera vie.

Kraken

Classe d'Armure:	20
Dés de vie:	36** (+16)
Attaques:	10 tentacules or 1 morsure
Dommages:	7d6 tentacule, 4d6 morsure
Mouvement:	12m Nage
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 20
Moral:	11
Types de trésor:	Aucun
XP:	18,450

Un Kraken est probablement la plus grande créature connue, avec un corps de 45 mètres de long et 10 tentacules barbelés qui peuvent aller jusqu'à 150 mètres supplémentaires. Sa bouche en forme de bec est située à l'endroit où les tentacules rencontrent la partie inférieure de son corps. Il reste habituellement dans les parties les plus profondes des océans, mais il remontera à la surface à la recherche de proies.

Un kraken frappe ses adversaires avec ses tentacules barbelés, puis attrape et écrase ses victimes dans ses énormes mâchoires. Une fois qu'un adversaire a été

touché, le kraken enroule un tentacule autour de la victime et inflige automatiquement 7d6 points de dégâts à chaque round. Lorsque six des tentacules sont enroulées autour d'un navire, le kraken peut écraser pour 4d6 points de dommage au navire à chaque round. Les victimes prises dans les tentacules du kraken attaquent à -4. Si un tentacule subit 60 points de dégâts, il est coupé. Les tentacules sectionnés repousseront en 1d10+10 jours.

Un kraken peut se propulser en arrière une fois par round à une vitesse de 85 mètres en ligne droite. Lorsqu'un kraken a perdu 5 de ses tentacules ou 50 % de ses points de vie, il émet un nuage d'encre noire dans une zone cubique de 30 mètres de côté. Ceci peut être répété une fois par heure. Le nuage fournit une dissimulation totale, que le kraken utilisera pour s'échapper. Les créatures dans le nuage sont automatiquement aveuglées.



Lerini

Classe d'Armure:	13 (11)
Dés de vie:	1
Attaques:	1 morsure or arme
Dommmages:	1d6 ou par arme
Mouvement:	6m (sans armure 12m), Nage 9m
Nb apparaissant:	2d4, Ext. 3d6, Rep. 6d6
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	8
Types de trésor:	D
XP:	25

Un Lerini est un humanoïde semblable à un lézard qui hamorsure dans les marécages et les forêts chaudes et humides. Il mesure de 1 mètre 20 à 1 mètre 50 de haut, pèse de 25 à 45 kilos et a une queue épaisse et musclée de 60 à 90 centimètres de long. Sa peau est recouverte d'écailles douces de couleur verte, vert bleuté ou vert jaunâtre. Ses yeux sont grands et ses cheveux sont épais et gras. Un lerini a tendance à porter des robes ou des robes amples qui n'interfèrent pas avec la mobilité de sa queue.

Un lerini est un nageur agile, et peut retenir son souffle jusqu'à 10 minutes. Un lerini a tendance à aller à la pêche ou à la chasse dans de petits bateaux rapides de rivière. Il a sa propre langue, mais beaucoup parlent aussi la langue des hommes-lézards et parfois d'autres êtres vivant dans les marais. Un lerini n'est pas nécessairement agressif, mais il se battra pour se défendre.

**Lézard Électrique (Shoker Lizard)**

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	2*
Attaques:	1 morsure
Dommmages:	1d4 morsure
Mouvement:	12m Nage 6m
Nb apparaissant:	1d6, Rep. 2d6
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	100

Un lézard électrique a une face inférieure gris pâle ou bleue et une teinte plus foncée sur le dos. Il mesure environ 30 centimètres de haut à l'épaule et pèse 11 kilos. Ce lézard se trouve généralement dans les marais chauds.

Une fois par round, un lézard électrique peut délivrer un choc électrique à un seul adversaire dans un rayon de 1,5 mètres. Cette attaque va paralyser avec une sauvegarde ratée contre Effet Mortel. Chaque fois que deux lézards ou plus sont à moins de 6 mètres l'un de l'autre, ils peuvent travailler ensemble pour créer un choc mortel. Cet effet a un rayon de 6 mètres, centré sur n'importe quel lézard contribuant. Le choc inflige 2d8 de dégâts électriques pour chaque lézard qui y contribue (maximum 12d8) ; une sauvegarde réussie contre Effet Mortel réduit les dégâts de moitié.

Un lézard électrique se fie à ses capacités électriques en combat et peut détecter automatiquement toute décharge électrique dans un rayon de 30 mètres. Il a tendance à ne mordre qu'après avoir tenté de choquer un adversaire. Un lézard solitaire s'enfuit une fois qu'il a livré ses décharges, mais si d'autres lézards sont à proximité, il participera aux décharges de ses camarades.

Liche* (Lich*)

Classe d'Armure:	19+‡
Dés de vie:	10+** (AB +9)
Attaques:	1 toucher, arme, ou sort
Dommages:	1d8 toucher+drain, par arme ou par sort
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Magicien ou Clerc: par Dés de vie
Moral:	8
Types de trésor:	G
XP:	1,480

Une Liche est un ancien Magicien ou Clerc (d'au moins 10ème niveau avec tous les sorts et pouvoirs intacts) qui a utilisé la magie noire pour prolonger sa vie sous la forme d'un mort-vivant. Une nouvelle liche ressemblera plutôt à un Cadavre ou un zombie. Au bout d'un certain temps, elle deviendra squelettique. Malgré ses grands pouvoirs, une liche agira en conséquence pour se préserver par tous les moyens dont elle dispose. Elle connaît la valeur et la fonction de tous les objets magiques dans sa tanière, et les utilisera au mieux.

La simple rencontre d'une liche pour la première fois est si terrifiante que le sujet doit sauvegarder contre les sorts ou s'enfuir pendant 2d6 rounds. Le regard d'une liche est

aussi terrifiant ; efficace jusqu'à 9 mètres, la cible affectée doit sauvegarder contre des sorts ou être paralysée de peur pendant 2d4 rounds. Une liche préfère attaquer de loin avec des sorts. Une liche qui atteint une cible vivante avec son toucher inflige 1d8 points de dégâts et draine la victime 1d4 points de Constitution tout en se guérissant elle-même d'une quantité égale de pv.

Les dommages de Constitution sont permanents, résultat d'un drainage physique et psychique. En raison de leur longévité et/ou de leur vitalité, les elfes peuvent ignorer les 10 premiers points de la Constitution ; les nains les 4 premiers points, et les Halfelins les 2 premiers points. La Constitution perdue peut être récupérée à raison de 1 point par sort de restauration ; rien d'autre (sauf un souhait) ne peut restaurer la Constitution perdue à cause d'une liche. Si la Constitution d'un personnage tombe à 0, il ou elle meurt immédiatement, mais il ou elle montera le tour suivant comme un Revenant plus faible. Utilisez les statistiques pour le Revenant (dans les règles de base de la BFRPG), mais au lieu de la perte d'énergie, le Revenant plus faible inflige 1d4 points de dégâts plus 1 point de dégâts de Constitution. Ceux qui ont été drainés et vaincus par la suite sont morts de façon permanente et ne peuvent être ressuscités (mais peuvent encore être réincarnés).

Une liche ne peut être frappée que par des armes magiques ou des sorts. Comme un squelette normal, elle ne subit que la moitié des dommages causés par les armes tranchantes, et un seul point par les flèches, les carreaux ou les pierres de fronde (plus tout bonus magique). Comme pour tous les morts-vivants, elle peut être Tournée par un Clerc (comme un vampire, mais avec une pénalité de -6 au jet), et est immunisée contre les sorts de sommeil, de charme ou d'immobilisation. Bien qu'elle ait des niveaux de Magicien ou de Clerc, la liche utilise des d8 pour lancer ses pv comme les autres monstres.

La force vitale d'une liche est conservée en sécurité dans un objet appelé phylactère, souvent caché et protégé. Cela permet à la liche de survivre même lorsque sa forme physique est détruite ; dans ce cas, la forme physique du monstre se régénère lentement à raison de 1 pv par heure. Pour détruire complètement une liche, il faut localiser et détruire son phylactère, mais seuls des dégâts magiques ou naturels très puissants (un sort de désintégration, un vœu, ou le lancer dans un volcan actif) peuvent endommager l'objet.



Linnorm

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	7**
Attaques:	1 morsure, 2 griffes, ou souffle
Dommages:	2d8 morsure + poison, 1d10 griffe or souffle
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d2
Sauve comme:	Guerrier: 8
Moral:	9
Types de trésor:	E
XP:	800

Un Linnorm, comme un wyvern, est apparenté de loin à un dragon. Un linnorm ressemble à un grand serpent à cornes avec une paire de membres antérieurs griffus. Un linnorm peut expirer un nuage de gaz fétides comme le souffle d'un dragon. Un linnorm est immunisé contre tous les poisons.

**Locathah**

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	2
Attaques:	1 lance ou 1 arbalète légère
Dommages:	1d6 lance, 1d6 arbalète légère
Mouvement:	3m Nage 18m
Nb apparaissant:	1d4, Ext. 1d20, Rep. 3d10+70
Sauve comme:	Guerrier: par Dés de vie
Moral:	7
Types de trésor:	D
XP:	75

Bien qu'humanoïde de forme, un Locathah est plus un poisson qu'un homme. Le locathah moyen mesure 1 mètre 50 de haut et pèse 70 kilos. Les femelles et les mâles se ressemblent beaucoup, bien que les premières se reconnaissent aux deux bandes ocres qui marquent leurs sacs à œufs. Un locathah parle sa propre langue.

Toute attaque d'un locathah commence habituellement par une volée de carreaux de son arbalète particulière ; cette arbalète spéciale a une portée de 18 mètres sous l'eau ainsi qu'une portée normale à la surface. S'il réussit à tendre une embuscade ou un autre piège, il continue d'utiliser son arbalète le plus longtemps possible, sinon il brandit une lance. Bien que principalement utilisée pour la pêche, cette lance est une arme redoutable. Un locathah manque de dents, de griffes et d'autres armes naturelles, donc il n'est pas particulièrement dangereux s'il n'est pas armé ; il s'enfuira généralement à ce stade.

Loup, Géant (Hiver&Warg) (Wolf, Giant (Winter & Worg))

	Winter	Worg
Classe d'Armure:	15	14
Dés de vie:	6*	4
Attaques:	1 morsure or souffle	1 morsure
Dommages:	1d6 morsure, souffle	4d6 1d6 morsure
Mouvement:	15m	15m
Nb apparaissant:	1d4, Rep. 1d6	1d4, Meute 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 6	Guerrier: 4
Moral:	7	7
Types de trésor:	U Rep. seulement	U Rep. seulement
XP:	555	240

Le **loup d'hiver** est un prédateur dangereux qui mesure environ 2,5 mètres de long, avec environ 1,5 mètre au garrot et pèse environ 200 kilos. Ce loup chasse généralement en meute. Sa taille et son formidable souffle lui permettent de chasser et de tuer des créatures beaucoup plus grandes que lui. Une meute travaille habituellement pour encercler et abattre sa proie.

Le Souffle d'un loup d'hiver est un cône de 7 mètres 50 qui peut être utilisé une fois tous les 1d4 rounds pour des dommages de 4d6 causés par le froid ; une sauvegarde contre Souffle de Dragon pour des demis dommages s'applique. La morsure d'un loup d'hiver inflige également 1d6 points de dégâts supplémentaires dus au froid. Un individu touché par la morsure d'un loup d'hiver doit sauver contre Effet Mortel ou être projeté au sol. Un loup d'hiver est immunisé contre les effets du froid.

Un **Worg** est une créature tout à fait maléfique avec une fourrure grise ou noire. Il mesure 1 mètre 50 de long, 1 mètre au garrot, et pèse 140 kilos. Plus intelligent que son petit cousin, un worg parle sa propre langue. Certains peuvent aussi parler le Commun et le goblin.

Les duos ou les groupes travaillent ensemble pour abattre le gros gibier, tandis qu'un worg solitaire pourchasse habituellement des créatures plus petites que lui. Les deux utilisent souvent des tactiques de morsure/fuite pour épuiser leur victime. Un worg qui frappe avec une attaque de morsure peut tenter de faire trébucher l'adversaire comme une action libre. La cible de l'attaque doit sauvegarder contre Effet Mortel ou tomber au sol.

Loutre, Commune et Géante (Otter (Common and Giant))

	Common	Giant
Classe d'Armure:	16	16 (voir ci-dessous)
Dés de vie:	½ (1d4 pv)	5
Attaques:	1 morsure	1 morsure
Dommages:	1d2 morsure	2d6 morsure
Mouvement:	9m Nage 15m	9m Nage 15m
Nb apparaissant:	1d4+2	1d3+1
Sauve comme:	Guerrier: 1	Guerrier: 5
Moral:	7	8
Types de trésor:	Aucun	L
XP:	10	360

La loutre est un mammifère semi-aquatique de petite ou moyenne taille dont le corps est en longueur. Elle nage avec une maniabilité et une vitesse exceptionnelles. Elle est joueuse et sociable.

La loutre géante est semblable à bien des égards, mais elle est beaucoup plus grande, mesurant de 3 mètres à 4 mètres 50 de longueur, avec une morsure vigoureuse. Elle est assez intelligente et garde parfois de petits objets de valeur dans sa tanière.

Lycanthrope, Cafard-Garou* (Wercockroach*)

Classe d'Armure:	15 †
Dés de vie:	3**
Attaques:	1 morsure ou 1 arme
Dommages:	1d6 morsure ou par arme
Mouvement:	15m Forme Humaine 12m Vol 3m
Nb apparaissant:	2d4, Ext. 2d10, Rep. 2d10
Sauve comme:	Guerrier: 3*
Moral:	8
Types de trésor:	C
XP:	205

Un Cafard-garou est un humain (ou parfois un autre humanoïde) qui peut se transformer en un cafard gigantesque. Sous sa forme humaine, un cafard-garou a tendance à être une personne mince et négligée, marchant habituellement un peu courbée et aimant généralement porter de longs manteaux bruns. Un cafard-garou n'aime pas la lumière du soleil et d'autres lumières vives, préférant se promener la nuit ou sous terre, même sous forme humaine. Quelle que soit sa forme actuelle, un cafard-garou a tendance à se précipiter, s'arrêtant de temps en temps pour renifler et regarder autour de lui.

Un cafard-garou peut prendre la forme d'un énorme cafard inesthétique de 2 mètres de long et mordre. Sous cette forme d'insecte, un cafard-garou est capable de voler, quoique maladroitement et lentement. En plus de la

forme d'insecte, un cafard-garou peut prendre une forme intermédiaire (un "homme-cafard"). Cette forme partage l'immunité de la forme insecte aux armes normales, mais doit utiliser une arme pour attaquer au lieu d'une morsure. Sous cette forme, le cafard-garou ne peut pas voler et semble généralement de forme humanoïde. Il a des mandibules d'insectes qui dépassent de sa bouche, deux minces et longues antennes sur la tête, des yeux d'insectes noirs brillants, des épis qui dépassent de ses membres, et quatre ailes brun foncé sur le dos.

Sous n'importe quelle forme, un cafard-garou est immunisé contre les armes normales, et il faut utiliser des armes en argent ou magiques pour l'endommager. Un cafard-garou fait des sauvegardes en tant que guerrier de 3e niveau contre la plupart des attaques, mais en tant que clerc de 17e niveau contre le poison, et est immunisé contre la plupart des attaques basées sur la maladie. Cependant, un cafard-garou a une faiblesse : il recule à cause des lumières vives (aussi vives que la lumière du soleil ou un sort de lumière ; le crépuscule, les torches et les lanternes ne l'effraient pas), et doit faire un test de moral quand il est exposé à une telle lumière, ou s'en aller dans l'obscurité la plus proche.

Mante Religieuse, Géante (Praying Mantis, Giant)

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	5
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d12 morsure
Mouvement:	12m Vol 16m
Nb apparaissant:	Ext. 1d4, Rep. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 5
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	360

Une mante religieuse géante est une créature très discrète, qui se déplace lentement et attend immobile pendant des heures. Elle tend des embuscades et se nourrit de tout ce qui est plus petit qu'elle. Elle possède une capacité caméléon-comme le caméléon pour changer la couleur de son exosquelette et se fondre dans son environnement. Typiquement, une mante religieuse en chasse surprendra sur 1-5 de 1d6 ; en trouver une qui se cache (de loin) équivaut à **trouver une porte secrète**. Elle peut voler pendant de brèves périodes, couvrant 36 mètres dans un saut, mais ne le fera que pour fuir ou traverser un terrain accidenté.

