

HÉROS & DRAGONS

Produit par les
FANS

Anathazerin

conversion

Héros & Dragons

PNJ

Ce document est à utiliser conjointement avec celui contenant l'adaptation d'Anathazerin pour H&D (téléchargeable sur <http://www.archaos-jdr.fr>). Quand il y a écrit « Cf. PNJ », il faut regarder dans ce document pour trouver le PNJ correspondant.

D'après la conversion Pathfinder de Simon Boyer, Aymeric Panhalleux, Jérôme Lefrancq et la maquette de Romano Garnier
Merci à FredDeLyon pour le Fan kit H&D

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following 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 existing 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, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special 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 each 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.
System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Héros&Dragons. Copyright 2017, Black Book Editions.



1 - Retour à Clairval

Chef Gamuh (marge p 300)

Humanoïde (gobelinoïde) de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)

Points de vie 15 (4d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

Compétence Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gobelin

CAPACITÉS

Fuite agile. Le gobelin peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gobelin effectue deux attaques avec son cimenterre. La seconde attaque est désavantagée.

Cimenterre. Attaque d'arme au corps à corps: +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Croc-de-nuit (p 305)

Créature monstrueuse de taille G, Neutre Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 17 (3d10)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13(+1)	11 (0)	6 (-2)	10 (0)	8 (-1)

Compétence Perception +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues worg, gobelin

CAPACITÉS

Odeur et ouïe aiguisés. Le worg obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché: 6 (1d8+2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre.

Chef Kolik (marge p 307)

Humanoïde (gobelinoïde) de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 21 (6d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

Compétence Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gobelin

CAPACITÉS

Fuite agile. Le gobelin peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gobelin effectue deux attaques avec son épée longue. La seconde attaque est désavantagée.

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps: +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 5 (1d10) dégâts tranchants.

RÉACTIONS

Attaque redirigée. Quand une créature dans le champ de vision du gobelin le vise avec une attaque, le gobelin choisit un autre gobelin situé à 1,5 mètre ou moins de lui. Les deux gobelins échangent leur position et le gobelin choisi devient la cible de l'attaque à la place du premier.

Durub, Chaman (marge p 309)

Humanoïde (gobelinoïde) de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 27 (6d6+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétence Discrétion +8, Religion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gobelin

CAPACITÉS

Fuite agile. Le gobelin peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

Incantation. Le chaman est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par le chaman:

Tours de magie (à volonté): explosion occulte, résistance, thaumaturgie

1er niveau (3 emplacements): injonction, vague tonnante, soin des blessures

ACTIONS

Cimenterre. Attaque d'arme au corps à corps: +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 5 (1d6+2) dégâts tranchants.



Ankheg (p 315)

Créature monstrueuse de taille G, Non-Alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 quand il est à terre

Points de vie 33 (6d10)

Vitesse 6 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (0)	11 (0)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

Compétence Discrétion +6

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues -

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants plus 1 dégâts d'acide. Si la cible est une créature de taille G ou plus petite, elle est empoignée (DD 12 pour se libérer). Jusqu'à la fin de cette empoignade, l'ankheg peut mordre uniquement la créature empoignée et il obtient un avantage lors des jets d'attaque effectués contre elle.

Aspersion acide (Recharge 6). L'ankheg crache de l'acide sur une ligne de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large, à condition qu'il n'empoigne aucune créature. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ; elles subissent 7 (2d6) dégâts d'acide en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.



2 - Fort Boueux

Julius Mortemire (p 27)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Chaotique Neutre

Classe d'armure 15 (cuir clouté)

Points de vie 22 (4d8+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (0)	9 (-1)	15 (+2)

Compétence Acrobatie +5, Discrétion +5, Escamotage +5, Perception +1, Perspicacité +1, Persuasion +4, Supercherie +4

Jets de sauvegarde Dex +5, Int +2

Sens Perception passive 11

Langues commun

CAPACITÉS

Attaque sournoise (1/tour). Julius inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que Julius ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

ACTIONS

Rapière. Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance: +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché: 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Shade (marge p 33)

Les caractéristiques de Shade sont celles d'un compagnon d'un rôdeur de niveau 9 (Felindra).

Bête de taille M, Non-Aligné

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 36 (2d8+2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	6 (-2)

Compétence Discrétion +8, Perception +7

Jets de sauvegarde tous à +3

Sens Perception passive 13

Langues -

CAPACITÉS

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup obtient un avantage lors des tests de Perception basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Tactique de groupe. Le loup obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés du loup qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

www.archaos-jdr.fr

Compagnon du rôdeur. Le bonus de maîtrise du rôdeur s'ajoute à la CA, ses jets d'attaque, de dégâts et de compétence.

Intelligent. Shade comprend parfaitement le commun mais ne peut pas le parler.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 7 (2d4+6) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas être jetée à terre.

Sergent Breuh (marge p 37)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peau)

Points de vie 30 (4d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	11 (+0)	10 (0)

Compétence Intimidation +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

ACTIONS

Hache à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance: +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché: 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Andra Mortemire, prêtresse (marge p 38)

Humanoïde (humaine) de taille Moyenne, Loyal Neutre

Classe d'armure 17 (demi-plaque et bouclier)

Points de vie 22 (4d8+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (0)	12 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)

Compétence Persuasion +3, Religion +3

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +3

Sens Perception passive 12

Langues commun, nain, orc

CAPACITÉS

Incantation. Andra est une lanceuse de sorts de niveau 4 (domaine de la guerre). Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11, +4



pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Andra :

Tours de magie (à volonté) : flamme sacrée, résistance, thaumaturgie

1er niveau (4 emplacements) : injonction, bouclier de la foi, soin des blessures

2ème niveau (3 emplacements) : arme magique, arme spirituelle

ACTIONS

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps : **+3** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (**1d8+2**) dégâts tranchants.



3 - Le sanctuaire

Tibur Tendre-Pied (marge p 52)

Humanoïde (halfelin) de Petite taille, Chaotique Neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 15 (2d10+4)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	15 (+2)	14 (+2)	11 (0)	14 (+2)	11 (0)

Compétence Discrétion +4, Nature +2, Perception +4, Survie +4

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +4

Sens Perception passive 14

Langues commun, halfelin

CAPACITÉS

Chanceux. Quand Tibur fait un 1 avec le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristiques ou d'un jet de sauvegarde, il peut relancer le dé mais doit utiliser le nouveau résultat du jet.

Brave. Tibur bénéficie d'un avantage sur les jets de sauvegarde contre la terreur.

Agilité halfeline. Tibur peut traverser n'importe quel emplacement occupé par une créature plus grande que lui.

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Arc court. Attaque d'arme à distance : +6 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 6 (1d6+2) dégâts perforants.

Jorn « le sec » (marge p 54)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 34 (6d8+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	11 (0)	10 (0)	13 (+1)

Compétence Discrétion +5, Perception +3

Jets de sauvegarde For +4, Con +4

Sens Perception passive 13

Langues commun

CAPACITÉS

Attaques multiples. Jorn effectue deux attaques au corps à corps avec son épée courte.

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Arc court. Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 6 (1d6+2) dégâts perforants.

Licette dite « rasoir » (marge p 54)

Humanoïde (humaine) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 28 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	18 (+4)	10 (0)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)

Compétence Discrétion +7, Perception +4

Jets de sauvegarde Dex +7, Int +4

Sens Perception passive 14

Langues commun

CAPACITÉS

Attaque sournoise (1/tour). Licette inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que Licette ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

ACTIONS

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 6 (1d4+4) dégâts perforants.

Arbalète de poing. Attaque d'arme à distance : +7 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Rinu dit « taureau » (marge p 55)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Points de vie 40 (6d8+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (0)	11 (0)

Compétence Intimidation +5, Perception +3

Jets de sauvegarde For +6, Con +6

Sens Perception passive 13

Langues commun

CAPACITÉS

Imparable. Rinu bénéficie d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps.

ACTIONS

Épée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+3) dégâts tranchants.



Tibor Tendre-Pied (marge p 56)

Humanoïde (halfelin) de Petite taille, Chaotique Neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 30 (4d10+8)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	15 (+2)	14 (+2)	11 (0)	14 (+2)	11 (0)

Compétence Discrétion +4, Nature +2, Perception +4, Survie +4

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +4

Sens Perception passive 14

Langues commun, halfelin

CAPACITÉS

Chanceux. Quand Tibor fait un 1 avec le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristiques ou d'un jet de sauvegarde, il peut relancer le dé mais doit utiliser le nouveau résultat du jet.

Brave. Tibor bénéficie d'un avantage sur les jets de sauvegarde contre la terreur.

Agilité halfeline. Tibor peut traverser n'importe quel emplacement occupé par une créature plus grande que lui.

Briseur de hordes. Une fois par tour, quand Tibor fait une attaque avec une arme, il peut attaquer une seconde fois avec la même arme en ciblant une autre créature, dans la mesure où celle-ci se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de la première créature et à portée de son arme.

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Arc court. Attaque d'arme à distance: +6 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché: 6 (1d6+2) dégâts perforants.

Tinsirith d'Islen (p 58)

Humanoïde (haut-elfe) de taille Moyenne, Loyal Neutre

Classe d'armure 16 (chemise de mailles elfique)

Points de vie 39 (6d10+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (0)	15 (+2)

Compétence Perspicacité +5, Persuasion +5

Jets de sauvegarde For +3, Con +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, elfe

CAPACITÉS

Attaques multiples. Tinsirith effectue deux attaques au corps à corps avec Vivelame.

Brave. Tinsirith obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Cri de guerre (1/jour). Chaque créature choisie par Tinsirith, se situant dans un rayon de 9 mètres autour de lui, à même de l'entendre, est avantagée lors de ses jets

www.archaos-jdr.fr

d'attaque jusqu'au début du prochain tour de Tinsirith. Tinsirith peut ensuite faire une attaque par une action bonus.

Interceptor. Lorsqu'une créature attaque un allié situé à moins de 1,50 mètre de Tinsirith, Tinsirith peut utiliser sa réaction pour devenir la cible de l'attaque à sa place. Cette aptitude fonctionne pour tout type d'attaque qui nécessite un jet d'attaque (au corps-à-corps, à distance ou par sort). Si l'attaque inflige des dégâts, Tinsirith obtient la résistance à ces dégâts.

Bottes elfiques. Tant que Tinsirith porte ses bottes, ses pas ne s'accompagnent d'aucun bruit, quelle que soit la surface qu'il traverse. Il obtient également l'avantage lors des tests de Dextérité (Discrétion) basés sur le silence de ses déplacements.

Cape elfique. Tant que Tinsirith porte cette cape avec le capuchon tiré, les créatures qui tentent un test de Sagesse (Perception) pour le voir subissent un désavantage, tandis que Tinsirith obtient l'avantage sur les tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher. Il faut une action pour tirer ou rabattre la capuche.

ACTIONS

Vivelame (épée à deux mains +1). Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 10 (2d6+2) dégâts tranchants. Critique sur 19-20.

Arc long. Attaque d'arme à distance: +5 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché: 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Aram Feuille Rouge (marge p 59)

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

Points de vie 13 (2d10+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (0)	14 (+2)	9 (-1)

Compétence Discrétion +5, Nature +2, Perception +4, Survie +4

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, elfe

CAPACITÉS

Attaques multiples. Aram effectue deux attaques à distance.

Terrain de prédilection. Aram possède la capacité de rôleur Terrain de prédilection (montagne).

Ennemi juré. Aram possède la capacité de rôleur Ennemi juré (orcs et ogres).

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 5 (1d6+3) dégâts perforants.

Arc long. Attaque d'arme à distance: +7 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché: 7 (1d8+3) dégâts perforants.



Garde orc noir (p 58)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 23 (3d8+9)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (0)	16 (+3)	8 (-1)	10 (0)	10 (0)

Compétence Intimidation +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

ACTIONS

Hache à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : **10 (1d12+4)** dégâts tranchants.

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : **7 (1d6+4)** dégâts perforants.

4 orcs noirs gardes du corps des chamans (p 58)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 23 (3d8+9)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (0)	16 (+3)	8 (-1)	10 (0)	10 (0)

Compétence Intimidation +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

ACTIONS

Garde du corps. En utilisant une réaction, le garde du corps peut parer une attaque au corps à corps visant son protégé. Il effectue un test d'attaque avec son arme. Si le résultat est supérieur ou égal au test d'attaque adverse alors l'attaque ne fait aucun dégât. S'il fait un critique, l'adversaire est à terre.

Hache à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : **10 (1d12+4)** dégâts tranchants.

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : **7 (1d6+4)** dégâts perforants.

Mo'Harghn, chaman orc (p 58)

Utiliser le chaman orc de C&O, p. 241.

Grundush, chaman orc (p 58)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 14 (chemise de mailles)

Points de vie 44 (8d8+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Compétence Persuasion +4, Religion +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Incantation. Grundush est un lanceur de sorts de niveau 5 (domaine de la guerre). Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Grundush :

Tours de magie (à volonté) : flamme sacrée (2d8), résistance, thaumaturgie

1er niveau (4 emplacements) : injonction, bouclier de la foi, blessure

2ème niveau (3 emplacements) : arme magique, arme spirituelle

3ème niveau (2 emplacements) : jeter une malédiction, protection contre l'énergie

ACTIONS

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (**1d4+2**) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Elle est dans l'état **Empoisonné** jusqu'à la fin du combat en cas de jet de sauvegarde raté.

Urgashn (marge p 70)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (clibanion)

Points de vie 76 (9d10+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (0)

Compétence Intimidation +5, Religion +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, Urgashn peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Attaques multiples. Urgashn effectue deux attaques au corps à corps avec sa hache à deux mains.

Vampirisation. Urgashn effectue une attaque de sort (à +6) pour toucher une cible vivante à 9 mètres. La victime



subit 3d6 dégâts nécrotiques et Urgashn récupère un total de points de vie égal à la moitié des dégâts infligés.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand Urgashn touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

ACTIONS

Hache à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d12+5) dégâts tranchants.

Baguette de défoliation. Une charge tue toute végétation ordinaire (non magique) dans un rayon de 50 mètres autour de son utilisateur ou inflige 4d8 de dégâts à une créature végétale, cette dernière a droit à un jet de sauvegarde de Charisme pour diviser les dégâts par deux.

2 lieutenants orcs noirs (avec Urgashn)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 45 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (0)	16 (+3)	8 (-1)	10 (0)	10 (0)

Compétence Intimidation +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Attaques multiples. Le lieutenant orc effectue deux attaques au corps à corps avec sa hache à deux mains.

ACTIONS

Hache à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible.

Touché : 10 (1d12+4) dégâts tranchants.

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 7 (1d6+4) dégâts perforants.



4 - Les faux-monnayeurs

Manahim El Barah (marge p 79)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté et bouclier)

Points de vie 33 (6d10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	10 (0)	15 (+2)	14 (+2)	10 (0)

Compétence Intimidation +3

Sens Perception passive 10

Langues commun

CAPACITÉS

Imparable. Mamasim est avantageé quand il attaque avec une attaque de corps-à-corps. De plus, il lance un dé de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée (déjà compté).

ACTIONS

Cimeterre. Attaque d'arme au corps à corps : **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (**2d6+4**) dégâts tranchants.

Arc court. Attaque d'arme à distance : **+7** pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Julius Mortemire (marge p 92)

Cf. p. 5.

Urmagh (marge p 95)

Humanoïde (demi-orc) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 12 (armure de cuir clouté)

Points de vie 51 (6d10+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (0)	16 (+3)	9 (-1)	11 (0)	7 (-2)

Compétence Intimidation +1

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, orc

CAPACITÉS

Sauvagerie. Quand Urmagh réussit un coup critique avec une attaque de corps-à-corps, il lance un dé de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée et l'ajoute aux dégâts bonus du coup critique.

ACTIONS

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps : **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (**1d8+4**) dégâts tranchants ou 9 (**1d10+4**) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : **+7** pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (**1d4+4**) dégâts perforants.

Ismaël (p 95 et 106)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 13 (armure de cuir clouté)

Points de vie 30 (5d8+7)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	10 (0)	11 (0)	12 (+1)

Compétence Acrobatie +4, Discrétion +4, Escamotage +4, Perception +3, Supercherie +4

Jets de sauvegarde Dex +4, Int +3

Sens Perception passive 12

Langues commun

CAPACITÉS

Attaque sournoise (1/tour). Ismaël inflige **10 (3d6)** dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que Ismaël ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Tactique de groupe. Ismaël obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés d'Ismaël, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

ACTIONS

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : **+4** pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 3 (**1d4+1**) dégâts perforants.

