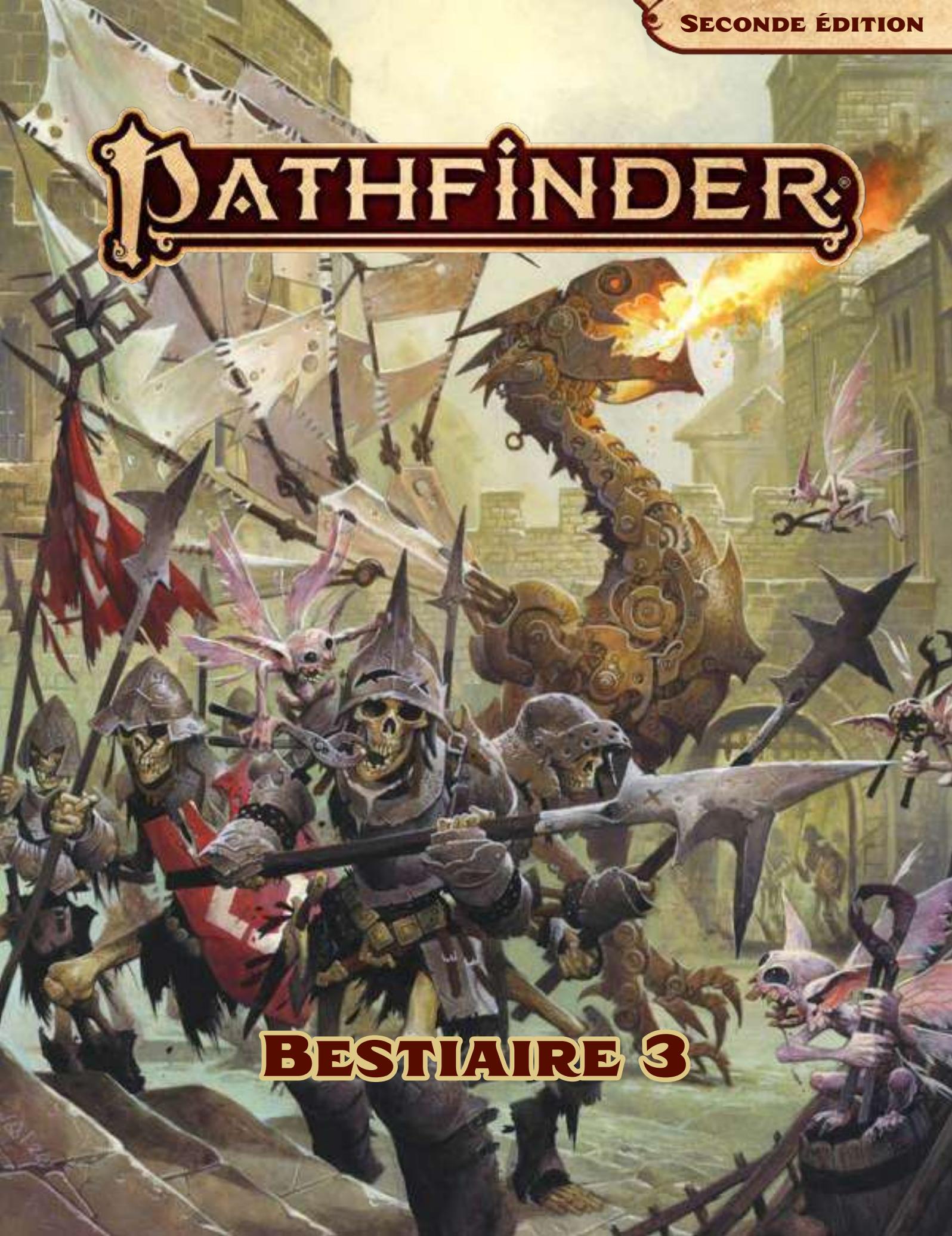


SECONDE ÉDITION

# PATHFINDER

## BESTIAIRE 3



## TRIPLE MENACE !

Les pages de ce recueil renferment plus de 300 créatures captivantes et adversaires fantastiques. Avec de grands classiques comme les automates et les flumphs, le retour d'entités populaires telles que les dragons impériaux et les puissants titans et de nouvelles menaces tapies dans toutes les régions de Golarion, cette compilation de monstres est essentielle à vos parties de Pathfinder !



[black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)



[paizo.com/pathfinder](http://paizo.com/pathfinder)

# PATHFINDER

BBEPF210

## POUR PAIZO :

**Auteurs** • Logan Bonner, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Katina Davis, Erik Scott de Bie, Jesse Decker, Brian Duckwitz, Hexe Fey, Keith Garrett, Matthew Goodall, Violet Gray, Alice Grizzle, Steven Hammond, Sasha Laranoa Harving, Joan Hong, James Jacobs, Michelle Jones, Virginia Jordan, TJ Kahn, Mikko Kallio, Jason Keeley, Joshua Kim, Avi Kool, Jeff Lee, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Philippe-Antoine Menard, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Andrew Mullen, Quinn Murphy, Dave Nelson, Jason Nelson, Samantha Phelan, Stephen Radney-MacFarland, Danita Rambo, Shiv Ramdas, BJ Recio, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Patrick Renie, Alex Riggs, David N. Ross, Simone D. Sallé, Michael Sayre, Mark Seifter, Sen.H.H.S. Abigail Slater, Rodney Sloan, Shay Snow, Pidj Sorensen, Kendra Leigh Speedling, Tan Shao Han, William Thompson, Jason Tondro, Clark Valentine, Ruvaïd Virk, Skylar Wall, Andrew White, Landon Winkler

**Concepteurs du jeu** • Logan Bonner, Jason Bulmahn, Lyz Liddell, Michael Sayre, Mark Seifter

**Chargés de conception** • Lyz Liddell et Mark Seifter

**Correcteur en chef** • Patrick Hurley

**Correcteurs** • Judy Bauer, Addley Fannin, Leo Glass, Patrick Hurley, Avi Kool, Ianara Natividad, Kieran Newton, Lu Pellazar

**Illustration de couverture** • Wayne Reynolds

**Illustrations intérieures** • Biagio d'Alessandro, Klaher Baklaher, Rogier van de Beek, Olivier Bernard, Michele Esposito, Miguel Regodón Harkness, Kurt Jakobi, Ksenia Kozhevnikova, Katerina Landon, Rastislav Le, Valeria Lutfullina, Damien Mammoliti, David Melvin, Andrea Tentori Montalto, Guilherme Motta, Artur Nakhodkin, Nikolai Ostertag, Mirco Paganessi, Mikhail Palamarchuk, Pixoloid Studios (Mark Molnar, David Metzger, Gaspar Gombos, Zsolt 'Mike' Szabados, Janos Gardos, Laszlo Hackl, Orsolya Villanyi), Ramon Puasa Jr., Scott Purdy, Maichol Quinto, Chris Seaman, Indah Alditha Putri Siregar, Firat Solhan, Luca Sotgiu, Allison Theus, Brian Valeza (Gunship Revolution)

**Direction artistique** • Sarah E. Robinson

**Conception graphique** • Emily Crowell et Sonja Morris

**Directeur de la création** • James Jacobs

**Directeur responsable de la conception du jeu** • Jason Bulmahn

**Éditeur** • Erik Mona

## POUR BLACK BOOK ÉDITIONS :

**Directeur de publication** • David Burckle

**Traduction** • Philippe Tessier, Aurélie Pesséas, Stéphane Very

**Relecture VF** • Roxane Collet, Lise Guillotin

**Mise en page VF** • Laurent Royer

**Pôle administratif** • David Burckle, Julie Corail, Laura Hoffmann, Marie Ferreira et Thierry Przybyla

**Pôle boutique** • Eric Bernard, Camille Bourgoïn, Julien Collas, Franck Drevon et Jonathan Duvic

**Pôle communication** • Anthony Bruno, Steve Luga, Céline Munoz et Ninon Oldman

**Pôle édition** • Jean-Cyril Amiot, Ghislain Bonnotte, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

**Pôle technique** • Justine Largy, Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne

**Édité par Black Book éditions.**

Dépôt légal : Mars 2023. Imprimé en UE.

ISBN : 978-2-36328-103-6

ISBN (PDF) : 978-2-36328-737-3



## TABLE DES MATIÈRES

### INTRODUCTION

5

### MONSTRES DE A À Z

8

### ANNEXE

304

Glossaire des pouvoirs

304

Traits des créatures

307

Rituels

310

Langues

311

Créatures par type

311

Créatures par niveau

313

### LISTING ALPHABÉTIQUE DES MONSTRES

Abrikandilu (démon)	57	Crâne enflammé (décapité)	54
Adachros (ennosite)	93	Crocodile-garou	116
Adhukait (asura)	22	Cultiste grioth	134
Adlet	8	Décorticrâne	55
Aghash (div)	67	Deimavigga (diable)	63
Amalgamit	13	Dévoreur de fortune	60
Âme-en-peine draconique	14	Dibbouk	65
Amphisbène	16	Diodon (poisson)	227
Anachorète samsaran	246	Disciple vanara	290
Androïde infiltrateur	17	Domovoi (esprit du foyer)	100
Angazhani	18	Doru (div)	66
Angheuvore rongeur-chair (mortic)	190	Draconal (agathion)	12
Archiviste arboréen	20	Dragon chthonien adulte	80
Artiste martial ganzi (héritier des plans)	147	Dragon chthonien vénérable	81
Azer	30	Dragon des forêts adulte	71
Banc de piranhas (poisson)	227	Dragon des forêts jeune	70
Baykok	31	Dragon des forêts vénérable	72
Belette	32	Dragon des mers adulte	74
Bélier cornes-spirales	33	Dragon des mers jeune	73
Bélier épine-de-rose	33	Dragon des mers vénérable	74
Bête à babiole	34	Dragon du ciel adulte	76
Bête errante	96	Dragon du ciel jeune	75
Betobeto-san	37	Dragon du ciel vénérable	76
Bison	38	Dragon mécanique	27
Brigade de cavalerie de chevaliers infernaux	39	Dragon souverain adulte	78
Brimorak (démon)	58	Dragon souverain jeune	77
Buveur de vie bagarreur (mortic)	192	Dragon souverain vénérable	79
Calikang	43	Dragon zombie	303
Camarade strix	267	Drake domestique	82
Capucins des coraux	44	Dramofir	83
Caulborne (ennosite)	92	Draxie (esprit follet)	99
Chameau	46	Dretch (démon)	56
Chasseur locathah	177	Duende	84
Chauve-souris-garou	116	Dvorovoi (esprit du foyer)	101
Chevalier errant	95	Écharpeur gurgiste (mortic)	191
Chœur de consonites	47	Éclaireur grioth	133
Chose de peaux recousues	48	Écureuil volant géant	85
Chouchin-obake (tsukumogami)	281	Einherji	86
Chyzaédu	49	Élan	87
Clergé rancunier	50	Éponge magique	94
Colosse animé (objet animé)	211	Escadron de gardes de la ville	110