Mégathérium

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	9 (AB +8)
Attaques:	2 griffes
Dommages:	1d10 griffe
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d4 Ext.
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,075

Un Mégathérium est un gigantesque paresseux préhistorique de la taille d'un éléphant. Alors qu'un paresseux normal est végétarien, un mégathérium est omnivore, chassant parfois des proies ou des charognes. Un mégathérium peut bien grimper, à condition que la surface soit assez solide pour supporter son poids important.

Mimique (Mimic)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	7**
Attaques:	1 claque
Dommages:	3d4 claque
Mouvement:	3m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 7
Moral:	10
Types de trésor:	Aucun
XP:	800

Un maître de la tromperie, un Mimique peut prendre la forme générale de n'importe quel objet ou créature d'un volume d'environ 4 mètres cubes (2x2x1 ou 4x1x1, etc). Le corps d'un Mimique est dur et a une texture rugueuse, peu importe l'apparence qu'il présente. Quiconque examine de près le mimique peut facilement détecter la ruse. Une mimique peut parler Commun. Au combat, un mimique surprendra souvent un aventurier sans méfiance en l'attaquant avec un lourd pseudopode.

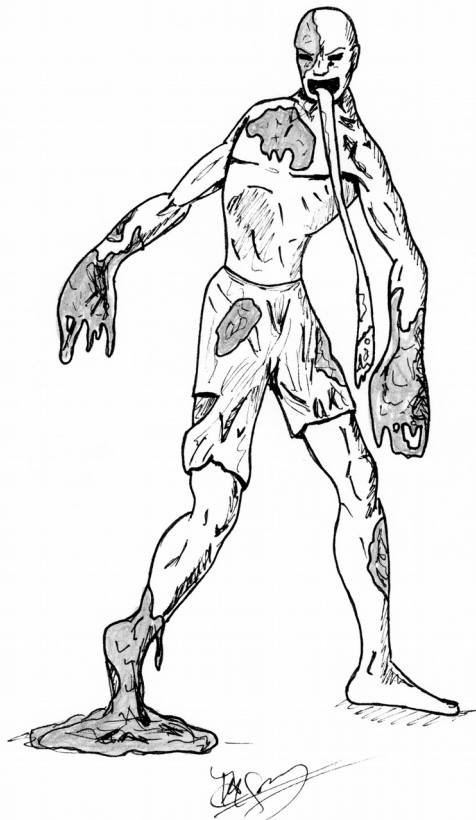
Un mimique dégage une épaisse bave épaisse qui agit comme un adhésif puissant, retenant toutes les créatures ou tous les objets qui la touchent. Une arme qui frappe un mimique recouvert de bave est collée rapidement à moins que le manieur ne réussisse un jet **ouvrir les portes** pour retirer l'arme. L'alcool fort dissout l'adhésif en 3 cycles. Une mimique peut dissoudre son adhésif à volonté, et la substance se décompose 5 rounds après la mort de la créature.

Mohrg

Classe d'Armure:	23
Dés de vie:	14** (AB +11)
Attaques:	1 claque ou 1 langue
Dommages:	1d6 claque or spécial
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	Ext. 1d4, Rep. 1d4 (plus 5d4 zombies)
Sauve comme:	Guerrier: 14
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	2,730

Un Mohrg est le cadavre animé d'un meurtrier de masse ou d'un autre méchant odieux. Le mohrg moyen mesure de 1 mètre 50 à 1 mètre 80 de haut et pèse environ 55 kilos. Un mohrg attaque en frappant les ennemis avec ses poings, mais il peut aussi les fouetter avec sa langue. Celui que la langue touche doit sauvegarder contre la Paralysie ou être paralysé pendant 6d4 rounds. Contrairement aux zombies, les mohrgs se déplacent à pleine vitesse et n'ont aucune pénalité pour l'initiative.

Comme tous les morts-vivants, il peut être Tourné par un Clerc (comme un vampire), et est immunisé contre les sorts de sommeil, de charme ou d'immobilisation. Les créatures tuées par un mohrg se lèvent après 1d4 jours comme des zombies ordinaires sous le contrôle du mohrg.

**Moustique, Géant (Mosquito, Giant)**

Classe d'Armure:	11
Dés de vie:	1d4*
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d3 morsure + 1d3/round drain sang
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	Ext. 2d6x10
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	13

Les moustiques géants grouillent sur les victimes par douzaines, avec 1d6+1 attaquant chaque créature vivante qu'ils rencontrent. Une attaque réussie cause 1d3 points de dégâts et fait que l'insecte s'attache à la victime, drainant 1d3 pv par tour jusqu'à ce que le moustique soit saturé (ayant causé des dégâts au moins trois fois son propre total pv) ou tué. Pour aider à se nourrir, il injecte un anticoagulant ; une victime saignera encore 1d3 pv pendant 1d3 tours après avoir nourri ou tué un moustique géant. Tout sort ou potion de cicatrisation arrêtera le saignement, tout comme le fait de prendre un round pour fermer la plaie.

Nazgorien (Nazgorian)

Le terme nazgorien fait référence à un monstrueux extraterrestre que l'on croit provenir d'un royaume ou d'une dimension appelée Nazgor. On sait peu de choses sur ce royaume ou ses habitants, mais tous ceux qui ont été rencontrés jusqu'à présent ont quelques traits communs.

En général, un être de Nazgor a une peau grisâtre et plâtreuse, qui est habituellement humide et visqueuse. Il subit des dommages lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil et/ou à l'air sec. La lumière du soleil seule cause 1d4 points de dommages par heure, tout comme l'air sec ; l'exposition aux deux causes 1d8 points de dommages par heure à moins que l'être ne puisse périodiquement mouiller sa peau et se déplacer dans des zones d'ombre ou d'obscurité.

Nazgorien, Anguille-Chauve-Souris (Nazgorian, Eelbat)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	1*
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d6 morsure + 1d6/round drain sang
Mouvement:	5' Vol 21m
Nb apparaissant:	2d6
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	10
Types de trésor:	Aucun
XP:	37

Une anguille-chauve-souris ressemble à une anguille sans yeux avec des ailes en forme de chauve-souris et une peau grise gluante. Malgré le manque d'organes visuels, elle peut sentir son environnement comme une chauve-souris et a effectivement Vision Nocturne jusqu'à 18 mètres. Elle attaque en mordant, et après une morsure réussie, il s'accroche et fait subir 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque round. Une chauve-souris ne peut être retirée qu'en la tuant ; toute attaque sur la créature attachée reçoit un bonus d'attaque de +2, mais toute attaque qui manque frappera sa victime à la place.

Une anguille-chauve-souris, comme d'autres habitants de Nazgor, subit des dommages lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil ou à l'air sec. La lumière solaire seule cause 1d4 points de dommages par heure, tout comme l'air sec ; l'exposition aux deux provoque 1d8 points de dommages par heure.

**Nazgorien, Araignée-Loup (Nazgorian, Spiderwolf)**

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	4**
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d10 morsure + poison
Mouvement:	18m
Nb apparaissant:	2d4 Ext., Rep. 2d4
Sauve comme:	Guerrier: 5
Moral:	10
Types de trésor:	Aucun
XP:	320

Une Araignée-Loup est une espèce d'énormes monstres ressemblant à des loups, avec huit pattes, six yeux et aucune queue. Elle est glabre, avec une peau visqueuse grise. Une araignée-loup typique mesure 1 mètre 50 de haut à l'épaule et pèse presque 90 kilos. Dans la nature, cette créature voyage et chasse en meute.

La morsure d'une araignée-loup est toxique ; tout être vivant mordu par une araignée-loup doit sauvegarder contre le Poison ou être paralysé pendant 1d6 tours. Une araignée-loup ignorera cette créature paralysée et attaquera n'importe quel autre adversaire, tournant son attention de nouveau vers la victime paralysée seulement après que toute autre opposition soit éliminée.

Une araignée-loup, comme d'autres étrangers de Nazgor, souffre de dommages lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil ou à l'air sec. La lumière solaire seule cause 1d4 points de dommages par heure, tout comme l'air sec ; l'exposition aux deux provoque 1d8 points de dommages par heure.

Nazgorien, Disgesteur (Nazgorian, Digester)

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	12* (AB +10)
Attaques:	1 griffe + spécial
Dommages:	1d8 griffe + spécial
Mouvement:	18m
Nb apparaissant:	1, Ext. 1d3, Rep. 1d3+3
Sauve comme:	Guerrier: 12
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,975

Un digesteur est un étrange être de l'autre monde Nazgor qui semble n'exister que pour chasser et manger. Il mesure environ 1 mètre 50 de haut, 2 mètres 10 de long du museau à la queue et ressemble superficiellement à un dinosaure bipède, à l'exception d'une ouverture étrange sur sa tête qui asperge de sucs digestifs sa proie. Un

digesteur n'a pas d'yeux perceptibles, localisant la proie par le son (traité comme Vision Nocturne à 18 mètres) ; le silence magique l'aveugle efficacement.

Un digesteur attaque en pulvérisant une goutte d'acide dans un cône de 6 mètres de long sur 6 mètres de large à la base, causant 8d8 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans la zone. Une sauvegarde réussie contre Souffle de Dragon réduira les dégâts de moitié. Le digesteur peut pulvériser à nouveau tous les 1d4 rounds et attaquer d'une griffe postérieure pour 1d8 points de dégâts.

Un digesteur, comme d'autres étrangers de Nazgor, subit des dommages lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil ou à l'air sec. La lumière solaire seule cause 1d4 points de dommages par heure, tout comme l'air sec ; l'exposition aux deux provoque 1d8 points de dommages par heure.

Nazgorien, Grisâtre (Nazgorian, Gray Render)

Classe d'Armure:	19
Dés de vie:	10 (AB +9)
Attaques:	2 griffes and 1 morsure
Dommages:	1d6 griffes, 2d6 morsure
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 10
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,300

Un Grisâtre mesure environ 2 mètres 70 de haut malgré sa posture voûtée et mesure environ 1 mètre 20 de large et pèse environ 1800 kilos. Il a un aspect très amphibien, semblable à celui d'un crapaud, et sa couleur est grise. Ses membres antérieurs sont plutôt petits par rapport à son corps, mais ses griffes sont très acérées. Un grisâtre n'a pas d'yeux ; au lieu de cela, il dépend du son pour localiser la proie (traiter comme Vision Nocturne à 27 mètres). Ainsi, un adversaire silencieux est comme invisible pour le monstre. Un grisâtre n'est jamais trouvé en groupe. Lorsqu'il chasse, il se cache et attend que ses proies s'approchent.

Un grisâtre qui mord avec succès établit une prise, déchirant la chair pour 2d6 points de dommages à chaque round jusqu'à ce que lui ou sa proie soit mort. Ses mâchoires sont si puissantes qu'il est effectivement impossible de briser l'emprise par la seule force.

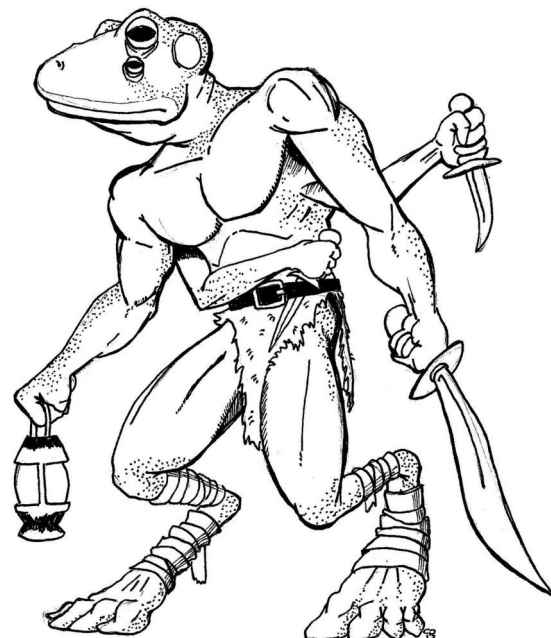
Un grisâtre, comme d'autres étrangers de Nazgor, subit des dommages lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil ou à l'air sec. La lumière solaire seule cause 1d4 points de dommages par heure, tout comme l'air sec ; l'exposition aux deux provoque 1d8 points de dommages par heure.

Nazgorian, Homme-Grenouille (Nazgorian, Frogman)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	3
Attaques:	2 armes
Dommages:	1d8+1 ou par arme +1
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	2d6
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	10
Types de trésor:	Aucun
XP:	145

Un **homme-grenouille** est une créature de deux mètres de haut avec un corps en forme d'humanoïde musclé, avec un deuxième ensemble de bras plus faibles sous sa paire plus forte. Il est apparemment asexué, et ses têtes ressemblent à des grenouilles mais avec une deuxième paire d'yeux en dessous de la paire classique. Un homme-grenouille ne se gêne jamais pour porter quelque vêtement que ce soit, mais il utilise des ceintures ou des sortes de harnais pour soutenir ses armes et son équipement.

Un homme-grenouille a en fait deux cerveaux séparés mais entièrement coopératifs. Un cerveau actionne les yeux et les bras d'un côté du corps, tandis que l'autre cerveau actionne les yeux et les bras de l'autre côté. Un cerveau est toujours en contrôle ; il n'est pas possible de jouer un cerveau contre l'autre. Un homme-grenouille est généralement armé d'une épée à un tranchant, bien qu'il puisse utiliser n'importe quelle sorte d'arme à une main qui peut être utilisée par les bras supérieurs plus forts. Les armes à deux mains ne sont jamais utilisées, car un



homme-grenouille a de la difficulté avec le niveau de contrôle coopératif nécessaire pour les utiliser ; l'exception est les lances à deux mains, dont il peut en manier deux chacune, en utilisant une dans chaque paire de bras supérieur et inférieur.

Un homme-grenouille peut se déplacer dans un silence presque total, surprenant ses adversaires en 1-3 sur 1d6. Un homme-grenouille reçoit un bonus de +1 sur les dégâts dus à sa grande force.

Un homme-grenouille, comme d'autres étrangers de Nazgor, subit des dommages lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil ou à l'air sec. La lumière solaire seule cause 1d4 points de dommages par heure, tout comme l'air sec ; l'exposition aux deux provoque 1d8 points de dommages par heure.

Nazgorien, Hydramandre (Nazgorian, Hydramander)

Classe d'Armure:	18 to 21
Dés de vie:	8 to 12 (AB +10)
Attaques:	5 to 8 morsures
Dommages:	2d6 morsure
Mouvement:	6m (3m)
Nb apparaissant:	1, Rep. 1
Sauve comme:	Guerrier: 8 à 12
Moral:	11
Types de trésor:	Aucun
XP:	8 DV 825; 9 DV 1075; 10 DV 1,300 11 DV 1,575; 12 DV 1,875

Un **Hydramandre** est une créature à têtes multiples de la dimension de Nazgor. Le corps d'un hydramandre est semblable à celui d'une hydre, mais l'hydramandre n'a pas d'yeux. Il dépend du son pour localiser la proie (traiter comme Vision Nocturne jusqu'à 18 mètres). Ainsi, un adversaire silencieux est comme invisible pour le monstre.

Les têtes d'un hydramandre peuvent être attaquées individuellement ; 12 points de dégâts doivent être infligés pour désactiver chaque tête.

Un hydramandre, comme d'autres étrangers de Nazgor, subit des dommages lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil ou à l'air sec. La lumière solaire seule cause 1d4 points de dommages par heure, tout comme l'air sec ; l'exposition aux deux provoque 1d8 points de dommages par heure.

Odeum*

Classe d'Armure:	16 ‡
Dés de vie:	4*
Attaques:	1 toucher
Dommages:	1d6 toucher + drain sagesse
Mouvement:	18m Vol
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	12
Types de trésor:	C
XP:	280

L'**Odeum** est un esprit immonde et immortel qui possède les vivants et les conduit dans la folie. Il est formé à partir d'âmes des meurtriers fous et forcera d'autres personnes à commettre des actes tout aussi odieux. Contrairement à d'autres morts-vivants spectraux, un odeum n'est pas lié à un endroit spécifique et peut se déplacer à volonté, bien qu'il soit attiré par des lieux de grande souffrance et de tourment. Un odeum parle les langues qu'il a connues dans la vie.

Un odeum endommage l'esprit d'une créature par son toucher. En plus des dégâts normaux, une créature touchée par un odeum subit 1d4 points de dégâts de Sagesse. Une créature réduite à moins de 3 Sagesse par de tels moyens est rendue folle et agit comme sous les effets d'un sort de **confusion**, à moins que sa Sagesse ne soit restaurée à au moins 3 points.