Annita de Taurel (p 95 et 106)

Humanoïde (humaine) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure du mage)

Points de vie 20 (6d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (0)	16 (+3)	11 (0)	14 (+2)

Compétence Arcanes +6, Histoire +6

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +3

Sens Perception passive 10

Langues commun

CAPACITÉS

Incantation. Annita est une lanceuse de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Annita :



Tours de magie (à volonté) : bouffée de poison, lumière, main du mage, prestidigitation

1er niveau (4 emplacements) : armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique

2ème niveau (3 emplacements) : pas brumeux, rayon ardent

3ème niveau (3 emplacements) : caresse du vampire, éclair, forme gazeuse

ACTIONS

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Sifmo dit le fou (p 95 et marge p 103)

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté +1)

Points de vie 53 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	11 (0)	10 (0)

Compétence Acrobatie +6, Discrétion +6, Escamotage +6, Perception +3, Supercherie +3

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +3

Résistance aux dégâts de poison

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, nain

CAPACITÉS

Attaque sournoise (1/tour). Sifmo inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que Sifmo ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Assassinat. Pendant son premier tour, Sifmo obtient un avantage lors des jets d'attaque effectués contre une

créature qui n'a pas encore joué son tour. Toutes les attaques réussies par Sifmo contre une créature surprise sont des coups critiques.

Tactique de groupe. Sifmo obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés de Sifmo, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

ACTIONS

Hachette. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Igmar Gadarsen (marge p 93)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 19 (cotte de mailles +1, bouclier)

Points de vie 51 (6d10+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+4)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	11 (0)	10 (0)

Compétence Intimidation +3

Sens Perception passive 10

Langues commun

CAPACITÉS

Attaques multiples. Igmar effectue deux attaques au corps à corps.

Tactique de groupe. Igmar obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés de Igmar, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

ACTIONS

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d8+4) dégâts tranchants ou 10 (1d10+4) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.



5 - Le pic d'Andalf

Amarange le bel (p 105)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 16 (armure de cuir +2)

Points de vie 45 (7d8+14)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	18 (+4)

Compétences Discrétion +7, Escamotage +4, Histoire +5, Perception +4, Perspicacité +4, Persuasion +10, Représentation +7, Supercherie +10

Jets de sauvegarde Dex +6, Cha +7

Sens Perception passive 12

Langues commun, elfe, nain

CAPACITÉS

Instinct de survie. Amarange est avantagé sur tous les jets de sauvegarde pour résister à un effet visant à restreindre ses mouvements. Lorsqu'il lui reste 20 PV ou moins, il gagne +3 à la CA.

Inspiration bardique. d8, 4/j. Voir H&D MdR p 123.

Chant reposant. Les alliés gagnent +1d6 PV lorsque qu'ils dépensent un ou plusieurs dés de vie pendant un repos court.

Incantation. Amarange est un lanceur de sorts de niveau 7 (barde). Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Amarange:

Tours de magie (à volonté): amis, lumières dansantes, moquerie cruelle

1er niveau (4 emplacements): charme personne, détection de la magie, mot de guérison

2ème niveau (3 emplacements): apaisement des émotions, détection des pensées, image miroir, invisibilité, suggestion

3ème niveau (2 emplacements): feindre la mort, langues, motif hypnotique

4ème niveau (1 emplacement): confusion

ACTIONS

Rapière +1. Attaque d'arme au corps à corps: +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 7 (1d8+4) dégâts tranchants.

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance: +6 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché: 7 (1d8+3) dégâts perforants.

Annita de Taurel (p 106)

Humanoïde (humaine) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure du mage)

Points de vie 20 (6d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (0)	16 (+3)	11 (0)	14 (+2)

Compétence Arcanes +6, Histoire +6

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +3

Sens Perception passive 10

Langues commun

CAPACITÉS

Incantation. Annita est une lanceuse de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Annita:

Tours de magie (à volonté): bouffée de poison, lumière, main du mage, prestidigitation

1er niveau (4 emplacements): armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique

2ème niveau (3 emplacements): pas brumeux, rayon ardent

3ème niveau (3 emplacements): caresse du vampire, éclair, forme gazeuse

ACTIONS

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance: +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché: 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Ismaël (p 106)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 13 (armure de cuir clouté)

Points de vie 30 (5d8+7)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	10 (0)	11 (0)	12 (+1)

Compétence Acrobatie +4, Discrétion +4, Escamotage +4, Perception +3, Supercherie +4

Jets de sauvegarde Dex +4, Int +3

Sens Perception passive 12

Langues commun

CAPACITÉS

Attaque sournoise (1/tour). Ismaël inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que Ismaël ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Tactique de groupe. Ismaël obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés d'Ismaël, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

ACTIONS



Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : **+4** pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 3 (**1d4+1**) dégâts perforants.

Frère Ajardi (p 106)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 12 (chemise de mailles +1)

Points de vie 42 (5d10+15)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (0)	11 (0)	10 (0)

Compétence Discrétion +4

Sens Perception passive 10

Langues commun

CAPACITÉS

Attaques multiples. Frère Ajardi effectue deux attaques au corps à corps.

ACTIONS

Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : **+5** pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (**1d4+3**) dégâts perforants.

Lola Mainrouge (marge p 118)

Humanoïde (demi-orc) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 50 (6d10+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	11 (0)	7 (-2)

Compétence Intimidation +1

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, orc

CAPACITÉS

Sauvagerie. Quand Lola réussit un coup critique avec une attaque de corps-à-corps, elle lance un dé de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée et l'ajoute aux dégâts bonus du coup critique.

Attaques multiples. Lola effectue deux attaques au corps à corps.

ACTIONS

Épée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : **+8** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (**2d6+3**) dégâts tranchants.

Arc court. Attaque d'arme à distance : **+2** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 3 (**1d6**) dégâts perforants.

Mamasim El Barah (marge p 119)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 18 (armure de cuir clouté et bouclier)

Points de vie 33 (6d10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	10 (0)	15 (+2)	14 (+2)	10 (0)

Compétence Intimidation +3

Sens Perception passive 10

Langues commun

CAPACITÉS

Imparable. Mamasim est avantagé quand il attaque avec une attaque de corps-à-corps. De plus, il lance un dé de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée (déjà compté).

ACTIONS

Cimeterre. Attaque d'arme au corps à corps : **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (**2d6+4**) dégâts tranchants.

Arc court. Attaque d'arme à distance : **+7** pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Isuldran (marge p 120)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure du mage)

Points de vie 21 (6d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (0)	10 (0)	18 (+4)	15 (+2)	11 (0)

Compétence Arcanes +7, Histoire +7

Jets de sauvegarde Int +8, Sag +5

Sens Perception passive 12

Langues commun

CAPACITÉS

Incantation. Isuldran est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts **14**, **+7** pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Isuldran :

Tours de magie (à volonté) : bouffée de poison, rayon de givre, main du mage, prestidigitation

1er niveau (4 emplacements) : armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique

2ème niveau (3 emplacements) : ténèbres, toile d'araignée

3ème niveau (3 emplacements) : caresse du vampire, forme gazeuse

Snertis (marge p 122)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 18 (cotte de mailles et bouclier)

Points de vie 51 (6d10+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

Compétence Intimidation +4

Sens Perception passive 10

Langues commun

**CAPACITÉS**

Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Snertis peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non-hostile située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin quand Snertis est neutralisé.

ACTIONS

Épée longue +1. Attaque d'arme au corps à corps: **+10** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 8 (**1d8+4**) dégâts tranchants ou 9 (**1d10+4**) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.

Arc court. Attaque d'arme à distance: **+3** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché: 3 (**1d6**) dégâts perforants.

Geriseb (marge p 124)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 17 (armure du mage)

Points de vie 14 (4d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	10 (0)	11 (0)	10 (0)	18 (+4)

Compétence Arcanes +2, Supercherie +6

Jets de sauvegarde Con +2, Cha +6

Sens Perception passive 10

Langues commun

CAPACITÉS

Sorts subtils. Quand Geriseb lance un sort, il n'utilise pas de composante verbale ni somatique.

Incantation. Geriseb est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts **14**, **+6** pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Geriseb:

Tours de magie (à volonté): illusion mineure, main du mage, prestidigitation, rayon de givre, trait de feu

1er niveau (4 emplacements): armure du mage, couleurs dansantes, image silencieuse

2ème niveau (3 emplacements): force fantasmagorique, image miroir

Uritar, Stanislas et Gina d'Pguer (marge p 124)

Humanoïde (humain) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir)

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	18 (+4)	11 (0)	10 (0)	15 (+2)	10 (0)

Compétence Acrobatie +7, Discrétion +7, Escamotage +7, Perception +5, Supercherie +3

Jets de sauvegarde Dex +7, Int +3

Sens Perception passive 15

Langues commun

CAPACITÉS

Attaque surnoise (1/tour). Le triplé inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que le triplé ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Télépathie. Les triplés peuvent communiquer entre eux par télépathie.

Tactique de groupe. Le triplé obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des triplés, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Momie (marge p 128)

Reprendre la momie (C&O, p.226) avec les différences suivantes:

Classe d'armure 15

Points de vie 79 (12d8+24)

DD Poing en décomposition: 14

DD Regard effroyable: 13

Brume vampirique (marge p 129)

Mort-vivant de taille Grande, Neutre Mauvais

Classe d'armure 8

Points de vie 41 (9d8)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	6 (-2)	11 (0)	6 (-2)	10 (0)	2 (-4)

Immunité aux dégâts non magiques

Immunité sorts affectant l'esprit

Sens Perception passive 10

Langue -

ACTIONS

Vampirisation. Attaque magique au corps à corps: **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (**2d10**) dégâts nécrotiques et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Elle est dans l'état **Entravé** jusqu'à la fin du combat en cas de jet de sauvegarde raté. La brume récupère en points de vie la totalité des dégâts qu'elle a infligés.



Jarraseen (marge p 130)

Créature extraplanaire de taille Moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 45 (10d8)

Vitesse 12 m (vol)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	18 (+4)	11 (0)	14 (+2)	17 (+3)	10 (0)

Résistance aux dégâts non magiques

Immunité à l'électricité

Résistance à la magie et au feu

Sens Perception passive 13

Langue -

CAPACITÉS

Attaques multiples. Le jarraseen effectue deux attaques à distance et au corps à corps.

Ruse. Le jarraseen peut faire une action bonus à chacun de ses tours de combat. Par contre, cette action ne peut être utilisée que pour accomplir les actions se précipiter ou se désengager.

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance: **+9** pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché: 7 (**1d6+4**) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la **malédiction de la putréfaction de momie**. La cible maudite ne peut plus récupérer de point de vie et son total maximum de points de vie diminue de 10 (3d6) toutes les 24 heures par la suite. Si la malédiction réduit à 0 le total maximum de points de vie de la cible, celle-ci meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas levée par le sort Lever une malédiction ou Restauration supérieure ou une magie similaire.

Morsure et griffes. Attaque d'arme au corps à corps: **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 10 (**2d6+4**) dégâts perforants.



6 - La vallée des songes

Séhundil (marge p 140)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	16 (+3)	11 (0)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Langues Commun, Elfe

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+5** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 6 (**1d6+3**) dégâts perforants.

Lilbandir (marge p 140)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (0)	10 (0)	11 (0)	13 (+1)

Langues Commun, Elfe

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+4** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 5 (**1d6+2**) dégâts perforants.

Elfe des bois (marge p 142)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 16 (cuir clouté)

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	11 (0)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)

Langues Commun, Elfe

CAPACITÉS

Emboscade. Au premier tour de combat, en forêt, la cible doit faire un test de Perception(SAG) difficulté 19 ou être surprise. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d6 de dégâts. L'Elfe obtient l'avantage pour les tests de Discrétion (DEX) et l'initiative.

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance: **+6** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Chef de patrouille elfe (marge p 142)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 16 (cuir clouté)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	11 (0)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)

Langues Commun, Elfe

CAPACITÉS

Emboscade. Au premier tour de combat, en forêt, la cible doit faire un test de Perception(SAG) difficulté 19 ou être surprise. Si elle attaque avec succès une cible surprise, la créature inflige +1d6 de dégâts. L'Elfe obtient l'avantage pour les tests de Discrétion (DEX) et l'initiative.

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance: **+7** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Cavalier des marches (p 147)

Humanoïde (humain)

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 16 (3d8+3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	10 (0)	11 (0)	10 (0)

Compétences Athlétisme +3, Perception +2

Langues Commun

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance: **+3** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 5 (**1d6+2**) dégâts perforants.

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps: **+3** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 5 (**1d8+1**) dégâts perforants.

Capitaine Strand (marge p 148)

Humanoïde (Humain)

Classe d'armure 20 (harnois et bouclier)

Points de vie 85 (10d10+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (0)	16 (+3)	13 (+1)	10 (0)	15 (+2)

Compétences Athlétisme +7, Perception +4

Langues Commun, Elfe

**CAPACITÉS**

Brave. Le capitaine obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le capitaine peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non-hostile située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si le chevalier est neutralisé.

ACTIONS

Attaques multiples. Le capitaine effectue trois attaques au corps à corps avec son épée longue.

Arc court. Attaque d'arme à distance: **+4** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 3 (**1d6**) dégâts perforants.

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps: **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (**1d8+3**) dégâts perforants.

Chef goblin (marge p 150)

Humanoïde (gobelinoïde) de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 27 (6d6+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	10 (0)	10 (0)	7 (-2)

Compétence Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, goblin

CAPACITÉS

Fuite agile. Le goblin peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

ACTIONS

Attaques multiples. Le goblin effectue deux attaques avec son épée longue. La seconde attaque est désavantagée.

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps: **+3** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 5 (**1d10+1**) dégâts tranchants.

RÉACTIONS

Attaque redirigée. Quand une créature dans le champ de vision du goblin le vise avec une attaque, le goblin choisit un autre goblin situé à 1,5 mètre ou moins de lui. Les deux gobelins échangent leur position et le goblin choisi devient la cible de l'attaque à la place du premier.

Aram Feuille Rouge (marge p 153)

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)

www.archaos-jdr.fr

Points de vie 32 (5d10+5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (0)	14 (+2)	9 (-1)

Compétence Discrétion +6, Nature +3, Perception +5, Survie +5

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, elfe

CAPACITÉS

Attaques multiples. Aram effectue deux attaques à distance.

Terrain de prédilection. Aram possède la capacité de rôdeur Terrain de prédilection (montagne).

Ennemi juré. Aram possède la capacité de rôdeur Ennemi juré (orcs et ogres).

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 5 (**1d6+3**) dégâts perforants.

Arc long. Attaque d'arme à distance: **+8** pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché: 7 (**1d8+3**) dégâts perforants.

Naélwë (p 153)

Humanoïde (elfe) de taille Moyenne

Classe d'armure 16 (chemise de maille elfe)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	14 (+2)	10 (0)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)

Compétence Religion +4

Jets de sauvegarde Sag +5, Cha +4

Sens Perception passive 12

Langues commun, elfe

CAPACITÉS

Incantation. Naélwë est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts **13**, **+5** pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Naélwë :

Tours de magie (à volonté): assistance, épargner les mourants, flamme sacrée, résistance

1er niveau (4 emplacements): bénédiction, fléau, purification de la nourriture et de l'eau, soins

2ème niveau (4 emplacements): aide, prière de soins, restauration inférieure, silence

3ème niveau (3 emplacements): création de nourriture et d'eau, dissipation de la magie, mot de guérison de groupe

ACTIONS

Arc long. Attaque d'arme à distance: **+5** pour toucher, portée 45/180, une cible. Touché 6 (**1d8+2**) dégâts perforants.



Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Tinsirith d'Islen (p 155)

Humanoïde (haut-elfe) de taille Moyenne, Loyal Neutre

Classe d'armure 16 (chemise de mailles elfe)

Points de vie 39 (6d10+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (0)	15 (+2)

Compétence Perspicacité +5, Persuasion +5

Jets de sauvegarde For +3, Con +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, elfe

CAPACITÉS

Attaques multiples. Tinsirith effectue deux attaques au corps à corps avec Vivelame.

Brave. Tinsirith obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Cri de guerre (1/jour). Chaque créature choisie par Tinsirith, se situant dans un rayon de 9 mètres autour de lui, à même de l'entendre, est avantagée lors de ses jets d'attaque jusqu'au début du prochain tour de Tinsirith. Tinsirith peut ensuite faire une attaque par une action bonus.

Intercepter. Lorsqu'une créature attaque un allié situé à moins de 1,50 mètre de Tinsirith, Tinsirith peut utiliser sa réaction pour devenir la cible de l'attaque à sa place. Cette aptitude fonctionne pour tout type d'attaque qui nécessite un jet d'attaque (au corps-à-corps, à distance ou par sort). Si l'attaque inflige des dégâts, Tinsirith obtient la résistance à ces dégâts.