## BESTIAIRE 3

Esipil (sahkil)	240	Homme vert	150	Kangourou	161
Espion mécanique	25	Huldre	152	Kappa	162
Esprit bouillonnant	97	Hyakume	153	Kasa-obake (tsukumogami)	281
Essaim de guêpes des Enfers	102	Incantourbillon	154	Khavgodon (opossum)	214
Étiolin mage-fléau (mortic)	193	Incutilis	155	Kimenhul (sahkil)	244
Eunemvro	103	Infanterie de squelettes	265	Kirin	163
Euryptéride commun	104	Infiltré vishkanya	296	Kishi	164
Euryptéride Épineux	104	Invocateur caligni	42	Kitsune farceur	165
Explorateur azarketi	29	loton (ennosite)	90	Kodama (kami)	158
Faucheur arboréen	19	Iltan-momen (tsukumogami)	280	Kokogiak	166
Faucon-marée	105	Japalisura (asura)	22	Kongamato	167
Fée des dents	106	Jeune dragon chtonien	80	Krampus	169
Fer de lance caligni	41	Jorogumo	156	Kuchisake-onna	171
Fermier buso	40				
Festrog	107				
Flumph	108				
Fourneau animé (objet animé)	210				
Fredon de l'Air (élémentaire d'air)	88				
Fredon de la Terre (élémentaire de terre)	89				
Fredon de l'Eau (élémentaire d'eau)	89				
Fredon du Feu (élémentaire de feu)	89				
Fuath (gremlin)	132				
Fureteur virebois	295				
Galvo	109				
Gardépée	111				
Gardien des carrefours	112				
Gardien divin de Néthys	114				
Gardien maftet	178				
Garnison de terre cuite	140				
Garuda	117				
Géant de la peste	122				
Géant des cavernes	119				
Géant des tombeaux	121				
Géant du désert	120				
Géomancien kovintus	168				
Gliminal	126				
Globster	127				
Golem de fossiles	128				
Golem de mithral	129				
Goule de Leng	130				
Graffiti vivant à l'huile (symbole vivant)	269				
Grouillement de vers fousseurs	292				
Guécoubou	135				
Guenaude arctique	137				
Guenaude de sang	138				
Guenaude des tempêtes	136				
Guenaude lunaire	139				
Hadrinnex	143				
Haniver (gremlin)	132				
Harmona	144				
Hérexen	145				
Hespéride (nymph)	207				
Hespéride souveraine (nymph)	209				
Hiéracosphinx	262				
Hippocampe géant	148				
Homme-phalène	149				



Kurobozu	172	Ostovite	215	Squelette harpie	264
Kushtaka	173	Ouroboros	216	Squelette tyrannosaure	264
Lampade (nymphé)	206	Ours à plumes (guide spirituel)	142	Sthéno joueuse de harpe	266
Lampade souveraine (nymphé)	207	Ovinnik (esprit du foyer)	101	Sturzstromeur (mite des pavés)	186
Léchi algues	175	Owb	218	Sumbreiva	268
Léchi cactus	174	Paaridar manticoire	220	Tatouage gardien	271
Léchi grim pant	174	Pagure géant	53	Tête tranchée (décapité)	54
Ledalusca	176	Païraka (div)	68	Tiddalik	272
Lévaloch (diable)	62	Pakalchi (sahkil)	242	Tikbalang	273
Lionceau de pierre (bête gardienne)	35	Pangolin géant	221	Tireur d'élite aphorite	
Lion de pierre (bête gardienne)	36	Paresseux à trois doigts	222	(héritier des plans)	146
Mage mécanique	27	PâTée frétil lante	223	Titan danava	276
Maharaja (rakshasa)	234	Peintre sanguinaire	224	Titan élyséen	274
Maigre bête de la nuit	179	Penanggalan	225	Titan hekatonkheire	277
Malamour	180	Péri	226	Titan thanatotique	275
Manifesteurs nocturnes	181	Pie-grièche de terreur	213	Tolokand	278
Manipulateur ghoran	123	Platecarpus (mosasaure)	194	Toshigami (kami)	160
Marchemort	182	Popobawa	228	Trappeur cécaëlia	45
Mégalic tis (belette)	32	Porc-épic géant	229	Trébuchet animé (objet animé)	211
MéGATHérium (paresseux)	222	Procureur damné (diable)	61	Trilobite	279
Mélixie (esprit follet)	99	Procyal (agathion)	11	Tristefripe (gremlin)	131
Mezlan	183	Prophète girtablilu	125	Troupe de titubeurs (zombie)	302
Mi-Go	184	Prophète owb	219	Tupilaq	282
Millindemalion	185	Pseudo-fosse	230	Tylosaure (mosasaure)	194
Mix couatl	51	Pukwudgie	231	Tzitzimitl	283
Mobogo	187	Quintessivore	232	Umasi	284
Mokélé-mbembé	188	Raktavarna (rakshasa)	233	Vagabond gathlain	118
Monstre incarné	189	Rédempteur shabti	250	Valkyrie	285
Moufette	195	Relique corrompue	235	Vautour géant	291
Moufette géante	195	Renard Éclipsant	236	Vénéérable âme-en-peine draconique	15
Munagola (diable)	63	Renard rouge	236	Ver fouisseur impérial	293
Munavri Sorcelame	196	Renard rusé (guide spirituel)	141	Vilderavn	294
Mycéloïde	197	Rhu-chalik	237	Vulpin (agathion)	10
Namorrodor	199	Rokurokubi	238	Wayang lame des murmures	297
Narval	200	Rune vivante arcanique		Wihsaak (sahkil)	242
Navire d'ossements	201	(symbole vivant)	270	Ximtal (sahkil)	243
Nemhaith	203	Sabosan	239	Xiuh couatl	52
Nikaramsa (asura)	24	Sasquatch	247	Yithian	298
Nosferatu esclave (vampire)	288	Scribécaille	248	Yzobu	299
Nosferatu malfaiteur (vampire)	288	Sentinel le girtablilu	124	Zélotte abandonné	300
Nosferatu suzerain (vampire)	289	Sépide (div)	69	Zetogeki	301
Nucol (sahkil)	241	Shaes	251	Zombie de soufre	303
Nuée cliquetante de crânes	204	Shantak	252	Zuishin (kami)	159
Nuée d'argenterie animée		Shaukine (asura)	21		
(objet animé)	210	Shikigami (kami)	157		
Nuée de couleuvres (serpent)	249	Shulsaga (ennosite)	91		
Nuée d'écureuils	85	Siktempore d'amour	255		
Nuée de fées des dents	106	Siktempore de haine	256		
Nuée de pagures	53	Siktempore de souffrance	253		
Nuée de pavés (mite des pavés)	186	Siktempore de triomphe	254		
Nuée de singes	257	Silvanshie (agathion)	9		
Nuée de trilobites	279	Singe	257		
Nuée de vipères (serpent)	249	Skelm des âmes	261		
Nuée ensorcelante de crânes	205	Skelm des palais	260		
Nuée féroce de crânes	204	Skelm des rues	258		
Nyktéra (esprit follet)	98	Skelm des sanctuaires	259		
Octopode laineux	212	Soldat de terre cuite	140		
Oiseau de terreur	213	Soldat mécanique	26		
Omox (démon)	59	Soldat nagaji	198		
Opossum géant	214	Sphinx antique	262		

# INTRODUCTION

INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U-Z

ANNEXE

Bienvenue dans le *Bestiaire 3 de Pathfinder* ! Parmi ces pages, vous trouverez des automates vrombissants, des troupes en marche, des scélérats maudits, des animaux sauvages et d'autres créatures qui peuvent servir d'alliées ou d'adversaires au cours de vos parties. Cet ouvrage vous présente en détail des centaines de nouvelles créatures et approfondit également une myriade de monstres présentés dans les deux premiers *Bestiaires Pathfinder*.

Pour bien utiliser ce livre, vous aurez besoin du *Livre de base de Pathfinder*, qui contient les règles du jeu et vous permet de mieux comprendre les règles spécifiques aux créatures et la place de ces dernières dans le monde. En vous servant de ces livres, vous pourrez en tant que maître de jeu (ou MJ) imaginer de formidables aventures peuplées d'adversaires effroyables, de possibles alliés et de guides sympathiques.

La présentation de chaque créature, ou groupe de créatures, est accompagnée de ses statistiques de jeu, sa place dans l'univers de Pathfinder ainsi que des détails sur son comportement ou son organisation sociale.

Dans cette introduction, vous trouverez des conseils pour bien utiliser ces créatures dans le jeu, dont : la manière de lire et de vous servir de leurs statistiques, des conseils pour gérer leurs interactions avec les personnages joueurs, et un guide permettant d'adapter leurs statistiques en fonction de votre histoire.

Enfin, l'annexe en fin de livre est composée de sections contenant des informations sur les pouvoirs des monstres fréquemment utilisés, les traits des créatures, les nouveaux rituels, les langues peu courantes, ainsi qu'une liste de créatures triées par type et niveau.

## INTERPRÉTER LES CRÉATURES

Tandis que les joueurs interprètent leurs personnages, vous, en tant que maître de jeu, incarnez tous les autres protagonistes. Vous trouverez ici les informations de base pour utiliser les créatures de ce livre. C'est un guide qui vous permet de comprendre les statistiques d'une créature pour que vous sachiez comment facilement la présenter en tant que menace ou alliée que ce soit en combat ou dans un autre contexte. Vous découvrirez aussi quelques conseils généraux pour jouer ces créatures afin de leur donner plus de profondeur dans votre univers.

## LIRE LES STATISTIQUES D'UNE CRÉATURE

Chaque élément de règle concernant une créature apparaît dans un bloc de statistiques avec une structure semblable à celle des dons, des sorts et des objets magiques. Puisque les créatures ont plus de pouvoirs que ces autres éléments de jeu, cependant, ces statistiques sont plus étoffées et se présentent pour la plupart sous un format particulier.

La ligne de traits d'une créature commence parfois par une rareté ; si cette dernière est commune, elle n'est pas indiquée. L'élément suivant est l'alignement, abrégé en une ou deux lettres (LB pour loyal bon, N pour neutre, CM pour chaotique mauvais, etc.) ; ces abréviations sont reprises en détail page 307. Vient ensuite la taille de la créature (Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque). Puis sont indiqués tous les autres traits par ordre alphabétique. Les traits qui apparaissent dans ce livre, y compris certains traits du *Livre de base Pathfinder*, sont repris en page 307 dans la section Traits des créatures.

Les actions et les capacités que peut utiliser une créature sont accompagnées des icônes appropriées, à côté de leur nom, qui indiquent le nombre d'actions requises. Une créature a toujours le rang de maîtrise requis ou les autres capacités requises pour utiliser les pouvoirs ou actions indiqués dans son bloc de statistiques. Par exemple, une créature capable d'utiliser des sorts peut effectuer l'activité Lancer un sort et une créature n'est jamais inexpérimentée pour l'utilisation de ses objets.

Certains pouvoirs sont présentés de manière abrégée dans les blocs de statistiques et décrits en détail dans le Glossaire des pouvoirs pages 304–307.

## NOM DE LA CRÉATURE

## NIVEAU

TRAIT DE RARETÉ | ALIGNEMENT ABRÉGÉ | TAILLE | AUTRES TRAITS

**Perception.** Le modificateur de Perception de la créature est indiqué ici, suivi par tout sens spécial dont elle dispose.

**Langues.** Les langues parlées par une créature typique de cette espèce sont indiquées ici, suivies par tout mode de communication particulier. Si cette rubrique n'apparaît pas, la créature ne peut communiquer ni comprendre une autre créature par le langage.

**Compétences.** La créature est au moins qualifiée dans ces compétences. Pour les compétences inexpérimentées, utilisez le modificateur de caractéristique correspondant.

**Modificateurs de caractéristique.** Les modificateurs de caractéristique d'une créature sont indiqués ici.

**Objets.** Tout équipement important possédé par la créature apparaît ici.

**Pouvoirs d'interaction.** Les pouvoirs spéciaux qui modifient la manière dont une créature perçoit et interagit avec le monde sont mentionnés ici.

