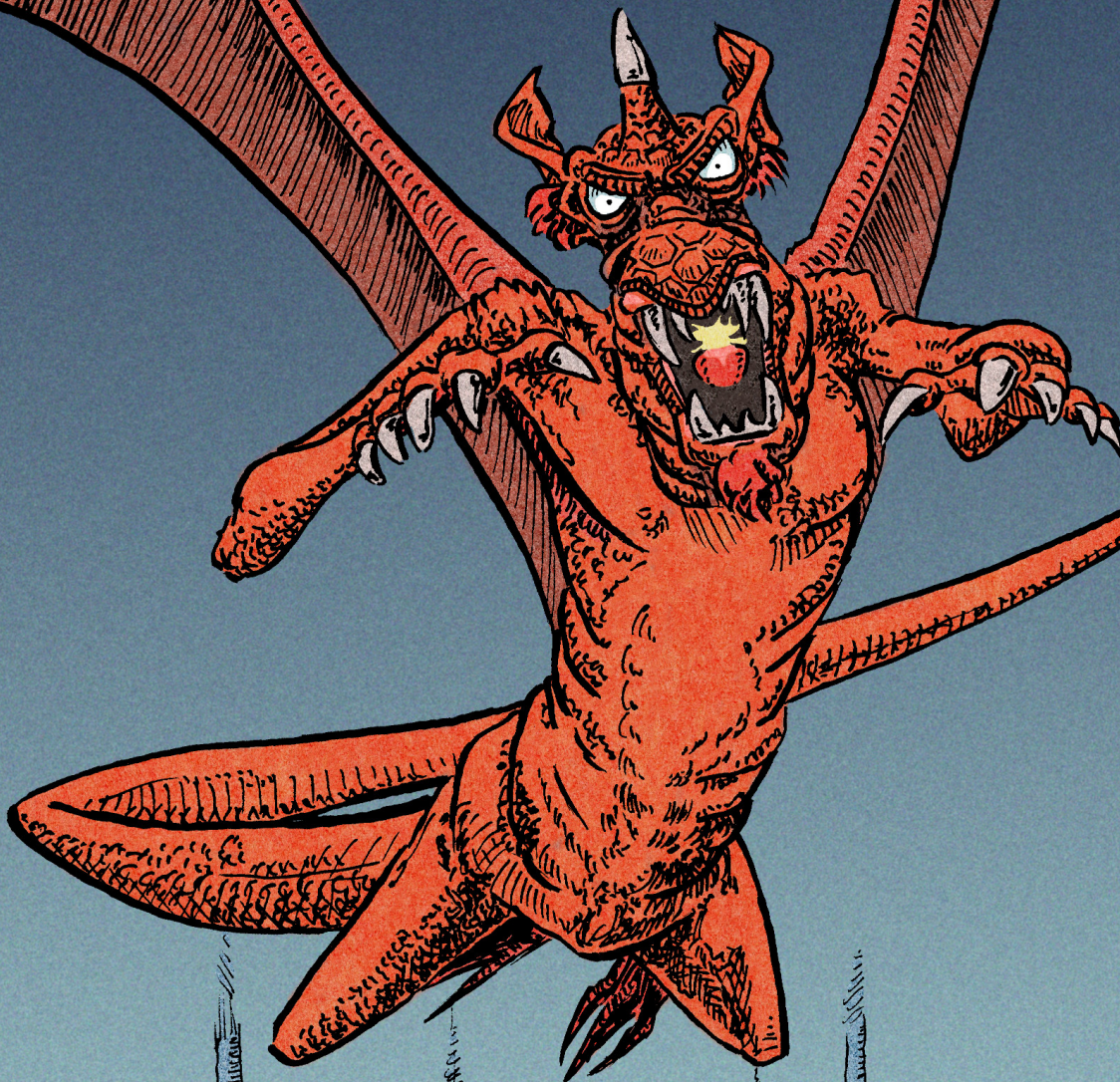


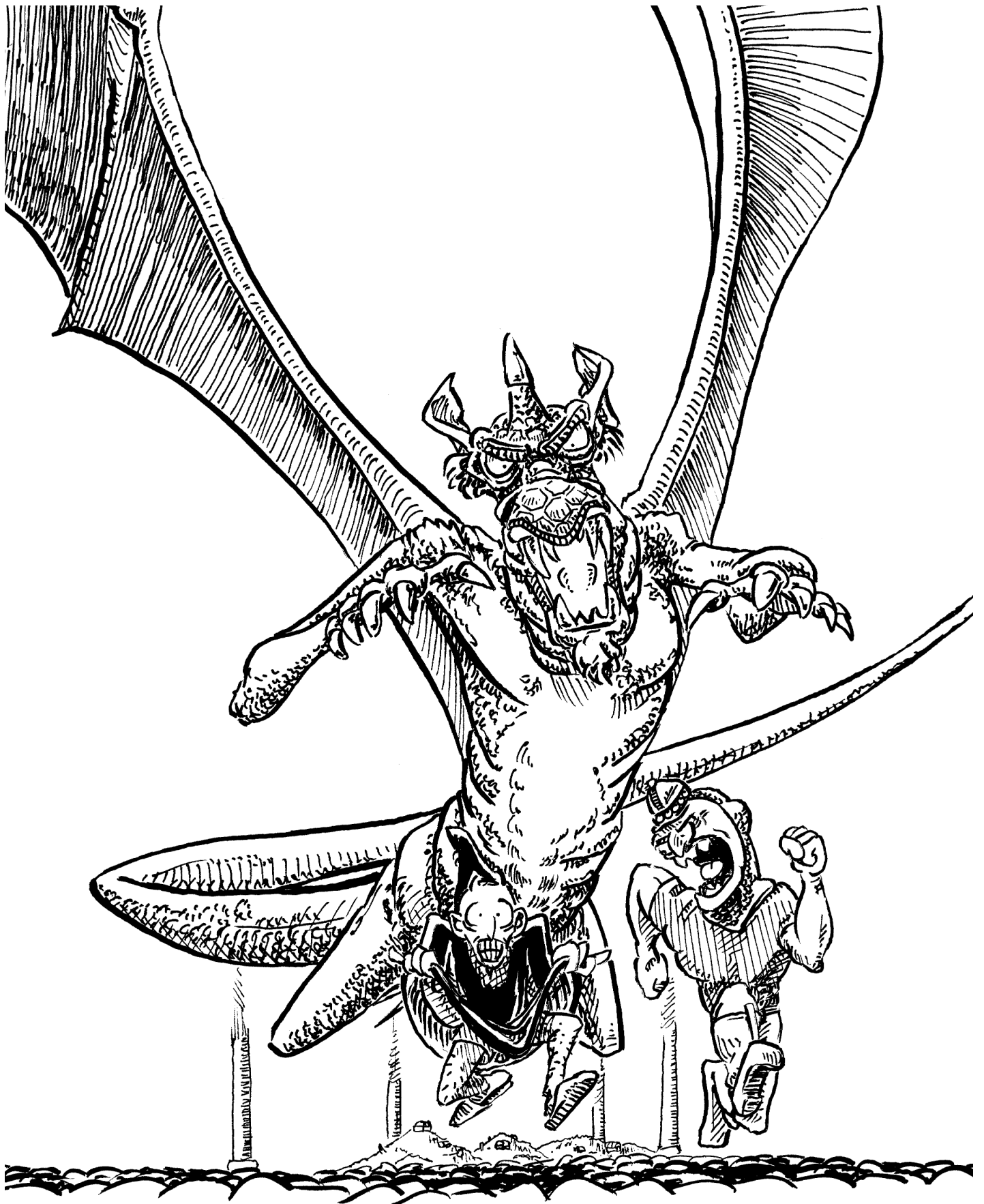
REGLES
AVANCEES D&D
JEU D'AVENTURES

DDD^{MD}

Fiend Flopio^{MD}

Recueil de créatures malfaisantes et bienveillantes





— « Attends, tu vas voir, je vais lui piquer son trésor sans qu'il s'en aperçoive ». DÉBILE ! UN SORT DE SOMMEIL SUR UN DRAGON ?! TU NE LIS JAMAIS LE DDD TOI !!
(inktober 2020, jour 21, sommeil)

DDD^{MD}

Fiend Folio^{MD}

RECUEIL DE CRÉATURES MALFAISANTES ET BIENVEILLANTES

UNE LISTE ALPHABÉTIQUE
DE MONSTRES À UTILISER AVEC
LES AVENTURES DES RÈGLES AVANCÉES
DE DONJONS & DRAGONS™, INCLUANT
LES ATTAQUES, LES DÉGÂTS,
LES CAPACITÉS SPÉCIALES,
LES DESCRIPTIONS
ET PLUS ENCORE.

Édité par FloP,
Directeur général de FLP FR, S.A.

© 2022, société FLP Loisirs, version 1.0.0
Tous droits réservés.

Textes de :
Anthe,
Jello195,
LLyr,
Marco Volo,
PhilouCerise,
Ple,
Soft-Bug,
Squillozor,
et du *FIEND FOLIO* ainsi que
du *Manuel des Monstres*.

Relecture : Squillozor



AVANT PROPOS – NOTES EXPLICATIVES.....	2
HISTORIQUE DES VERSIONS.....	3
SOMMAIRE.....	4
RÉCAPITULATION DES MONSTRES.....	25
TYPES DE TRÉSORS.....	26

AVANT PROPOS