L'odeum peut tenter de posséder une créature à volonté. Cette aptitude est similaire à celle d'un **Écrin des Âmes** lancé par un Magicien niveau 10, sauf qu'il n'a pas besoin d'un réceptacle. Si l'attaque réussit, l'odeum disparaît dans le corps de la cible. La cible peut résister à l'attaque avec une sauvegarde réussie contre les sorts, modifié par le bonus de Sagesse de la cible. Une créature qui réussit à sauvegarder est immunisée contre l'attaque de possession de cet odeum pendant les prochaines 24 heures. Tout en possédant un hôte, l'odeum prend le contrôle complet des actions de la cible, bien que l'hôte reste conscient de ce qui se passe autour de lui. Attaquer une créature hôte endommagera le corps (pas l'odeum) ; un hôte qui meurt fera revenir l'odeum à sa forme nébuleuse.

En dehors d'un hôte, un odeum ne peut être frappé que par des armes magiques et des sorts. Comme tous les morts-vivants, il est immunisé contre le sommeil, le charme et les sorts d'immobilisation. Il peut être Tourné par un Clerc (comme un spectre). Cependant, même si à l'intérieur d'un hôte, l'odeum devient immunisé contre la capacité de Tourner d'un Clerc ; la tentative permet à l'hôte de faire une sauvegarde contre des sorts pour expulser l'odeum. Une telle sauvegarde ne peut être réalisée qu'une seule fois par jour.

Un odeum possédera un hôte aussi longtemps que possible jusqu'à ce que l'hôte soit devenu fou. À ce moment-là, l'odeum abandonnera l'hôte et cherchera une nouvelle victime.

Ogre Mage

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	5+2**
Attaques:	1 arme (+3 pour toucher) ou sorts
Dommages:	2d6+3 (large arme), par arme +3, ou sort
Mouvement:	12m Vol 12m
Nb apparaissant:	1, Rep. 1d6
Sauve comme:	Magicien: 6
Moral:	10
Types de trésor:	E
XP:	450

Un **ogre-mage** est un humanoïde qui mesure entre 2 mètres 70 et 3 mètres de haut, a 1d4 cornes et 2 grands crocs. Il est très intelligent et parle le Commun et l'ogre, entre autres langues.

Un ogre mage est très fort (18 Force), ce qui lui donne +3 pour toucher et aux dommages avec les armes de mêlée.

Un mage ogre peut lancer **Vol**, **Invisibilité**, **Ténèbres** (inverse de **Lumière**) et **Polymorphisme** à volonté (un choix par round) aussi souvent qu'il le désire. Une fois par jour, il peut jeter **Charme** et **Sommeil**. De plus, une fois par jour, il peut produire un cône spécial de froid de 18 mètres de long et 4 mètres de diamètre à la base, infligeant 12d4 points de dégâts (sauf en cas de sauvegarde contre les sorts qui permet des demi-dommages). Un ogre-mage régénère 1 pv par round.



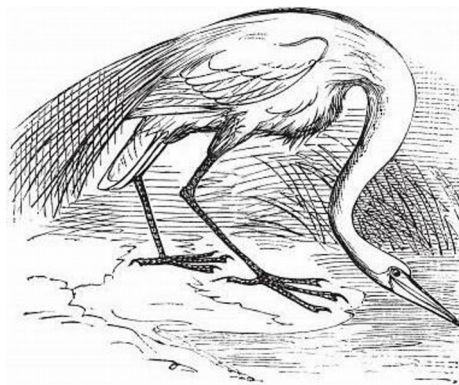
Oiseau de Bronze (Bronze Bird)

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	1
Attaques:	1 bec/1 ailes ou 1 lancer de plume
Dommages:	1d4 bec, 1d6 aile ou 1d4 lancer
Mouvement:	9m Vol 16m Nage 9m
Nb apparaissant:	Ext. 1d10, Rep. 10d10
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	25

Un **Oiseau de Bronze** ressemble à une grue ou à un oiseau d'eau similaire. Il hantise dans des régions de chaleur extrême comme les rives de lacs volcaniques. Chaque plume brille comme du métal poli. Ses plumes, ses becs et d'autres zones exposées contiennent des quantités importantes de métaux magiques. Le métal ne l'handicape pas, et l'oiseau de bronze peut se déplacer, voler et bouger normalement.

Un oiseau en bronze a une CA élevée en raison de ses plumes de métal. Au combat, l'oiseau en bronze attaque avec son bec pour 1d4 points de dégâts, et agite ses ailes acérées comme des rasoirs sur son adversaire pour 1d6 points de dégâts collectivement. Alternativement, chaque oiseau en bronze peut lancer une plume en forme de poignard jusqu'à 9 mètres de ses ailes, infligeant 1d4 points de dégâts ; en vol, la portée est de 27 mètres si elle est lancée depuis le haut. Il ne peut lancer que 2 de ces poignards à plumes (un de chaque aile) ; les plumes repoussent en 1d8 jours. Un oiseau de bronze est immunisé contre le feu normal. Il sauvegarde contre le très chaud ou les feux magiques à +1 et subit 1 point de dommage en moins par dé.

Une fois retirées de l'oiseau, les plumes deviennent complètement non magiques, mais peuvent valoir quelques pièces de monnaie en raison de leur travail métallique complexe.



Oiseau de Terreur (Terror Bird)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	3
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d8 morsure
Mouvement:	18m
Nb apparaissant:	Ext. 1d6, Rep. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	145

Un **oiseau de terreur** est un oiseau préhistorique qui ne vole pas. Il pèse environ 360 kilos et est armé d'un bec massif ; c'est pour cette raison qu'on l'appelle souvent un "bec de hache". Il chasse en petits groupes et poursuit agressivement les proies les plus faibles.

**Orc des Neiges (Orc, Snow)**

Classe d'Armure:	14 (11)
Dés de vie:	1*
Attaques:	1 poing or arme
Dommages:	1d8 ou par arme
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	2d4, Ext. 3d6, Rep. 10d6, Horde 10d20
Sauve comme:	Guerrier: 1 (mais voir ci-dessous)
Moral:	8
Types de trésor:	D
XP:	37

Un **orc des neiges** est un parent à poil blanc de l'orc normal, bien adapté aux tanières froides des montagnes. Il semble encore plus bestial que ses frères orcs normaux. Ses pieds sont très larges et lui permettent de traverser la neige avec aisance. Un orc des neiges est si poilu qu'il peut marcher dans un blizzard sans vêtements supplémentaires, bien qu'il préfère porter une armure et de longues capes.

Un orc des neiges n'est jamais affecté par le froid, et traite le terrain enneigé ou verglacé comme un terrain normal pour le déplacement. Bien que la magie du froid l'affecte, il sauvegarde en tant que guerrier de 10ème niveau plutôt que guerrier de 1er niveau. Comme les autres orcs, il a Vision Nocturne à une portée de 18 mètres. Il parle la langue orc, mais peut aussi parler Commun, Gobelin, ou même Géant.

Otyugh

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	6*
Attaques:	2 tentacules/1 morsure + spécial
Dommages:	1d4 tentacule, 1d6 morsure + spécial
Mouvement:	6m
Nb apparaissant:	1, Rep. 1d3+1, Ext. 1d2
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	9
Types de trésor:	U
XP:	555

Un **Otyugh** se tient sur 4 grandes jambes et a un corps de 2 mètres 40 de diamètre, pesant environ 230 kilos. Derrière sa grande bouche se trouvent 3 tentacules. Lorsqu'il le désire, un otyugh peut communiquer verbalement en utilisant la langue prédominante de la région, habituellement la langue commune.

Un otyugh attaque les êtres vivants s'il se sent menacé ou s'il a faim, sinon il se contente de rester caché. Un otyugh queuelade et écrase ses adversaires avec ses tentacules, qu'il utilise aussi pour traîner ses proies dans sa bouche. Il inflige automatiquement des dégâts d'écrasement aux tentacules avec une attaque réussie à chaque round où sa proie est tenue. La morsure d'un otyugh est infectieuse et le receveur de l'attaque doit sauvegarder contre le Poison ou il contracte une fièvre infectieuse (période d'incubation 1d3 jours ; 1d3 réduction de la Dextérité et 1d3 réduction de la Constitution).

Phaerim

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	1d6 pv (1 DV)
Attaques:	1 arme
Dommages:	Par arme
Mouvement:	9m Vol 18m
Nb apparaissant:	2d4, Ext. 3d6, Rep. 10d6
Sauve comme:	Guerrier: 1 (Elfe bonus)
Moral:	8
Types de trésor:	D
XP:	25

Le beau **Phaerim** est apparenté aux fey tel que booka ou pixies. Les phaerim sont un peuple ressemblant aux elfes en plus petit, sauf que chacun a une paire d'ailes semblables aux libellules ou aux papillons. La plupart des phaerim rencontrés sont des femmes. Un phaerim n'est pas plus grand que le Halfelin moyen (90 cm), mais il est peu corpulent et pèse rarement plus de 18 kilos. Les Phaerim parlent leur propre langue et l'elfique, et la

plupart connaissent une ou plusieurs langues fey communes aux dryades ou aux lutins. Les phaerim aventuriers connaissent aussi généralement le Commun.

Les Phaerim sont normalement très solitaires. Tout comme les halfelins, ils peuvent se cacher très efficacement, étant indétectables à 90 % tant qu'il reste immobile dans un environnement boisé. Même à l'intérieur, ils peuvent se cacher avec une efficacité de 70 %.

Normalement un phaerim marche, mais il peut voler s'il n'est pas encombré. Il peut voler pendant 10 rounds, mais il doit rester au sol un temps équivalent après chaque vol. Un phaerim légèrement encombré peut voler jusqu'à 5 rounds mais doit se reposer pendant 20 rounds. Un phaerim subit la moitié des dommages causés par les chutes en raison de son poids réduit et de ses ailes.



Piégeur Illusoir (Illusion Trapper)

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	9** (AB +8)
Attaques:	1 morsure
Dommages:	5d4 morsure
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun (voir ci-dessous)
XP:	1,225

Le **Piégeur Illusoire** est un chasseur très compétent. Il creuse une fosse en forme d'entonnoir de 12 mètres de diamètre et jette un **Mirage** pour l'adapter au terrain environnant. Les créatures qui s'approchent de la fosse doivent sauvegarder contre la Paralysie à chaque round où elles restent dans la zone ou glissent sur le sol meuble et tombent au fond. Le trappeur illusoire attaque de son couvert avec ses grandes mandibules, et sur un coup réussi s'accroche à la cible. Il n'ouvrira pas ses mandibules tant qu'il ne sera pas mort ou que sa proie ne sera pas morte. Toute créature mordue par le trappeur illusoire doit sauvegarder contre le Poison ou être paralysée pendant 3d6 rounds. Les créatures paralysées prennent automatiquement 5d4 points de dégâts à chaque round qu'elles restent dans la prise du trappeur.

Bien qu'il ne garde pas de trésor en soi, il y a une possibilité que des objets soient laissés par les victimes précédentes.

Poludnitsa

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	3*
Attaques:	1 scythe
Dommages:	1d8 scythe
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1, Rep. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	8
Types de trésor:	D
XP:	175

Une **Poludnitsa**, parfois appelée "Lady Middy", est une fey cruelle qui apparaît comme une jeune et belle femme vêtue de blanc et tenant une faux. Elle aime engager la conversation, poser des énigmes compliquées et difficiles. Si l'on répond correctement, elle peut révéler un grand secret (sous forme d'énigme, bien sûr). Cependant, si une mauvaise réponse est donnée, elle fera subir un coup de

chaleur à la personne qui répond ; la victime doit sauvegarder contre les sorts ou prendre une pénalité de -4 à tous les jets d'attaque et aux jets de caractéristiques pendant les 2d6 heures suivantes.

Une poludnitsa est généralement espiègle plutôt que carrément diabolique, mais si elle est menacée, elle tentera de décapiter ses ennemis avec sa faux.



Primate, Bonobo (Ape, Bonobo)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	1-1
Attaques:	2 griffes
Dommages:	1d3 griffe
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 2d10
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	25

Les **Bonobos** sont proches des chimpanzés classiques, mais ils sont bien plus rares. Un bonobo est le moins agressif et le plus sociable des membres de la famille des primates.



Primate, Carnivore des Neiges (Ape, Carnivorous Snow)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	6
Attaques:	2 griffes
Dommages:	1d6 griffe
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	2d6
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	500

Les **Singes Carnivores des Neiges** sont une variété plus massive de singe carnivore avec une longue fourrure hirsute blanche comme la neige. Cette créature a de longs crocs pour tuer et déchiqueter ses proies.

Les Géants du Froid élèvent souvent des singes des neiges et les gardent comme animal de compagnie.

Un singe carnivore des neiges est difficile à voir sur la glace ou dans la neige, et surprend donc de 1-4 sur 1d6 dans de telles conditions.

Primate, Chimpanzé (Ape, Chimpanzee)

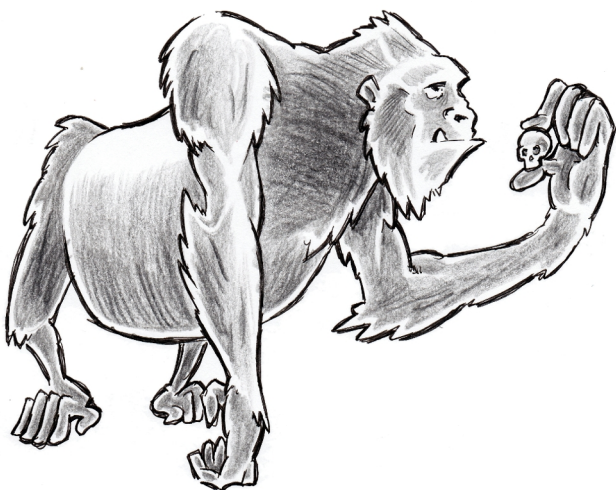
Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	1+1
Attaques:	2 griffes
Dommages:	1d4 griffe
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	1d4, Ext. 2d8
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	25

Un **Chimpanzé** est souvent du poids moyen d'un homme mais bien plus puissant. Il chassera souvent et mangera de petits animaux. Individuellement ils sont rarement agressifs, mais ils deviennent plus hardis en groupe, un vieux mal dominant peut même devenir assez agressif.

Primate, Gigantopithecus (Ape, Gigantopithecus)

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	7
Attaques:	2 griffes / 1 morsure
Dommages:	1d8 griffe, 1d8 morsure
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 2d4, Rep. 2d4
Sauve comme:	Guerrier: 7
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	670

Les **Gigantopithecus** sont des gorilles préhistoriques, énormes et puissants. Ce sont des végétariens comme les autres, mais ils peuvent devenir aussi vicieux que les variétés carnivores si on les provoque.

**Primate, Girallon (Ape, Girallon)**

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	7
Attaques:	4 griffes / 1 morsure
Dommages:	1d6 griffe, 1d8 morsure
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1, Ext. 1d2, Rep. 2d4
Sauve comme:	Guerrier: 7
Moral:	10
Types de trésor:	Aucun
XP:	670

Les **Girallons** sont de sauvages, à quatre bras, cousins magiques du gorille. Un girallon adulte mesure environ 2 mètres 50, avec un large poitrail, et est recouvert d'une épaisse fourrure. Son poids est d'environ 360 kilos. Un girallon solitaire habituellement se cache pour attaquer avec surprise. Quand il repère ou sent une proie, il charge. Un girallon ramasse une proie assez petite pour la transporter et se retire, disparaissant souvent dans les arbres avant que les compagnons de la victime ne puissent réagir.

Une girallon qui frappe avec deux griffes s'accroche en plus au corps de l'adversaire et déchire la chair. Cette attaque inflige automatiquement 2d4 points de dégâts supplémentaires



Primate, Gorille (Ape, Gorilla)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	4
Attaques:	1 massue / 1 morsure
Dommages:	1d6 massue, 1d6 morsure
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 2d4, Rep. 2d4
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	240

Les **Gorilles** sont normalement herbivores, ils ne sont agressifs que pour défendre leur groupe familial. Sinon ils ont tendances à éviter les aventuriers.