**CA,** suivie de tout bonus spécial à la CA ; **Jets de sauvegarde.** Un bonus spécial à un jet de sauvegarde spécifique est indiqué entre parenthèses après le bonus de ce jet de sauvegarde. Tout bonus spécial aux trois jets de sauvegarde contre des types d'effets particuliers est indiqué après les trois jets de sauvegarde.

**PV,** suivis des pouvoirs automatiques qui affectent les Points de vie de la créature ou sa guérison ; **Immunités ; Faiblesses ; Résistances.** Toutes les immunités, faiblesses ou résistances de la créature sont indiquées ici.

**Pouvoirs automatiques.** Les auras de la créature, tout pouvoir qui affecte automatiquement ses défenses, et d'autres effets de ce type sont spécifiés ici.

**Pouvoirs réactifs.** Les actions gratuites ou les réactions qui sont généralement déclenchées quand ce n'est pas le tour de la créature sont indiquées ici.

**Vitesse,** suivie par d'éventuelles autres Vitesses ou pouvoirs de déplacement.

**Corps à corps** ➤ (traits ; certains traits d'arme, comme mortelle, sont déjà pris en compte dans les calculs pour faciliter leur utilisation). Le nom de l'arme, ou de l'attaque à mains nues, qu'utilise la créature pour une Frappe de corps à corps, suivi du modificateur d'attaque et de ses traits entre parenthèses. Si une créature possède des pouvoirs ou des équipements qui peuvent affecter son modificateur d'attaque, comme une arme avec une rune de puissance d'arme +1, ces calculs sont déjà inclus ; **Dégâts** montant et type de dégâts ainsi que tout effet supplémentaire (si la Frappe n'inflige pas de dégâts, il est indiqué **Effet** à la place).

**À distance** ♦. Comme pour Corps à corps mais avec les traits sont aussi indiqués la portée et le facteur de portée ; **Dégâts** comme Corps à corps.

**Sorts.** Cette rubrique commence avec la tradition magique et en précisant si les sorts sont préparés ou spontanés avant d'indiquer le DD (et le modificateur d'attaque si au moins un sort requiert un jet d'attaque de sort). Les sorts sont listés par niveau et suivis par les tours de magie. Pour un sort préparé plusieurs fois, le nombre est indiqué entre parenthèses, par exemple, «(x2).» Le nombre d'emplacements de sorts est indiqué après le niveau pour les sorts spontanés.

**Sorts innés.** Ils sont listés comme les autres sorts, mais peuvent aussi inclure des sorts constants, à volonté et focalisés. Si une créature dispose d'un sort focalisé en tant que sort inné, il fonctionne comme les autres sorts innés avec le nombre d'utilisations indiqué au lieu de son coût en points de focalisation. Les sorts qui peuvent être utilisés un nombre illimité de fois portent la mention «(à volonté)» après leur nom. Les sorts constants sont indiqués à la fin, répartis par niveau. Les règles associées aux sorts constants et à volonté apparaissent dans le Glossaire des pouvoirs page 304.

**Sorts focalisés.** Si une créature dispose de sorts focalisés, ici sont indiqués le niveau de ces sorts, les points de focalisation dans la réserve de focalisation de la créature, le DD, ainsi que les sorts eux-mêmes.

**Rituels.** Tout rituel qu'une créature peut incanter apparaît ici.

**Pouvoirs offensifs ou proactifs.** Toutes les actions, capacités ou pouvoirs qui affectent automatiquement les capacités offensives d'une créature, ainsi que les actions gratuites ou les réactions généralement déclenchées au cours du tour de la créature, sont indiqués ici par ordre alphabétique.

## INTERPRÉTER DES CRÉATURES

Qu'il s'agisse d'une ennemie ou d'une alliée potentielle, une créature peut avoir une vision du monde très différente de celle des PJ. Quand vous interprétez une créature, demandez-vous comment elle perçoit son environnement en fonction de ses sens, de sa physiologie et de son habitat. Pour chaque créature dans ce supplément, vous trouverez des informations concernant sa manière de voir le monde, ses motivations, son écologie et son organisation sociale. La présentation de nombreuses créatures s'accompagne d'encadrés qui abordent des faits intéressants les concernant (identifiés par des icônes indiquées dans Icônes des encadrés en page 7). Vous pouvez vous baser sur ces informations pour déterminer comment les interpréter, en combat ou non. Ces indications peuvent être simples, comme une différence d'expression (dire par exemple « donner un coup de tentacule » au lieu de « donner un coup de main »), ou complexes afin de permettre de déterminer les motivations, les espoirs et les rêves d'une créature. Comprendre une créature que vous jouez vous permet aussi de savoir quelles tactiques elle utilise et si elle fuit ou se rend quand elle perd un combat.

## ADAPTER LES CRÉATURES

Parfois, vous aurez besoin de personnaliser une créature en fonction des besoins de votre histoire ou des circonstances narratives de votre récit. Vous trouverez ci-après quelques stratégies de base que vous pouvez utiliser pour adapter des créatures. Cela comprend des ajustements rapides que vous pouvez effectuer pour modifier son niveau. Vous pouvez aussi avoir besoin de modifier ses langues ou son équipement, ou de connaître ses rangs de maîtrise ou de Perception.

## PUISSANCE DE COMBAT

Les créatures présentées dans ce supplément possèdent des statistiques appropriées pour leur niveau. Dans de nombreux cas, vous pouvez apporter des ajustements mineurs, appelés ajustements d'élite ou de faiblesse, à leurs statistiques pour qu'elles soient d'un niveau inférieur ou supérieur à celui indiqué.

Les ajustements d'élite ou de faiblesse fonctionnent mieux avec des créatures qui se focalisent sur le combat physique. Ces ajustements surévaluent le gain numérique normal dont bénéficierait la créature en montant de niveau pour compenser l'absence de nouveaux pouvoirs spéciaux. Aussi, si on les applique plusieurs fois à la même créature, ces ajustements impliquent que les statistiques sont moins précises pour une créature de ce niveau. Ces ajustements impactent de façon plus importante le niveau de puissance des créatures de bas niveau ; utiliser des ajustements d'élite pour une créature de niveau -1 la rapproche du niveau 1 et appliquer des ajustements de faiblesse à une créature de niveau 1 la rapproche du niveau -1.

Les créatures qui lancent des sorts ou utilisent des pouvoirs qui ne sont pas liés au combat ont besoin d'ajustements spécifiques pour ces sorts et pouvoirs.

### AJUSTEMENTS D'ÉLITE

Parfois, vous avez besoin qu'une créature soit juste un peu plus puissante que la normale pour pouvoir offrir aux joueurs un vrai défi ou souligner le fait qu'un des ennemis est inhabituellement fort. Pour le faire rapidement, appliquez les ajustements d'élite suivants à ses statistiques :

- Augmentez de 2 la CA, les modificateurs d'attaque, les DD, les jets de sauvegarde, la Perception et les modificateurs de compétences de la créature.
- Augmentez de 2 les dégâts de ses Frappes et des autres pouvoirs offensifs. Si la créature a un pouvoir dont le nombre ou la fréquence d'utilisation est limité (comme pour les sorts d'un incantateur ou le Souffle d'un dragon), augmentez plutôt les dégâts de 4.
- Augmentez les points de vie de la créature en vous basant sur son niveau d'origine (voir table ci-dessous).

Niveau de départ	Augmentation de PV
1 ou moins	10
2-4	15
5-19	20
20+	30

### AJUSTEMENTS DE FAIBLESSE

Parfois, vous avez besoin qu'une créature soit juste un peu plus faible pour pouvoir l'utiliser sans qu'elle s'avère trop redoutable ou souligner le fait qu'un des ennemis est plus faible qu'il devrait l'être. Pour le faire rapidement, appliquez les ajustements de faiblesse suivants à ses statistiques :

- Réduisez de 2 la CA, les modificateurs d'attaque, les DD, les jets de sauvegarde et les modificateurs de compétences de la créature.
- Réduisez de 2 les dégâts de ses Frappes et de ses autres pouvoirs offensifs. Si la créature a un pouvoir dont le nombre ou la fréquence d'utilisation est limité (comme pour les sorts d'un incantateur ou le Souffle d'un dragon), réduisez plutôt les dégâts de 4.
- Réduisez les PV de la créature en vous basant sur son niveau d'origine.

Niveau de départ	Baisse de PV
1-2	-10
3-5	-15
6-20	-20
21+	-30

## LANGUES

Les langues indiquées pour une créature sont celles qu'un spécimen moyen de cette espèce parle normalement. Cependant, vous pouvez varier ces langues pour une créature précise. Par exemple, si une créature veut comprendre ou parler avec les habitants d'une région, elle va probablement connaître leur langue. Ce langage est le plus souvent le commun, mais vous pouvez en choisir un plus approprié en fonction de la région où vit la créature (comme le commun des profondeurs si la créature vit dans l'Ombreterre).

Il est peu probable que des êtres issus des autres plans connaissent une langue du plan matériel à moins de s'y rendre fréquemment. Si une telle créature connaît un langage de mortels, alors il est probable qu'elle ait un intérêt à communiquer avec ces mortels. Ce langage est le plus souvent le commun mais n'oubliez pas qu'une telle créature ne devrait parler le commun que si elle étudie le monde ou la région de votre campagne ou s'y rend régulièrement.

Les langues de Pathfinder sont présentées en page 65 du *Livre de base* Pathfinder et dans la partie de ce supplément consacrée aux nouvelles langues (page 311).

## MATÉRIEL

Certaines créatures utilisent des équipements comme les armures et les armes. Vous pouvez avoir besoin de statistiques pour une créature qui ne possède pas d'équipement. Par exemple, la créature peut être Désarmée, on peut lui tendre une embuscade alors qu'elle ne porte pas son armure, ou l'un de ses objets magiques peut être neutralisé grâce au sort *dissipation de la magie*. Dans la plupart des cas, vous pouvez simplement improviser, mais si vous voulez être précis, basez-vous sur ces informations concernant les armes et les armures.

Si une créature perd son arme, elle peut en dégainer une autre ou utiliser une attaque à mains nues. Si elle utilise une Frappe qui n'est pas indiquée dans son bloc de statistiques, trouvez parmi ses Frappes celle qui se rapproche le plus de son attaque de substitution, réduisez le modificateur d'attaque de 2 et utilisez les dés de dégâts de la nouvelle Frappe. Si la créature a besoin d'effectuer une attaque à mains nues et qu'aucune n'est indiquée dans son bloc de statistiques, elle utilise les statistiques d'un poing (*Livre de base* p. 280). Si la créature perd une arme avec une rune de *puissance d'arme*, vous devez généralement réduire le modificateur d'attaque de 2 plus le bonus accordé par la rune de *puissance* de l'arme perdue. Par exemple, si la créature est Désarmée et perd sa *masse +1*, alors vous devrez réduire son modificateur d'attaque de 3 au lieu de 2 pour sa nouvelle Frappe.

Si une créature ne porte pas son armure, trouvez l'armure dans l'onglet Objets

et réduisez sa CA du bonus d'objet de l'armure (*Livre de base* p. 275). Si l'armure a une rune de *puissance*, augmentez la réduction de la valeur appropriée ; par exemple, si dans ses statistiques il est indiqué que la créature a une *cotte de mailles +2* et que les personnages la surprennent sans, vous devez réduire la CA de la créature de 6 et non de 4. Si l'armure dispose d'une rune de *résilience*, réduisez ses jets de sauvegarde en vous basant sur le type de la rune (1 pour *résilience*, 2 pour *résilience supérieure*, ou 3 pour *résilience majeure*).