Bottes elfiques. Tant que Tinsirith porte ses bottes, ses pas ne s'accompagnent d'aucun bruit, quelle que soit la surface qu'il traverse. Il obtient également l'avantage lors des tests de Dextérité (Discrétion) basés sur le silence de ses déplacements.

Cape elfique. Tant que Tinsirith porte cette cape avec le capuchon tiré, les créatures qui tentent un test de Sagesse (Perception) pour le voir subissent un désavantage, tandis que Tinsirith obtient l'avantage sur les tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher. Il faut une action pour tirer ou rabattre la capuche.

ACTIONS

Vivelame (épée à deux mains +1). Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 10 (2d6+2) dégâts tranchants. Critique sur 19-20.

Arc long. Attaque d'arme à distance: +5 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché: 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Troll à deux têtes (marge p 156)

Géant de taille G, Chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 126 (12d10+60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	20 (+5)	8 (-1)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues géant

CAPACITÉS

Odorat aiguisé. Le troll obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Régénération. Le troll récupère 15 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll. Le troll meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

Bicéphale. Le troll obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) et des jets de sauvegarde contre les états spéciaux assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé, étourdi et inconscient.

Petit dormeur. Quand une des têtes du troll dort, l'autre est éveillée.

ACTIONS

Attaques multiples. Le troll effectue quatre attaques: deux avec ses morsures et deux avec ses griffes.

Griffe. Attaque d'arme au corps à corps: +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Homme aiguille (marge p 157)

Plante de taille G

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 23 (3d12+3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	6 (-2)	10 (0)	7 (-2)

Résistance aux dégâts contondants et perçants

Vulnérabilité contre les dégâts de feu

Langues Sylvestre

CAPACITÉS

Embuscade. Au premier tour de combat, en forêt, la cible doit faire un test de Perception(SAG) difficulté 16 ou être surprise.

ACTIONS

Projection d'aiguilles. Attaque d'arme à distance: +3 pour toucher, portée 9 / 18 m, une cible. Touché 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps: +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 4 (1d6+1) dégâts perforants.



Pouxie (p 157)

Fée de taille P

Classe d'armure 16 (cuir clouté)

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	17 (+3)	11 (0)	12 (+1)	15 (+2)	9 (-1)

Langues Commun, Elfe, Fée

CAPACITÉS

Invisibilité. Le pouxie peut lancer le sort Invisibilité sur lui-même à volonté.

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance : **+6** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.



7 - La justice des Elfes

Archer orc noir (6) (marge p 174)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 37 (6d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	10 (0)

Compétence Athlétisme +5, Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Action fourbe. À chacun de ses tours, l'orc peut utiliser une action bonus pour effectuer une action parmi Se précipiter, Se désengager ou Se cacher.

Attaque sournoise. Une fois par tour, l'orc inflige **10 (3d6)** dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que l'orc ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance : **+6** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 6 (**1d6+3**) dégâts perforants.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 6 (**1d6+3**) dégâts perforants.

Garde elfe (marge p 174)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 15 (cuir clouté)

Points de vie 16 (3d8+3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	10 (0)	11 (0)	11 (0)

Langues Commun, Elfe

CAPACITÉS

Garde du corps. Si une attaque au corps à corps touche un protégé du garde elfe à moins de 1,50 mètre de lui, il peut utiliser une réaction pour devenir la cible de l'attaque à sa place. S'il est touché et subit des dégâts, il obtient la résistance au type de dégâts infligés pour cette attaque uniquement.

ACTIONS

Épée longue elfe. Finesse. Attaque d'arme au corps à corps : **+5** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché **7 (1d8+3)** dégâts tranchants.

Assassin orc noir (6) (marge p 175)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (chemise de mailles et bouclier)

Points de vie 45 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	9 (-1)

Compétence Athlétisme +6, Discrétion +5*

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Action fourbe. À chacun de ses tours, l'orc peut utiliser une action bonus pour effectuer une action parmi Se précipiter, Se désengager ou Se cacher.

Discret. L'assassin orc a un avantage sur ses tests de discrétion.

Attaque sournoise. Une fois par tour, l'orc inflige **10 (3d6)** dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que l'orc ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Feindre la mort. Lorsqu'il arrive à 0 PV ou moins (mais plus que -16), l'assassin orc peut se relever dès le tour suivant (ou un peu plus tard) et agir. Toute blessure supplémentaire infligée suffit à l'achever.

ACTIONS

Épée courte en Kröntaâr. Attaque d'arme au corps à corps : **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 6 (**1d6+3**) dégâts perforants et **JS Constitution** difficulté 15 ou +1d6 de dégâts supplémentaires de poison et état Empoisonné.

Melkin (p 180)

Cf. Oni (Ogre-mage) : C&O p. 238

Il peut en plus lancer le sort Éclair (MdJ p. 350) une fois par jour.

Orc maître-worgs (p 185)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (chemise de mailles et bouclier)

Points de vie 45 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	9 (-1)

Compétence Athlétisme +6, Dressage +5



Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Charge. Monté sur un worg, quand le maître se déplace en ligne droite sur une distance minimale de 6 mètres vers une cible contre laquelle il réussit ensuite une attaque de lance lors du même tour, sa victime subit **9 (2d8)** dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature de taille moyenne ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre. La monture ne peut pas attaquer quand le maître charge.

ACTIONS

Lance longue. Attaque d'arme au corps à corps : **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché **7 (1d8+3)** dégâts perforants.

Coureur des bois élite orc noir

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 19 (3d8+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	10 (0)

Compétence Athlétisme +4, Discrétion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Discret. Le coureur des bois a un avantage sur ses tests de discrétion.

Tout terrain. Les terrains difficiles ne ralentissent pas le déplacement de son groupe (max. 6 créatures).

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance : **+5** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché **6 (1d6+3)** dégâts perforants.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : **+5** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché **6 (1d6+3)** dégâts perforants.

Chasseur orc noir

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 19 (3d8+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	10 (0)

Compétence Athlétisme +4, Discrétion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Discret. Le chasseur orc noir a un avantage sur ses tests de discrétion.

ACTIONS

Arc long. Attaque d'arme à distance : **+5** pour toucher, portée 45 / 180 m, une cible. Touché **7 (1d8+3)** dégâts perforants.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : **+5** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché **6 (1d6+3)** dégâts perforants.

Éclaireur elfe des bois (p 183)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 16 (cuir clouté)

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	11 (0)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)

Langues Commun, Elfe

Compétence Athlétisme +2, Discrétion +6*

CAPACITÉS

Discret. L'éclaireur elfe des bois a un avantage sur ses tests de discrétion.

Tout terrain. Les terrains difficiles ne ralentissent pas le déplacement de son groupe (max. 6 créatures).

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance : **+6** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché **7 (1d6+4)** dégâts perforants.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché **7 (1d6+4)** dégâts perforants.

Gurgäsh, champion (marge p 189)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 20 (harnois et bouclier)

Points de vie 105 (10d10+50)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (0)	20 (+5)	11 (0)	14 (+2)	12 (1)

Compétence Athlétisme +9, Intimidation +5*

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc, géant

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Imparable. Gurgäsh bénéficie d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps.

Attaques multiples. Gurgäsh effectue deux attaques au corps à corps.



Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand Gurgäsh réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).

Capitaine. Gurgäsh obtient l'avantage aux tests d'Intimidation (CHA). Une fois par combat, il peut dépenser son Action pour commander ses troupes qui peuvent alors utiliser leur Réaction pour attaquer ou se déplacer. Les orcs affectés sont en nombre égal à son résultat de test d'Intimidation (CHA).

ACTIONS

Épée longue +1 tueuse de géants. Attaque d'arme au corps à corps: **+10** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché **15 (2d8+6)** à une main, **17 (2d10+6)** à deux mains dégâts tranchants. Quand Gurgäsh touche un géant avec elle, le géant subit 2d6 dégâts tranchants supplémentaires et doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou tomber à terre.

RÉACTIONS

Parade. Une fois par combat, Gurgäsh peut parer une attaque avec son bouclier et ne subir aucun dégât.

Équipement magique

Anneau de résistance au feu. Gurgäsh est résistant au feu.

2 **Potions de soins** excellents (8d4+8)

Épée longue +1 tueuse de géants. Cf. Actions.

Premier né (encart p 199)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 14 (cuir)

Points de vie 17 (4d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	16 (+3)	11 (0)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Langues Commun, Elfe

CAPACITÉS

Combat à deux armes. Quand il attaque il peut utiliser une action bonus pour attaquer avec une autre arme légère de corps-à-corps tenue dans son autre main. Il n'y a pas de modificateur de caractéristique aux dégâts pour cette attaque bonus.

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance: **+5** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 6 (**1d6+3**) dégâts perforants.

Épée courte (main directrice). Attaque d'arme au corps à corps: **+5** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 6 (**1d6+3**) dégâts perforants.

Dague (main non directrice). Attaque d'arme au corps à corps: **+5** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 2 (**1d4**) dégâts perforants.

Leader Premier né (encart p 199)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 15 (cuir clouté)

www.archaos-jdr.fr

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	11 (0)	13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Langues Commun, Elfe

CAPACITÉS

Maître du combat à deux armes. Quand il attaque il peut utiliser une action bonus pour attaquer avec une autre arme légère de corps-à-corps tenue dans son autre main. Le modificateur de caractéristique aux dégâts pour cette attaque bonus s'applique.

ACTIONS

Arc court. Attaque d'arme à distance: **+6** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 6 (**1d6+3**) dégâts perforants.

Épée courte (2). Attaque d'arme au corps à corps: **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 6 (**1d6+3**) dégâts perforants.

Assassin elfe noir (encart p 203)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 17 (chemise de mailles)

Points de vie 40 (9d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	11 (0)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétences Discrétion +8, Perception +6

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun des profondeurs, elfe

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle:

À volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Attaques multiples. L'assassin effectue deux attaques à l'épée courte.

Assassinat. Pendant son premier tour, l'assassin obtient un avantage lors des jets d'attaque effectués contre une créature qui n'a pas encore joué son tour. Toutes les attaques réussies par l'assassin contre une créature surprise sont des coups critiques.

Attaque sournoise. Une fois par tour, l'assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que



l'assassin ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Maître de l'ombre. Quand il est dans une zone d'ombre, l'assassin peut se téléporter à 18m dans une autre zone d'ombre dans son champ de vision par une action bonus. S'il se trouve alors au corps à corps d'une cible, il a l'avantage sur elle. Il est avantage pour ses tests de Discrétion quand il est dans une zone d'ombre.

ACTIONS

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance: **+8** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 7 (**1d8+4**) dégâts perforants et, lors de la première attaque réussie seulement, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 14 (4d6) dégâts de poison et l'état Empoisonné en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+8** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (**1d6+4**) dégâts perforants et, lors de la première attaque réussie seulement, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 14 (4d6) dégâts de poison et l'état Empoisonné en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Lenwë (p 204)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 12

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	14 (+2)	11 (0)	10 (0)	10 (0)	11 (0)



8 - La Bataille de Fleck

Orc noir (56) (encart p 218)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles et bouclier)

Points de vie 23 (3d8+9)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (0)	16 (+3)	8 (-1)	10 (0)	10 (0)

Compétence Intimidation +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

ACTIONS

Cimeterre large. Attaque d'arme au corps à corps: +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 8 (1d8+4) dégâts tranchants.

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance: +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché: 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Gal'Arhn, chaman orc (encart p 218)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 53 (9d8+10)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	14 (+2)	6 (-2)

Compétence Persuasion +2, Religion +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Incantation. Gal'Arhn est un lanceur de sorts de niveau 5 (domaine de la guerre). Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Gal'Arhn :

Tours de magie (à volonté): flamme sacrée (2d8), résistance, thaumaturgie

1er niveau (4 emplacements): injonction, bouclier de la foi, blessure, vague tonnante

2ème niveau (3 emplacements): arme spirituelle, immobiliser un humanoïde

3ème niveau (2 emplacements): jeter une malédiction, peur

ACTIONS

Grande hache. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché: 5 (1d12+1) dégâts perforants.

Verbeeg (p 229)

Géant de taille Grande, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)

Points de vie 94 (7d12+49)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (0)	24 (+7)	11 (0)	10 (0)	7 (-2)

Compétence Intimidation +1

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues géant, orc

CAPACITÉS

Encaisser. Par une réaction, le verbeeg peut encaisser une attaque portée par une arme contre lui. Il réduit les dégâts de sa Constitution plus sa Force (14)

ACTIONS

Attaques multiples. Le verbeeg effectue deux attaques avec son épée.

Épée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps: +10 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché: 14 (2d6+7) dégâts tranchants.

Crochebras, chaman Verbeeg (p 229)

Géant de taille Grande, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écailles)

Points de vie 121 (9d12+63)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	12 (+1)	24 (+7)	14 (+2)	15 (+2)	7 (-2)

Compétence Intimidation +2, Religion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues géant, orc

CAPACITÉS

Encaisser. Par une réaction, Crochebras peut encaisser une attaque portée par une arme contre lui. Il réduit les dégâts de sa Constitution plus sa Force (14)

Incantation. Crochebras est un lanceur de sorts de niveau 5 (domaine de la guerre). Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Crochebras :

Tours de magie (à volonté): flamme sacrée (1d8), résistance, thaumaturgie

1er niveau (4 emplacements): injonction, bouclier de la foi, blessure, vague tonnante



2ème niveau (2 emplacements): arme spirituelle, cécité/surdité

3ème niveau (2 emplacements): jeter une malédiction, peur

ACTIONS

Attaques multiples. Crochebras effectue deux attaques avec son épée.

Épée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps: +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **14 (2d6+7)** dégâts tranchants.

ÉQUIPEMENT MAGIQUE

Anneau de protection +1

Un parchemin d'enchevêtrement

Un parchemin de silence

Deux parchemins drow de Fléau d'insectes de Loth (cf. Fléau d'insectes p. 356, avec les modifications suivantes: portée 300 m, 18m de rayon, 4d6 de dégâts)

Jihrna, demi-orc (p 229)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (cotte de mailles +1)

Points de vie 76 (9d10+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

Compétence Intimidation +4, Persuasion +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc

CAPACITÉS

Imparable. Jihrna a l'avantage quand il combat au corps à corps.

Riposte. Jihrna peut utiliser sa réaction pour faire une attaque au corps à corps contre un adversaire qui vient de l'attaquer.

Chef d'armée. Jihrna peut utiliser son action bonus pour qu'un élément sous ses ordres fasse une attaque en utilisant sa propre réaction. Il donne +1 aux dés pour son armée.

Acharnement. Quand Jihrna se retrouve à 0 point de vie, il peut, une fois par repos long, choisir d'être réduit à 1 point de vie à la place.

Sauvagerie. Quand Jihrna réussit un coup critique avec une attaque de corps-à-corps, il lance 2d6 de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée et l'ajoute aux dégâts bonus du coup critique.

Attaques multiples. Jihrna effectue deux attaques avec son épée.

ACTIONS

Épée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps: +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **12 (2d6+5)** dégâts tranchants. Quand Jihrna fait 1 ou 2 avec un dé de dégâts il peut lancer de nouveau le dé une fois et conserver le nouveau résultat.

Kiishack, chef kobold (encart p 235)

Humanoïde (kobold) de Petite taille, Loyal Mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 21 (6d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	10 (0)	7 (-2)

Compétence Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, draconique

CAPACITÉS

Sensibilité à la lumière du soleil. Kiishack subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Tactique de groupe. Kiishack obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un des alliés de Kiishack, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Kiishack effectue deux attaques avec sa lance. La seconde attaque est désavantagée.

Lance. Attaque d'arme au corps à corps à deuxmains: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 6 (**1d8+2**) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Imparable. Kiishack est avantagé sur ses attaques. Si le d20 fait 15 ou plus et que l'attaque touche, il inflige +1d6 de dégâts.

Crocnoir, chef goblin (encart p 237)

Humanoïde (gobeloïde) de Petite taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 17 (armure d'écailles, bouclier)

Points de vie 36 (8d6+8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	10 (0)	10 (0)	7 (-2)

Compétence Discrétion +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, goblin

CAPACITÉS

Fuite agile. Crocnoir peut effectuer l'action se désengager ou se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

ACTIONS

Attaques multiples. Crocnoir effectue deux attaques avec son épée courte.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 5 (**1d6+2**) dégâts tranchants.