Primate, Orang-outan (Ape, Orangutan)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	2 ou 3
Attaques:	1 massue
Dommages:	1d4 or 1d6
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	2d6 ou 1-2
Sauve comme:	Guerrier: 2 ou 3
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	75 or 145

Les **Orangs-outans** sont normalement plus massifs que les humains (en moyenne de 200 à 230 kilos ou plus) et plus puissants. Les caractéristiques pour les individus à 2 dés de vie représentent une femelle adulte ou un jeune mâle, les caractéristiques avec 3 dés de vie sont pour les mâles adultes plus imposants, il n'y aura normalement qu'un seul d'entre dans un groupe d'orang-outan

Les orangs-outans sont des créatures timides et préféreront généralement être laissés tranquilles, mais ils sont physiquement puissants et peuvent être très dangereux si acculés ou provoqués.

Primate, Ailé (Ape, Winged)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	3
Attaques:	2 griffes / 1 pierre
Dommages:	1d4 griffe, 1d6 pierre
Mouvement:	12m Vol 12m (3m)
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 2d4, Rep. 2d4
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	7 (9 in flight)
Types de trésor:	Aucun
XP:	145

Un **Singe Ailé** ressemble à un singe carnivore normal, sauf pour les ailes de chauve-souris dans leur dos. Un Singe Ailé adulte mesure de 1 mètre 20 à 1 mètre 50 et pèse de 90 à 115 kilos. Un Singe Ailé préfère souvent attaquer depuis les airs, lançant des rochers jusqu'à 15 mètres ou en les laissant tomber. Chaque singe peut porter 1d4+2 pierres. Les attaques contre des opposants à moins de 9 mètres (dans n'importe quelle direction) se font avec un +2 au toucher.



Prince Grenouille (Prince Frog)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	2*
Attaques:	2 griffes/1 morsure + spécial
Dommages:	1d4 griffe, 1d6 morsure + paralysie
Mouvement:	6m Saut 6m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	100

La créature qu'on appelle avec humour un **prince grenouille** n'est pas vraiment une grenouille. Elle a à peu près la taille d'un gros chien et a la forme d'une grenouille. Un prince grenouille s'expose en une variété de couleurs audacieuses et frappantes, généralement en deux tons. Le prince grenouille préfère les conditions humides et chaudes ; les marais et les jungles sont ses habitats naturels.

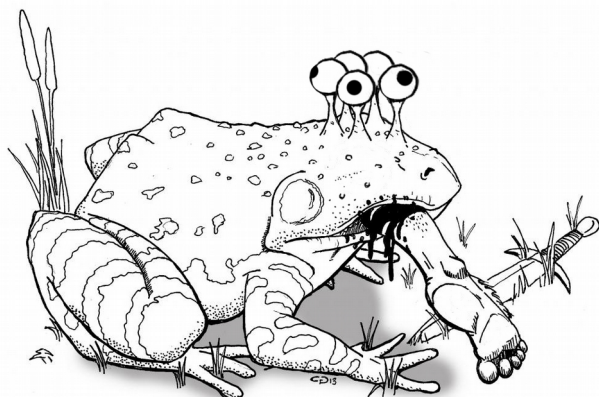
Ce sont les yeux de la créature qui lui ont donné son nom. Un prince grenouille a six yeux sur les tiges, disposés en forme d'hexagone autour du sommet de la tête ; ces tiges sont nettement plus larges au bas qu'à l'extrémité, donnant l'aspect d'une couronne. Un prince grenouille peut diriger ses yeux comme bon lui semble. Beaucoup d'yeux combinés avec un excellent sens de l'ouïe signifie qu'un prince grenouille ne peut généralement pas être surpris. De plus, il est capable de détecter l'invisible en permanence.

Un prince grenouille est un chasseur agressif, prêt à s'attaquer à des proies plus grosses que lui. Son succès à cet exercice peut être attribué à sa peau toxique, dont les sécrétions font que n'importe quelle créature entrant en contact avec lui doit sauvegarder contre le Poison ou devenir comateuse pendant 2d4 tours. Pendant cette

période, la victime aura des rêves étranges et horribles. Une victime comateuse ne peut pas être réveillée par des moyens normaux tant que la durée n'a pas expiré.

Cet effet toxique doit normalement être sauvegardé à chaque fois qu'un prince grenouille attaque avec succès un personnage ; en outre, les sécrétions restent puissantes pendant 1d4 tours après avoir été séparées de la créature. Cela signifie que les armes utilisées pour attaquer avec succès un prince grenouille peuvent causer le même effet si elles sont touchées, bien qu'un bonus de +2 soit accordé sur le jet de sauvegarde.

Certains croient qu'un prince grenouille est une forme de monstre nazgoréen, mais ses couleurs vives ont amené la plupart des sages à écarter cette théorie.



Prince Lapin (Rabbit Prince)

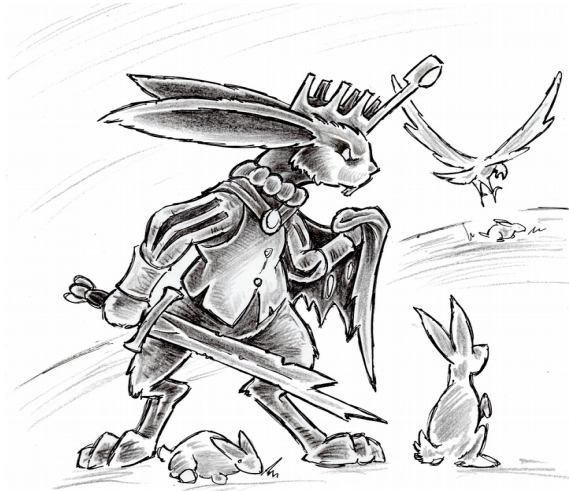
Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	10* (AB +9)
Attaques:	1 arme (épée)
Dommmages:	2d6 épée
Mouvement:	15m Saut 6m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 10
Moral:	10
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,390

Le **lapin prince** apparaît comme un lapin bipède de 1mètre 20 de haut, vêtu d'une parure en ruine, portant une vieille couronne et une épée cassée. Le prince lapin errera dans la nature sauvage, attaquant parfois des villages agricoles. Il a une haine profonde pour les prédateurs et défendra ses compagnons (lapins ordinaires) contre tous les attaquants qu'il voit.

Le prince lapin attaque avec une force surnaturelle, se déplaçant rapidement et de façon erratique de sorte que quiconque tente d'attaquer avec des armes à distance subit une pénalité de -2 à son jet d'attaque. En plus des mouvements normaux, un prince lapin peut sauter jusqu'à 6 mètres et faire une attaque dans le même round.

Au lieu d'attaquer, un prince lapin peut rapidement frapper fort du pied sur le sol. N'importe qui dans un rayon de 6 mètres doit sauvegarder contre la Paralysie ou être incapable de jeter des sorts pour le reste du round (mais d'autres actions sont encore possibles). Tous les sorts qui seraient lancés en même temps que l'initiative du prince lapin sont perdus, comme si le lanceur de sorts avait été attaqué.

Un prince lapin est une créature solitaire, que l'on ne trouve presque jamais en compagnie l'un de l'autre.

**Pseudodragon**

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	2*
Attaques:	1 morsure or 1 dard + poison
Dommmages:	1 pv morsure, 1d3 dard + poison (sommeil)
Mouvement:	3m Vol 18m
Nb apparaissant:	1 Ext. 1d2 Rep. 1d4
Sauve comme:	Magicien: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	100

Un **Pseudodragon** a un petit corps, environ 30 centimètres de long, avec une queue de 60 cm, et pèse 3 kilos. Il peut communiquer télépathiquement avec des créatures intelligentes, à condition qu'elles soient dans un rayon de 18 mètres. Il peut aussi vocaliser les bruits d'animaux. Un pseudodragon collectionne les objets brillants mais sans valeur tels que du verre brisé.

Au combat, un pseudodragon peut mordre pour 1 point de dégâts, mais son arme principale est sa queue équipée de dards, qui inflige 1d3 points de dégâts. Le dard délivre un poison qui fera s'endormir le receveur pendant 1d3 heures en cas d'échec d'une sauvegarde contre Poison. Il a des sens aiguisés et peut localiser les créatures à moins de 18 mètres par divers moyens. Même contre des adversaires invisibles, les pénalités (par exemple en attaque) sont réduites de moitié pour un pseudodragon.

Un pseudodragon a la capacité de changer de couleur comme un caméléon et est capable de se cacher très efficacement ; tant qu'il reste immobile, il n'y a que 10 % de chances qu'il soit détecté à l'extérieur dans des environnements forestiers. Même à l'intérieur, il peut se cacher avec une probabilité de détection de 30 %.

Rat-Chien (Rat Dog)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	3
Attaques:	1 morsure
Dommmages:	1d6 morsure
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d10, Ext. 2d20
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	145

Un **Rat-Chien** est de la taille d'un gros chien, avec un visage de rat et une longue queue glabre. Il court et se déplace comme un chien, et ses pattes avant ont des pouces opposables et sont donc capables de saisir des objets. Malgré son nom, il n'est pas clair si cette créature est un rat, un chien ou une sorte d'hybride magique.

La morsure d'un rat-chien peut être porteuse de maladies, tout comme la morsure d'un rat géant. Une morsure de rat-chien a 5 % de chance de causer une maladie. Quiconque souffre d'une ou plusieurs morsures qui provoquent une maladie sera malade en 3d6 heures. Le personnage infecté perdra un point de Constitution par heure ; après avoir perdu chaque point, il a droit à une sauvegarde contre Effet Mortel (ajusté par le bonus ou la pénalité de sa Constitution actuelle) pour faire tomber la fièvre et mettre fin à la maladie. Tout personnage réduit à zéro en Constitution est mort (voir Pertes de Points de Constitution dans la section Rencontre des Règles de base de la BFRPG pour plus de détails sur la récupération de la Constitution perdue).

**Reine de la Vermine (Vermin Queen)**

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	6**
Attaques:	2 griffes or arme
Dommmages:	1d6 griffe or arme
Mouvement:	12m Vol 6m
Nb apparaissant:	1, Ext. 1d3, Rep. 1d3
Sauve comme:	Magicien: 6
Moral:	9
Types de trésor:	F
XP:	610

Une **reine de la vermine** est un essaim de scarabées noirs horribles et intelligents qui ont la capacité de prendre l'apparence d'un bel humain ou d'un demi-homme. Elle se sert de ce déguisement pour attaquer les voyageurs afin de dévorer leur chair et leur voler leur peau. Lorsqu'une reine vermine mange une créature humaine, demi-humaine ou humanoïde, un autre coléoptère naît dans l'essaim. Quand l'essaim devient trop grand pour s'adapter confortablement dans une peau humaine, la moitié se sépare et devient une nouvelle reine vermine. L'essaim mère dépose typiquement l'essaim fille dans le corps de sa prochaine victime.

Une reine vermine peut changer librement entre les formes humanoïdes et essaim une fois par round. Le toucher d'une reine vermine sous l'une ou l'autre forme paralyse (un peu comme une goule) et elle ne subit jamais plus de 1d4 points de dégâts d'une attaque à l'arme. Sous forme d'essaim, une reine vermine se bat comme un essaim d'insectes.

Rejeton Vampire* (Vampire Spawn*)

Classe d'Armure:	15 ‡
Dés de vie:	4*
No of Attacks:	1 poing or 1 morsure
Dommages:	1d6+3 poing, 1d3 morsure + spécial
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d4, Ext. 1d4, Rep. 2d4
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	9
Types de trésor:	B
XP:	280

Un **Rejeton Vampire** est une créature non-morte qui est créée lorsqu'un vampire tue un mortel. Comme leurs créateurs, les Rejetons Vampires sont liés à leur cercueil et au sol de leur tombe. Il ressemble à peu près à ce qu'il était en tant que vivant, sauf qu'il est endurci d'une certaine manière par sa transformation.

Un rejeton vampire utilise sa force inhumaine lorsqu'il s'en prend à des mortels, frappant ses ennemis d'un coup puissant. Sur n'importe quel jet d'attaque naturel de 20, un rejeton vampire va mordre et drainer le sang de sa victime. La morsure inflige 1d3 points de dégâts et draine un niveau de la victime ; un jet de sauvegarde réussi contre Effet Mortel annule ce dernier effet (voir Drainage d'énergie dans la section **Rencontre** des Règles de base de la BFRPG pour les détails). Un rejeton vampire guérit 1d8 pv pour chaque niveau qu'il draine. Une fois qu'il mord, le rejeton vampire tient fermement et draine automatiquement la victime à chaque round ; seul un échec au test de moral ou la mort du rejeton de vampire brisera cette prise.

Tout comme les vampires, le rejeton vampire n'est pas blessé par des armes non magiques et est immunisé contre le **sommeil**, le **charme** et les sorts d'**immobilisation**. Un rejeton de vampire peut être Tourné par un Clerc (comme un vampire). Cependant, contrairement à son créateur, il peut être tué lorsque ses pv sont réduits à 0.

Remorhaz

Classe d'Armure:	20
Dés de vie:	7* to 14* (AB +11)
Attaques:	1 morsure
Dommages:	4d6 morsure (7-8dv), 5d6(9-12dv), 6d6(13-14dv)
Mouvement:	9m Creuser 6m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: par DV
Moral:	11
Types de trésor:	D (voir ci-dessous)
XP:	7 DV 735; 8 DV 945; 9 DV 1150; 10 DV 1,390; 11 DV 1,670; 12 DV 1,975; 13 DV 2,285; 14 DV 2,615

Un **Remorhaz** est de couleur bleu pâle, mais son corps produit une lueur rougeâtre en raison de la chaleur qu'il dégage. Il mesure un peu plus de 6 mètres de long et environ 1 mètre 50 de large, et pèse environ 4 tonnes et demi. Un remorhaz se cache sous la neige et la glace jusqu'à ce qu'il entende du mouvement au-dessus de lui, pour attaquer avec surprise.

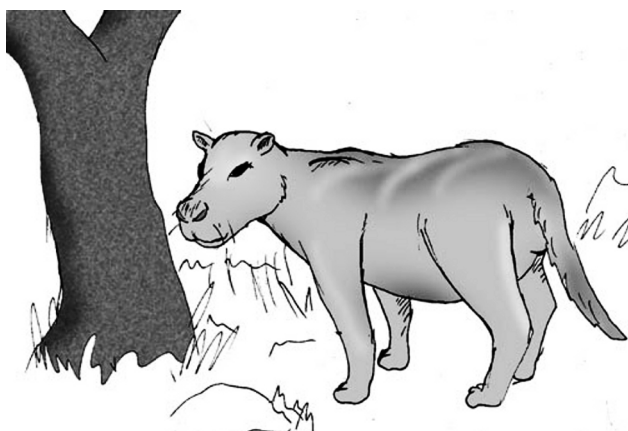
Sur un jet d'attaque de 20, le Remorhaz avale sa proie entière. Une fois à l'intérieur, l'adversaire subit 2d8 de dégâts contondants et 8d6 de dégâts de feu par round à partir du gésier du Remorhaz. Une créature avalée peut se frayer un chemin en utilisant une arme légère pour infliger 25 points de dégâts au gésier (CA 15). Une fois que la victime sort, l'action musculaire ferme le trou ; un autre adversaire avalé doit se frayer un chemin par lui-même.

Un Remorhaz enragé génère une chaleur si intense que tout ce qui touche son corps subit 8d6 de dégâts de feu. Les créatures frappant un remorhaz avec des attaques naturelles ou non armées sont sujettes à ces dommages, mais les créatures frappant avec des armes de mêlée ne le sont pas. Cette chaleur peut faire fondre ou carboniser les armes ; toute arme non magique est détruite. Les armes magiques doivent sauvegarder contre Souffle de Dragon pour éviter la destruction. Tout trésor récupéré sera probablement résistant à la chaleur.

Rousirl

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	2
Attaques:	1 morsure
Dommages:	2d6 morsure
Mouvement:	18m
Nb apparaissant:	1d6
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	6
Types de trésor:	Aucun
XP:	75

Le **Rousirl** est une créature massive ressemblant à un rongeur. Son corps solide se dresse à une hauteur d'épaule proche de celle de la plupart des humains. Comme les rongeurs, il possède de grandes dents de devant et de puissantes mâchoires qu'il utilise pour mordre le bois et se défendre.