## COMPÉTENCES, PERCEPTION ET MAÎTRISE

Dans certaines situations, comme lorsqu'une créature tente de Désamorcer le piège artisanal d'un PJ, vous devez connaître son rang de maîtrise. Les créatures sont qualifiées dans les compétences indiquées dans leur bloc de statistiques. Puisque les monstres ne sont pas créés avec les mêmes règles que les PJ, ils sont inexpérimentés dans les compétences qui ne sont pas indiquées. Une créature a généralement une maîtrise d'expert pour les compétences indiquées vers le niveau 5, une maîtrise de maître vers le niveau 9 et une maîtrise légendaire vers le niveau 17. Une créature peut avoir besoin d'un certain rang de maîtrise en Perception pour détecter certaines choses. De nombreuses créatures ont une maîtrise d'expert en Perception avant d'obtenir une maîtrise de maître vers le niveau 7 et une maîtrise légendaire vers le niveau 13.

À votre discrétion, les créatures possédant une aptitude de premier ordre dans une compétence donnée (comme le *doppelganger* avec *Duperie*) ou en Perception peuvent avoir un rang supérieur dans cette compétence ou en Perception.

## ICÔNES DES ENCADRÉS

Chaque encadré dans la présentation d'une créature est identifié par une icône qui indique de quel type d'information il s'agit.



Conseils et règles



Créatures apparentées



Connaissances supplémentaires



Trésors et récompenses



Habitats



## ÂME-EN-PEINE DRACONIQUE

Les âmes-en-peine draconiques naissent des âmes des dragons qui n'acceptent pas leur mort ou ont une peur irrationnelle de l'après-vie.

### ÂME-EN-PEINE DRACONIQUE

Bien qu'ils aient refusé d'accepter la mort, les âmes-en-peine draconiques haïssent leur nouvelle condition de morts-vivants. En effet, les âmes-en-peine draconiques perdent leur volonté de collectionner des trésors et sont obsédés par leur haine envers toutes les créatures vivantes (en particulier les dragons) et envers elles-mêmes. Ces créatures condamnent les terres où ils se trouvent, détruisant tout jusqu'à ce que leur antre ne soit qu'un désert sans vie et infesté de morts-vivants.

### ÂME-EN-PEINE DRACONIQUE

**CRÉATURE 17**

RARE CM GIGANTESQUE DRAGON INTANGIBLE MORT-VIVANT ÂME-EN-PEINE

**Perception** +29 ; perception de la vie 36 m (page 306), vision dans le noir

**Langues** commun, draconique, nécril

**Compétences** Acrobaties +30, Arcanes +30, Discrétion +33, Intimidation +33, Religion +33

**For** -5, **Dex** +9, **Con** +0, **Int** +7, **Sag** +7, **Cha** +9

**CA** 39 ; **Réf** +32, **Vig** +29, **Vol** +32

**PV** 280, soins négatifs (page 307) ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 20 (sauf force, spectral ou positif ; double résistance contre les dégâts non magiques)

**Impuissance solaire.** Une âme-en-peine draconique exposée à la lumière du soleil est maladroit 2 et étourdie 2.

**Présence terrifiante** (aura, émotion, mental, terreur) 27 m, DD 33 (page 306)

**Transfert d'énergie positive**  (invocation, divine) **Déclencheur.** L'âme-en-peine draconique réussit un jet de sauvegarde pour résister contre des dégâts positifs mais subit quand même des dégâts ; **Effet.** L'âme-en-peine draconique transfère tous les dégâts positifs de cet effet à une seule créature morte-vivante de son choix située à moins de 36 m et qu'elle contrôle ou qui se montre amicale ou serviable envers elle.

**Vitesses** 15 m, vol 24 m

**Corps à corps**  mâchoires spectrales, +34 (allonge 6 m), **Dégâts** 3d12+17 négatifs plus drain de vie

**Corps à corps**  griffe spectrale, +34 (agile, allonge 4,5 m), **Dégâts** 3d8+17 négatifs plus dissipation du divin et drain de vie

**Sorts innés divins** DD 35 ; **8° charme** (morts-vivants seulement) ; **7° colère divine** (x3), **doigt de mort** ; **6° saignée vampirique** ; **4° charme** (x3, morts-vivants seulement), **ténèbres** ; **3° lier un mort-vivant** (à volonté)

**Rituel divin** DD 35 ; *création de mort-vivant* (8°)

**Avancée de phase**  (déplacement, divine)

**Condition.** L'âme-en-peine draconique est sous forme ectoplasmique ; **Effet.** Comme l'action Marcher rapidement, mais l'âme-en-peine draconique peut traverser des murs ou des obstacles matériels comme s'ils étaient intangibles. Elle doit commencer et terminer son déplacement à l'extérieur d'obstacles physiques et ceux-ci sont considérés comme des terrains difficiles lorsqu'elle les traverse.

**Dissipation du divin** (abjuration, divine). Les griffes d'une âme-en-peine draconique réduisent en lambeaux la magie divine. Lorsqu'une âme-en-peine draconique touche une créature avec une Frappe de griffe spectrale, elle peut faire un test de Religion pour contrer l'effet d'un sort divin actif sur une créature.

**Drain de vie** (divine, nécromancie). Quand une âme-en-peine draconique inflige des dégâts à une créature vivante avec une Frappe de mâchoires spectrales



### ROUTINES DE REMONTAGE

Disposer d'un groupe d'automates prévu pour servir régulièrement de demande de l'attention et de la planification. Un corps de soldats mécaniques chargé d'effectuer des patrouilles dans un site doit être régulièrement remonté. Généralement, un ou plusieurs serviteurs sont assignés à heures fixes au rituel de remontage des automates utilisés dans un même endroit.

effectuer un enregistrement dans une gemme qui en contient déjà un. Certains espions mécaniques sont dotés de plusieurs gemmes pour pouvoir effectuer des séries d'enregistrements. Puisque ces automates ne sont pas intelligents, il faut leur donner des instructions simples pour qu'ils sachent où et quand ils doivent commencer leurs enregistrements. Un espion mécanique peut faire la distinction entre différents types de créatures, mais pas entre différents individus.

Il peut lire son enregistrement, ou le stopper, avec une action unique. Retirer ou installer une gemme sur un espion mécanique nécessite de réussir un test de Vol DD 14 pour Désamorcer un dispositif ; en cas d'échec, la gemme reste intacte, mais l'enregistrement qu'elle contenait est effacé et elle ne peut plus être utilisée pour en faire un autre.

**Remontage** 24 h, DD 14, veille

**CA** 17 ; **Réf** +7, **Vig** +2, **Vol** +4

**PV** 8 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison ; **Faiblesses** électricité 2, orichalque 2

**Autodestruction** . Un espion mécanique doit utiliser cette réaction à moins d'être spécifiquement programmé pour ne pas le faire par son créateur ; **Déclencheur**. L'espion mécanique est réduit à 0 PV ; **Effet**. L'espion est pris de spasmes et émet un petit couinement suivi d'un tic-tac.

Au début de ce qui aurait dû être son prochain tour, l'espion mécanique explose, infligeant 1d10 dégâts perforants dans un rayon de 1,5 m (jet de Réflexes basique DD 16). Sa gemme est détruite ainsi que toutes les informations qu'elle contenait.

Une créature adjacente peut annuler la séquence d'autodestruction en réussissant un test de Vol DD 16 pour Désamorcer un dispositif.

**Vitesses** 7,5 m, vol 7,5 m

**Corps à corps** corps sphérique, +7 (finesse), **Dégâts** 1d6-1 contondants

### SOLDAT MÉCANIQUE

Ces machines montent la garde à leur poste sans jamais se fatiguer. Un soldat mécanique typique mesure 1,8 m et est constitué de plus de 200 kilos de métal et de magie.

#### SOLDAT MÉCANIQUE

#### CRÉATURE 6

PEU COURANT N MOYENNE AUTOMATE CRÉATURE ARTIFICIELLE

DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

**Perception** +16 ; vision dans le noir

**Compétences** Athlétisme +15 (+17 pour Désarmer, Saisir ou éviter d'être Désarmé)

**For** +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** -5, **Sag** +4, **Cha** -5

**Objet** hallebarde +1

**Remontage** 24 h, DD 22, veille

**CA** 24 ; **Réf** +14, **Vig** +16, **Vol** +12

**PV** 80 ; **Immunités** effets de mort, maladie, condamné, drainé, fatigué, guérison, mental, nécromancie, attaques non létales, paralysé, empoisonné, malade, inconscient ; **Faiblesses** électricité 5, orichalque 5 ;

**Résistances** physiques 5 (sauf adamantium ou orichalque)

**Attaque d'opportunité** (page 304)

**Vitesse** 7,5 m

**Corps à corps** hallebarde, +18 (magique, allonge 3 m, polyvalent T), **Dégâts** 1d10+9 perforants

**Corps à corps** poing, +16 (agile, mains nues), **Dégâts** 1d8+9 contondants plus Empoignade (page 305)

**Activation des défenses** . L'une des plaques externes du soldat se déploie sur un vérin mécanique pour protéger le soldat ou une créature adjacente de son choix. La créature gagne un bonus de circonstances de +2 à sa CA jusqu'au début du prochain tour du soldat ou jusqu'à ce qu'elle ne lui soit plus adjacente.

Le soldat ne peut déployer qu'une seule plaque à la fois.





### COUATLS ET SAHKILS

Selon les légendes d'Arcadie, les couatls et les sahkils ont commencé à se manifester quand les premiers mortels ont foulé la surface de Golarion. Les deux espèces perçurent un potentiel unique chez les mortels : l'espoir et la capacité d'accomplir de grandes choses pour les couatls et la terreur pour les sahkils. Les mortels craintifs n'accompliraient jamais rien et deviendraient des tas de chair inutiles dont les âmes seraient condamnées à dépérir. Ces âmes flétries seraient incapables de voyager sur la Rivière des âmes et perturberaient le délicat équilibre de l'après-vie. Aujourd'hui encore, les couatls inspirent sans relâche les mortels et les poussent à accomplir des choses encore plus grandes tout en les préservant de la terreur des sahkils.

### XIUH COUATL

Plus féroces que les autres couatls, les xiuh couatls (prononcer « chou ») se consacrent à la traque des créatures malveillantes, auxquelles ils offrent une dernière chance de rédemption.

#### XIUH COUATL

**CRÉATURE 12**

RARE NB GRANDE BÊTE COUATL

**Perception** +23 ; perception des pensées (imprécis) 18 m, vision dans le noir

**Langues** céleste, commun, draconique ; télépathie 30 m (page 307)

**Compétences** Acrobaties +21, Arcanes +23, Diplomatie +26, Discrétion +21, Intimidation +26, Nature +23, Occultisme +23, Société +21, Survie +21

**For** +7, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +5, **Sag** +5, **Cha** +6

**Perception des pensées** (divination, mental, occulte). Le xiuh couatl perçoit toutes les créatures non dénuées d'intelligence à la portée indiquée.

**CA** 33 ; **Réf** +19, **Vig** +20, **Vol** +25 ; bonus de statut de +1 à tous les jets de sauvegarde contre la magie

**PV** 220 ; **Immunités** électricité, feu ; **Faiblesses** froid 8

**Vitesses** 6 m, vol 18 m

**Corps à corps** ♦♦ mâchoires, +25 (magique), **Dégâts** 2d10+10 perforants plus 2d8 de feu plus venin de xiuh couatl et Empoignade (page 305)

**Sorts innés occultes** DD 32, attaque +24 ; **7<sup>e</sup> changement de plan** (soi uniquement) ; **6<sup>e</sup> charme, clairaudience, clairvoyance, communication à distance, désespoir foudroyant, détection de l'alignement** (à volonté), **détection de l'invisibilité, dissipation de la magie, douleur fantôme, lecture des pensées** (à volonté), **lien mental, message onirique, scène illusoire, terreur, zone de vérité** ; **2<sup>e</sup> invisibilité** (soi uniquement, volonté) ; **Tours de magie (6<sup>e</sup>)** *détection de la magie, lecture de l'aura, projectile télékinésique, son imaginaire*

**Rituel** DD 32 ; *pénitence*

**Constriction supérieure** ♦♦ 1d10+10 contondants plus 1d8 d'électricité, DD 32 (page 304)

**Enrouler les anneaux** ♦♦. Comme le mix couatl.

**Instrument du châtiment** ♦♦♦ (occulte, métamorphose, transmutation). Le xiuh couatl se transforme en n'importe quelle arme simple ou de guerre. Il s'agit toujours d'une arme +2 de frappe supérieure enflamée de foudre et elle peut être de n'importe quelle taille, au choix du xiuh couatl quand il se transforme.