OBJET MAGIQUE

Boutetroll, épée courte ardente +1. Vous pouvez utiliser une action bonus pour prononcer le mot de commande de cette épée magique et envelopper sa lame d'un linceul



de flammes qui émettent une vive lumière dans un rayon de 12 mètres et une faible lumière dans un rayon de 12 mètres de plus. Tant que l'épée est embrasée, elle inflige 2d6 dégâts de feu supplémentaire à toute cible qu'elle touche. Les flammes brûlent jusqu'à ce que vous dépensiez une action bonus pour prononcer de nouveau le mot de commande ou jusqu'à ce que vous lâchiez ou rengainiez l'épée.

Siin, chef gobelours (encart p 238)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure d'écailles)

Points de vie 74 (9d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	19 (+4)	9 (-1)	10 (0)	7 (-2)

Compétence Discrétion +5, Survie +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, goblin

CAPACITÉS

Attaque surprise. Quand Siin surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, cette attaque inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à la cible.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand Siin touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

Enragé. Dès que Siin est blessé, il devient enragé. Il bénéficie d'un avantage sur les tests de Force et les jets de sauvegarde de Force. Quand il utilise une arme de corps-à-corps, il gagne +3 aux jets de dégâts. Il devient résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

ACTIONS

Attaques multiples. Siin effectue deux attaques avec son merlin.

Merlin. Attaque d'arme au corps à corps à deux mains : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 13 (3d6+4) dégâts contondants (3d6+7 quand il est enragé).

Draal, chef Gnoll (encart p 239)

Humanoïde (gnoll) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (armure d'écailles, bouclier)

Points de vie 65 (9d8+27)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (0)	16 (+3)	7 (-2)	10 (0)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gnoll

CAPACITÉS

Déchaîné. Quand Draal réduit les points de vie d'une créature à 0 suite à une attaque au corps à corps lors de son tour, il peut effectuer une action bonus pour se déplacer sur une distance maximale égale à la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Attaque en traître. Une fois par tour, Draal 4 peut infliger 4d6 dégâts supplémentaires à une créature si au moins un des alliés de Draal, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Draal effectue deux attaques avec son merlin.

Lance. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d6+5) dégâts perforants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Guerrier elfe noir (p 240)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (cuir clouté)

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	11 (0)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétences Discrétion +7, Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues commun des profondeurs, elfe noir

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Attaque sournoise. Une fois par tour, le guerrier elfe noir inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que le guerrier elfe noir ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

ACTIONS

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : +7 pour toucher, portée 24 / 96 m, une cible. Touché 7 (1d8+4) dégâts perforants et, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si



une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (**1d6+4**) dégâts perforants et, lors de la première attaque uniquement, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Guerrière elfe noir (p 240)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (cuir clouté +1)

Points de vie 36 (9d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	11 (0)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétences Discrétion +8, Perception +6

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun des profondeurs, elfe noir

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Attaques multiples. Le guerrier effectue deux attaques à l'épée courte.

Attaque sournoise. Une fois par tour, la guerrière elfe noir inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que la guerrière elfe noir ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

ACTIONS

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance: **+8** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 7 (**1d8+4**) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte.

Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Épée courte +1. Attaque d'arme au corps à corps: **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 8 (**1d6+5**) dégâts perforants et, lors de la première attaque uniquement, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Jalameïlar Kar'lothian, nécromancien elfe noir (p 240)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (armure du mage, bracelets de défense)

Points de vie 60 (11d8+11)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Compétences Arcanes +7, Discrétion +5, Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues commun des profondeurs, elfe noir

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Vampire des âmes. À chaque fois qu'une créature meurt à moins de 10 mètres de Jalameïlar, il récupère autant de points de vie que ses dés de vie. Il ne peut pas dépasser son maximum de points de vie de cette façon. Il ne récupère aucun point de vie si la créature est un mort-vivant ou une créature artificielle.

Réanimation spontanée. Lorsque Jalameïlar tue un humanoïde de taille moyenne ou petite avec un sort, lancez un d12 (ou un d6 s'il s'agit d'un sort de nécromancie). Si le résultat est inférieur ou égal au niveau du sort, il peut utiliser une réaction et la créature se relève sous la forme d'un zombie qui le sert pendant 24 heures.



Au bout de ce laps de temps, elle redevient un cadavre inerte.

Incantation. Jalameïlar est un lanceur de sorts de niveau 10 (nécromancien). Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Les sorts de nécromancie suffixés par un astérisque. Voici les sorts préparés par Jalameïlar :

Tours de magie (à volonté) : bouffée de poison (JS CON 3d12), contact glacial* (3d8), poigne électrique (3d8), prestidigitation, rayon de givre (3d8)

1er niveau (4 emplacements) : armure du mage, bouclier, projectile magique (3×1d4+1), vague tonnante

2ème niveau (3 emplacements) : cécité/surdité, image miroir, pas brumeux

3ème niveau (3 emplacements) : animation des morts*, caresse du vampire, contresort

4ème niveau (3 emplacements) : invisibilité supérieure, métamorphose, tentacules noirs

5ème niveau (2 emplacements) : cône de froid, mur de pierre

6ème niveau (1 emplacement) : cercle de mort*

ACTIONS

Dague sacrificielle +1. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 8 (1d4+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Elle est dans l'état **Empoisonné** jusqu'à la fin du combat en cas de jet de sauvegarde raté.

OBJETS MAGIQUES

Remplacer la baguette de givre par une baguette entoillée.

zHuria Kar'lothian, prêtresse elfe noir (p 241)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 19 (chemise de mailles +1, bouclier +1)

Points de vie 65 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)

Compétences Religion +5, Discrétion +5, Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues commun, géant, commun des profondeurs, elfe noir

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse
www.archaos-jdr.fr

(Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Toiles. 2 fois par jours, Huria peut lancer le sort Toile d'araignée lancé au niveau maximum de sort qu'elle connaît. Le DD est celui de ses sorts.

Incantation. Huria est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Huria :

Tours de magie (à volonté) : flamme sacrée (2d8), résistance, thaumaturgie

1er niveau (4 emplacements) : balisage, bouclier de la foi, fléau, injonction

2ème niveau (3 emplacements) : arme spirituelle, cécité/surdité, silence

3ème niveau (3 emplacements) : dissipation de la magie, jeter une malédiction, mot de guérison de groupe

4ème niveau (3 emplacements) : gardien de la foi, soin des blessures (4d8+4)

5ème niveau (2 emplacements) : colonne de flamme, soin des blessures de groupe

ACTIONS

Masse serpent +1. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 8 (1d6+2) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Irkan, chef orc (encart p242)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 76 (9d8+36)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (0)	18 (+4)	11 (0)	10 (0)	11 (0)

Compétence Athlétisme +8, Intimidation +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Attaques multiples. Irkan effectue deux attaques au corps à corps.

Chef de guerre. Donne l'avantage au jet d'initiative de ses troupes.

**ACTIONS**

Épée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché **13 (2d6+6)** dégâts tranchants.

Équipement magique

Remplacer l'anneau de haute magie par un anneau de stockage de sort.

Berserker orc (encart p 242)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (défense sans armure)

Points de vie 30 (4d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+2)	16 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	10 (0)

Compétence Intimidation +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Défense sans armure. CA = 10 + DEX + CON

Frénésie. En utilisant une action bonus, le berserker orc gagne, jusqu'à la fin du combat, une attaque par tour, +3 aux dégâts et une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants. De plus, il ne peut pas être charmé ou terrorisé tant qu'il est en frénésie.

CAPACITÉS

Hache à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **8 (1d12+4)** dégâts tranchants.

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : **7 (1d6+4)** dégâts perforants.

Murg, chef orc (encart p243)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 20 (clibanion, bouclier +1)

Points de vie 76 (8d8+40)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (0)	20 (+5)	11 (0)	10 (0)	11 (0)

Compétence Athlétisme +7, Intimidation +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Attaques multiples. Murg effectue deux attaques au corps à corps.

Cogneur. Murg a l'avantage quand il tente de renverser un adversaire.

www.archaos-jdr.fr

Coup de bouclier. Murg peut utiliser son action bonus pour donner un coup de bouclier (Attaque : +7, dégâts : **1d8+4** perforant) et tenter de renverser un adversaire. Le bouclier est +1 et si le bouclier est utilisé pour attaquer, il inflige 1d8+1 de dégâts perforants magiques plus le bonus de Force.

ACTIONS

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché **13 (2d6+4)** dégâts tranchants.

Undigok, chaman orc (p 244)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 14 (chemise de mailles)

Points de vie 50 (9d8+9)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	18 (+4)	10 (0)

Compétence Persuasion +4, Religion +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Attaques multiples. Undigok effectue deux attaques au corps à corps.

Incantation. Undigok est un lanceur de sorts de niveau 9 (domaine de la guerre). Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Undigok :

Tours de magie (à volonté) : assistance, flamme sacrée (2d8), résistance, thaumaturgie

1er niveau (4 emplacements) : injonction, bouclier de la foi, fléau, sanctuaire

2ème niveau (3 emplacements) : arme spirituelle, cécité/surdité, prière de soins, silence

3ème niveau (3 emplacements) : animation des morts, jeter une malédiction, mot de guérison de groupe, protection contre l'énergie

4ème niveau (3 emplacements) : gardien de la foi, liberté de mouvement, soin des blessures

5ème niveau (1 emplacement) : colonne de flamme

ACTIONS

Masse sanglante +1. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 6 (**1d6+3**) dégâts contondants et perforants et un effet de saignement qui inflige +1d6 de dégâts de saignement pendant 3 tours. Les dégâts de saignement de plusieurs blessures ne se cumulent pas.

OBJET MAGIQUE

Sceau de feu. Permet de poser une rune de feu sur un objet (déclenchement sur une condition émise lors de la



pose de la rune). Rune de feu: DD 15 pour la détecter, effet: 4d10 de dégâts de feu, la moitié si JS DEX DD 15 réussi.

Kzar, chef orc noir (encart p 246)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (défense sans armure, bouclier)

Points de vie 103 (9d10+45)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	11 (0)	20 (+5)	11 (0)	10 (0)	11 (0)

Compétence Athlétisme +9, Intimidation +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc, commun

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Attaques multiples. Kzar effectue deux attaques au corps à corps.

Défense sans armure. CA = 10 + DEX + CON

Chef de guerre. Donne l'avantage au jet d'initiative de ses troupes.

Imparable. Kzar est avantageé quand il attaque avec une attaque de corps-à-corps. De plus, il lance un dé de dégâts supplémentaire correspondant à l'arme utilisée (déjà compté).

ACTIONS

Tranchegrand +1 tueuse de géants. Attaque d'arme au corps à corps : **+3** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché **13 (2d8+7)** dégâts tranchants. Quand Kzar touche un géant avec Tranchegrand, le géant subit 2d6 dégâts tranchants supplémentaires et doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou tomber à terre. Vis-à-vis de cette arme, « géant » désigne toute créature du type géant, y compris les ettins, les verbeegs et les trolls.



9 - Les jardins de l'Amertume

Lizuar (encart p 254)

Humanoïde (Elfe) de taille M

Classe d'armure 16+ (armure de cuir clouté ou mieux)

Points de vie 58 (9d8+18)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	17 (+3)	14 (+2)	11 (0)	16 (+3)	11 (0)

Compétence Discrétion +7, Nature +4, Perception +7, Survie +7

Jets de sauvegarde Dex +7, Sag +7

Sens Perception passive 14

Langues commun, elfe sombre

CAPACITÉS

Discret. Lizuar a un avantage sur ses tests de discrétion.

Tout terrain. Les terrains difficiles ne ralentissent pas le déplacement de son groupe (max. 6 créatures).

Attaques multiples. Lizuar effectue deux attaques au corps à corps et à distance.

Homme des bois. Lizuar a un avantage sur ses tests de Survie, de Nature et les jets de sauvegarde contre tout effet provoquant l'état terrorisé.

Chasseur sombre. Lizuar double les dés de dégâts quand il blesse une créature de la forêt sombre et fait +2 de dégâts à l'arc (déjà compté).

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 5 (1d6+3) dégâts perforants.

Arc court. Attaque d'arme à distance: +7 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché: 8 (1d6+5) dégâts perforants.

ÉQUIPEMENT

Son équipement dépend de ce que les PJ lui ont donné.

Centorc (p 259)

Créature monstrueuse taille Grande, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 51 (6d10+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	9 (-1)	10 (0)

Compétence Athlétisme +7, Intimidation +3, Perception +2, Survie +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Charge. Si le centorc se déplace de 9 mètres au moins en ligne droite vers une cible contre laquelle il réussit ensuite

une attaque de hache lors du même tour, la cible subit 10 (3d6) dégâts tranchants supplémentaires.

Attaques multiples. Le centorc effectue deux attaques, l'une avec sa hache à deux mains et l'autre avec ses sabots.

CAPACITÉS

Hache à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps: +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 8 (1d12+4) dégâts tranchants.

Sabots. Attaque d'arme au corps à corps: +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 11 (2d6+4) dégâts contondants.

Ours préhistorique (p 259)

Bête de taille Grande, Neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 86 (9d10+36)

Vitesse 12 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétence Perception +5

Sens Perception passive 15

CAPACITÉS

Étreinte. Quand l'ours réussit ses deux attaques de griffes lors du même tour, la cible subit 10 (3d6) dégâts contondants supplémentaires, est empoignée et l'ours peut utiliser son action bonus pour tenter une attaque de morsure supplémentaire avec avantage.

Attaques multiples. L'ours effectue trois attaques: une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Odorat aiguisé. L'ours obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps: +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 12 (2d6+5) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 9 (1d8+5) dégâts perforants.

Barghest (p 260)

Créature monstrueuse taille Grande, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 51 (6d10+18)

Vitesse 9 ou 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)

Compétence Supercherie +5

Sens Perception passive 12

Langue commun et commun des profondeurs

CAPACITÉS



Changement de forme. Le barghest peut changer de forme par une action bonus. Sous forme hybride, il peut attaquer à la fois par morsure et par arme en une action. Sous forme de loup, il peut couvrir 15 mètres par action de mouvement.

Charme monstre. Le barghest peut charmer toute créature maléfique par son aura infernale et ténébreuse jusqu'à un indice de danger de 2 et une INT de 12. Il doit pour cela réussir un test opposé d'INT contre sa cible. En cas de réussite, elle se met à son service aussi longtemps que le barghest ne relâche pas son emprise (concentration). Pour cette raison, un barghest est souvent à la tête d'un groupe de créatures maléfiques hétéroclites (gobelins, worgs, ogre, etc.). Il peut utiliser ce pouvoir sur CHA créatures.

Clignotement. Les jets d'attaque contre le barghest sont désavantagés. Quand une attaque réussit, cette capacité n'est plus active jusqu'à la fin de son prochain tour. Cette capacité est aussi inactivée quand le barghest est neutralisé ou que sa vitesse est réduite à zéro.

Ingestion de cadavre. Lorsqu'il tue une créature humanoïde, le barghest peut ouvrir une gueule démesurée et ingérer totalement le cadavre et l'âme du défunt en une action. Il ne reste rien de sa victime et c'est probablement la mort définitive d'un personnage (à utiliser avec modération...). Lorsqu'il a ingéré 10 créatures de cette façon, les dés de vie du Barghest augmentent de 1. Il grossit d'une trentaine de kilos. Il peut subir cette augmentation jusqu'à trois fois. Les plus gros barghest sont nommés barghest nobles.

ACTIONS

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **7 (1d8+3)** dégâts tranchants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **6 (1d6+3)** dégâts perforants.

Guerrier maudit (encart p 262)

Mort-vivant de taille Grande, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (restes d'armure)

Points de vie 22 (4d8+4)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	7 (-2)	2 (-4)

Jets de sauvegarde Sag +0

Résistants aux dégâts tranchants et perforants

Immunité sorts affectant l'esprit

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens Perception passive 8

Langue -

CAPACITÉS

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du guerrier maudit, celui-ci doit effectuer un

www.archaos-jdr.fr

jet de sauvegarde de Constitution DD égal aux dégâts subis, à moins que ces dégâts soient de type radiant ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le guerrier maudit tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **5 (1d6+2)** dégâts tranchants.

Sylvanien maudit (p 262)

Cf. Sylvanien C&O p 269 avec en plus :

Attaque vampirique. Lorsque le sylvanien maudit blesse une cible, il se soigne de la moitié des dégâts infligés. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de SAG 14 ou être empoisonnée.

Éclaireur elfe sombre (encart p 266)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 15 (cuir clouté)

Points de vie 28 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	16 (+3)	11 (0)	10 (0)	16 (+3)	11 (0)

Langues Commun, Elfe sombre

Compétence Athlétisme +3, Discrétion +6, Perception +6

CAPACITÉS

Discret. L'éclaireur elfe sombre a un avantage sur ses tests de discrétion et de perception.