**Sahuagin**

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	2+2*
Attaques:	1 trident/1 morsure, 2 ergots/1 morsure, ou arbalète lourde ou filet
Dommages:	1d8 trident, 1d4 morsure, 1d4 talon, 1d4 morsure, ou autre arme
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d8, Rep. 1d6 x10, Ext. 1d10+10
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	7
Types de trésor:	Individus N; Rep. E, I, O
XP:	100

Les **Sahuagins** sont une race prédatrice d'hommes-poissons de couleur verte, plus foncée sur le dos et plus claire sur le ventre. Un sahuagin mâle adulte mesure environ 1,80 m de haut et pèse environ 90 kilos. Un sahuagin peut détecter les mouvements sous l'eau dans un rayon de 9 mètres. Il parle sa propre langue, ainsi qu'une langue commune et généralement une autre langue. Un sahuagin peut survivre hors de l'eau pendant 1d8 heures avant de mourir d'exposition. Un sahuagin déchire avec ses pieds en frappant avec ses serres, ou avec une arme. Environ la moitié de tout groupe de sahuagins sont également armés de filets.

Un sahuagin complètement immergé dans l'eau douce doit réussir une sauvegarde contre Poison ou devenir fatigué. Même en cas de succès, il doit répéter la tentative de sauvegarde toutes les 10 minutes, tant qu'il reste immergé. L'exposition brusque à la lumière vive aveugle un sahuagin pendant 1d4 round. Lors des rounds suivants, il reste ébloui lorsqu'il est exposé à une lumière vive.

Satyr

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	5*
Attaques:	1 coup de tête/dague ou arc court
Dommages:	1d6 coup de tête, 1d4 dague ou 1d6 arc
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1, Rep. 1d10, Ext. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 5
Moral:	10
Types de trésor:	Individuals S; Rep. I
XP:	405

Le corps d'un **Satyre** a la moitié supérieure d'un homme et la moitié inférieure d'une chèvre, avec des cheveux roux ou châains, des sabots et des cornes qui sont noirs de jais. Il parle Sylvan, et la plupart parlent aussi Commun. Un satyre est apparenté à sa petite famille (faunes et bouquetins), mais il est beaucoup plus rare et plus solitaire.

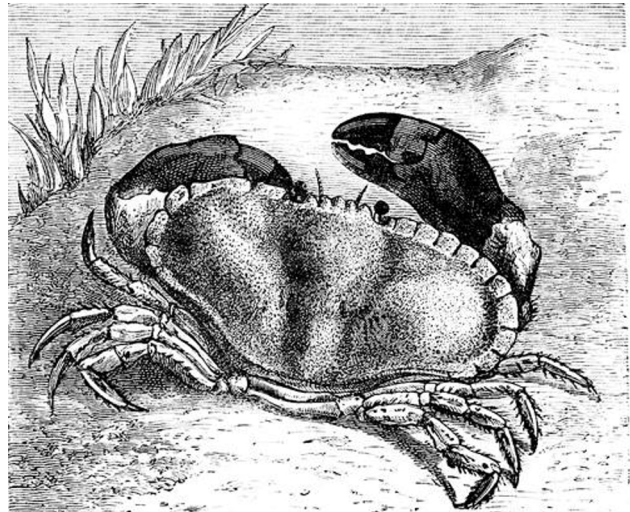
Les sens aiguisés d'un satyre font qu'il est presque impossible d'en surprendre un dans la nature. Inversement, avec sa grâce et son agilité naturelles, un satyre peut s'approcher furtivement des voyageurs qui ne regardent pas attentivement la nature sauvage environnante. Une fois engagé dans la bataille, un satyre désarmé attaque avec un coup de tête puissant. Un satyre qui s'attend à des ennuis sera probablement aussi armé d'un arc et d'un poignard.

Un satyre peut jouer une variété de mélodies magiques sur sa flûte de Pan. Habituellement, un seul satyre dans un groupe porte cet instrument. Quand il joue, toutes les créatures à moins de 18 mètres (sauf les autres satyres) doivent sauvegarder contre les sorts ou être affectées par un **charme**, le **sommeil** ou la **panique**. Le satyre choisit la mélodie et son effet. Dans les mains d'autres êtres, ces flûtes n'ont pas de pouvoirs spéciaux. Une créature qui réussit à éviter l'un des effets de la flûte ne peut plus être affectée par le même instrument pendant 24 heures.

Scrab

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	5*
Attaques:	2 griffes
Dommages:	1d8 griffe
Mouvement:	6m Nage 6m
Nb apparaissant:	1d2, Ext. 1d6, Rep. 1d6
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	405

Le **Scrab** ressemble à un énorme crabe avec un corps de 1 mètre 80 de diamètre. Le scrab est protégé par une forme naturelle de **sphère de confinement**. Pour affecter le scrab avec un sort, le lanceur doit faire un jet d'attaque normal ; lors d'un toucher, le scrab est atteint par le sort (mais reçoit quand même un jet de sauvegarde normal si le sort le permet). Si le jet d'attaque échoue, le sort est réfléchi sur le lanceur de sorts.



Serpent de Fer (Iron Snapper)

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	6*
Attaques:	1 morsure
Dommages:	2d8 morsure
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d2, Ext. 1d2, Rep. 1d2
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	555

Un **serpent de fer** est un grand serpent très territorial avec des écailles grises et un bec gris, un ventre orange et d'épaisses plaques blindées sur son dos. Sa morsure est assez forte pour déchirer les plaques d'acier ; comme il se doit, car le fer est son aliment principal. Chaque fois qu'un serpent de fer réussit à mordre un adversaire avec un jet d'attaque naturel de 19 ou 20, il détruit toute armure que l'adversaire porte ou casse un objet tenu par l'adversaire, préférant des objets en fer ou en acier si possible.

**Serpent, Deux-Têtes Géant (Snake, Giant Two-Headed)**

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	5*
Attaques:	2 morsures + poison
Dommages:	1d8 morsure
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 5
Moral:	8
Types de trésor:	Aucun
XP:	405

Un serpent géant à **Deux Têtes** est rarement surpris, car au moins une tête est habituellement éveillée. Chaque tête peut attaquer une cible individuellement, bien que les cibles doivent être proches l'une de l'autre. Son poison est très puissant, et les sauvegardes sont effectuées avec une pénalité de -2.

NdT : le poison est mortel. Taille de 4 mètres

Serpent, Vort (Snake, Vort)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	1+2
No of Attacks:	1
Dommages:	1d3 + poison
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	7
Types de trésor:	Aucun
XP:	25

Un **Vort**, aussi connu sous le nom de serpent à crête, est un grand serpent mesurant de 2 mètres 10 à 2 mètres 70s de long. Il est de couleur foncée avec une crête contrastée de couleur vive sur la tête.

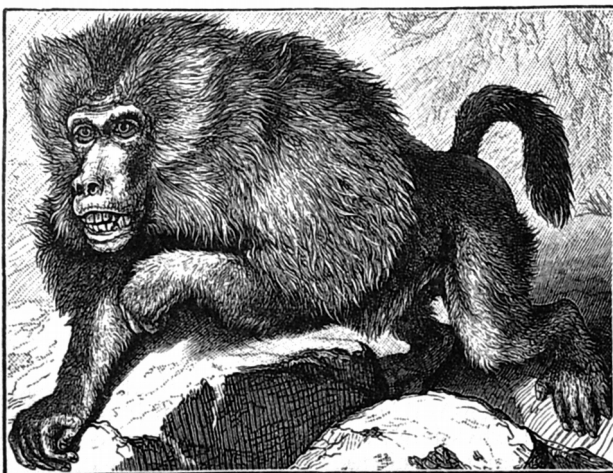
Un serpent à crête est venimeux. Les petits animaux mordus par un serpent à crête doivent sauvegarder contre le poison ou mourir ; les créatures plus grandes (n'importe quoi de la taille d'un kobold ou plus grande) seront rendues inconscientes pendant 2d4 tours si la sauvegarde est ratée.

Singe, Commun et Baboin (Monkey, Common & Baboon)

	Commun	Baboin
Classe d'Armure:	16	13
Dés de vie:	1d4 points de vie	1
Attaques:	1 morsure	1 morsure
Dommages:	1d3 morsure	1d4 morsure
Mouvement:	15m	12m
Nb apparaissant:	3d6 Ext.	3d6 Ext.
Sauve comme:	Guerrier: 1	Guerrier: 1
Moral:	7	8
Types de trésor:	Aucun	Aucun
XP:	10	25

Un **singe commun** pèse environ 15 ou 20 kilos et peut être une nuisance, bien qu'il évite le plus souvent le contact. Ce type de singe plus petit est généralement sans grand danger pour les aventuriers.

Un **babouin** (la forme naturelle du babouin, par opposition au babouin de roche dans les règles de base de BFRPG) pèse de 30 à 40 kilos. Il vit en meute et chasse souvent d'autres petits gibiers. À l'occasion, il fera face à des prédateurs. Un babouin ordinaire ne représente normalement pas une menace pour les aventuriers, mais s'il est coincé ou menacé, il deviendra hostile.



Shambler

Classe d'Armure:	20
Dés de vie:	13** (AB +10)
Attaques:	2 claque + constriction
Dommages:	2d6 claque, 4d6 constriction
Mouvement:	6m Nage 6m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 13
Moral:	12
Types de trésor:	B, O
XP:	2,395

Un **Shambler** semble être un tas de végétation en décomposition. C'est en fait une plante intelligente, carnivore avec des organes sensoriels situés dans le haut de son corps. Le corps d'un Shambler a une circonférence de 2 mètres 40 et mesure environ 1 mètre 80 lorsque la créature se tient droite. Il pèse environ 1,7 tonne. On le rencontre généralement dans les marais tempérés ou d'autres milieux humides et chauds, mais on peut aussi le trouver dans d'autres régions où la végétation en décomposition peut s'accumuler en grandes quantités.

Un shambler frappe ses adversaires avec deux énormes appendices en forme de bras. Si un shambler touche avec ses deux attaques d'appendices, il se contracte automatiquement pour 4d6 points de dégâts au round suivant et aux suivants. Parce qu'il n'a que l'intelligence d'une plante, il se battra jusqu'à la mort. Il écrase un adversaire jusqu'à ce qu'il soit mort avant de passer à un autre adversaire.

Un shambler ne subit aucun dommage causé par l'électricité ; toute attaque électrique contre un shambler guérira 1d6 pv à la place.

Skragg

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	4*
Attaques:	2 griffes / 1 morsure
Dommages:	1d4 griffe, 1d8 morsure
Mouvement:	12m Nage 9m
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 1d6, Rep. 2d6
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	10 (8)
Types de trésor:	B, D in Rep.
XP:	280

Un **Skragg** est un plus petit parent semi-aquatique du troll commun, mais il semble légèrement plus trapu. On l'appelle parfois un troll des marais. Il est plus susceptible de communiquer avec les victimes potentielles plutôt que

de se contenter d'une simple attaque, exigeant une sorte d'hommage ; il laissera normalement les victimes potentielles tranquilles si ses demandes sont satisfaites.

Un skragg attaque avec ses griffes et ses dents. Comme un troll classique, il a la capacité de se régénérer ; cependant, un skragg doit avoir au moins 50 % de son corps immergé dans l'eau pour que sa régénération prenne effet. Contrairement à un troll typique, un skragg se régénère après des dégâts acides, mais il craint le feu comme les autres trolls ; la valeur Moral inférieure (entre parenthèses) est utilisée lorsque le skragg affronte des attaquants armés de feu.

Sorcière de Mer (Sea Hag)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	4+1
Attaques:	2 dagues
Domages:	1d4+4 dague
Mouvement:	9m Nage 12m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 4
Moral:	8
Types de trésor:	F
XP:	240

Une **sorcière de mer** est une horrible créature à l'apparence tout aussi hideuse. La sorcière de mer se trouve dans l'eau des mers ou des lacs envahi par la végétation, et apparaît comme une vieille femme hagarde dont la forme courbée cache la puissance et la rapidité.

Une sorcière de mer n'est pas subtile et préfère une approche directe au combat. Elle reste habituellement cachée jusqu'à ce qu'elle puisse affecter autant d'ennemis que possible avec son apparence horrible. La vue d'une sorcière de mer est si répugnante que quiconque pose les yeux sur une sorcière doit réussir une sauvegarde contre les sorts ou être instantanément affaibli, réduisant sa Force de 2d6 points pendant 1d6 tours. Ces dégâts ne peuvent pas réduire le score de Force d'une victime en dessous de 0, mais toute personne réduite à 0 tombe à terre sans défense. Les créatures qui sont affectées par ce pouvoir ou qui réussissent à sauvegarder contre elle ne peuvent pas être affectées à nouveau pendant 24 heures.

Une sorcière de mer attaquera avec deux poignards en mêlée. Elle gagne +4 aux dégâts grâce à sa force surnaturelle.

Trois fois par jour, une sorcière des mers peut concentrer son regard maléfique sur n'importe quelle créature dans un rayon de 3 mètres. La cible doit réussir une sauvegarde contre le poison ou être paralysée pendant trois jours (75 %) ou mourir (25 %). **Conjuration** ou **Dissiper le**

mal peut rétablir la santé mentale plus tôt. Les créatures immunisées contre les effets de la peur ne sont pas affectées.

Sphinx

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	12* (AB +10)
Attaques:	2 griffes
Domages:	2d4+5 griffe
Mouvement:	15m Vol 12m (6m)
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 12
Moral:	8
Types de trésor:	E
XP:	1975

Un **Sphinx** est un lion ailé massif au visage humain. Un sphinx typique mesure près de 3 mètres de long et pèse plus de 360 kilos. Un sphinx a Vision Nocturne jusqu'à 18 mètres. Il peut parler toutes les langues des hommes et des dragons, ainsi que sa propre langue raciale. Il préfère le débat spirituel au combat ouvert, mais se défend et défend son foyer s'il est menacé.

Puisque son vol est plutôt maladroit, un sphinx préfère se battre au sol, en déchirant avec ses griffes acérées comme des rasoirs. Le rugissement d'un sphinx fait que toutes les créatures à moins de 30 mètres sont affectées par la peur pendant 2d6 rounds (comme le sort de **Panique**, inverse **Courage**) à moins qu'elles ne sauvegardent contre les sorts. Après un rugissement, un sphinx doit attendre 1d4 rounds avant de recommencer. Un sphinx détecte en permanence l'invisible et la magie. Un sphinx jette des sorts en tant que Magicien (40 %), Clerc (40 %), ou parfois les deux (20 %) équivalent à la moitié de ses DV (niveau 6).



Squelette, Cramoisi (Skeleton, Crimson Bones)

Classe d'Armure:	13 (voir ci-dessous)
Dés de vie:	2*
Attaques:	1 poing or arme
Dommages:	1d6 ou par arme
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	2d4
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	100

Un **Squelette Cramoisi** est un type spécial de morts-vivants, créé par une combinaison d'alchimie et de nécromancie. Il apparaît comme un squelette normal à tous égards, sauf qu'il est de couleur rouge sang. Il obéit à la volonté de son créateur ou de plus grands morts-vivants. Chaque fois qu'un squelette cramoisi est réduit à 0 pv, il est détruit comme d'habitude ; cependant, 1d4 rounds plus tard, il remontera avec la moitié de son allocation précédente de pv (arrondie à la hausse). Il continuera à récupérer jusqu'à être abattu, à moins qu'il ne soit visé par un sort de **bénédiction**, arrosé d'eau bénite ou autrement soumis à des pouvoirs sacrés déterminés par le MJ. Sinon, les squelettes cramoisis se régénèrent à raison de 1 pv par jour.

Comme un squelette ordinaire, il ne subit que la moitié des dommages causés par les armes tranchantes, et un seul point par les flèches, les carreaux ou les pierres de fronde (plus tout bonus magique). Comme pour tous les morts-vivants, il peut être Tourné par un Clerc (comme un zombie), et tout ce qui est détruit de cette façon ne reviendra pas. Il est immunisé contre le sommeil, le charme et les sorts d'immobilisation. N'ayant pas d'esprit, aucune forme de lecture de l'esprit n'est d'aucune utilité contre elle. Un squelette cramoisi ne baisse jamais de moral et se bat toujours jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Squelette, Goudroneux (Skeleton, Pitch)

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	6*
Attaques:	1 poing or arme + spécial
Dommages:	1d6 ou par arme +spécial
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Guerrier: 6
Moral:	12
Types de trésor:	B
XP:	555

Un **Squelette Goudroneux** est un squelette de mort-vivant qui est recouvert d'une substance noire huileuse ou goudronneuse, lui donnant un aspect lisse et noirci. Contrairement à d'autres squelettes, un squelette goudroneux a un faible niveau d'intelligence et de mauvaises intentions ; ils utiliseront des stratégies de base au combat, comme changer d'adversaire après une attaque réussie afin d'enflammer autant de leurs ennemis que possible.