Sous sa forme d'arme, le xiuh couatl gagne une Solidité égale à celle de l'arme en laquelle il s'est transformé, tout en conservant ses points de vie, ses jets de sauvegarde, ses sens, sa télépathie et ses traits. Un xiuh couatl peut reprendre sa forme normale en utilisant une action unique qui a le trait concentration.

**Souffle** ♦♦♦ (arcanique, évocation, feu). Le xiuh couatl crache une nappe de feu et de foudre dans une ligne de 24 m qui inflige 5d8 dégâts d'électricité et 5d8 dégâts de feu (jet de Réflexes basique DD 32). Le xiuh couatl ne peut plus utiliser son souffle avant 1d4 rounds.

**Venin de xiuh couatl** (poison). Le venin d'un xiuh couatl inflige aux fiélons des dégâts bons plutôt que des dégâts de poison ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 32 ; **Durée maximale** 6 rounds ;

**Stade 1** 2d8 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ;

**Stade 2** 2d10 dégâts de poison, affaibli 1 et malus de statut de -1,5 m à toutes les Vitesses (1 round) ; **Stade 3** 3d8 dégâts de poison, affaibli 2 et malus de statut de -3 m à toutes les Vitesses (1 round)



## DIBBOUK

Les esprits dématérialisés appelés dibbouks proviennent d'âmes qui se voient refuser le repos dans l'au-delà, souvent parce qu'elles ont commis une grande transgression dans leur vie. Un prêtre peut apaiser les dibbouks en les aidant à accomplir une mission ésotérique, même si ces filous sont enclins à tromper quiconque leur propose de l'aide. Ce n'est qu'en piégeant, en intimidant ou en détruisant ces esprits qu'un mortel peut espérer les renvoyer. Les dibbouks se cachent dans des objets domestiques ou des victimes possédées. Ils aiment particulièrement prendre le contrôle du corps d'une personne aimée par leur cible, puis détruire lentement la vie des deux.

### DIBBOUK

### CRÉATURE 15

PEU COURANT NM MOYENNE ESPRIT INTANGIBLE MORT-VIVANT

**Perception** +27 ; vision dans le noir

**Langues** abyssal, aklo, commun ; télépathie 30 m (page 307)

**Compétences** Acrobaties +28, Diplomatie +27, Discrétion +28, Duperie +31, Intimidation +29

**For** -5, **Dex** +7, **Con** +0, **Int** +1, **Sag** +6, **Cha** +8

**CA** 35 ; **Réf** +28, **Vig** +21, **Vol** +29

**PV** 175, soins négatifs (page 307) ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 10 (sauf force, spectrale, ou positif ; double résistance contre non magique)

**Présence terrifiante** (aura, divine, émotion, enchantement, mental, terreur) 9 m, DD 33 (page 306)

**Vitesse** vol 15 m

**Mêlée** ♦ contact désespérant, +28 (agile, mauvais, finesse, magique), **Dégâts** 3d10+14 négatifs plus 2d6 mauvais

**Sorts innés occultes** DD 36, attaque +30 ; **6° débilite**, domination, manœuvre télékinésique (à volonté) ; **5° ténèbres glaciales** (×2), terreur ; **4° modification de mémoire** ; **3° terreur** (à volonté) ; **Tour de magie (6°) projectile télékinésique**

**Occuper un objet** ♦ (nécromancie, occulte, possession). Le dibbouk possède un objet non porté de taille Grande ou plus petite situé à moins de 6 m, ce qui en fait un objet animé (p. 210 et *Bestiaire* p. 266-267). Le niveau de cet objet animé ne peut pas être plus élevé que le niveau du dibbouk -2. Cette possession se termine lorsque l'objet est détruit ou que le dibbouk le quitte en utilisant de nouveau ce pouvoir. Le cas échéant, le dibbouk réapparaît dans la case de l'objet et ne peut réoccuper un objet avant 1d4 rounds. Si l'objet est détruit, le dibbouk subit 5d6 dégâts de force.

**Possession malveillante** ♦♦ (mental, mise hors de combat, nécromancie, occulte, possession). Le dibbouk tente de posséder une créature tangible adjacente. Cela a le même effet que le sort *possession* (DD 34) avec une durée illimitée, sauf que le dibbouk ne possédant pas de corps physique n'est ni inconscient ni paralysé lorsque l'effet prend fin, même s'il subit 5d6 dégâts de force si le corps est assommé ou tué. Si le dibbouk a pris le contrôle de la cible avec Possession malveillante, lorsqu'il s'en va, la cible n'a que des souvenirs incohérents du moment où elle était possédée. Si une créature meurt en étant possédée par le dibbouk et que son cadavre demeure intact, le dibbouk peut immédiatement l'occuper (voir Occuper un objet) en réaction, auquel cas le cadavre devient un objet animé.



### CRUELS MARIONNETISTES

Les dibbouks se délectent à tromper les mortels et à utiliser leurs pouvoirs télékinétiques pour semer la peur dans le cœur de ceux qui les entourent. Comme si le fait de posséder des innocents n'était pas assez horrible, les dibbouks peuvent aussi continuer à contrôler leurs marionnettes involontaires, même une fois leurs hôtes tués, animant les cadavres comme de macabres marionnettes.





### SEIGNEURS DES DIVS

Les serviteurs de l'ombre terrifiante connue sous le nom d'Ahriman sont principalement des divs ainsi que quelques fidèles dispersés dans les royaumes des hommes.

**Édits.** Contrecarrer les seigneurs, les fiers et les puissants ; détruire tout ce que créent les mortels

**Anathèmes.** Créer des œuvres d'art ou des objets artisanaux, servir un mortel, participer aux objectifs des mortels sauf pour les corrompre et les déstabiliser

**Alignements des fidèles** LM, NM, CM

### AVANTAGES DE FIDÈLE

**Source divine** mise à mal

**Compétence divine** Duperie

**Arme de prédilection** fouet

**Domaines** ténèbres, mort, destruction, tromperie

**Sorts de prêtre 1<sup>er</sup>** : mauvais présage<sup>GdJ-RA</sup>, **3<sup>e</sup>** : antidétection,

**5<sup>e</sup>** : désespoir foudroyant

### DIV

Certains félons veulent détruire les multivers ; d'autres se consacrent à semer le chaos et le carnage ou à régner sur des royaumes d'une main de fer. Les divs poursuivent un objectif différent, bien que tout aussi malveillant : ils tentent de déjouer et de réduire à néant les œuvres et les projets des mortels.

Il y a fort longtemps, les divs étaient des génies asservis par d'anciens empires mortels disparus depuis des millénaires. À l'origine, ces génies étaient des maîtres de la création et œuvraient aux côtés de partenaires mortels bienveillants pour créer des œuvres d'une grande subtilité de conception et au puissant potentiel magique. Ce qui a débuté comme une collaboration avec les mortels a rapidement pris des allures d'exploitation, d'irrespect et même d'asservissement et d'esclavagisme. Finalement, les génies se sont rebellés mais, ce faisant, ils sont tombés sous la coupe d'une divinité nihiliste connue sous le nom d'Ahriman. Leur nouveau maître a perverti leur forme et leur a octroyé le pouvoir de se venger des souverains mortels ce qui a conduit à la naissance des premiers divs.

Depuis cette première vague de corruption, les nouveaux divs naissent des esprits des génies les plus pervers et les plus haineux qui sont morts sur le plan Matériel ou de ceux qui ont été trahis par des mortels et qui sont submergés par leur désir de vengeance. Quand ils meurent, au lieu de retourner sur les plans élémentaires, les esprits de ces génies se retrouvent piégés dans l'effroyable orbite d'Abaddon où Ahriman les transforme en divs avant de les renvoyer sur le monde pour s'y venger des mortels.

### DIV, DORU

Ces trompeurs murmurent des mensonges fétides, insufflant une sombre et terrible inspiration dans les oreilles des mortels. Les dorus sont les espions et les messagers des divs. Avec leur éloquence et leurs sombres motivations, ils s'engagent souvent auprès d'incantateurs orgueilleux et naïfs qu'ils bernent en leur racontant des récits de conspirations et de rumeurs de fourberies parmi leurs amis et leurs adversaires ; ainsi ils poussent ceux qui croient être leurs maîtres vers le despotisme et les incitent à se venger par le meurtre. Se faisant, les dorus découvrent les secrets et les faiblesses de leurs proies. Finalement, presque tous les dorus se retournent contre leur supposé suzerain, en détruisant sa réputation et, parfois même, en provoquant sa mort.

### DORU

### CRÉATURE 1

LM TRÈS PETITE DIV FIÉLON

**Perception** +7 ; vision dans le noir supérieure

**Langues** commun, daémonique ; télépathie (contact ; page 307)

**Compétences** Acrobaties +7, Arcanes +8, Connaissance (une au choix) +10, Discrétion +7, Duperie +6, Religion +5

**For** +0, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** +3, **Sag** +2, **Cha** +3  
**CA** 16 ; **Réf** +9, **Vig** +4, **Vol** +7

**PV** 20 ; **Faiblesses** fer froid 3, bon 3

**Avide de secrets.** Un doru a un faible pour les secrets et il les amasse comme un avare accumule les pièces d'or. Une créature peut tenter un doru avec un savoir obscur dont il ignore tout ou croit ignorer. Laisser entrevoir quelques indices concernant un secret est une action unique qui a les traits concentration et linguistique. Cela nécessite un test de Duperie, de Connaissance ou de Représentation (ou toute autre compétence à la discrétion du MJ) contre le DD de Volonté du doru. En cas de succès, ce dernier reste fasciné tant que l'orateur fait durer le plaisir en retardant l'explication du secret (en dépensant 1 action par round jusqu'à une durée maximale de 1 min). En cas de succès critique, le doru est fasciné pendant toute cette durée plus 1 min, le temps qu'il réfléchisse





### SYMPHONIES DE FREDONS

Des dizaines, voire des centaines de fredons de tous types peuvent se rassembler en une symphonie de fredons, généralement avec un ou plusieurs chefs d'orchestre fredons. Ces groupes sont rares maintenant que la majorité de l'espèce est asservie aux Seigneurs élémentaires, mais quelques symphonies libres parcourent encore les plans élémentaires, et les légendes racontent les chants transcendants qu'ils produisent ensemble. Ces groupes de fredons utilisent les règles pour les nuées et ne peuvent pas Accorder leur essence, mais ils peuvent collectivement produire des effets de zone infligeant des dégâts ou lancer certains sorts.

## ÉLÉMENTAIRE, FREDON

Les fredons sont de minuscules êtres élémentaires apparus lors de la création des plans élémentaires. Les premiers fredons parcouraient la Sphère intérieure dans des symphonies changeantes qui troquaient leurs membres à chaque rencontre. Ces symphonies de fredons libres créaient de la musique à partir de leurs résonances combinées, mais lorsque les seigneurs élémentaires maléfiques réalisèrent la valeur de la résonance des fredons, ils capturèrent des symphonies entières pour les utiliser comme serveurs.