Tout terrain. Les terrains difficiles ne ralentissent pas le déplacement de son groupe (max. 6 créatures).

Tir rapide. L'éclaireur elfe sombre peut faire deux attaques à l'arc.

Tir en aveugle. L'éclaireur elfe sombre peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas sans malus s'il détecte sa présence (test de Perception) par le bruit.

ACTIONS

Arc long. Attaque d'arme à distance: +6 pour toucher, portée 45 / 180 m, une cible. Touché 7 (**1d8+3**) dégâts perforants.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Capitaine des elfes sombres (encart p 266)

Humanoïde (Elfe)

Classe d'armure 15 (cuir clouté)

Points de vie 28 (9d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	12 (+1)	10 (0)	16 (+3)	11 (0)

Langues Commun, Elfe sombre

Compétence Athlétisme +4, Discrétion +8, Perception +7

CAPACITÉS



Discret. Le capitaine a un avantage sur ses tests de discrétion et de perception.

Tout terrain. Les terrains difficiles ne ralentissent pas le déplacement de son groupe (max. 6 créatures).

Tir rapide. L'éclaireur elfe sombre peut faire trois attaques à l'arc.

Tir en aveugle. L'éclaireur elfe sombre peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas sans malus s'il détecte sa présence (test de Perception) par le bruit.

ACTIONS

Arc long. Attaque d'arme à distance: **+8** pour toucher, portée 45 / 180 m, une cible. Touché 8 (**1d8+4**) dégâts perforants.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Chasseur invisible (p 282)

Créature magique de taille moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 63 (9d8+27)

Vitesse 9 m sur terre et en vol

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	10 (0)	15 (+2)	10 (0)

Jets de sauvegarde Sag +6

Sens Perception passive 12

Langue -

CAPACITÉS

Invisible. Le chasseur invisible est... invisible!

Attaque mortelle. Une fois par tour, le chasseur invisible inflige **14 (4d6)** dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque.

Marche dans les airs. Le chasseur invisible se déplace aussi vite dans les airs qu'au sol. Il a l'avantage sur les tests de Discrétion.

Attaques multiples. Le chasseur invisible effectue deux attaques une avec sa morsure et une avec ses griffes.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **7 (1d8+3)** dégâts perforants.

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps: **+8** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **11 (2d6+4)** dégâts tranchants.

M'balak (p 285)

Dragon de taille très grande, Loyal Mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)

Points de vie 185 (16d12+80)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	7 (-2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +9, Sag +6, Cha +2

www.archaos-jdr.fr

Compétences Discrétion +5, Perception +11, Perspicacité +6, Persuasion +7, Supercherie +7

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m,

Perception passive 21

Langues commun, draconique

CAPACITÉS

Pierre de mort. Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de Mort est détruite.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques: une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **7 (1d8+3)** dégâts perforants.

Griffe. Attaque d'arme au corps à corps: **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **12 (2d6+5)** dégâts tranchants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: **+9** pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché: **14 (2d8+5)** dégâts perforants plus **7 (2d6)** dégâts nécrotiques.

Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de **Sagesse DD 15** pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Queue. Attaque d'arme au corps à corps: **+9** pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché: **14 (2d8+5)** dégâts contondants.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon souffle du gaz empoisonné sur un **cône de 18 mètres**. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de **Constitution DD 16**; elles subissent **42 (12d6)** dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer **3 actions légendaires** qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).



Colonnes cariatides (p 284)

Créature artificielle de taille grande, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 59 (7d8+28)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (0)	19 (+4)	3 (-4)	10 (0)	7 (-2)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques

Immunité contre les états assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 6

Langue -

CAPACITÉS

Faux semblant. Tant que la colonne reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une statue ordinaire.

Attaque surprise. A sa première attaque du premier round où elle s'anime, la colonne a l'avantage et inflige (14) 4d6 dégâts supplémentaires.

ACTIONS

Attaques multiples. La colonne effectue deux attaques au corps à corps.

Épée de pierre. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **13 (2d8+4)** dégâts tranchants.

Démon gardien (p 285)

Fiélon (démon) de taille grande, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 138 (12d10+72)

Vitesse 12 m à terre et en vol

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	22 (+6)	11 (0)	10 (0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +10, Con +10, Sag +4, Cha +6

Résistants aux dégâts de feu, de foudre, de froid; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 16

Langues abyssal, télépathie 36 m

Compétence Athlétisme +10, Perception +6

CAPACITÉS

Résistance à la magie. Le démon obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Attaques multiples. Le démon gardien effectue deux attaques, une avec ses griffes et une avec ses cornes.

ACTIONS

Étreinte. Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : **10 (1d8+6)** dégâts contondants plus **(16) 3d10** de feu et la

www.archaos-jdr.fr

cible est empoignée (**évasion DD 18**). Jusqu'au terme de cette empoignée, la créature est entravée et le démon ne peut pas comprimer une autre cible. La cible subit les dégâts chaque round où elle est empoignée et le démon peut en plus faire une attaque de griffes.

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **9 (1d6+6)** dégâts tranchants.

Cornes. Attaque d'arme au corps à corps : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **10 (1d8+6)** dégâts perforants.

Golem d'os (p 284)

Créature artificielle de taille grande, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 127 (15d8+60)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (0)	19 (+4)	3 (-4)	10 (0)	7 (-2)

Immunité contre les dégâts de poison, psychiques, nécrotiques; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunité contre les états assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 6

Langue -

CAPACITÉS

Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.

Résistance à la magie. Le démon obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem effectue trois attaques au corps à corps.

Griffes. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **13 (2d8+4)** dégâts tranchants.

Guerrier uraqui (p 290)

Mort-vivant de taille moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 17 (cuirasse de bronze et bouclier)

Points de vie 27 (5d8+5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	7 (-2)	2 (-4)

Jets de sauvegarde Sag +0

Sens Perception passive 8

Langue -

CAPACITÉS

Pierre de terre. Immunité contre les dégâts de feu et d'acide. Ignore les pouvoirs de Renvoi des morts-vivants et



de Destruction des morts-vivants. Cette capacité disparaît si la pierre de terre est détruite.

Pierre de mort. Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de Mort est détruite.

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+5** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **5 (1d6+2)** dégâts tranchants.

Sorcier uraqui (p 290)

Mort-vivant de taille moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 16 (cuirasse de fer)

Points de vie 52 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (0)

Jets de sauvegarde Sag +0

Sens Perception passive 12

Langue -

CAPACITÉS

Pierre de feu. En une action, le sorcier uraqui peut lancer le sort Boule de feu (8d6, JS DEX 14) ou Rayon ardent (3 rayons à 2d6, toucher +5). Cette capacité disparaît si la pierre de feu est détruite.

Pierre d'esprit. Une fois par combat, le sorcier peut lancer le sort Immobiliser humanoïde (concentration, 1 minute, JS SAG 14). Pendant la durée du sort, tous ses alliés en vue bénéficient d'un avantage pour leurs attaques. Cette capacité disparaît si la pierre d'esprit est détruite.

Pierre de terre. Immunité contre les dégâts de feu et d'acide. Ignore les pouvoirs de Renvoi des morts-vivants et de Destruction des morts-vivants. Cette capacité disparaît si la pierre de terre est détruite.

Pierre de mort. Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de Mort est détruite.

ACTIONS

Masse d'armes. Attaque d'arme au corps à corps: **+4** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **4 (1d6+1)** dégâts contondants.

Grand sorcier uraqui (p 291)

Mort-vivant de taille moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 17 (demi-plaque)

Points de vie 78 (12d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +0

Sens Perception passive 12

Langue -

CAPACITÉS

Injonction mortelle. Une cible, située à une distance maximum de 30 mètres, doit réussir un JS de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV. En cas de succès, la cible subit tout de même 2d6+7 de dégâts nécrotiques. Cette capacité ne peut prendre une même créature pour cible qu'une seule fois par combat.

Pierre de feu. En une action, le sorcier uraqui peut lancer le sort Boule de feu (9d6, JS DEX 15) ou Rayon ardent (4 rayons à 2d6, toucher +6). Cette capacité disparaît si la pierre de feu est détruite.

Pierre d'esprit. Une fois par combat, le sorcier peut lancer le sort Immobiliser humanoïde (concentration, 1 minute, JS SAG 14). Pendant la durée du sort, tous ses alliés en vue bénéficient d'un avantage pour leurs attaques. Cette capacité disparaît si la pierre d'esprit est détruite.

Pierre de terre. Immunité contre les dégâts de feu et d'acide. Ignore les pouvoirs de Renvoi des morts-vivants et de Destruction des morts-vivants. Cette capacité disparaît si la pierre de terre est détruite.

Pierre de mort. Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de Mort est détruite.

ACTIONS

Morgenstern +1 de feu. Attaque d'arme au corps à corps: **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **6 (1d8+2)** dégâts contondants + **(3) 1d6** de feu.

Guerrier uraqui d'élite (p 291)

Mort-vivant de taille moyenne, Neutre Mauvais

Classe d'armure 18 (cuirasse de fer et bouclier)

Points de vie 52 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	7 (-2)	2 (-4)

Jets de sauvegarde Sag +0

Sens Perception passive 8

Langue -

CAPACITÉS

Pierre de terre. Immunité contre les dégâts de feu et d'acide. Ignore les pouvoirs de Renvoi des morts-vivants et de Destruction des morts-vivants. Cette capacité disparaît si la pierre de terre est détruite.

Pierre de mort. Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de Mort est détruite.

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **8 (1d6+5)** dégâts tranchants.



Démon gardien d'Orcus (p 294)

Fiélon (démon) de taille Grande, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 192 (16d10+96)

Vitesse 12 m à terre et en vol

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	22 (+6)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +11, Con +11, Sag +7, Cha +7

Résistants aux dégâts de feu, de foudre, de froid; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision parfaite 36 m, Perception passive 17

Langues abyssal, télépathie 36 m

Compétence Athlétisme +11, Perception +7

CAPACITÉS

Résistance à la magie. Le démon obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Invocation de larves. En utilisant une action, le démon gardien invoque 1d6 larves qui émergent du sol autour de lui. Elles attaquent tous les ennemis du gardien et disparaissent dès qu'elles sont réduites à 0 PV ou après 6 tours de combat. Le démon peut invoquer des larves supplémentaires à chaque nouveau tour en utilisant à nouveau cette capacité. S'il est banni ou détruit, toutes les larves le suivent dans les Abysses.

Attaques multiples. Le démon gardien effectue deux attaques avec son fléau.

ACTIONS

Triple fléau enflammé. Attaque d'arme au corps à corps: +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **19 (3d8+6)** dégâts contondants + **(3) 1d6** de feu.

Larve (p 294)

Fiélon (démon) de taille petite, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 19 (3d10+3)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	7(-2)	10 (0)	3 (-4)

Jets de sauvegarde For +3, Con +3, Sag +2, Cha -2

Résistants aux dégâts de feu, de foudre, de froid; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 10

Langues abyssal

CAPACITÉS

Résistance à la magie. La larve obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **5 (1d6+2)** dégâts perforants.



10 - La traversée de Dorn

Grömbarth (marge p 305)

Humanoïde (humain) de taille M, Neutre

Classe d'armure 13 (armure de cuir clouté)

Points de vie 45 (6d10+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (0)	14 (+2)	11 (0)

Compétence Discrétion +4, Nature +5, Perception +5, Survie +5

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +4

Sens Perception passive 15

Langues commun

CAPACITÉS

Attaques multiples. Grömbarth effectue deux attaques à distance.

Terrain de prédilection. Grömbarth possède la capacité de rôdeur Terrain de prédilection (montagne).

Ennemi juré. Grömbarth possède la capacité de rôdeur Ennemi juré (orcs et géants).

ACTIONS

Marteau-piolet « familial » +1. Attaque d'arme au corps à corps: +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Arc court. Attaque d'arme à distance: +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché: 6 (1d6+1) dégâts perforants.

Fragard (p 314)

Géant de taille Grande, Loyal Mauvais

Classe d'armure 19 (harnois +1)

Points de vie 229 (17d12+119)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	10 (0)	24 (+7)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Cha +7

Compétences Athlétisme +13, Intimidation +8, Perception +8

Immunité contre les dégâts de feu

Sens Perception passive 18

Langues géant, orc

CAPACITÉS

Peur du chef. Fragard fait plus peur à ses troupes que quiconque. Sauf si Fragard est neutralisé, tous ses alliés présents dans un rayon de 9 mètres ont un avantage sur les jets de sauvegarde pour résister à la peur.

Terrifiant. Toutes les créatures hostiles envers Fragard qui commencent leur tour à 6 mètres ou moins de lui doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18, sauf si Fragard est neutralisé. Les

créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont terrorisées jusqu'au début de leur prochain tour. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde sont immunisées contre l'aura de terreur de Frargard pendant 24 heures.

Enflammé. Frargard ajoute 2d6 de dégâts de feu aux attaques de corps à corps qu'il effectue (déjà compté).

ACTIONS

Attaques multiples. Frargard effectue **trois attaques** avec son épée à deux mains.

Épée à deux mains +2. Attaque d'arme au corps à corps: +16 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché: **31 (6d6+10)** dégâts tranchants plus **7 (2d6)** de feu.

Rocher. Attaque d'arme à distance: +14 pour toucher, portée **18/72 m**, une cible. Touché: **35 (5d10+8)** dégâts contondants.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Fragard peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Frargard récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Blessure enflammée. Frargard lance le tour de magie trait de feu (4d10), sur l'ennemi qui vient de le blesser.

Orc d'élite (table des rencontres p 315)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 19 (clibanon et bouclier)

Points de vie 45 (6d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (0)	16 (+3)	9 (-1)	10 (0)	10 (0)

Compétence Intimidation +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc

CAPACITÉS

Agressif. Par une action bonus, l'orc d'élite peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

ACTIONS

Cimeterre large. Attaque d'arme au corps à corps: +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **10 (1d8+6)** dégâts tranchants.

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance: +7 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché: **7 (1d6+4)** dégâts perforants.

Ra-Orig (marge p 318)

Géant de taille Grande (Oni), Loyal Mauvais

Classe d'armure 19 (harnois +1)

Points de vie 201 (15d10+119)



Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (0)	18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +9, Sag +7, Cha +7**Compétences** Arcanes +7, Intimidation +8, Perception +7, Supercherie +8**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 17**Langues** commun, géant, orc**CAPACITÉS****Armes magiques.** Les attaques d'arme de Ka-Orig sont magiques.**Incantation innée.** La caractéristique d'incantation de Ka-Orig est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, toucher +8). Ka-Orig peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :**À volonté :** invisibilité, ténèbres, trait de feu (3d10)**3/jour chacun au niveau 5 :** charme-personne, cône de froid, forme gazeuse, sommeil**Régénération.** Ka-Orig récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste 1 point de vie au moins.**Résistance légendaire (3/jour).** Unguthoar peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.**ACTIONS****Attaques multiples.** Ka-Orig effectue **trois attaques** soit avec ses griffes, soit avec ses cimenterres (deux attaques de l'un des cimenterres et une de l'autre).**Changer de forme.** Ka-Orig peut se métamorphoser par magie en humanoïde de taille M ou P, en géant de taille G, ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Seuls ses cimenterres sont également transformés ; ils rétrécissent pour qu'il puisse les manier quand il adopte une forme humanoïde. Ka-Orig reprend sa véritable forme quand il meurt, et ses cimenterres retrouvent alors leur taille normale.**Cimenterres +1.** Attaque d'arme au corps à corps : **+10** pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : **13 (2d6+6)** dégâts tranchants ou **9 (1d6+6)** dégâts tranchants si sa forme est de taille M ou P. Le cimenterre de sa main droite est enflammé (**+1d6 de feu**), celui de la main gauche est de froid (**+1d6 de froid**).**Griffes (forme d'oni uniquement).** Attaque d'arme au corps à corps : **+10** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **9 (1d8+5)** dégâts tranchants.**ACTIONS LÉGENDAIRES**

Ka-Orig peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Ka-Orig récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Contact glacial. Ka-Orig lance le tour de magie contact glacial (3d8), portée 36m.**Attaque à mains nues.** Ka-Orig, sous forme d'oni, effectue une attaque de griffes.**Kumeïko (p 322)**

Kumeïko est un dragon vert adulte (cf. C&O p 99) pouvant lancer les sorts suivants au niveau 5 (cf. C&O p 78) : dominer un humanoïde, motif hypnotique et suggestion.