Quand un squelette goudroneux frappe en combat, une substance noire épaisse est laissée derrière lui qui s'enflamme rapidement, causant 1d6 points de dégâts de feu sur le round suivant l'attaque réussie. Au round suivant, le feu fait 1d4 points de dégâts, puis 1d2 points, et enfin 1 point au cinquième tour. D'autres frappes réussies du squelette relance ce processus à 1d6 points de dégâts au round suivant.

Comme les autres squelettes, un squelette goudroneux ne subit que la moitié des dommages causés par les armes tranchantes, et un seul point par les flèches, les carreaux et les pierres de fronde (plus tout bonus magique). Un squelette goudroneux est complètement immunisé contre les attaques par le feu. Comme tous les morts-vivants, il peut être Tourné par un Clerc (comme un spectre), et est immunisé contre le sommeil, le charme et la magie d'immobilisation.

Squelette, Hantise (Skeleton, Haunted Bones)

Classe d'Armure:	15 (voir ci-dessous)
Dés de vie:	3
Attaques:	1 poing or arme
Dommages:	1d6 ou par arme
Mouvement:	15m
Nb apparaissant:	1d4, Ext. 2d4
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	11
Types de trésor:	Aucun
XP:	145

Une **hantise** est le squelette mort-vivant d'un guerrier tombé au champ d'honneur possédé par un esprit malveillant. Contrairement à un squelette ordinaire sans esprit, une hantise est contrôlée par une intelligence malveillante qui y réside. Elle apparaît comme un squelette vêtu de l'armure et des vêtements pourris de son ancienne vie, se déplaçant avec une vitesse et une précision surnaturelles et se battant avec une habileté mortelle.

Comme un squelette ordinaire, elle ne subit que la moitié des dommages causés par les armes tranchantes et un seul point par les flèches, les carreaux et les pierres de fronde (plus tout bonus magique). Comme tous les morts-vivants, il peut être Tourné par un Clerc (comme une goule), et il est immunisé contre le sommeil, le charme et les sorts d'immobilisation.

Squelette, Horloge (Skeleton, Clockwork)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	2+2
Attaques:	1 poing or arme
Dommages:	1d6 ou par arme
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	2d6
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	75

Le **squelette horloge** est un squelette en bronze alimenté par un étrange ensemble de poulies, de bobines, de fils et d'engrenages. Il possède des matrices cérébrales rudimentaires limitées à la connaissance d'une zone de patrouille, à la réponse aux alarmes, à la connaissance de l'ami et de l'ennemi et à la garde debout. Il n'attaquera pas automatiquement à moins que ce qu'il garde ne soit en danger. Contrairement à un squelette animé normal, un squelette horloge est vulnérable aux armes tranchantes en raison de la nature des fils et des poulies qui composent sa mécanique.

Tout comme un squelette normal, un squelette en bronze est immunisé contre les sorts de sommeil, de charme et d'immobilisation. Comme sa faculté de penser est insignifiante au sens traditionnel du terme, aucune forme de lecture de l'esprit n'est d'aucune utilité contre elle. Il ne baisse jamais de moral et se bat toujours jusqu'à ce qu'il soit détruit. Cependant, comme le squelette horloge n'est pas un vrai mort vivant, il ne peut pas être Tourné par un Clerc.

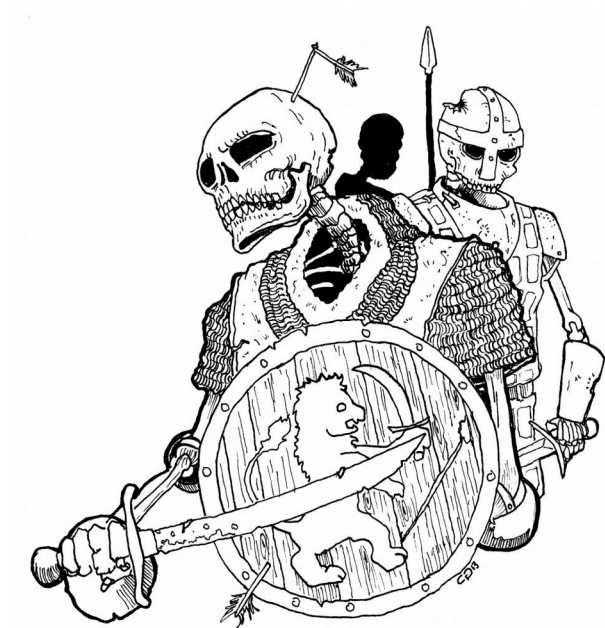
Un squelette horloge est vulnérable aux attaques électriques, ce qui le fait souvent s'enfuir de façon aléatoire ou cesser de travailler. Si un squelette horloge est touché par un sort électrique, tous les automates dans un rayon de 12 mètres réagissent comme s'ils étaient confrontés à un Clerc (tentative de Tourner un mort vivant) au niveau du lanceur. Faites un jet sur la table de Tourner du clerc contre les squelettes : un résultat de "T" fera bouger les squelettes de bronze au hasard sans attaquer, tandis que "D" provoque 1d8 points de dégâts par niveau du lanceur, entraînant souvent l'arrêt du fonctionnement des mouvements d'horloge des squelettes.

Squelette, Plombé (Skeleton, Leaded)

Classe d'Armure:	16 (voir ci-dessous)
Dés de vie:	1
Attaques:	1 poing or arme
Dommages:	1d8 ou par arme
Mouvement:	6m
Nb apparaissant:	2d6
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	25

Un **squelette plombé** est une forme modifiée d'un squelette standard avec une couche de plomb sur ses os, ce qui le rend plus lent mais beaucoup plus résistant. Il se déplace lentement comme un zombie, et donc attaque toujours en dernier.

Il ne subit que la moitié des dégâts causés par les armes tranchantes, et un seul point par les flèches, les carreaux et les pierres de fronde (plus tout bonus magique). Comme tous les morts-vivants, ils peuvent être Tournés par un Clerc (comme un squelette), et sont immunisés contre le sommeil, le charme et la magie d'immobilisation. Comme il est sans intelligence, aucune forme de lecture de l'esprit n'est d'aucune utilité contre lui. Un squelette plombé ne manque jamais de moral, et se bat donc toujours jusqu'à ce qu'il soit détruit.

**Stalag**

Classe d'Armure:	17
Dés de vie:	1
Attaques:	1 estoc
Dommages:	1d6 estoc
Mouvement:	3m
Nb apparaissant:	3d6
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	25

Le **Stalag** ressemble énormément à une stalactite, se suspendant au plafond des grottes naturelles. Il entend les sons et sent la chaleur des créatures vivantes proches, et il attaque en tombant sur sa victime. Grâce à son camouflage et son attaque silencieuse, il surprend de 1-5 sur 1d6.



Tapoteur* (Tapper*)

Classe d'Armure:	15 †
Dés de vie:	3
Attaques:	1 poing ou pioche
Dommages:	1d4 poing, 1d6 pioche
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d6
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	12
Types de trésor:	spécial
XP:	145

Selon la légende, parfois les mineurs nains qui ont souffert d'une "période de sécheresse" trouveront enfin une riche veine minérale. L'avidité les submergera et, abandonnant leur santé, ils travailleront jusqu'à ce qu'ils meurent. De tels nains, dit-on, ressusciteront d'entre les morts comme des **Tapoteurs**.

Les tapoteurs sont des monstres morts-vivants qui ressemblent à des zombies desséchés. Ils continuent d'errer dans leur mine et dans les environs, frappant le rocher ici et là. Ce bruit de tapotement est inquiétant, car il résonne dans les tunnels.

Les tapoteurs gardent jalousement leur concession, attaquant avec des pics miniers ou d'autres outils similaires. Comme tous les morts-vivants, ils peuvent être Tournés par un Clerc (comme une momie), et sont immunisés contre les sorts de **sommeil**, de **charme** ou d'**immobilisation**. Des armes en argent ou magiques sont nécessaires pour toucher un tapoteur. Un nain tué par un tapoteur se relèvera comme l'un d'eux à moins qu'une **bénédiction** ne soit jetée sur son corps.

Tendriculos

Classe d'Armure:	16
Dés de vie:	9* (AB +8)
Attaques:	1 morsure/2 tendrils
Dommages:	2d8 morsure, 1d6 tendril
Mouvement:	6m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 9
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	1,150

Un **Tendriculos** est une créature ressemblant à une plante qui peut atteindre une hauteur de 5 mètres et pèse environ 1 tonne et demi. Rôdant au plus profond des forêts ou attendant dans les zones végétales, un tendriculos attaque sauvagement, ne montrant aucune crainte. Il tente d'avalier autant de chair qu'il le peut.

Un tendriculos peut avaler en entier n'importe quelle créature plus petite que lui-même d'un s'il frappe avec un 20 naturel sur son attaque de morsure. Une fois à l'intérieur de la masse de la plante, l'adversaire doit réussir une sauvegarde contre la Paralysie ou être paralysé pendant 3d6 rounds par les sucs digestifs des tendriculos, encaissant 2d6 de dégâts acides par tour. Une nouvelle sauvegarde est nécessaire à chaque round à l'intérieur de la plante. Une créature avalée peut se frayer un chemin en utilisant une arme légère, tranchante ou perçante, pour sortir infliger 25 points de dégâts à l'intérieur des tendriculos (CA 14). Une fois que la créature sort, le trou se referme derrière elle et tout autre adversaire avalé doit se frayer un chemin par lui-même.

Si un tendriculos perd une partie de sa masse corporelle, il peut repousser en 1d6 minutes. Tenir la partie coupée contre la masse lui permet de se rattacher instantanément.

Thulid

Classe d'Armure:	15
Dés de vie:	1* à 8* (1** à 8** si un Magicien)
Attaques:	1 arme or spécial
Dommages:	Par arme or spécial
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	1d4
Sauve comme:	Magicien: 1 à 8
Moral:	7
Types de trésor:	F
XP:	1 DV 37 (49); 2 DV 100 (125) 3 DV 175 (205); 4 DV 280 (320) 5 DV 405 (450); 6 DV 555 (610) 7 DV 735 (800); 8 DV 945 (1015)

Un **Thulid** est une créature très intelligente ressemblant à un homme avec un visage semblable à celui d'un calamar, ayant de quatre à dix tentacules entourant une bouche ressemblant à un bec. Bien qu'omnivore, un thulid préfère le cerveau des créatures intelligentes comme nourriture. Il peut lire dans les pensées (comme le sort **PES**) et communiquer entre eux par télépathie. Il peut parler Commun, généralement pour commander des esclaves.

Une thulid utilise ses tentacules pour extraire le cerveau d'un ennemi. Il faut 1d4 tours pour que les tentacules atteignent le cerveau, tuant la victime. Comme ce processus prend beaucoup de temps, il ne se fait pas pendant le combat. En fait, la plupart des thulids sont désintéressés par le combat physique, préférant utiliser à cette fin leur **souffle mental** (voir ci-dessous), leur magie ou des créatures esclaves.

Environ un quart (25 %) des thulids sont des Magiciens (lancer 1d8 pour le niveau). La valeur en points d'expérience d'un thulid magique est supérieure à la normale et est indiquée entre parenthèses après le montant standard.

Le **souffle mental** d'un thulid est un cône de force mentale d'une portée de 18 mètres et d'un diamètre de 15 mètres à l'autre bout. Cette capacité peut être utilisée au maximum une fois par jour par DV du monstre, et ne peut pas être utilisée plus souvent que tous les deux rounds. Une thulid peut choisir d'étourdir ou de tuer ceux qui se trouvent dans la zone d'effet. Si le thulid choisit d'étourdir, ceux qui se trouvent dans la zone d'effet doivent sauvegarder contre les Sorts ou être rendus inconscients (comme s'ils dormaient) pendant 2d6 rounds. Un coup fatal oblige une sauvegarde contre Effet Mortel, et l'échec entraîne la mort immédiate. Les créatures sans cerveau et les morts-vivants ne sont pas affectés par cette attaque. Ajoutez +2 au jet de sauvegarde si la victime est à plus de 6 mètres du thulid, ou +5 si elle est à plus de 12 mètres.

Un **haume de télépathie** ajoute un +4 supplémentaire aux jets de sauvegarde. De plus, lorsque de tels jets de sauvegardes sont réussis, le thulid attaquant est assommé pendant 1d4 tours.

Lorsqu'ils sont rencontrés en dehors de leur tanière, un groupe de thulids se compose généralement d'au moins un thulid mature (8 DV), le reste ayant 2d4 DV chacun. Voir ci-dessous pour plus de détails sur la croissance et la maturité d'un thulid.

Les thulids sont en fait une sorte d'étranges parasites. Lorsqu'un groupe de thulids est rencontré, le MJ doit lancer 1d20. Si le résultat de ce jet est égal ou inférieur au nombre rencontré, l'une des thulids est prête à frayer. Ne comptez pas les thulids qui n'ont qu'un seul DV, car elles ne sont pas assez matures pour se reproduire.

Si une thulide est prête à frayer, elle notifiera à ses frères lesquels de ses adversaires elle veut féconder. Le groupe tentera ensuite de rendre l'hôte cible inconscient (généralement en utilisant la forme assommante du souffle mental) tout en éliminant les autres adversaires aussi rapidement que possible. Si les thulids prédominent, la femelle fertile commencera à utiliser ses tentacules pour pénétrer le crâne de l'adversaire soumis, mais au lieu d'extraire le cerveau, un œuf sera pondue. L'adversaire soumis sera alors ligoté et emporté par le groupe de thulids. Les thulids semblent préférer les corps d'hôtes mâles, sans raison apparente. Les humains sont préférés aux elfes, et les elfes aux nains ou aux demi-nains.

L'œuf éclot en 3d6 heures, mais comme le cerveau ne ressent aucune sensation, la victime ne s'en rendra pas compte. Dans 1d6 heures de plus, la victime deviendra



confuse (comme si par le sort **confusion**), puis dans 2d6 heures de plus tombera dans le coma. Jusqu'à ce point, la maladie est réversible avec un sort de **Soin des Maladies**, mais après le début du coma, la croissance de du thulid infantile ne peut être arrêtée de cette façon. En 3+1d6 jours, la victime se réveillera soudainement, semblant toujours normale, mais avec la psyché (et le **Souffle Mental**) d'un thulid. Le thulid nouvellement engendré peut parler la langue thulid ainsi que toutes les langues autrefois connues du corps de l'hôte, bien que peu ou pas du tout de l'esprit de l'hôte n'existe encore.

Un thulid "nouveau-né" a normalement un DV. Au cours de l'année suivante, le nouveau thulid se transformera lentement, prenant un teint rougeâtre et développant la tête de thulid distinctive ; à ce stade, le thulid gagne son second DV. Chaque année par la suite, le thulid gagne un autre DV, jusqu'à ce que le maximum de 8 soit atteint. Seuls quelques thulids ont la capacité d'avancer au-delà de 8 DV.

Si la victime est sauvée des thulids mais que l'œuf n'est pas tué, le développement sera exactement comme prévu. Lorsque la victime se réveillera comme un thulid, elle se rendra compte instinctivement qu'elle n'est pas de son espèce et feindra l'amnésie ou une autre maladie pour éviter la découverte jusqu'à ce qu'elle puisse trouver un chemin souterrain et tenter de trouver son "peuple". Sa télépathie l'y aide et permet de rechercher d'autres thulids dans un rayon de 8 kilomètres.

Thulid, Gros Cerveau (Great Brain)

Classe d'Armure:	11
Dés de vie:	9** (AB +8)
No of Attacks:	spécial
Dommages:	spécial
Mouvement:	30cm
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Magicien: 9
Moral:	7
Types de trésor:	H
XP:	1225

Un **Gros Cerveau** ressemble à un cerveau monstrueux, immobile et entouré de nombreux tentacules adroits mais faibles, qu'il utilise à la fois comme manipulateurs et pour se traîner partout. La relation exacte entre le gros cerveau et les thulids est inconnue. Un gros cerveau ne parle pas, mais s'il en a besoin, il peut communiquer télépathiquement avec toute créature supérieure à l'intelligence animale.

Bien que lent et physiquement faible, un gros cerveau possède un grand pouvoir magique, et il partage la capacité du thulid à utiliser un **souffle mental** avec les mêmes effets.