Les fredons s'accordent entre eux et avec ceux qui les entourent. Cette harmonisation fait d'eux des alliés naturellement solidaires. Les fredons libres errent toujours dans la Sphère intérieure et le plan matériel, mais ils se révèlent généralement timides et se cachent des étrangers. Cependant, ils proposent volontiers leurs services à ceux qui leur témoignent de la gentillesse. Ils sont particulièrement attirés par les lanceurs de sorts qui pratiquent la magie élémentaire ; ces fredons observent généralement de loin, mais s'approchent parfois de ceux qui semblent sûrs pour devenir des familiers ou des camarades.

Les fredons libres qui se retrouvent deviennent proches presque immédiatement. Ils se réjouissent particulièrement lorsqu'ils trouvent des fredons d'éléments autres que les leurs, sans montrer l'animosité que certains élémentaires manifestent envers d'autres types. Au lieu de cela, ils se joignent en une danse enthousiaste, émettant des résonances qui font faiblement écho aux symphonies des temps anciens.

### FREDON DE L'AIR

Les fredons de l'Air sont des sphères flottantes de nuages et de tempêtes, qui fredonnent perpétuellement dans un léger chuchotement. Ils sont joueurs et capricieux, et font preuve d'une grande curiosité envers les étrangers.

#### FREDON DE L'AIR

CRÉATURE 0

**N** TRÈS PETITE **AIR** ÉLÉMENTAIRE

**Perception** +6 ; vision dans le noir

**Langue** aérien

**Compétences** Acrobaties +7, Connaissance du plan de l'air +4, Discrétion +7

**For** +0, **Dex** +3, **Con** +1, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +0

**CA** 18 ; **Réf**+9, **Vig**+3, **Vol** +4

**PV** 10 ; **Immunités** paralysé, poison, saignement, sommeil

**Accord d'essence** (air) **Déclencheur**. Un allié se trouvant à moins de 9 m et ayant bénéficié de la résonance du fredon durant la dernière heure est visé par une attaque ; **Effet**. Le fredon se fait exploser en une petite déflagration élémentaire qui accorde des points de vie temporaires égaux à la moitié des points de vie actuels du fredon aux alliés se trouvant dans un rayon de 9 m et qui ont bénéficié de sa résonance au cours de la dernière heure. Ces points de vie temporaires durent 1 h.

Un fredon qui utilise cette réaction est définitivement détruit et ne peut être restauré que par le sort *souhait* ou un effet puissant similaire. Si un pouvoir empêche la destruction du fredon (par exemple, si le fredon est convoqué et est simplement révoqué), Accord d'essence n'a aucun effet.

**Résonance** (air, aura) 9 m. Tous les fredons vibrent selon une fréquence réglée sur leur élément, résonnant avec et stimulant toutes les créatures et les effets partageant ce trait. Une créature présente dans la zone gagne un bonus de statut de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour les effets liés au trait air ; une créature ayant les traits élémentaire et air gagne ce bonus à tous ses jets d'attaque et de dégâts.

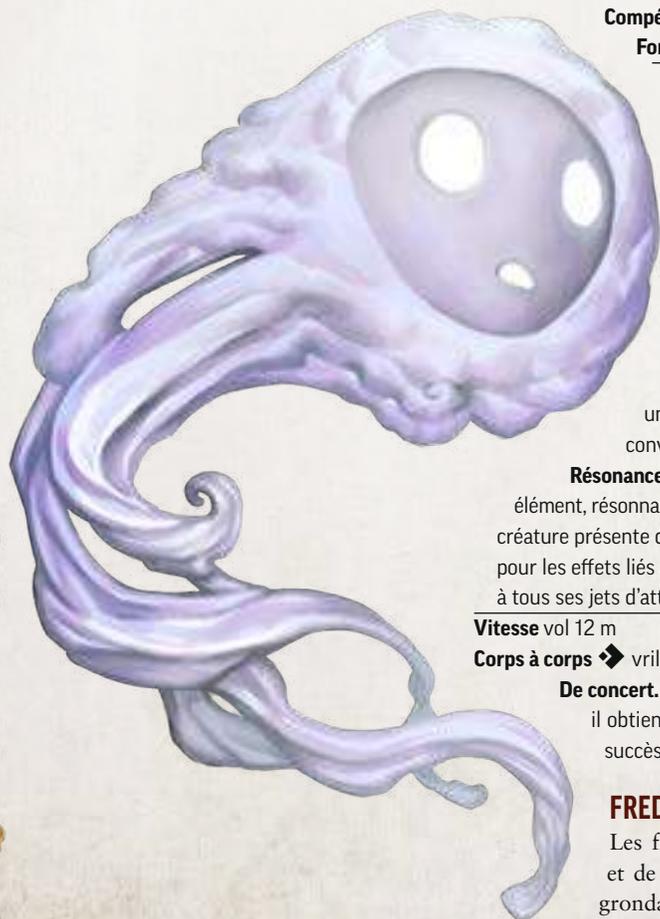
**Vitesse** vol 12 m

**Corps à corps** **◆** vrille, +7 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d4 contondants

**De concert**. Lorsqu'un fredon de l'Air obtient un échec critique sur un test pour Aider, il obtient à la place un échec, et quand il obtient un succès, il obtient à la place un succès critique.

### FREDON DE LA TERRE

Les fredons de la Terre sont des sphères roulantes de roche, de boue et de feuilles, qui bourdonnent perpétuellement d'une énergie grave et grondante. Ils se montrent timides et distants, mais farouchement loyaux envers ceux qu'ils connaissent et en qui ils ont confiance.



## ESPRIT BOUILLONNANT

Une haine si puissante qu'elle perdure après la mort, c'est ce sentiment qui anime les apparitions pourpres éphémères appelées esprits bouillonnants. Obstinés de nature, ils attisent les flammes de la colère et de la haine et peuvent créer des stratégies mais s'avèrent incapables d'évoluer positivement et de s'épanouir. Bien qu'ils soient similaires aux fantômes, les esprits bouillonnants conservent beaucoup moins d'éléments des individus qu'ils étaient de leur vivant. La majeure partie de leur âme a réussi à passer de l'autre côté et seule la furie demeure. Il est impossible de permettre à un esprit bouillonnant de trouver le repos, seule la violence peut le détruire.

En prenant possession d'une créature et en alimentant la rancune et la rage déjà présentes dans son esprit, un esprit bouillonnant peut grandement altérer le comportement et la personnalité de son hôte. Lorsque des individus font remarquer de tels changements à l'hôte, il peut répondre qu'il ne fait que « dire les choses telles qu'elles sont ». Étant donné qu'un esprit bouillonnant ne peut pas mettre volontairement fin à cette possession, il ne fait qu'un avec sa victime jusqu'à ce que la rage de cette dernière mène à la mort. Un esprit bouillonnant ne prend aucun plaisir à ce décès et part rapidement à la recherche d'un nouvel hôte en colère.

### ESPRIT BOUILLONNANT

### CRÉATURE 11

PEU COURANT CM MOYENNE ESPRIT INTANGIBLE MORT-VIVANT

**Perception** +15 ; perception de la colère (imprécis) 1,5 km, vision dans le noir

**Langues** commun, jotun, nain ; *don des langues*

**Compétences** Acrobaties +21, Diplomatie -5, Discrétion +21, Duperie +20, Intimidation +24

For -5, Dex +6, Con +0, Int +2, Sag -2, Cha +7

**Perception de la colère** (détection, divination, occulte). L'esprit peut percevoir la colère et la haine des créatures qui ressentent ces émotions dans un rayon de 1,5 km (imprécis).

CA 29 ; Réf +23, Vig +17, Vol +21

**PV** 145, soins négatifs (page 307) ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ; **Faiblesse** émotion 12 ; **Résistances** tous les dégâts 10 (sauf émotion, force, spectrale, mental ou positif ; double résistance contre non magique)

**Pulsation de rage** (aura, émotion, enchantement, mental, occulte) 6 m. Cette aura émane de toute créature possédée par un esprit bouillonnant et est inactive lorsque l'esprit ne possède personne. Toute créature dans l'aura, y compris une créature possédée par l'esprit, subit un malus de statut de -1 à sa CA, ne peut pas utiliser d'action avec le trait concentration sauf pour Chercher et les actions avec le trait rage et gagne un bonus de statut de +2 aux jets de dégâts des attaques au corps à corps contre les ennemis de l'esprit.

Une créature peut effectuer un jet de Volonté DD 30 lorsqu'elle entre dans l'aura pour éviter son effet. Si la créature doit refaire un jet de sauvegarde contre l'aura moins de 2 après, elle utilise automatiquement le même résultat au lieu de refaire un jet de sauvegarde.

**Vulnérable à apaisement des émotions.** Un esprit bouillonnant ne peut pas essayer de posséder une créature affectée par *apaisement des émotions*. Si la créature possédée par un esprit bouillonnant rate son jet de sauvegarde contre *apaisement des émotions*, l'esprit est expulsé de force. Si l'esprit ne possède pas une créature et est ciblé par *apaisement des émotions*, il subit 12 dégâts mentaux par niveau du sort au lieu des effets normaux du sort.

**Vitesse** vol 12 m

**Corps à corps** ✦ griffe éphémère, +22 (évocation, occulte), **Dégâts** 3d12+7 tranchants

**Sorts innés occultes** DD 32 ; **6° délivrance de la peur**, *paranoïa*, *suggestion* (x3) ; **3° lecture des pensées** (à volonté) ; **2° invisibilité** (à volonté, soi uniquement), *ventriloquie* (à volonté) ; **Constant (6°) don des langues**

**Possession furieuse** ✦✦. L'esprit bouillonnant tente de posséder une créature tangible adjacente. Cela a le même effet que le sort *possession* (DD 30) mais, étant donné que l'esprit n'a pas de corps physique, il n'est ni inconscient ni paralysé lorsque l'effet prend fin. L'esprit ne peut pas Révoquer la possession.

La créature gagne 12 PV temporaires qui sont perdus lorsque la possession prend fin. Pendant la possession, la créature a l'aura pulsation de rage. À chaque fois que la créature possédée effectue une Frappe au corps à corps, l'esprit peut remplacer les statistiques de la créature par son modificateur d'attaque de griffe éphémère, son nombre de dégâts ou les deux.



### COLÈRE DIRIGÉE

Un esprit bouillonnant désire par-dessus tout trouver un hôte éprouvant une rage similaire à la sienne. Un esprit créé par une rancune amoureuse peut par exemple s'orienter vers un amant éconduit. La rage de l'esprit bouillonnant est purement mauvaise, un tel esprit créé par la colère envers une persécution peut donc chercher à transformer un prisonnier innocent en un meurtrier qui étanchera sa soif de vengeance.



## PROPHÈTE GIRTABLILU

## CRÉATURE 12

N GRANDE BÊTE

**Perception** +25 ; perception des vibrations (imprécis) 18 m (page 306), vision dans le noir**Langues** commun, girtablilu**Compétences** Athlétisme +24, Intimidation +23, Religion +25, Survie +23**For** +6, **Dex** +5, **Con** +6, **Int** +3, **Sag** +7, **Cha** +3**Objet** armure de peau de résilience +1**CA** 33 ; **Réf** +19, **Vig** +22, **Vol** +25**PV** 210

**Égide divine**  (abjuration, divine) **Déclencheur**. Le prophète girtablilu tente un jet de sauvegarde contre un effet magique, mais n'a pas encore effectué son jet ; **Effet**. Le prophète conjure de l'énergie divine pour se protéger en réduisant ses autres défenses magiques. Jusqu'au début de son prochain tour, il gagne un bonus de circonstances de +1 aux jets de sauvegarde contre des effets magiques autres que divins, mais subit également un malus de circonstances de -1 aux jets de sauvegarde contre les effets divins.