Lieutenant elfe noir (ajout)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (cuir clouté +1)**Points de vie** 78 (12d8+12)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	20 (+5)	12 (+1)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétences Discrétion +8, Perception +6**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 16**Langues** commun des profondeurs, elfe**CAPACITÉS****Ascendance féérique.** Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.**Incantation innée.** La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :**À volonté :** lumières dansantes**1/jour chacun :** lueurs féériques, ténèbres**Sensibilité à la lumière du soleil.** Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.**Attaques multiples.** Le guerrier effectue **deux attaques** à l'épée courte.**Attaque sournoise.** Une fois par tour, la guerrière elfe noir inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que la guerrière elfe noir ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.**ACTIONS****Arbalète légère.** Attaque d'arme à distance : **+8** pour toucher, portée 24 / 96 m, une cible. Touché 7 (**1d8+5**) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.**Épée courte +1 tueuse de géant.** (cf. CdC p 188) Attaque d'arme au corps à corps : **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 8 (**1d6+6**) dégâts perforants et, lors de la première attaque uniquement, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être



empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Unguthoar (marge p 323)

Géant de taille Gigantesque (cyclope), Chaotique Neutre

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 387 (30d12+154)

Vitesse 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	11 (0)	24 (+7)	9 (-1)	8 (-2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13

Compétences Athlétisme +15, Intimidation +7, Perception +4

Immunité aux effets de terreur et de peur

Sens Perception passive 14

Langues géant, commun des profondeurs

CAPACITÉS

Perception des distances faussée. Unguthoar est désavantagé lors de ses jets d'attaque effectués contre une cible distante de plus de 9 mètres.

Frappe puissante. Chaque fois qu'une attaque de massue d'Unguthoar touche, la victime doit réussir un JS de FOR de difficulté 17 ou être projetée à [1d6+1] mètres de là et subir +1d6 de dégâts contondants supplémentaires. Elle doit réussir un JS de CON de difficulté 15 ou être. À chaque tour, elle peut tenter un nouveau JS de CON (17) pour retrouver ses esprits.)

Liberté de mouvement. De part sa taille, Unguthoar ignore les terrains difficiles. De plus, les effets magiques ne peuvent réduire sa vitesse ou l'entraver. Il peut dépenser 1,50 mètre de son déplacement pour échapper à des entraves non-magiques ou pour ne pas être empoigné.

Résistance légendaire (3/jour). Unguthoar peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

ACTIONS

Attaques multiples. Unguthoar effectue **trois attaques** avec sa massue ou à mains nues.

Massue. Attaque d'arme au corps à corps: **+15** pour toucher, allonge 4,5 m, une cible. Touché: **44 (6d10+11)** dégâts contondants.

Main nue. Attaque d'arme au corps à corps: **+15** pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché: **25 (3d10+9)** dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion: DEX (Acrobatie) DD 18). La cible est entravée jusqu'à ce que Unguthoar décide de la lâcher. Pour la garder entravée, Unguthoar doit utiliser une de ses 3 attaques et fait automatiquement les dégâts à mains nues. Il peut aussi utiliser une de ses attaques pour la projeter (cf. plus loin Projection).

Rocher. Attaque d'arme à distance: **+15** pour toucher, portée **18/72 m**, une cible. Touché: **30 (4d10+9)** dégâts contondants.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Unguthoar peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Unguthoar récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque à mains nues. Unguthoar effectue une attaque à main nue.

Projection. Un objet tenu ou une créature empoignée par Unguthoar, de taille G ou plus petit, est projeté à une distance maximale de 18 mètres. L'objet ou la créature se retrouve ensuite à terre. Si une cible lancée entre en collision avec une surface solide, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants par tranche de 3 mètres parcourus depuis l'emplacement où elle a été projetée. Si la cible atterrit sur une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 pour ne pas subir les mêmes dégâts et se retrouver à terre.

Ooma, chef orque noir (marge p 325)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (clibanion)

Points de vie 95 (10d8+40)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (0)	18 (+4)	7 (-2)	10 (0)	11 (0)

Compétence Athlétisme +8, Intimidation +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues orc

CAPACITÉS

Aggressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

Attaques multiples. Ooma effectue trois attaques au corps à corps.

Imparable. Ooma a l'avantage quand il attaque un adversaire qui n'a pas d'allonge.

Maître des hallebardes. Quand Ooma a plus d'allonge, il double les dés de dégâts. Il critique sur 19-20 avec une hallebarde.

ACTIONS

Hallebarde. Attaque d'arme au corps à corps: **+8** pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché **13 (2d10+6)** dégâts tranchants (seulement 1d10+6 si adversaire a de l'allonge).

Élémentaire d'eau énorme (p 328)

Élémentaire de taille Très grande, Neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 252 (16d8+80)

**Vitesse** 10,5 m, nage 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	6 (-2)	11 (0)	10 (0)

Résistance aux dégâts d'acide ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques**Immunité contre les dégâts** de poison**Immunités contre les états** à terre, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, entravé, paralysé et pétrifié**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langue** aquatique**CAPACITÉS****Corps d'eau.** L'élémentaire peut entrer dans un emplacement occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut traverser un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres sans devoir se faufiler.**Gel.** Les dégâts de froid subis par l'élémentaire le gèlent partiellement. Le cas échéant, sa vitesse est réduite de 6 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.**ACTIONS****Attaques multiples.** L'élémentaire effectue **trois attaques** de coup.**Coup.** Attaque d'arme au corps à corps : **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **16 (2d10+5)** dégâts contondants.**Trombe (Recharge 4-6).** Les créatures présentes dans l'emplacement occupé par l'élémentaire doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de **Force DD 17**. En cas d'échec, une cible subit **16 (2d10+5)** dégâts contondants. Si elle est de taille G ou plus petite, elle est également empoignée (évasion DD 16). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et ne peut plus respirer à moins qu'elle soit capable de respirer dans l'eau. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible est expulsée de l'emplacement occupé par l'élémentaire.

Brumes cristallines (encart p 329)

Élémentaire de taille Petite, Neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)**Points de vie** 15 (2d8+6)**Vitesse** 0 m, vol 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	10 (0)	17 (+3)	3 (-4)	11 (0)	10 (0)

Résistance aux dégâts d'acide**Immunité contre les dégâts** non magiques**Immunités contre les états** à terre, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, entravé, paralysé et pétrifié**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langue** -**CAPACITÉS****Immortel.** Si la brume est vaincue, elle est dissipée, mais redevient un petit cristal au matin. Ce cristal grossit durant le jour et se transforme à nouveau en brume à la nuit

tombée. Pour détruire la brume, il faut briser le cristal (Résistant à tous les dégâts, 15 PV).

ACTIONS**Rayon lumineux.** Attaque d'arme à distance : **+2** pour toucher, portée **6/18 m**, une cible. Touché : **4 (1d8)** dégâts radiants.

Nymphe Sitrélide (p 328)

Fée de taille Moyenne, Neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)**Points de vie** 44 (8d8+8)**Vitesse** 9 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	20 (+5)

Compétences Discrétion +7, Perception +6**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 16**Langue** aquatique, commun**CAPACITÉS****Communication avec les bêtes et les plantes.** La nymphe peut communiquer avec les bêtes et les plantes comme s'ils parlaient la même langue.**Incantation innée.** La caractéristique d'incantation de la nymphe est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16). La nymphe peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :**À volonté :** druidisme**3/jour chacun :** nappe de brouillard, purification de la nourriture et de l'eau**1/jour chacun :** gourdin magique, passage sans trace, rayon de lune**Résistance à la magie.** La nymphe obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.**ACTIONS****Charme féérique.** La nymphe cible un humanoïde ou une bête situé dans son champ de vision à 9 mètres ou moins d'elle. Si la cible peut voir la nymphe, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être charmée par magie. La créature ainsi charmée considère la nymphe comme une amie de confiance qu'il faut écouter et protéger. Même si la cible n'est pas sous le contrôle de la nymphe, elle envisage les requêtes et les actions de la nymphe de la manière la plus favorable.

Chaque fois que la nymphe ou ses alliés nuisent à la cible, celle-ci peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Sinon, l'effet dure 24 heures. Il peut également prendre fin prématurément si la nymphe meurt, si elle se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible ou si elle met elle-même fin à l'effet en guise d'action bonus. Une cible qui réussit un jet de sauvegarde contre cet effet est immunisée contre le charme féérique de la nymphe pendant 24 heures.

La nymphe ne peut charmer plus d'un humanoïde et trois bêtes en même temps.



Gourdin. Attaque d'arme au corps à corps: +3 pour toucher (+8 pour toucher avec gourdin magique), allonge 1,50 m, une cible. Touché: 2 (1d4) dégâts contondants, ou 9 (1d8+5) dégâts contondants avec gourdin magique.



II - Le pacte du Seigneur des cimes

Jorel chef des géants du givre (marge p 337)

Géant de taille TG, Neutre Mauvais

Classe d'armure 17 (clibanion)

Points de vie 187 (15d12+90)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	10 (0)	22 (+6)	11 (0)	14 (+2)	11 (0)

Jets de sauvegarde Con +11, Sag +7, Cha +6

Compétences Athlétisme +13, Perception +7

Immunité contre les dégâts de froid

Résistance au feu (cf. objets magiques)

Sens Perception passive 17

Langues géant, commun

CAPACITÉS

Marche sur la glace. Jorel peut se déplacer sur des surfaces verglacées et les escalader sans avoir à effectuer de test de caractéristique. De plus, traverser des terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûte aucun déplacement supplémentaire.

ACTIONS

Attaques multiples. Jorel effectue **trois attaques** avec sa hache à deux mains.

Hache à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : **+12** pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : **29 (3d12+10)** dégâts tranchants.

Rocher. Attaque d'arme à distance : **+10** pour toucher, portée **18/72 m**, une cible. Touché : **30 (4d10+8)** dégâts contondants.

OBJET MAGIQUE

Jorel possède un anneau de résistance au feu (CdC p 142)

Acolyte de Xyrufa (p 340)

Utiliser le géant de pierre (C&O p 151) avec 14 en SAG et la capacité de lancer les sorts ci-après. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13).

Tours de magie (à volonté) : flamme sacrée (2d8)

1er niveau (4 emplacements) : faveur divine, bouclier de la foi, fléau

2ème niveau (3emplacements) : arme magique, immobiliser un humanoïde

3ème niveau (2 emplacements) : fusion dans la pierre, jeter une malédiction

Imposant géant de pierre

Géant de taille TG, Neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 187 (13d12+90)

www.archaos-jdr.fr

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	14 (+2)	22 (+6)	10 (0)	12 (+1)	10 (0)

Jets de sauvegarde Dex +7 Con +11, Sag +7

Compétences Athlétisme +13, Perception +6

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues géant

CAPACITÉS

Camouflage dans la rocaille. Le géant obtient un avantage lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocaillieux.

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec sa massue.

Massue. Attaque d'arme au corps à corps : **+12** pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : **26 (4d8+8)** dégâts contondants.

Rocher. Attaque d'arme à distance : **+12** pour toucher, portée 18/72 m, une cible. Touché : **30 (4d10+8)** dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 pour ne pas être jetée à terre.

Vulbar, chef des ogres (p 343)

Géant de taille Grande, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (cuirasse)

Points de vie 112 (12d10+48)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	18 (+4)	8 (-1)	9 (-1)	8 (-1)

Compétences Intimidation +3, Perception +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13

Langues commun, géant,

CAPACITÉS

Imparable. Vulbar a l'avantage quand il combat au corps à corps.

Riposte. Vulbar peut utiliser sa réaction pour faire une attaque au corps à corps contre un adversaire qui vient de l'attaquer.

ACTIONS

Attaques multiples. Vulbar effectue **deux attaques** avec sa hache magique Hache-Tonnerre.

Hache-Tonnerre. Attaque d'arme au corps à corps : **+11** pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : **13 (1d12+9)** dégâts tranchants. 3 fois par jour, Hache-Tonnerre peut infliger 2d6 dégâts de foudre supplémentaires.

Xyrufa géante de pierre (encart p 346)

Géant de taille TG, Neutre

**Classe d'armure** 17 (armure naturelle)**Points de vie** 187 (13d12+90)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	14 (+2)	22 (+6)	10 (0)	12 (+1)	10 (0)

Jets de sauvegarde Dex +7 Con +11, Sag +7**Compétences** Athlétisme +13, Perception +6**Sens** Vision dans le noir 18 m, Perception passive 16**Langues** géant**CAPACITÉS****Camouflage dans la rocaille.** Xyrufa obtient un avantage lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher dans des environnements rocailloux.**Tremblement de terre.** Xyrufa peut taper du pied et provoquer une onde de choc. Toutes les créatures dans un rayon de 9 mètres, de taille grande ou inférieure, doivent réussir un JS de DEX difficulté 15 ou se retrouver à terre.**Châtiment du mâle.** Xyrufa a l'avantage quand elle combat un mâle au corps à corps. Si les deux dés correspondent à un succès, elle inflige 2d10 de dégâts supplémentaires.**Incantation.** Xyrufa est un lanceur de sorts de niveau 8 (domaine de la terre). Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Xyrufa :**Tours de magie (à volonté) :** flamme sacrée (2d8)**1er niveau (4 emplacements) :** faveur divine, bouclier de la foi, fléau**2ème niveau (3 emplacements) :** arme magique, immobiliser un humanoïde**3ème niveau (3 emplacements) :** fusion dans la pierre, jeter une malédiction**4ème niveau (2 emplacements) :** liberté de mouvement, façonnage de la pierre**ACTIONS****Attaques multiples.** Le géant effectue trois attaques avec sa massue.**Masse en pierre.** Attaque d'arme au corps à corps : +12 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 24 (3d10+8) dégâts contondants.**Rocher.** Attaque d'arme à distance : +12 pour toucher, portée 18/72 m, une cible. Touché : 30 (4d10+8) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 pour ne pas être jetée à terre.

Darène Norderem (encart p 347)

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, Loyal

Classe d'armure 16 (cuirasse, bouclier)**Points de vie** 45 (6d8+18)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (0)	17 (+3)	11 (0)	15 (+2)	14 (+2)

Compétence Persuasion +5, Religion +3**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 12**Langues** nain, commun**CAPACITÉS****Résistance naine.** Darène bénéficie d'un avantage sur vos jets de sauvegarde contre le poison et vous bénéficiez d'une résistance innée aux dégâts de poison.**Incantation.** Darène est un lanceur de sorts de niveau 6 (domaine de la terre). Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Darène :**Tours de magie (à volonté) :** assistance, flamme sacrée (2d8), thaumaturgie**1er niveau (4 emplacements) :** bouclier de la foi, enchevêtrement, sanctuaire, soins des blessures**2ème niveau (3 emplacements) :** prière de soins, stalagmites fulgurantes**3ème niveau (3 emplacements) :** création de nourriture et d'eau, fusion dans la pierre, mot de guérison de groupe**ACTIONS****Marteau de guerre.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 6 (1d8+2) dégâts contondants.**Arbalète légère.** Attaque d'arme à distance : +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 4 (1d8) dégâts perforants.

Artisan nain (p 347)

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, Loyal

Classe d'armure 13 (cuir)**Points de vie** 11 (2d6+4)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (0)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (0)	10 (0)

Maîtrise de ses outils de travail +5**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** nain, commun**CAPACITÉS****Résistance naine.** Le nain bénéficie d'un avantage sur vos jets de sauvegarde contre le poison et vous bénéficiez d'une résistance innée aux dégâts de poison.**ACTIONS****Marteau de guerre.** Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 4 (1d8) dégâts contondants.**Arbalète légère.** Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 6 (1d8+2) dégâts perforants.



Guerrier nain (p 347)

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, Loyal

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)

Points de vie 45 (6d10+12)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (0)	15 (+2)	10 (0)	10 (0)	10 (0)

Compétence Athlétisme +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues nain, commun

CAPACITÉS

Résistance naine. Le nain bénéficie d'un avantage sur vos jets de sauvegarde contre le poison et vous bénéficiez d'une résistance innée aux dégâts de poison.

ACTIONS

Marteau de guerre. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance: **+5** pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché: 8 (**1d8+4**) dégâts contondants.

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance: **+3** pour toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché: 4 (**1d8**) dégâts perforants.

Gluum, guerrier ogre (p 348)

Géant de taille Grande, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 14 (armure d'écailles)

Points de vie 112 (9d10+48)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (0)	18 (+4)	6 (-2)	7 (-2)	7 (-2)

Compétences Intimidation +2, Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, géant,

CAPACITÉS

Riposte. Gluum peut utiliser sa réaction pour faire une attaque au corps à corps contre un adversaire qui vient de l'attaquer.

Maître d'armes à deux mains. Quand Gluum fait 1 ou 2 avec un dé de dégâts pour une attaque avec une arme de corps-à-corps tenue à deux mains, il lance de nouveau le dé et doit utiliser ce second résultat, même s'il s'agit encore d'un 1 ou d'un 2.