Jusqu'à trois fois par jour, un gros cerveau peut tenter d'asservir n'importe quel être vivant dans un rayon de 9 mètres, qui doit sauvegarder contre les sorts ou être complètement dominé par le cerveau. Une créature esclave obéit aux ordres télépathiques du cerveau. Une telle créature peut tenter une nouvelle sauvegarde contre les sorts toutes les 24 heures pour se libérer, ou peut être libérée par un sort de **Conjuration**. Le contrôle est également rompu si le cerveau meurt ou est séparé de l'esclave par plus d'un kilomètre et demi. Un gros cerveau peut aussi se téléporter une fois par jour sans risque d'échec. Il peut psychiquement détecter des créatures vivantes dans un rayon de 30 mètres, et peuvent utiliser les sorts suivants à volonté : **Charme des Monstres**, **Immobiliser les Monstres**, **confusion** et **télékinésie**.

Vaseux Nécrotique (Necrotic Ooze)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	3
Attaques:	1 claque
Dommages:	1d6 claque
Mouvement:	3m
Nb apparaissant:	1d4, Ext. 1d4, Rep. 1d4
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	11
Types de trésor:	Aucun
XP:	145

Un **Vaseux nécrotique** est une créature baveuse non-morte qui ne ressemble à rien de plus qu'à une masse malade de morve jaune-blanc, collante, suintante, avec des pustules de liquide clair qui coule sur sa surface. Il attaque avec un pseudopode tentaculaire.

Comme tous les morts-vivants, il peut être Tourné par un Clerc (comme un Revenant), et est immunisé contre les sorts de sommeil, de charme ou d'immobilisation. Comme il est sans raisonnement, la lecture de l'esprit est inutile. Il est également immunisé contre les maladies et les poisons.

Le MJ devrait garder une trace de qui est touché ; après qu'un combat soit terminé, chaque victime frappée doit sauvegarder vs Poison ; si cette sauvegarde échoue, la victime souffrira d'une maladie nécrosante qui inflige 1d4 points de dommages par jour à moins que guéri par un Soin des Maladies (une guérison normale n'a aucun effet). Si elle est tuée par la maladie nécrosante, la victime se transformera rapidement en un Vaseux nécrotique.

Vautour pourri (Rot Vulture)

Classe d'Armure:	12
Dés de vie:	2
Attaques:	1 flagellation
Domages:	1d6 flagellation
Mouvement:	3m Vol 16m
Nb apparaissant:	1d10 Ext. 1d10 Rep. 1d10
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	10
Types de trésor:	Aucun
XP:	75

Un **vautour pourri** est un oiseau carnivore mort-vivant qui, à distance, a le même aspect général qu'un gros vautour en bonne santé, mais qui, de près, présente des défauts majeurs comme des yeux manquants, des becs déchirés et des os brisés saillants. Il pue horriblement la pourriture. Il est vorace et poussé à l'attaque. Comme tous les morts-vivants, il peut être Tourné par un Clerc (comme un zombie), et il est immunisé contre les sorts de **sommeil**, de **charme** et d'**immobilisation**.

Un vautour pourri attaque avec une attaque combinée de bec, de griffes et d'ailerons perturbatrices qui est résolue avec un seul jet d'attaque. Certains vautours pourris ont certaines capacités spéciales (1-2 sur 1d6 l'indique). Le MJ peut lancer un dé au hasard ou choisir l'effet, et peut ajouter d'autres types d'horreurs.

1. Il émet une odeur nauséabonde dans une explosion gazeuse de matière pourrie et visqueuse lorsqu'il est tué, faisant que n'importe qui dans un rayon de 3 mètres doit sauvegarder contre le poison ou laisser tomber ce qu'il a en mains, tomber à genoux, et s'étendre impuissant pour 1d4 rounds.
2. Sur une morsure la victime doit sauvegarder contre le Poison ou être infectées par les larves de pourriture.
3. Toute victime doit sauvegarder contre le poison ou souffrir des effets d'une maladie semblable à une morsure de rat géant.
4. Il hurle au visage de sa victime (une seule) si fort et si horriblement qu'il ou elle doit sauvegarder contre les sorts ou subir les effets d'un sort **Panique** (inverse de **Courage**) pendant 1d6 rounds, ainsi qu'être sourd pendant 1d6 heures.
5. Une victime doit sauvegarder contre la Paralysie ou être paralysée pendant 2d6 rounds, tout comme le toucher d'une goule (les elfes sont également immunisés).
6. Une victime doit sauvegarder contre les sorts ou être infligée d'une horrible odeur de décomposition pendant 1d6 jours, attirant des charognards (au moins un jet supplémentaire pour les monstres errants pendant chaque

intervalle). La puanteur signifie également que le Charisme d'un personnage est réduit de 8 points (score minimum de 3). Ses chances de furtivité sont grandement réduites, et absolument impossibles lorsqu'il est confronté à des créatures qui ont un sens aigu de l'odorat.

Ver de Givre (Frost Worm)

Classe d'Armure:	18
Dés de vie:	16** (AB +12)
Attaques:	1 morsure + froid
Domages:	2d8 morsure + 1d8 froid
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 16
Moral:	10
Types de trésor:	Aucun
XP:	3520

Un **ver de givre** mesure environ 12 mètres de long, possède deux énormes mandibules et un orifice étrange sur sa tête qu'il utilise pour créer un son de trille pendant le combat. Il peut creuser à travers la glace et la terre gelée, mais pas la pierre. Lorsqu'il se déplace à travers des matériaux aussi durs, il laisse derrière lui un tunnel utilisable d'environ 1 mètre 50 de diamètre.

Un ver de givre se cache sous la neige, attendant que la proie s'approche. Il commence une attaque avec le trille, qui force sa proie à rester immobile, puis s'attaque à une proie impuissante avec sa morsure. Ce trille affecte toutes les créatures autres que les vers de gel dans un rayon de 30 mètres. Les créatures doivent sauvegarder contre la Paralysie ou être assommées aussi longtemps que le ver trille et pendant 1d4 rounds par la suite. Cependant, si la victime est attaquée ou secouée violemment, un jet de Sauvegarde est autorisé. Une fois qu'une créature a résisté ou cassé l'effet, elle ne peut plus être affectée par le trille de ce même ver de gel pendant 24 heures.

Le corps d'un ver de givre génère un froid intense, ce qui oblige les adversaires à prendre 1d8 points supplémentaires de dégâts causés par le froid chaque fois



que la créature réussit une attaque par morsure. Toute créature attaquant un ver givré sans arme ou avec des armes non magiques subit les mêmes dommages par le froid à chaque fois qu'une de ses attaques touche.

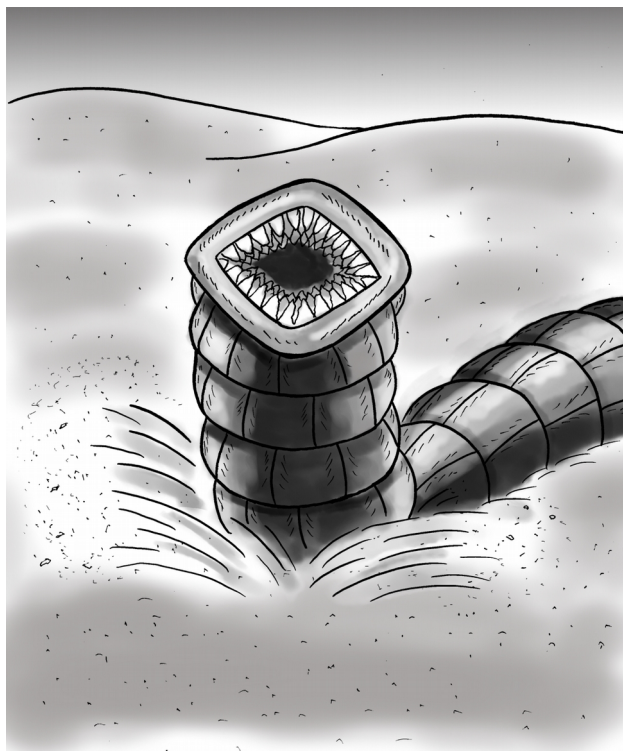
Un ver de terre peut exhiler un cône de givre de 9 mètres, une fois par heure, pour 15d6 dommages causés par le froid. Ceux qui sont touchés peuvent sauvegarder contre Souffle de Dragon pour la moitié des dégâts. Les opposants maintenus immobiles par le trille du ver de givre terre ne peuvent pas sauvegarder.

Lorsqu'il est tué, un ver de givre se transforme en glace et se brise en éclats dans une explosion, infligeant 20d6 points de dommages à tout ce qui se trouve à moins de 30 mètres. Une victime peut sauvegarder contre Souffle de Dragon pour la moitié des dégâts.

Ver du Désert (Desert Worm)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	4*
Attaques:	1 morsure
Dommages:	1d10 morsure + spécial
Mouvement:	40' Creuser 9m
Nb apparaissant:	1
Sauve comme:	Guerrier: 3
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	280

Un **ver du désert** est une grande créature carnivore, avec une bouche ronde et cerclée de plusieurs rangées de dents pointues. Un ver du désert n'a pas d'yeux ni d'organes olfactifs, mais il peut sentir les mouvements du sol dans un rayon de 6 mètres. Il passe la majeure partie de sa vie à creuser sous le sable. Un ver du désert finira par laisser une victime potentielle tranquille s'il ne sent plus aucun mouvement dans cette zone. Sur un jet d'attaque naturel de 20, une victime jusqu'à la taille d'un nain sera gobée entière, subissant 1d6 points de dégâts par round par la suite. Une seule de ces victimes peut être avalée à la fois. Une créature avalée peut s'en sortir en infligeant 5 points de dégâts ou plus avec une petite arme tranchante telle qu'un poignard.



Vermine (Vermen)

Classe d'Armure:	16 (13)
Dés de vie:	1+1
No of Attacks:	1 morsure ou 1 arme
Dommages:	1d3 morsure ou par arme
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d6, Ext. 2d10, Rep. 2d6X10
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	5 (voir ci-dessous)
Types de trésor:	P chacun, E in Rep.
XP:	25

Une **Vermine** est un humanoïde à fourrure de taille moyenne avec une tête et une queue de rongeur. Il a un long torse et des membres longs. Il a tendance à se courber vers l'avant lorsqu'il marche debout, ce qui lui donne une apparence voûtée. La fourrure d'une vermine varie en couleur, mais toutes ont les yeux rouges. Elle porte des vêtements et une armure souillée rapiécés ensemble.

Individuellement ou en petits groupes, ces créatures sont lâches, mais dans les groupes plus grands, elles deviennent beaucoup plus courageuses ; tout groupe de 16 ou plus aura un moral de 8 ; tout groupe de 20 ou plus aura un leader d'au moins 4 DV, et un tel groupe aura un moral de 10.

Wug

Classe d'Armure:	12
Dés de vie:	1
Attaques:	1 arme
Domages:	1d8 ou par arme
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	2d4, Ext. 3d6, Rep. 10d6
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	8
Types de trésor:	E (Rep. Only)
XP:	25

Les **Wug** sont une race de grenouilles humanoïdes brutales et méchantes. Ils infestent les marais et autres cours d'eau, attaquant régulièrement d'autres humanoïdes à la recherche de butin et de sacrifices. Il ressemble à une grenouille bipède à la bouche large, aux yeux globuleux et à la peau verte tachetée. Un mâle adulte mesure environ 1,5 mètres de haut et pèse environ 80 kilos. Les femelles et les mâles ont à peu près la même taille. Un wug se promène généralement nu, à l'exception d'une ceinture pour transporter ses couteaux et ses poches. Toutes les tribus wug sont dirigées par un chaman. Un wug parle Commun et sa propre langue croassante.

Un wugs est un guerrier rusé et impitoyable, qui se lance dans la bataille avec un fanatisme zélé. Il tentera de faire des prisonniers quand c'est possible pour des sacrifices ultérieurs. Il préfère attaquer en embuscade et est assez rusé pour utiliser le terrain à son avantage.

Zombie, Lépreux (Leper)

Classe d'Armure:	13
Dés de vie:	1*
Attaques:	2 griffes/1 morsure
Domages:	1d3 griffe, 1d3 morsure + maladie
Mouvement:	9m
Nb apparaissant:	1d12
Sauve comme:	Guerrier: 1
Moral:	9
Types de trésor:	Aucun
XP:	37

Un **zombie lépreux** se déplace vers sa proie avec un sombre but et de la haine. Plus agile que les autres types de zombies, il est beaucoup plus mortel, car il est porteur d'une maladie horrible qui ressemble à la lèpre.

Il ne cherche pas à consommer les êtres vivants, mais à les tuer. Un zombie lépreux peut être Tourné par un Clerc (comme une goule) et est immunisé contre le **sommeil**, le **charme** et les sorts d'**immobilisation**.

Les humanoïdes blessés par des lépreux zombies peuvent être infectés par la lèpre zombie. Chaque fois qu'un humanoïde est mordu ou griffé, il y a 10 % (cumulatif par morsure et par coup) de chance que l'infection soit transmise. L'humanoïde atteint est autorisé à sauvegarder contre Effet Mortel ; si la sauvegarde échoue, l'humanoïde meurt en 3 jours. Un humanoïde infecté qui meurt de la lèpre zombie se lève comme un zombie lépreux à minuit le jour suivant.

L'équipement, les armes et l'armure d'une personne tuée par un zombie lépreux (ou utilisé pour détruire un lépreux zombie) ont 5% de chances de transmettre la maladie chaque jour. L'infection peut être enlevée de l'équipement en le lavant à l'eau bénite, en le chauffant au feu ou en bénissant chaque objet.

Zombie, Mangeur de Chair (Flesh Eater)

Classe d'Armure:	14
Dés de vie:	2
Attaques:	2 griffes/1 morsure
Domages:	1d3 griffe, 1d6 morsure
Mouvement:	12m
Nb apparaissant:	2d8
Sauve comme:	Guerrier: 2
Moral:	12
Types de trésor:	Aucun
XP:	75

Un **zombie mangeur de chair** est une créature morte-vivante semblable à un zombie mais encore plus dangereuse. Comme tous les morts-vivants, il est immunisé contre les sorts qui affectent l'esprit (y compris le **sommeil**, le **charme** et l'**immobilisation**). Un zombie mangeur de chair peut être Tourné par les clercs (comme un zombie). Il se régale de la chair des êtres vivants, préférant cibler des humanoïdes intelligents.

Au combat, il est étonnamment rapide et attaque avec une rafale de griffes et de morsures. Bien que ses griffes soient des armes efficaces, c'est la morsure de la créature qui est la plus mortelle. Ceux qui sont mordus et survivent ont 5% de chances par point de dommage de contracter une maladie mortelle, causant la mort en 2d4 tours. Ceux qui meurent de cette maladie se lèvent en 2d4 rounds comme un zombie mangeur de chair. Le **Soin des Maladies** empêchera la mort ou, s'il est jeté sur le cadavre après la mort, empêchera le cadavre de se lever.

Zombraire (and Skeletaïre)

	Zombraire	Skeletaïre
Classe d'Armure:	12 (voir ci-dessous)	13 (voir ci-dessous)
Dés de vie:	2* (variable)	1* (variable)
Attaques:	1 dagur ou 1 sort	1 dague ou 1 sort
Dommages:	1d4 or per sort	1d4 or per sort
Mouvement:	6m	12m
Nb apparaissant:	1	1
Sauve comme:	Magicien: par DV	Magicien: par DV
Moral:	9 à 12 (voir ci-dessous)	12
Types de trésor:	Aucun	Aucun
XP:	100 (variable)	37

Un **Zombraire** est un Magicien Mort-vivant libre. Comme le zombie auquel il ressemble, un zombraire se déplace silencieusement, est très fort et doit être littéralement découpé en morceaux pour être détruit. Cependant, il ne subit pas la pénalité d'initiative commune aux zombies ordinaires. Il ne subit que la moitié des dommages causés par les armes contondantes, et un seul point par les flèches, les carreaux et les pierres de fronde (plus tout bonus magique). Il peut être Tourné par un Clerc (comme un Revenant), et est immunisé contre le **sommeil**, le **charme** et les sorts d'**immobilisation**.

Un zombraire pourrit lentement et perd sa raison à mesure du processus ; ceci est représenté par le moral variable indiqué. Un zombraire fou se bat à mort dans l'espoir d'être tué, mettant ainsi fin à son existence torturée.

Les statistiques données sont pour un zombraire formé à partir d'un magicien de 2ème niveau ; la DV et les jets de sauvegarde d'un zombraire sont basés sur le niveau qu'il avait dans la vie. Un zombraire peut lancer des sorts comme il le faisait quand il vivait, mais ne peut pas apprendre de nouveaux sorts.