**Vitesse** 12 m**Corps à corps**  pince, +24 (agile), **Dégâts** 3d8+12 contondants plus Empoignade (page 305)**Corps à corps**  dard, +24 (allonge 3 m), **Dégâts** 3d6+12 perforants plus venin de girtablilu

**Sorts divins spontanés** DD 33 ; **6°** (3 emplacements) *barrière de lames, guérison, coup spirituel* ; **5°** (3 emplacements) *colère divine, délivrance des malédictions, mise à mal* ; **4°** (3 emplacements) *liberté de mouvement, malédiction du paria, neutralisation du poison* ; **3°** (3 emplacements) *glyphe de garde, message onirique, zone sanctifiée* ; **2°** (3 emplacements) *augure, apaisement des émotions, création de nourriture* ; **1°** (3 emplacements) *création d'eau, purifier la nourriture et la boisson, sanctuaire* ; **Tours de magie (6°)** *assistance divine, détection de la magie, hébètement, lecture de l'aura, sceau d'interdiction*

**Constriction**  3d8+6 contondants, DD 24 (page 304)**Arpenteur du désert**. Un girtablilu ignore les terrains difficiles naturels dans le désert.**Venin de girtablilu** (poison) ; **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 30 ;

**Durée maximale** 6 rounds ; **Stade 1** 2d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 2** 3d6 dégâts de poison et affaibli 1 (1 round) ; **Stade 3** 3d6 dégâts de poison et affaibli 2 (1 round)



## GARDIENS ALLIÉS

En tant que protecteurs des sites anciens, les girtablilus partagent souvent leurs territoires avec les maftets (p. 178). Il arrive qu'ils collaborent avec les garudas (p. 117) et parfois même avec les nagas en quête de sagesse (*Bestiaire* p. 248, *Bestiaire 2* p. 207) tant que ces créatures respectent leur domaine.

## INTRODUCTION

A-C

D

E-G

H-K

L-N

O-R

S-T

U

## ANNEXE





### VERRE DU VIDE

Le verre du vide est un matériau cristallin issu d'un autre monde qui ressemble à du verre bleu pâle avec la solidité du fer. Il devient mou et malléable quand il est exposé au bon mélange de radiations cosmiques et d'absence d'atmosphère.

### CULTISTE GRIOTH

Les cultistes grioths sont les éléments inférieurs de leur culte impitoyable — des adorateurs des Mythes des Anciens chargés de diriger des missions de repérage sur de nouveaux mondes. Même s'ils occupent des places supérieures à celles des éclaireurs dans la chaîne de commandement, leur rang dans la hiérarchie religieuse globale est inférieur. Bien qu'il existe des rumeurs qui décrivent les rituels légendaires nécessaires pour arracher des mondes à leur soleil, ces cultistes n'apprennent pas une magie aussi puissante. Ces secrets sont détenus par les grands prêtres grioths qui sont toujours les derniers à arriver sur un monde colonisé.

La plupart des grioths vénèrent le dieu Extérieur Nyarlathotep sous l'une de ses nombreuses incarnations bien que certains prient d'autres entités des Mythes des Anciens telles qu'Azathoth, Nhimbaloth ou Yog-Sothoth. Dans les rares cas dans lesquels un grioth est isolé de sa société et qu'on lui donne la possibilité de s'intéresser à d'autres religions, il reste attiré par des cultes associés aux étoiles ou à la nuit, tels que ceux de Desna ou de Zon-Kuthon. Cependant, ces grioths sont rejetés par les membres de leur propre espèce qui les considèrent comme de dangereux hérétiques.

### CULTISTE GRIOTH

### CRÉATURE 3

RARE CM MOYENNE GRIOTH HUMANOÏDE

**Perception** +10 ; écholocalisation (précis) 6 m, vision dans le noir supérieure

**Langues** aklo, grioth ; télépathie 9 m (page 307)

**Compétences** Acrobaties +8, Discrétion +10, Occultisme +9, Religion +10

**For** +0, **Dex** +3, **Con** +2, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +0

**Objet** kukri en verre du vide

**Écholocalisation.** Comme l'éclaireur grioth.

**CA** 18 ; **Réf** +10, **Vig** +7, **Vol** +10

**PV** 40 ; **Immunité** froid ; **Faiblesse** feu 5

**Aveuglé par la lumière** (page 304)

**Ne respire pas.** Comme l'éclaireur grioth.

**Vitesses** 7,5 m, vol 9 m

**Corps à corps** ♦ kukri, +10 (agile, croc-en-jambe, finesse),

**Dégâts** 1d6+2 tranchants

**Corps à corps** ♦ mâchoires, +10 (agile, finesse),

**Dégâts** 1d8+2 perforants plus venin de grioth

**Sorts divins préparés** DD 20, attaque +12 ; **2<sup>e</sup> cacophonie, dissipation de la magie, guérison** ; **1<sup>er</sup> guérison, mise à mal, terreur, ventriloquie** ; **Tours de magie (3<sup>e</sup>) lance divine, message, prestidigitation, sceau d'interdiction, stabilisation**

**Sorts innés occultes** DD 19, attaque +11 ; **2<sup>e</sup> douleur fantôme** ;

**Tours de magie (2<sup>e</sup>) détection de la magie, hébètement, manipulation à distance, projectile télékinésique**

**Choc mental** ♦♦ (enchantement, mental, occulte). Comme l'éclaireur grioth, mais 2d6 dégâts mentaux et un jet de Volonté DD 20.

**invoquer Celui qui hante les ténèbres** ♦♦ (divine, enchantement, mental, visuel) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet.** Le cultiste grioth bouge la main en formant un motif complexe pour conjurer de sombres puissances infligeant 3d8 dégâts mentaux. Chaque créature qui n'est pas un grioth dans un rayon de 6 m doit effectuer un jet de Volonté DD 20.

**Succès critique.** La créature n'est pas affectée.

**Succès.** La créature subit la moitié des dégâts.

**Échec.** La créature reçoit la totalité des dégâts et est stupéfiée 1 pendant 1 round.

**Échec critique.** La créature reçoit le double des dégâts et est stupéfiée 1 pendant 1 min.

**Venin de grioth** (émotion, terreur, mental, poison). Comme l'éclaireur grioth, mais DD 20.





**SECONDS RÔLES**

Les guenaudes ne constituent pas forcément la principale menace d'une aventure. Les héros doivent parfois se procurer des connaissances ou des pouvoirs auprès d'une personne réputée dangereuse ou perfide, rôle qui convient à merveille à une guenaude. Quand elles ne terrorisent pas les humanoïdes, les guenaudes explorent la magie interdite à partir de sources qu'aucune personne décente n'oserait envisager.

**GUENAUDE**

Ignobles créatures ayant l'apparence de vieilles femmes, les guenaudes n'ont pas grand-chose en commun avec les humanoïdes qu'elles terrorisent. Ce sont des entités détestables dont le plus grand plaisir consiste à corrompre et à détruire tout ce qui est bon et vertueux. Le temps a englouti le secret de leur création, mais au fils des millénaires, de nombreuses variétés de guenaudes sont apparues, chacune d'elles ayant ses propres pouvoirs et capacités afin de répandre la souffrance et la misère.

**YEUX DE GUENAUDE**

Pour surveiller leurs serviteurs, les guenaudes fabriquent avec de véritables globes oculaires des objets assez simples appelés des *yeux de guenaude*.

**ŒIL DE GUENAUDE**

**OBJET 3**

RARE DIVINATION INVESTI OCCULTE SCRUTATION

Prix 50 po

Utilisation porté ; Encombrement –

Cet objet ressemble à une pierre semi-précieuse ordinaire généralement sertie sur une broche ou un anneau, mais est en fait un globe oculaire. Cette illusion peut être dévoilée grâce à *vision lucide* ou une magie similaire et quiconque interagit avec l'objet sent que sa surface est humide et poisseuse, ce qui permet de tenter un test pour discerner l'illusion (DD 19). De nombreuses guenaudes affirment qu'un *œil de guenaude* est plus efficace s'il est arraché à une créature vivante et consciente, mais il s'agit probablement d'une simple excuse pour satisfaire leurs pulsions sadiques.

L'*œil de guenaude* n'octroie aucun avantage direct à son utilisateur mais permet à la guenaude qui l'a créé, ou à n'importe quel membre de son cercle, de regarder à travers en utilisant l'action Chercher. Il n'y a aucune limite de portée tant que la guenaude se trouve sur le même plan.

Un œil est détruit dès qu'il subit des dégâts. Si cela se produit alors que la guenaude regarde à travers, elle devient aveugle pendant 1 h.

**Conditions de fabrication.** Vous devez être une guenaude.

**GUENAUDE DES TEMPÊTES**

Ces guenaudes sont la personification de la fureur des tempêtes. Ces vieilles femmes haïssent ceux et celles qui se blottissent ensemble dans des abris au sec pendant que le vent mugit et que la pluie se déverse sur les terres et la mer. Les guenaudes des tempêtes utilisent leurs pouvoirs pour semer le chaos dans les communautés proches des grottes côtières où elles établissent souvent leur tanière.

Elles mêlent leur voix au vent pour terroriser les mortels avant de s'en prendre à eux avec leurs griffes et leur magie cruelle. Plus que toutes les autres créatures de leur espèce, elles s'attaquent aux plus jeunes, dévorant les enfants aussi bien pour la souffrance que cela inflige à leurs parents que pour leur chair dont elles raffolent.

Le territoire d'une guenaude des tempêtes empiète parfois sur celui des guenaudes marines et des guenaudes arctiques. Bien qu'il puisse en résulter la formation d'un cercle qui contrôle leurs territoires combinés, le plus souvent cela attise la rivalité entre elles. Ces querelles ne font qu'accroître les malheurs des pauvres innocents qui subissent les conséquences de ce conflit.

**GUENAUDE DES TEMPÊTES**

**CRÉATURE 5**

CM MOYENNE AIR ÉLECTRICITÉ GUENAUDE HUMANOÏDE

**Perception** +12 ; vision dans le noir, vision malgré la tempête

**Langues** aklo, aérien, commun, jotun ; voix de la tempête

**Compétences** Acrobaties +11, Connaissance du climat +13, Discrétion +9, Duperie +11, Intimidation +13, Occultisme +11

**For** +4, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +2, **Sag** +3, **Cha** +4





**ANIMOSITÉ DU JOROGUMO**

Lorsqu'ils se retrouvent face à un tengu, les jorogumos ont tendance à entrer dans une rage folle avant d'essayer de le tuer le plus vite possible. Certains jorogumos affirment, sans pouvoir prouver leurs dires, que les tengus peuvent discerner leurs illusions d'un seul regard et sont immunisés à leur venin.

**JOROGUMO**

Les jorogumos ressemblent à de beaux humains bien habillés. Ils rôdent au sommet des montagnes et s'attaquent aux voyageurs. Ces créatures maléfiques peuvent se transformer en une araignée géante ou faire sortir des pattes d'araignée de leur dos et elles prennent souvent des araignées géantes comme animaux de compagnie. En général, les jorogumos mangent leur proie mais certains humanoïdes ont un destin bien plus morbide et servent d'incubateurs vivants à leurs œufs. Bien que la plupart de ces créatures soient solitaires, certaines se sont mises à vénérer Norgorber et servent d'alliés précieux aux guildes de voleurs suivant les principes de ce dieu sous son aspect du Maître Gris.