ACTIONS

Attaques multiples. Gluum effectue **deux attaques** avec son épée à deux mains.

Épée à deux mains +1. Attaque d'arme au corps à corps: **+10** pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché: **13 (2d6+6)** dégâts tranchants.

Molok (p 349)

Géant de taille Grande, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peau)

Points de vie 112 (7d10+48)

Vitesse 12 m

www.archaos-jdr.fr

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	8 (-1)	7 (-2)

Compétences Intimidation +2, Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, géant,

CAPACITÉS

Vindictif. Quand Molok vient de rater sa cible, il peut utiliser sa réaction pour faire une attaque au corps à corps contre cette même cible.

ACTIONS

Fouet de douleur. Attaque d'arme au corps à corps: **+7** pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché: **13 (1d4+4)** dégâts tranchants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être dans l'état Étourdi pendant un tour.

OBJET MAGIQUE

Molok possède un fouet de douleur: harmonisation requise. Bonus à l'attaque +1. Dégâts 1d4+1 tranchant. Finesse. Allonge. Une cible touchée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou être dans l'état Étourdi pendant un tour.

Sergent gobelours (encart p 354)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (chemise de mailles, bouclier)

Points de vie 52 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	11 (0)	9 (-1)

Compétence Discrétion +5, Survie +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, gobelin

CAPACITÉS

Attaque surprise. Quand le sergent surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, cette attaque inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à la cible.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand le sergent touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

Sergent. En utilisant une action bonus, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue. Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

ACTIONS

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance: **+6** pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché: 6 (**1d6+3**) dégâts perforants.

Morgenstern. Attaque d'arme au corps à corps: **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **12 (2d8+3)** dégâts contondants.

Chef gobelours (encart p 354)

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, Chaotique Mauvais



Classe d'armure 19 (armure d'écailles, bouclier+1)

Points de vie 75 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	11 (0)	12 (+1)	11 (0)

Compétence Discrétion +6, Survie +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, gobelin

CAPACITÉS

Attaque surprise. Quand le chef surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, cette attaque inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires à la cible.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand le chef touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

Sergent. En utilisant une action bonus, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue. Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

Capitaine. Le capitaine donne un bonus de **+2 en initiative, en attaque et aux dégâts** à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue, mais pas à lui-même. Ce bonus est perdu quand le capitaine est inconscient, neutralisé ou mort.

Riposte. En dépensant sa Réaction, le chef peut effectuer une attaque contre chaque adversaire qui l'attaque, à l'exception de celui qu'il a lui-même choisit d'attaquer à son tour.

ACTIONS

Attaques multiples. Le chef effectue deux attaques au corps à corps.

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : **+8** pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 7 (**1d6+4**) dégâts perforants.

Morgenstern +1. Attaque d'arme au corps à corps : **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **15 (2d8+5)** dégâts contondants.

Contremaître ogre (p 359)

Géant de taille Grande, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écailles, bouclier)

Points de vie 112 (9d10+48)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (0)	18 (+4)	6 (-2)	7 (-2)	7(-2)

Compétences Intimidation +2, Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, géant,

CAPACITÉS

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaire quand le contremaître touche son ennemi avec elle (déjà inclus dans l'attaque).

ACTIONS

Attaques multiples. Le contremaître effectue **deux attaques** avec sa massue.

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : **+9** pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 8 (**1d6+5**) dégâts perforants.

Fléau. Attaque d'arme au corps à corps : **+9** pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : **18 (3d8+5)** dégâts tranchants.

Leader duergar (p 360)

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)

Points de vie 45 (6d8+18)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (0)	16 (+3)	10 (0)	12 (+1)	10 (0)

Résistance aux dégâts de poison

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues nain, commun des profondeurs

CAPACITÉS

Résilience des duergars. Le duergar obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les illusions, et tous ceux effectués pour résister aux états spéciaux charmé et paralysé.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le duergar subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

ACTIONS

Attaques multiples. Le leader duergar effectue deux attaques au corps à corps.

Agrandir (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar augmente par magie sa taille, ainsi que tous ses objets équipés ou transportés. Le duergar est alors de taille G, il double les dés de dégâts de ses attaques d'arme basés sur la Force (inclus dans les attaques) et il obtient un avantage lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force. Si le duergar n'a pas assez de place pour adopter une Grande taille, sa taille augmente tout de même du maximum possible en fonction de l'espace disponible.

Invisibilité (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient invisible par magie. Il redevient visible s'il attaque, lance un sort, utilise Agrandir, si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort) ou au bout d'une heure. Ses objets équipés ou transportés deviennent également invisibles.

Pic de guerre. Attaque d'arme au corps à corps : **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **9 (1d8+5)** dégâts perforants ou **14 (2d8+5)** dégâts perforants s'il s'est agrandi.

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : **+4** pour toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 4 (**1d8**) dégâts perforants.



Contremaître duergar (p 360)

Humanoïde (nain) de taille Moyenne, Loyal Mauvais

Classe d'armure 20 (harnois, bouclier)

Points de vie 67 (9d8+27)

Vitesse 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (0)

Résistance aux dégâts de poison

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11

Langues nain, commun des profondeurs

CAPACITÉS

Résilience des duergars. Le duergar obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les illusions, et tous ceux effectués pour résister aux états spéciaux charmé et paralysé.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le duergar subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Attaque sournoise (1/tour). Le contremaître inflige **17 (5d6)** dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et que le contremaître ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le contremaître duergar effectue deux attaques au corps à corps.

Agrandir (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le duergar augmente par magie sa taille, ainsi que tous ses objets équipés ou transportés. Le duergar est alors de taille G, il double les dés de dégâts de ses attaques d'arme basés sur la Force (inclus dans les attaques) et il obtient un avantage lors des tests de Force et des jets de sauvegarde de Force. Si le duergar n'a pas assez de place pour adopter une Grande taille, sa taille augmente tout de même du maximum possible en fonction de l'espace disponible.

Invisibilité (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient invisible par magie. Il redevient visible s'il attaque, lance un sort, utilise Agrandir, si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort) ou au bout d'une heure. Ses objets équipés ou transportés deviennent également invisibles.

Pic de guerre +1. Attaque d'arme au corps à corps : **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **11 (1d8+7)** dégâts perforants ou **16 (2d8+7)** dégâts perforants s'il s'est agrandi.

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : **+5** pour toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : **4 (1d8)** dégâts perforants.

Araignée rouge (6) (encart p 361)

Bête de taille G, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 45 (6d10+12)

Vitesse 21 m, escalade 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Discrétion +9, Perception +4

Sens vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues -

CAPACITÉS

Marche dans les toiles. L'araignée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Perception sur les toiles. Tant qu'elle est en contact avec une toile d'araignée, l'araignée connaît l'exacte position de toutes les autres créatures en contact avec la même toile.

Résistante. Lorsque l'araignée atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

ACTIONS

Attaques multiples. L'araignée effectue deux attaques au corps à corps.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : **+6** pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : **7 (1d8+3)** dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 27 (6d8) dégâts de poison et l'état Empoisonné en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est paralysée tant que le poison continue de faire effet.

Toile d'araignée (Recharge 5-6). Attaque d'arme à distance : **+6** pour toucher, portée 9/18 m, une créature. Touché : la cible est entravée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un test de Force DD 14 et s'en libérer en cas de réussite. L'effet prend fin également si la toile est attaquée et détruite (CA 10 ; 8 points de vie ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunité contre les dégâts contondants, de poison et psychiques).

Nuée d'araignées venimeuses (p 363)

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 6 m, escalade 6 m



FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10(0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Immunité contre les états à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié

Sens vision aveugle 3 m, Perception passive 8

Langues -

CAPACITÉS

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un insecte de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ou gagner de point de vie temporaire.

Marche dans les toiles. La nuée ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. La nuée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

ACTIONS

Morsures. Attaque d'arme au corps à corps : **+3** pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. Touché : **10 (4d4)** dégâts perforants ou **5 (2d4)** dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de **Constitution DD 11**. Elle subit 7 (2d6) (1d6 si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite. Si les dégâts de poison réduisent à 0 les points de vie de la cible, celle-ci est stable mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir récupéré des points de vie, et elle est paralysée tant que le poison continue de faire effet.

Tulzébelle et Xavanée (encart p 363)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (cuir clouté +1)

Points de vie 36 (9d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	11 (0)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétences Discrétion +8, Perception +6

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun des profondeurs, elfe

CAPACITÉS

Ascendance féerique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : lueurs féeriques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Attaques multiples. Elle effectue deux attaques à la masse serpent.

Attaque sournoise. Une fois par tour, la guerrière elfe noir inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que la guerrière elfe noir ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Incantation. L'acolyte est une lanceuse de sorts de niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par l'acolyte :

Tours de magie (à volonté) : assistance, flamme sacrée (1d8), thaumaturgie

1er niveau (4 emplacements) : bouclier de la foi, fléau

2ème niveau (2 emplacements) : cécité/surdité, toile d'araignée

ACTIONS

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : **+8** pour toucher, portée 24 / 96 m, une cible. Touché 7 (**1d8+4**) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de **Constitution DD 13** pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Masse-serpent. Attaque d'arme au corps à corps : **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 8 (**1d6+5**) dégâts contondants et, lors de la première attaque uniquement, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de **Constitution DD 12** pour ne pas sombrer dans l'inconscience pendant 1d6 minutes. La masse serpent ne prend vie qu'entre les mains d'une prêtresse de Maëdra.

Melvicia d'Al'artha (encart p 364)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 19 (chemise de mailles +1, bouclier +1)

Points de vie 78 (12d8+24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	20 (+5)	15 (+2)

Compétences Religion +6, Discrétion +8, Perception +9

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues commun, commun des profondeurs, elfe

**CAPACITÉS**

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Toiles. 2 fois par jours, Melviria peut lancer le sort Toile d'araignée lancé au niveau maximum de sort qu'elle connaît. Le DD est celui de ses sorts.

Incantation. Melviria est une lanceuse de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Melviria :

Tours de magie (à volonté) : bouffée de poison (JS CON 3d12), contact glacial* (3d8), poigne électrique (3d8), prestidigitation, rayon de givre (3d8)

1er niveau (4 emplacements) : balisage, bouclier de la foi, fléau, injonction

2ème niveau (3emplacements) : arme spirituelle, cécité/surdité, silence

3ème niveau (3 emplacements) : dissipation de la magie, jeter une malédiction

4ème niveau (3 emplacements) : gardien de la foi, soin des blessures (4d8+4)

5ème niveau (2 emplacements) : colonne de flammes

6ème niveau (1 emplacement) : barrière de lames

ACTIONS

Masse serpent +2. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 8 (1d6+4) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Mamba (encart p 365)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 16 (cuir clouté)

Points de vie 27 (6d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	11 (0)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétences Discrétion +7, Perception +5

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 15

Langues commun des profondeurs, elfe

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Attaque sournoise. Une fois par tour, Mamba inflige 10 (3d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que Mamba ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

ACTIONS

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : +7 pour toucher, portée 24 / 96 m, une cible. Touché 7 (1d8+4) dégâts perforants et, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Dague d'assassin +2. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 7 (1d6+6) dégâts perforants et, lors de la première attaque uniquement, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être dans l'état Empoisonné jusqu'à la fin du combat et subir 4d6 de dégâts de poison. Si le jet de sauvegarde est réussi la cible ne subit que la moitié des dégâts. La dague ajoute +1d6 d'attaque sournoise.



12 - Les secrets d'Anathazerin

Chaose (encart p 377)

Mort-vivant de taille TG, mauvais

Classe d'armure 22

Points de vie 140 (10d8+80)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	16 (+3)	26 (+8)	7 (-2)	10 (0)	6 (-2)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants

Résistance à la magie

Immunité aux dégâts non-magiques

Immunité contre les états charmé, terrorisé, empoigné et entravé

Sens Perception auditive passive 15

Langues -

CAPACITÉS

Aveugle.

Invisible.

Saisir et broyer. La Chaose attaque au corps à corps avec avantage. Si son attaque réussit, elle peut dépenser son action bonus pour faire une deuxième attaque (sans avantage).

ACTIONS

Poing. Attaque d'arme au corps à corps: **+12** pour toucher, allonge 3 m. Touché: **18 (3d6+8)** dégâts contondants.

Chef troll (p 379)

Géant de taille G, Chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 136 (13d10+65)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	8 (-1)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues géant

CAPACITÉS

Odorat aiguisé. Le troll obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Régénération. Le troll récupère 15 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll. Le troll meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

ACTIONS

Attaques multiples. Le troll effectue trois attaques: une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. Attaque d'arme au corps à corps: **+8** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **11 (2d6+5)** dégâts tranchants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps: **+8** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **7 (1d6+5)** dégâts perforants.

Enfant troll (p 379)

Géant de taille M, Chaotique mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)

Points de vie 45 (5d10+15)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues géant

CAPACITÉS

Odorat aiguisé. Le troll obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Régénération. Le troll récupère 15 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll. Le troll meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

ACTIONS

Attaques multiples. Le troll effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffe. Attaque d'arme au corps à corps: **+5** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché: **10 (2d6+3)** dégâts tranchants.

Xavor Zolledin (encart p 381)

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 17

Points de vie 95 (10d8+50)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	16 (+3)	20 (+5)	10 (0)	10 (0)	11 (0)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques et de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, entravé, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues elfe noir

Imparable. La Lame-en-peine est avantagée quand elle attaque au corps à corps.



Attaque vampirique. À chaque fois qu'elle fait des dégâts, elle ajoute 2d6 de dégâts et récupère ce même montant en points de vie.

Riposte. Xavor peut utiliser sa réaction pour faire une attaque au corps à corps contre un adversaire qui vient de l'attaquer.

Attaques multiples. Xavor effectue deux attaques au corps à corps.

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+6** pour toucher, allonge 1,5 m. Touché: **18 (1d6+3)** dégâts tranchants.

Sael Tanderi (encart p 381)

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16

Points de vie 76 (8d8+40)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	16 (+3)	20 (+5)	10 (0)	10 (0)	11 (0)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques et de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, entravé, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues elfe noir

Imparable. Sael est avantageé quand il attaque au corps à corps.

Attaque vampirique. À chaque fois que Sael fait des dégâts, elle ajoute 2d6 de dégâts et récupère ce même montant en points de vie.

Attaques multiples. Sael effectue deux attaques au corps à corps.

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+6** pour toucher, allonge 1,5 m. Touché: **18 (1d6+3)** dégâts tranchants.

Lame-en-peine (encart p 383)

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14

Points de vie 55 (5d8+25)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	16 (+3)	20 (+5)	10 (0)	10 (0)	11 (0)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques et de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, entravé, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues elfe noir

Imparable. La Lame-en-peine est avantageé quand elle attaque au corps à corps.

Attaque vampirique. À chaque fois qu'elle fait des dégâts, elle ajoute 2d6 de dégâts et récupère ce même montant en points de vie.

ACTIONS

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps: **+5** pour toucher, allonge 1,5 m. Touché: **18 (1d6+3)** dégâts tranchants.

Spectre majeur (p 385)

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15

Points de vie 70 (11d8+11)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	16 (+3)	12 (+1)	10 (0)	10 (0)	11 (0)

Résistance aux dégâts acides, de froid, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques et de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, entravé, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler

CAPACITÉS

Déplacement intangible. Le spectre peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Le spectre subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

ACTIONS

Absorption de vie. Attaque d'arme au corps à corps : **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : **17 (5d6)** dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas voir son total maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine une période de repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son total maximum de points de vie.

Pieuvre géante (encart p 388)

Bête de taille TG, neutre

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 174 (12d10+84)

Vitesse 6 m, nage 12 m



FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	16 (+3)	25 (+7)	7 (-2)	14 (+2)	5 (-4)

Compétences Discrétion +7, Perception +6

Résistance aux dégâts contondants

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues -

CAPACITÉS

Camouflage sous l'eau. La pieuvre obtient un avantage lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre peut respirer uniquement sous l'eau.

Retenir son souffle. La pieuvre peut retenir son souffle pendant 1 heure lorsqu'elle n'est plus dans l'eau.

Agripper. Quand elle réussit une attaque, elle peut utiliser son action bonus pour agripper sa cible avec avantage.

Attaques multiples. La pieuvre géante peut faire deux attaques de tentacules.

ACTIONS

Tentacules. Attaque d'arme au corps à corps : **+9** pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : **10 (2d6+7)** dégâts contondants et, si la cible est une créature, elle est empoignée (évasion DD 16). Jusqu'au terme de cette empoignade, la cible est entravée et la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules contre une autre cible.