Un **squeletaïre** est la forme finale d'un zombraire qui s'est complètement décomposé. Il ne subit que la moitié des dégâts causés par les armes tranchantes, et un seul point par les flèches, les carreaux et les pierres de fronde (plus tout bonus magique). Il peut être Tourné par un Clerc (comme un zombie), et est immunisé contre le **sommeil**, le **charme** et les sorts d'**immobilisation**. Un squeletaïre ne manque jamais de moral, et se bat donc toujours jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Les statistiques ci-dessus sont pour un squeletaïre formé à partir d'un Magicien de 2ème niveau. Un squeletaïre aura des DV égaux au niveau du personnage moins 1, et sauvegardera en tant que Magicien d'un niveau égal à ses DV. Le squeletaïre ne peut pas parler, mais conserve la capacité de préparer et de lancer des sorts comme il le faisait dans la vie (mais comme un zombraire, il ne peut pas apprendre de nouveaux sorts).

Monstres par Dés de Vie, avec Numéro de Page

Les numéros de page donnés ci-dessous ne sont valables que pour le présent document en version française.

Moins de 1 Dé de vie

Dinosaure, Compsognathus.....	p.31
Drat*.....	p.34
Loutre, Commune.....	p.62
Moustique, Géant (Mosquito, Giant).....	p.64
Singe, Commun.....	p.82

1 Dé de vie

Anguille, Commune.....	p.03
Anubian.....	p.04
Armorollo.....	p.05
Bisren.....	p.12
Boglin.....	p.13
Brownie.....	p.16
Cafard, Géant.....	p.18
Canein.....	p.19
Capuche Noire (Darkmantle).....	p.21
Chasenet.....	p.24
Chelonien (Chelonian).....	p.26
Cheval de Mer Géant (Seahorse, Giant).....	p.26
Cu-Sidhe.....	p.29
Derej Chat (Cat).....	p.30
Derej Cobra.....	p.30
Derej Mangouste (Mongoose).....	p.30
Derej Rat.....	p.30
Dinosaure, Vélociraptor.....	p.31
Faune (et Ibix) (Faune (and Ibix)).....	p.41
Gelée Rouge (Red Slime).....	p.44
Gerbalaïne.....	p.45
Lerini.....	p.59
Nazgorien, Anguille-Chauve-Souris (Nazgorian, Eelbaat).....	p.65
Oiseau de Bronze (Bronze Bird).....	p.68
Orc des Neiges (Orc, Snow).....	p.69
Phaerim.....	p.70
Primate, Bonobo (Ape, Bonobo).....	p.72
Primate, Chimpanzé (Ape, Chimpanzee).....	p.72
Serpent, Vort (Snake, Vort).....	p.81
Singe, Babouin (Baboon).....	p.82
Skeletaïre.....	p.93
Squelette, Plombé (Skeleton, Leaded).....	p.86
Stalag.....	p.86
Thulid.....	p.87
Vermine (Vermen).....	p.91
Wug.....	p.92
Zombie, Lépreux (Leper).....	p.92

2 Dés de vie

Anguille, Géante.....	p.03
Bélier, Sauvage (Ram, Wild).....	p.11
Boglin.....	p.13
Cafard, Géant Goule (Cockroach, Giant Ghoul).....	p.19
Champignon Fantôme (Phantom Fungus).....	p.23
Champignon Violet (Violet Fungus).....	p.24
Chat Volant (Flederkatze).....	p.25
Dauphin (Dolphin).....	p.29
Dragon de Komodo (Komodo Dragon).....	p.33
Escargot, Pilon Géant (Snail, Giant Pounder).....	p.37
Flying Man-of-War.....	p.42
Gelée Rouge (Red Slim).....	p.44
Grick.....	p.47
Grimlock.....	p.47
Habitant des Cryptes (Crypt Dweller).....	p.48
Heucova.....	p.49
Hippocampe/Kelpie (Hippocampus/Kelpie).....	p.50
Homuncule (Homunculus).....	p.51
Infernal, Diablotin (Imp).....	p.54
Infernal, Quasit.....	p.55
Lézard Électrique (Shoker Lizard).....	p.59
Locathah.....	p.61
Primate, Orang-outan (Ape, Orangutan).....	p.74
Prince Grenouille (Prince Frog).....	p.75
Pseudodragon.....	p.76
Rousirl.....	p.79
Sahuagin.....	p.79
Skum (Aboleth).....	p.02
Squelette, Cramoisi (Crimsom Bones).....	p.84
Squelette, Horloge (Skeleton, Clockwork).....	p.85
Thulid.....	p.87
Vautour Pourri (Rot Vulture).....	p.90
Zombie, Mangeur de Chair (Flesh Eater).....	p.92
Zombraire.....	p.93

3 Dés de vie

Bélier, de Guerre (Ram, War).....	p.11
Boglin.....	p.13
Bonnet Rouge (Red Cap).....	p.14
Carcajou, Glouton (Wolverine).....	p.22
Chauve-Souris, Renard Géante (Bat, Giant Flying Fox)	
.....	p.25
Dinosaure, Deinonychus (Raptor).....	p.31
Escargot, Cône Géant (Snail, Giant Cone).....	p.37
Étrangleur (Choker).....	p.39
Gelée Rouge (Red Slime).....	p.44
Infernal, Diable de Glace (Infernal, Ice Devil).....	p.54
Infernal, Lémure.....	p.54
Jack O'Lantern.....	p.57
Lycanthrope, Cafard-Garou (Wercockroach).....	p.62
Nazgorian, Homme-Grenouille (Nazgorian, Frogman).....	p.66
Oiseau de Terreur (Terror Bird).....	p.69
Poludnitsa.....	p.71
Primate, Ailé (Ape, Winged).....	p.74
Primate, Orang-outan (Ape, Orangutan).....	p.74
Rat-Chien (Rat Dog).....	p.77
Squelette, Hantise (Skeleton, Haunted Bones).....	p.85
Tapoteur (Tapper).....	p.87
Thulid.....	p.87
Vaseux Nécrotique (Necrotic Ooze).....	p.89

4 Dés de vie

Anguille, Géante.....	p.03
Araignée, Bola Géante (Spider, Giant Bola).....	p.05
Araignée, Cloche, Géante (Spider, Giant Diving Bell).....	p.06
Araignée, Trappeuse Géante (Spider, Giant Trapdoor)	
.....	p.07
Aranea.....	p.08
Boglin.....	p.13
Chien Galeux (Plague Hound).....	p.27
Escargot, Barbillon Géant (Snail, Giant Barb).....	p.37
Fourmi-Lion, Géant (Ant Lion, Giant).....	p.44
Gelée Rouge (Red Slime).....	p.44
Glyptodon.....	p.45
Gump.....	p.48
Horreur Osseuse (Bone Horror).....	p.52
Loup, Géant, Worg.....	p.62
Nazgorien, Araignée-Loup (Nazgorian, Spiderwolf).....	p.65
Odeum.....	p.67
Primate, Gorille (Ape, Gorilla).....	p.74
Rejeton Vampire (Vampire Spawn).....	p.78
Skragg.....	p.82
Sorcière de Mer (Sea Hag).....	p.83
Thulid.....	p.87
Ver du Désert (Desert Worm).....	p.91

5 Dés de vie

Ankheg.....	p.04
Araignée d'Acier (Steel Spider).....	p.06
Boglin.....	p.13
Cafard, Balroach.....	p.18
Crone des Tourbières (Bog Crone).....	p.28
Gelée Rouge (Red Slime).....	p.44
Loutre Géante.....	p.62
Mante Religieuse, Géante (Praying Mantis, Giant).....	p.63
Ogre Mage.....	p.68
Satyr.....	p.80
Scrab.....	p.80
Serpent, Deux-Têtes Géant (Snake, Giant Two-Headed)	
.....	p.81
Thulid.....	p.87

6 Dés de vie

Allip.....	p.03
Anguille, Géante.....	p.03
Araignée, Glace Géante (Spider, Giant Ice).....	p.06
Barghest.....	p.09
Boggart.....	p.13
Bunyip.....	p.17
Cadavre (Cadaver).....	p.18
Capelin (Cloaker).....	p.20
Champignon-Pieuvre (Octopus Fungi).....	p.23
Dragon, Brun (Brown).....	p.32
Ettercap.....	p.40
Fougère de Garde (Guard Fern).....	p.42
Gelée Rouge (Red Slime).....	p.44
Hibou, Géant (Owl, Giant).....	p.49
Hippopotame (Hippopotamus).....	p.50
Loup, Géant, Hiver.....	p.62
Otyugh.....	p.70
Primate, Carnivore des Neiges (Ape, Carnivorous Snow)	
.....	p.72
Reine de la Vermine (Vermin Queen).....	p.77
Serpent de Fer (Iron Snapper).....	p.81
Squelette, Goudronneux (Skeleton, Pitch).....	p.84
Thulid.....	p.87

7 Dés de vie

Araignée, Tarentule Hurlante Géante (Spider, Giant	
Shrieking Tarantula).....	p.07
Banshee.....	p.09
Cavalier Sans Tête (Headless Horseman).....	p.22
Céleste, Solar (Celestial, Solar).....	p.22
Infernal, Succube* (Succubus*).....	p.56
Linnorm.....	p.61
Primate, Gigantopithecus (Ape, Gigantopithecus).....	p.73
Primate, Girallon (Ape, Girallon).....	p.73
Remorhaz.....	p.78
Thulid.....	p.87

8 Dés de vie

Aboleth.....	p.02
Élémentaire, Bois* (Elemental, Wood*).....	p.35
Élémentaire, Foudre* (Elemental, Lightning*).....	p.35
Élémentaire, Froid* (Elemental, Cold*).....	p.35
Élémentaire, Métal* (Elemental, Metal*).....	p.36
Hibours Cracheur de Feu (Owlbear, Fire-breathing)....	p.50
Infernal, Diable Épineux* (Spined Devil*).....	p.53
Infernal, Vrock.....	p.57
Nazgorien, Hydramandre (Nazgorian, Hydramander) .	p.67
Remorhaz.....	p.78
Thulid.....	p.87

9 Dés de vie

Araignée Clignotante (Phase Spider).....	p.05
Bouche Babillante (Gibbering Mouther).....	p.14
Bulette.....	p.17
Couatl.....	p.28
Dinosaure, Ankylosaurus.....	p.31
Dragonne.....	p.33
Draugr.....	p.34
Esprit Lame* (lame Spirit*).....	p.38
Feu Follet (Will-o'-Wisp).....	p.42
Infernal, Vega.....	p.56
Megatherium.....	p.63
Nazgorien, Hydramandre (Nazgorian, Hydramander) .	p.67
Piégeur Illusoïr (Illusion Trapper).....	p.71
Remorhaz.....	p.78
Tendriculos.....	p.87
Thulid, Gros Cerveau (Great Brain).....	p.89

10 Dés de vie

Blaireau Géant (Badger, Giant).....	p.12
Cordier* (Roper*).....	p.27
Éléphant, Plateau (Shovel Tusk).....	p.36
Horreur Tentaculaire (Tentaculed Horror).....	p.52
Liche* (Lich*).....	p.60
Nazgorien, Grisâtre (Nazgorian, Gray Render).....	p.66
Nazgorien, Hydramandre (Nazgorian, Hydramander) .	p.67
Prince Lapin (Rabbit Prince).....	p.76
Remorhaz.....	p.78

11 Dés de vie

Chat de Mer (Sea Cat).....	p.24
Cordier* (Roper*).....	p.27

Draco-Liche (Death Dragon).....	p.32
Nazgorien, Hydramandre (Nazgorian, Hydramander) .	p.67
Remorhaz.....	p.78

12 Dés de vie

Cordier* (Roper*).....	p.27
Élémentaire, Bois* (Elemental, Wood*).....	p.35
Élémentaire, Foudre* (Elemental, Lightning*).....	p.35
Élémentaire, Froid* (Elemental, Cold*).....	p.35
Élémentaire, Métal* (Elemental, Metal*).....	p.36
Esprit Lame* (lame Spirit*) Majeure.....	p.38
Grand Orbitoeils (Great Orb of Eyes).....	p.46
Horreur Osseuse* (Bone Horror*) Majeure.....	p.52
Nazgorien, Disgesteur (Nazgorian, Digester).....	p.65
Nazgorien, Disgesteur (Nazgorian, Digester).....	p.65
Nazgorien, Hydramandre (Nazgorian, Hydramander) .	p.67
Remorhaz.....	p.78
Sphinx.....	p.83

13 Dés de vie

Behir.....	p.10
Ettin.....	p.40
Remorhaz.....	p.78
Shambler.....	p.82

14 Dés de vie

Mohrg.....	p.64
Remorhaz.....	p.78

15 Dés de vie

Bouclier Gardien (Shield Guardian).....	p.15
---	------

16 Dés de vie

Élémentaire, Bois* (Elemental, Wood*).....	p.35
Élémentaire, Foudre* (Elemental, Lightning*).....	p.35
Élémentaire, Froid* (Elemental, Cold*).....	p.35
Élémentaire, Métal* (Elemental, Metal*).....	p.36
Ver de Givre (Frost Worm).....	p.90

18 Dés de vie

Fouisseur (Delver).....	p.43
-------------------------	------

36 Dés de vie

Kraken.....	p.58
-------------	------

Open Game License

INTRODUCTION

The Basic Fantasy Field Guide (hereinafter "the Field Guide") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Field Guide (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The folloaile is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The folloaile text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an exidard work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses,

concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, sorts, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and spcial abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of chacun element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

New Monsters: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2008 Ray "maddog" Allen, Chris Gonnerman, Ola Berg, and James D. Jarvis.

Anubian, Bisren, Boglin, Canein, Chelonian, Cu-Sidhe, Faun (Ibex), Flederkatze, Flying Fox (giant bat), Gerbalaine, Headless Horseman, Jack O'Lantern, Nazgorian, Digester,

Nazgorian, Grey Render, Phaerim, Plague Hound, Ram, Wild, Ram, War, Rat Dog, Red Cap, Skeleton (Pitch), and Tapper Copyright © 2009 R. Kevin Smoot

Aboleth, Cheetah, Cockroach (giant), Cockroach (balroach), Dinosaur (Deinonychus, Velociraptor), Haunted Bones, Hippopotamus, Lerini, Lycanthrope (Were-Cockroach), Orc (Snow), Poludnitsa, Skum Copyright © 2009 Omer Golan-Joel

Ice devil, Vermen, Wolverine Copyright © 2009 Aaron W. Tcornee

lame Spirit, Bone Horror, Great Orb of Eyes, Owlbear (Fire-souffleing), spined Devil, Sphinx Copyright © 2009 Steveman

Bunyip Copyright © 2009 MtBlack

Zombie (Flesh Eater) Copyright © 2009 Maliki

Nazgorian (Frogman, Eelbat, Hydramander, Spiderwolf), Prince Frog Copyright © 2009 Chris Gonnerman

Crypt Dweller Copyright © 2009 Bill Beatty

Ant Lion (giant), Bronze Bird, Eel (common and giant), Hyena, Hyenodon, Necrotic Ooze, Praying Mantis (giant), Red Slime, Rot Vulture, Snail (Giant Barb, Cone, and Pounder) Copyright © 2009 J. D. Neal

Ogre Mage, Ghoul Cockroach, and Shrieking Tarantula Copyright © 2013 Stuart Marshall

Guard Fern, Mosquito, Giant, and Spider, Giant Trapdoor Copyright © 2013 J. D. Neal

Desert Worm Copyright © 2009 David Grant Sinclair.

Bog Crone, Heucova, Odeum, Skeleton (Crimson Bones), tentacled Horror, Wogg, Worghest Copyright © 2014 Ross Williams

Banshee, Barghest, Boggart, Celestial, Solar, Death Dragon, Dinosaur, Compsognathus, Dolphin, Dragon, Brown, Élémentaire, Cold, Élémentaire, Lightning, Élémentaire, Metal, Élémentaire, Wood, Flying Man-of-War, Hippocampus/Kelpie, Inferal, Lemure, Infernal, Vega, Infernal, Vrock, Iron Snapper, Linnorm, Seahorse, Giant, Thulid, Great Brain, Vermin Queen Copyright © 2014 Rachel Ghoul

Armorollo, Chasenet, Derej Pit creatures, Drat Copyright © 2014 Jered Taikith

The Basic Fantasy Field Guide Copyright © 2010-2017 Chris Gonnerman, R. Kevin Smoot, James Lemon, and Contributors.

END OF LICENSE