**JOROGUMO**

**CRÉATURE 13**

PEU COURANT NM MOYENNE HUMANOÏDE

**Perception** +26 ; vision dans le noir

**Langues** aklo, commun, sylvestre ; *don des langues*

**Compétences** Acrobaties +25, Artisanat +22, Athlétisme +23, Diplomatie +26, Discrétion +23, Duperie +28, Représentation +24, Survie +24

**For** +6, **Dex** +4, **Con** +5, **Int** +3, **Sag** +5, **Cha** +7

**CA** 33 ; **Réf** +23, **Vig** +22, **Vol** +26

**PV** 270 ; **Faiblesse** fer froid 10 ; **Résistance** poison 15

**Éperons de pattes** **Conditions.** Le jorogumo a fait sortir ses pattes d'araignée ou a changé de forme ; **Déclencheur.** Le jorogumo est ciblé par une attaque ; **Effet.** Le jorogumo lève une patte et gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA contre l'attaque déclencheur.

**Vitesses** 9 m, nage 9 m

**Corps à corps** mâchoires, +27, **Dégâts** 3d12+14 perforants plus venin de jorogumo

**Corps à corps** griffe, +27 (agile), **Dégâts** 3d8+14 tranchants  
**À distance** toile, +23 (facteur de portée 18 m), **Effet** piège de toile

**Sorts innés occultes** DD 34 ; **7<sup>e</sup>** *convocation d'animal* (araignées uniquement) ; **4<sup>e</sup>** *malédiction du paria* (×3), *suggestion* (×3) ; **3<sup>e</sup>** *lecture des pensées* (à volonté) ; **1<sup>er</sup>** *charme* (à volonté) ; **Constant (5<sup>e</sup>)** *don des langues* ; **(2<sup>e</sup>)** *communication avec les animaux* (araignées uniquement)

**Changement de forme** (concentration, occulte, métamorphose, transmutation). Le jorogumo peut prendre l'apparence de n'importe quelle araignée de taille Petite ou Moyenne. Cela ne change pas sa Vitesse ou sa Frappe.

**Pattes d'araignée** (concentration, occulte, métamorphose, transmutation) **Conditions.** Le jorogumo est sous sa forme humanoïde ; **Effet.** Huit grosses pattes d'araignée poussent dans son dos, lui confèrent une Vitesse d'escalade de 12 m et lui permettent d'utiliser la réaction Éperons de pattes.

**Piège de toile.** Une créature touchée par l'attaque de toile du jorogumo est immobilisée et collée à la surface la plus proche, ce qui l'empêche de bouger. Le DD pour S'échapper ou pour Ouvrir de force le piège de toile s'élève à 32.

**Venin de jorogumo** (mise hors de combat, poison) **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 32 ; **Durée maximale** 4 h ; **Stade 1** 3d6 dégâts de poison et stupéfié 1 (1 round) ; **Stade 2** 3d6 dégâts de poison et stupéfié 2 (1 round) ; **Stade 3** 4d6 dégâts de poison et stupéfié 2 (1 round) ; **Stade 4** paralysé pendant 1d4 heures





**TÂCHES PARTAGÉES**

De temps à autre, maftets et girtabilix (p. 124) partagent un foyer. Étant donné que chacune de ces espèces respecte les lieux et leur histoire, ils forment généralement un partenariat tacite pour garder les ruines ensemble, les maftets veillant depuis les cieux et les girtabilix patrouillant sur terre.

**MAFTET**

Les maftets sont des humanoïdes aux ailes de faucon et dont la partie inférieure du corps rappelle celle d'un lion. Ils vivent dans des ruines anciennes ou des villes censées avoir disparu, généralement dans le désert ou les régions montagneuses. Ils se considèrent comme des gardiens et pratiquent une technique spécialisée de combat avec deux cimenterres qui est si importante dans leur culture que les armes d'un maftet deviennent souvent un héritage précieux pour sa famille. La plupart des maftets vénèrent leurs ancêtres en plus de diverses déités et même un enfant peut présenter en détail la lignée de sa famille en remontant sur plusieurs générations. Les communautés de maftets sont souvent matriarcales et isolationnistes mais cette espèce ne se montre pas forcément hostile envers les étrangers qui respectent leur foyer et ne cherchent pas à les voler.

Lorsqu'un jeune maftet atteint l'âge adulte, il reçoit des tatouages runiques de la main d'un ancien de la communauté. Ces tatouages sont imprégnés d'une magie qui permet au maftet d'enchanter ses armes mais les motifs personnalisés représentent ses ancêtres, ses aventures d'enfance et ses qualités. De tels tatouages sont considérés comme sacrés et ne sont jamais autorisés à des non-maftets.



**GARDIEN MAFTET**

**CRÉATURE 6**

**N MOYENNE HUMANOÏDE**

**Perception** +14 ; vision dans le noir

**Langues** commun, sphinx

**Compétences** Acrobaties +13, Arcanes +13, Athlétisme +15, Connaissance des ruines +15 (s'applique uniquement aux ruines dans lesquelles il vit),

Discrétion +13

**For** +5, **Dex** +3, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +2, **Cha** +0

**Objets** cimenterre (2)

**CA** 23 ; **Réf** +15, **Vig** +14, **Vol** +12

**PV** 92

**Résistance runique** ⤷ (abjuration, arcanique) **Déclencheur.** Le maftet

subit des dégâts d'une Frappe ou l'effet de sort ; **Effet.** Les tatouages runiques de protection du maftet brillent et lui accordent

une résistance de 5 à un type de dégâts infligés par l'attaque déclencheur. Cette résistance s'applique aux effets déclencheurs et dure 1 min ou jusqu'à ce que le maftet utilise à nouveau ce pouvoir, selon ce qui se produit en premier. Si l'effet déclencheur inflige plusieurs types de dégâts, le maftet choisit un seul d'entre eux.

**Vitesses** 9 m, vol 12 m

**Corps à corps** ⚡ *cimenterre*, +17 (balayage, magique, percutant), **Dégâts** 2d6+8 tranchants

**Sorts innés arcaniques** DD 23 ; **1<sup>er</sup> coup au but**, *sanctuaire* (x3) ; **Tour de magie** (3<sup>e</sup>) *symbole*

**Frappes jumelées** ⚡⚡ **Conditions.** Le maftet brandit deux cimenterres ; **Effet.** Le maftet effectue deux Frappes contre la même cible, une avec chaque cimenterre. Il combine les dégâts des attaques qui ont touché et n'applique qu'une seule fois les résistances et les faiblesses. Cela compte comme une attaque pour le calcul du malus d'attaques multiples.

**Cimenterres puissants** (arcanique, évocation). Tout cimenterre non magique devient un *cimenterre de frappe* +1 tant qu'un maftet le brandit.

**Piqué de rapace** ⚡⚡⚡ **Conditions.** Le maftet vole à au moins 3 m au-dessus de la cible ; **Effet.** Le maftet vole jusqu'à deux fois sa Vitesse de vol et applique Frappes jumelées à la fin de son déplacement. Si les deux Frappes touche, la cible est également jetée à terre.

Les hekatonkheires se servent des ténèbres interstellaires comme d'armes et repoussent les limites de la réalité physique. Ils peuvent atteindre des choses à travers l'espace grâce à leurs innombrables bras. Manifestant un désir de résoudre le mystère de leur identité perdue ou de s'en créer une, ils éviscèrent métaphysiquement des êtres anciens et des magies cosmiques, examinant leurs entrailles pour trouver des indices sur leur propre nature et parenté ou pour s'en servir de matériaux alimentant des apothéoses extraterrestres.

## TITAN HEKATONKHEIRE

## CRÉATURE 24

RARE | CM | GIGANTESQUE | ABERRATION | TITAN

**Perception** +43 ; vision dans le noir, *vision lucide*

**Langues** abyssal, aklo, céleste, commun ; télépathie 30 m (page 307)

**Compétences** Acrobaties +42, Athlétisme +48, Intimidation +45, Occultisme +41, Survie +39

**For**+12, **Dex**+10, **Con**+12, **Int**+7, **Sag**+7, **Cha**+9

**CA** 52, vision à 360° (p. 307) ; **Réf**+40, **Vig**+44, **Vol**+37 ; bonus de statut de +4 à tous les jets de sauvegarde contre mental ou divin

**PV** 500 ; **Immunités** effets de mort, maladie

**Attaque d'opportunité** (p. 304). Les hekatonkheires gagnent 99 réactions supplémentaires à leur tour qu'ils peuvent uniquement utiliser pour effectuer des Attaques d'opportunité.

**Stature impossible** (aura, illusion, mental, occulte) 36 m. Comme le titan élyséen mais DD 48.

**Vitesses** 18 m ; *liberté de mouvement, marche dans les airs*

**Corps à corps** ♦ *arme du vide*, +45 (allonge 15 m, magique, polyvalent P, polyvalent T), **Dégâts** 4d12+18 contondants plus 2d12 de force

**À distance** ♦ *arme du vide*, +43 (jet 60 m, magique, polyvalent P, polyvalent T), **Dégâts** 4d12+18 contondants plus 2d12 de force

**Sorts innés occultes** DD 48 ; 9° *âme prisonnière, changement de plan, ennemi subconscient, porte dimensionnelle* ;

**Constants (10°)** *liberté de mouvement, marche dans les airs, vision lucide*

**Cyclone aux cent mains** ♦♦. Le titan submerge ses adversaires avec des coups normaux et interplanaires. Il effectue une *Frappe d'arme du vide* contre chaque ennemi à portée. Même s'il rate son attaque (sauf sur un échec critique), il inflige 24 dégâts de force à la cible. Cette *Frappe* compte comme trois attaques pour le malus d'attaques multiples du titan.

**Démolition du voile** ♦ **Fréquence** une fois par mois ; **Déclencheur**. Le titan lance *changement de plan* ; **Effet**. Le titan arrive dans une tempête de morceaux de barrières planaires brisées. Cela a les effets d'une *tempête vengeresse* de niveau 10.

**Emprise sur une centaine de dimensions** ♦. Le titan utilise son emprise entre les réalités pour attirer des ennemis plus près de lui. Il effectue un test d'Athlétisme et compare les résultats aux DD de Vigueur de tous les ennemis à moins de 36 m. Sur un succès, un ennemi est téléporté vers n'importe quelle case à moins de 36 m choisie par le titan ; sur un succès critique, il est également paralysé pendant 1 round. Le titan peut *Empoigner* n'importe quel ennemi attiré à 9 m de lui en utilisant une action gratuite.

**Envoi dans l'au-delà** ♦ **Condition**. Le titan empoigne une créature ; **Effet**. Le titan projette la créature dans un royaume cauchemardesque et sans lumière, rempli de mains et d'yeux. Cela a l'effet de *dédale* (DD 48), mais la créature peut utiliser Occultisme pour s'échapper en plus de Perception ou Survie. Le titan ne peut plus utiliser envoi dans l'au-delà avant 1d4 rounds.

**Façonnage du vide** ♦. Le titan crée une arme à partir de ténèbres interstellaires. Il s'agit d'une *arme de frappe majeure* +3 de n'importe quelle forme. Il ne peut pas être désarmé et cette arme inflige 2d12 dégâts de force supplémentaires. Si elle est Relâchée, une arme du vide disparaît.



## ANATOMIE DES HEKATONKHEIRES

Les artisans au talent exceptionnel peuvent récupérer les os noirs d'un hekatonkheire avant qu'ils se dissolvent à la mort du titan. Ces os peuvent servir à créer des armes métamorphes ou des diapasons permettant de voyager vers des plans ésotériques.