Jameril (marge p 391)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (cuir clouté +1)

Points de vie 54 (12d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	20 (+5)	11 (0)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétences Discrétion +9, Perception +6

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16

Langues commun des profondeurs, elfe noir

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Attaque sournoise. Une fois par tour, Jameril inflige **21 (6d6)** dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que le

guerrier elfe noir ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Esquive. Jameril peut utiliser Esquiver en une action bonus. De plus, une fois par combat, il peut ignorer les dégâts d'une attaque de corps à corps qui aurait dû l'amener à zéro point de vie.

ACTIONS

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : **+9** pour toucher, portée 24 / 96 m, une cible. Touché 8 (**1d8+5**) dégâts perforants et, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 8 (**1d6+5**) dégâts perforants et, lors de la première attaque uniquement, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Squelette de troll (p 392)

Mort vivant de taille G, Loyal Mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 84 (8d10+40)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilité aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états empoisonné et épuisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues comprend le géant mais ne peut pas parler

ACTIONS

Attaques multiples. Le squelette troll effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffe. Attaque d'arme au corps à corps : **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **11 (2d6+4)** dégâts tranchants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : **7 (1d6+4)** dégâts perforants.

Qnadahile (marge p 395)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (cuir clouté +2)

**Points de vie** 77 (14d8+14)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Compétences Discrétion +9, Perception +7**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 17**Langues** commun des profondeurs, elfe noir**CAPACITÉS****Ascendance féérique.** Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.**Incantation innée.** La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :**À volonté :** lumières dansantes**1/jour chacun :** lueurs féériques, ténèbres**Sensibilité à la lumière du soleil.** Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.**Attaque sournoise.** Une fois par tour, Qnahahile inflige **24 (7d6)** dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que le guerrier elfe noir ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.**Attaques multiples.** Qnahahile effectue deux attaques au corps à corps.**Capitaine.** Par une action bonus, Qnahahile donne l'avantage en initiative, en attaque et +2 aux dégâts à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue, pendant 1 minute.**ACTIONS****Arbalète légère.** Attaque d'arme à distance : **+9** pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché **8 (1d8+4)** dégâts perforants et, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.**Épée courte +2.** Attaque d'arme au corps à corps : **+11** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché **8 (1d6+6)** dégâts perforants et, lors de la première attaque uniquement, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature

consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

OBJETS MAGIQUES

Cuir clouté +2, épée courte +2, cape de déplacement (CdC p 154)

Araignée sabre (6) (encart p 397)

Bête de taille G, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)**Points de vie** 42 (4d10+20)**Vitesse** 21 m, escalade 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	19 (+4)	18 (+4)	2 (-4)	15 (+2)	2 (-4)

Compétences Discrétion +11, Perception +6**Sens** vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 16**Langues** -**CAPACITÉS****Pattes d'araignée.** L'araignée peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.**Résistante.** Lorsque l'araignée atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.**Embuscade.** Au premier tour de combat, si l'environnement permet à l'araignée de se dissimuler, la cible doit réussir un test de Perception opposé au test de Discrétion de l'araignée ou être surprise. Si elle attaque avec succès une cible surprise, l'araignée a l'avantage à son attaque et inflige +1d6 aux dégâts..**Empaler.** Lorsque l'araignée sabre réussit une attaque de patte, elle empale sa proie avec ses pattes et peut utiliser son action bonus pour une attaque supplémentaire de morsure.**ACTIONS****Patte.** Attaque d'arme au corps à corps : **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : **8 (1d8+4)** dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas être À terre et Empoignée. Pour se libérer, la victime doit utiliser son action pour réussir un JdS de Force 16.**Morsure.** Attaque d'arme au corps à corps : **+7** pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : **7 (1d6+4)** dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Elle subit **8 (4d6)** dégâts de poison et l'état Empoisonné en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.**Djelila (marge p 398)**

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 22 (chemise de mailles +2, bouclier +2)**Points de vie** 97 (15d8+30)**Vitesse** 9 m



FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	20 (+5)	15 (+2)

Compétences Religion +7, Discrétion +9, Perception +10

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 20

Langues commun, commun des profondeurs, elfe

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 18). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Toiles. 3 fois par jours, Djelila peut lancer le sort Toile d'araignée lancé au niveau maximum de sort qu'elle connaît. Le DD est celui de ses sorts.

Chair à canon. Djelila peut utiliser sa Réaction pour qu'un allié situé à 3 mètres ou moins prenne les dégâts à sa place.

Incantation. Djelila est une lanceuse de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par Djelila:

Tours de magie (à volonté): bouffée de poison (JS CON 3d12), contact glacial* (3d8), poigne électrique (3d8), prestidigitation, rayon de givre (3d8)

1er niveau (4 emplacements): balisage, bouclier de la foi, fléau, injonction

2ème niveau (3emplacements): arme spirituelle, cécité/surdité, silence

3ème niveau (3 emplacements): dissipation de la magie, jeter une malédiction

4ème niveau (3 emplacements): gardien de la foi, soin des blessures (4d8+4)

5ème niveau (2 emplacements): colonne de flammes

6ème niveau (1 emplacement): barrière de lames

7ème niveau (1 emplacement): tempête de feu

ACTIONS

Masse serpent +2. Attaque d'arme au corps à corps: **+9** pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 8 (**1d6+4**) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

OBJETS MAGIQUES

Chemise de mailles +2, bouclier +2, potion de soins excellents (8d4+8)



13 - La pacification de Krön

Scorpion géant (encart p 415)

Bête de taille TG, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 85 (10d10+30)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 9

Langues -

ACTIONS

Attaques multiples. Le scorpion effectue trois attaques : deux avec ses pinces et une avec son dard.

Dard. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (1d10+3) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Elle subit 27 (5d10) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Pince. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d10+3) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 13). Le scorpion a deux pinces dont chacune ne peut empoigner qu'une seule cible.

Shaman du Roi-Scorpion (encart p 417)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 75 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétence Persuasion +4, Religion +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Incantation. Le chaman est un lanceur de sorts de niveau 5 (domaine de la guerre). Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par le chaman :

Tours de magie (à volonté) : flamme sacrée (2d8), résistance, thaumaturgie

1er niveau (4 emplacements) : injonction, bouclier de la foi, blessure, vague tonnante

2ème niveau (3 emplacements) : arme spirituelle, immobiliser un humanoïde

3ème niveau (2 emplacements) : jeter une malédiction, nuée de scorpions

Nuée de scorpions.

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 mètres

Composantes : V, S

Durée : concentration, jusqu'à 1 minute

Le sort convoque une nuée de scorpions qui blessent et gênent la cible tant que le sort est maintenu. La cible subit 1d6 de dégâts chaque tour et est désavantagée pour toutes ses actions jusqu'à la fin du sort. Des dégâts de zone détruisent la nuée et mettent fin au sort.

Hors de portée. Tant qu'il est perché sur sa monture, les attaques au contact qui n'ont pas d'allonge sont désavantagées contre le chaman.

ACTIONS

Bec de corbin. Attaque d'arme au corps à corps (à deux mains) : +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 5 (2d6+3) dégâts contondants.

Garde du temple (encart p 419)

Humanoïde (orc) de taille Moyenne, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 75 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (0)	16 (+3)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétence Persuasion +4, Religion +4

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues orc

CAPACITÉS

Charge. Le garde parcourt une distance maximum de 18 mètres et réalise une attaque avantagée. Si l'attaque est réussie ajoutez +2d6 aux dégâts.

Fauchage. Sur une attaque réussie, la victime doit réussir au choix un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité difficulté 15 ou se retrouver A terre.

Enragé. Lorsque le garde reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, il devient enragé. Il devient immunisé à la peur, et est avantagé pour ses attaques au contact et ses dégâts augmentent de +1d6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

ACTIONS

Attaques multiples. Le garde effectue deux attaques au contact.

Bec de corbin. Attaque d'arme au corps à corps (à deux mains) : +7 pour toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 5 (2d6+3) dégâts contondants.

Gardiennne du puits (p 420)

Bête de taille Gig, non-alignée

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 245 (14d10+140)



Vitesse 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	14 (+2)	30 (+10)	7 (-2)	14 (+2)	3 (-4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +7**Sens** vision aveugle 36 m, Perception passive 12**Langues** -**CAPACITÉS**

Gober. Lorsque la cible est Empoignée (voir Mandibules), au lieu de l'attaquer, la gardienne peut la gober. La victime doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 20. En cas d'échec, elle passe directement dans l'estomac de l'araignée. Un personnage avalé subit 3d6 dégâts d'asphyxie et d'acide chaque tour. Il peut attaquer avec une arme pas plus grande qu'une dague contre une CA de 15 en étant désavantagé.

Toiles. 6 fois par jours, en une action, la gardienne peut créer une toile d'araignée équivalente au sort Toile d'araignée avec un DD de 20.

Résistante. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

ACTIONS

Mandibules. Attaque d'arme au corps à corps : +15 pour toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 28 (4d8+10) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15. La cible se fait dévorer et subit alors une deuxième attaque. Elle doit alors réussir une deuxième sauvegarde de Force DD 15 ou être Empoignée.

Oxydeur albinos (marge p 425)

Cf. C&O p 244

Guerrière elfe noir (p 240)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 17 (cuir clouté +1)**Points de vie** 36 (9d8)**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (0)	18 (+4)	11 (0)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Compétences Discrétion +8, Perception +6**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 16**Langues** commun des profondeurs, elfe noir**CAPACITÉS**

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 11). Le drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes**1/jour chacun :** lueurs féériques, ténèbres

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Attaques multiples. Le guerrier effectue deux attaques à l'épée courte.

Attaque sournoise. Une fois par tour, la guerrière elfe noir inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme et s'il obtient un avantage lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que la guerrière elfe noir ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

ACTIONS

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : +8 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché 7 (**1d8+4**) dégâts perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Épée courte +1. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 8 (**1d6+5**) dégâts perforants et, lors de la première attaque uniquement, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle reste empoisonnée de la sorte. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Médreï Ar Maëdra Phase 1 (p 429)

Humanoïde (Elfe) de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 22**Points de vie** 150 (187) (15d8+120)**Vitesse** 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+5)(+8)	18 (+4)	26 (+8)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)

Compétences Religion +10, Discrétion +9, Perception +10**Jet de sauvegarde** Dextérité +9, Sagesse +10**Sens** vision dans le noir 36 m, Perception passive 20**Langues** commun, commun des profondeurs, elfe**CAPACITÉS**

Ascendance féérique. Médreï obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Marche dans les toiles. Médreï ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. Médreï peut escalader les surfaces



difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de Médreï est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Médreï peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes, flamme sacrée (3d8), rayon vampirique (cf. sort caresse du vampire à 9 mètres), toile d'araignée

1/jour chacun : lueurs féeriques, ténèbres, doigt de mort

3/jour : bouclier de la foi, colonne de flammes

Sensibilité à la lumière du soleil. Médreï subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Attaques multiples. Médreï effectue deux attaques une avec sa dague sacrificielle et une patte.

Instinct de survie. Si un effet ou une créature paralyse Médreï, la ralentit ou restreint ses mouvements, elle a droit à un Jet de sauvegarde d'INT difficulté 10 pour s'en débarrasser une fois par tour. Lorsqu'il lui reste moins de 70 PV, les attaques contre elle sont désavantagées.

Hybride. La force de +8 de Médreï correspond à sa grande taille. Toutefois, le buste humanoïde de taille normale possède « seulement » une FOR de +5.

ACTIONS

Patte. Attaque d'arme au corps à corps : **+13** pour toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : **17 (2d8+8)** dégâts perforants.

Épée vampirique. Attaque d'arme (+3) au corps à corps : **+13** pour toucher, allonge 1,5 m, une créature. Touché : **11 (1d6+8)** dégâts perforants et la moitié du montant des dégâts infligés sont ajoutés aux PV de Médreï.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Médreï peut effectuer 3 actions légendaires qu'elle choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Médreï récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Jet de sauvegarde légendaire. Médreï réussit un jet de sauvegarde qu'elle vient de rater.

Attaque avec une patte. Médreï effectue une attaque de patte.

Animer un cadavre. ce pouvoir permet d'animer le cadavre d'une créature morte pendant le combat. La créature se relève avec les mêmes caractéristiques, mais elle est désavantagée pour toutes ses actions et son Initiative et ne peut pas lancer de sort. Lorsque le cadavre est à nouveau vaincu, il ne peut pas être réanimé.

Téléportation. Médreï disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de 200 mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu.

Médreï Ar Maëdra Phase 2 (p 431)

Humanoïde (Elfe) de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 23

Points de vie 227 (264) (16d8+192)

Vitesse 21 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
36 (+9)(+13)	16 (+3)	34 (+12)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)

Jet de sauvegarde Dextérité +8, Sagesse +10

Compétences Religion +10, Discrétion +8, Perception +10

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 20

Langues commun, commun des profondeurs, elfe

CAPACITÉS

Ascendance féerique. Médreï obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Marche dans les toiles. Médreï ignore les restrictions de déplacement imposées par les toiles d'araignée.

Pattes d'araignée. Médreï peut escalader les surfaces difficiles, y compris les plafonds la tête en bas, sans qu'un test de caractéristique ne soit nécessaire.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de Médreï est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 20, +10 pour toucher avec les attaques de sort). Médreï peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes, flamme sacrée (3d8), rayon vampirique (cf. sort caresse du vampire à 9 mètres), toile d'araignée

1/jour chacun : lueurs féeriques, ténèbres, doigt de mort

3/jour : bouclier de la foi, colonne de flammes

Sensibilité à la lumière du soleil. Médreï subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Attaques multiples. Médreï effectue deux attaques de patte.

Agripper. Quand deux attaques de patte (y compris via une action légendaire) touchent avec 5 de marge ou plus lors du même round, la cible est Entravée et doit utiliser une action pour remporter un test opposé de Force pour ne plus l'être.

Régénération. Médreï récupère 10 points de vie au début de son tour. Si elle subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour de Médreï. Elle meurt uniquement si elle commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas. Elle perd cette régénération lorsqu'elle se matérialise au milieu du conseil des elfes.

ACTIONS

Patte. Attaque d'arme au corps à corps : **+15** pour toucher, allonge 4,5 m, une créature. Touché : **22 (2d8+13)** dégâts perforants.

ACTIONS LÉGENDAIRES



Médreï peut effectuer 3 actions légendaires qu'elle choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Médreï récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec une patte. Médreï effectue une attaque de patte.

Téléportation. Médreï disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de 200 mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu.

Jet de sauvegarde légendaire. Médreï réussit un jet de sauvegarde qu'elle vient de rater.

Écarteler. Une cible agrippée par Médreï subit 27 (4d6+13) de dégâts et est libérée.

Prêtresse drow (marge p 430)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 20 (chemise de mailles +1, bouclier +1)

Points de vie 65 (10d8+20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)

Compétences Religion +6, Discrétion +8, Perception +8

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 18

Langues commun, commun des profondeurs, elfe

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 16, +8 pour toucher avec les attaques de sort). La prêtresse drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes, flamme sacrée (2d8),

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres

2/jour : colonne de flammes

3/jour : bouclier de la foi, toile d'araignée

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

ACTIONS

Masse serpent +2. Attaque d'arme au corps à corps : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché 8 (1d6+4) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas être inconsciente pendant 1d6 minutes.

OBJETS MAGIQUES

Chemise de mailles +1, bouclier +1

Matrone de Maëdra (encart p 431)

Humanoïde (Elfe) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 14

Points de vie 30 (97) (15d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)

Compétences Religion +7, Discrétion +9, Perception +9

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues commun, commun des profondeurs, elfe

CAPACITÉS

Ascendance féérique. Le drow obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre l'état spécial charmé et la magie ne peut pas l'endormir.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du drow est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). La prêtresse drow peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :

À volonté : lumières dansantes, flamme sacrée (3d8), rayon vampirique (cf. sort caresse du vampire à 9 mètres)

1/jour chacun : lueurs féériques, ténèbres, doigt de mort

3/jour : bouclier de la foi, colonne de flammes, toile d'araignée

Sensibilité à la lumière du soleil. Le drow subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.



14 - Monstres classiques

La liste ci-dessous contient les références H&D aux différentes créatures fréquemment rencontrées.

- Géant** : C&O p. 148
- Gnoll** : C&O p. 161
- Gobelin** : C&O p. 164
- Gobelour** : C&O p. 164
- Ogre** : C&O p. 236
- Orc** : C&O p. 241
- Orc (chaman)** : C&O p. 241
- Squelette** : C&O p. 265
- Worg** : C&O p. 325
- Zombi** : C&O p. 290

- Bandit** : C&O p. 331
- Bandit (capitaine)** : C&O p. 332
- Malfrat** : C&O p. 336