Le **FIEND FLOPIO**^{MD}, «Recueil de créatures maléfiques et bienveillantes», n'est pas une suite au **FIEND FOLIO**TM même s'il en reprend la mise en page. Au départ, c'est une compilation des dessins de monstres que j'ai réalisés depuis mon arrivée en 2020 au **Donjon du Dragon**. Cependant, pour ne pas que ce recueil ait uniquement l'apparence d'un manuel de monstres mais aussi sa fonction, les dessins sont accompagnés de descriptions pour pouvoir être utilisés avec les **Règles avancées de donjons & dragon**. Ces textes ne sont pas de moi mais vous trouverez à chaque fois la référence et j'en profite pour remercier les auteurs de m'avoir demandé de les illustrer.

Enfin, désolé pour ce titre un peu prétentieux, mais j'aime bien le clin d'œil et, comme je l'ai déjà dit, c'est surtout pour réunir mes dessins. Bien, foin de blablas et place au recueil.

NOTES EXPLICATIVES

Pour en faire un manuel à part entière, une partie des notes explicatives du **FIEND FOLIO** sont reportées ici.

Chaque monstre présenté fait l'objet d'une description complète dans le texte qui suit ; en outre, chacun d'entre eux se voit attribuer des valeurs pour l'ensemble des paramètres qui décrivent collectivement leur comportement, mode de combat, etc. en termes généraux. Les caractéristiques sont les suivantes :

FRÉQUENCE : fait référence à la probabilité de rencontrer une créature donnée dans une région ou une zone où elle susceptible de vivre, précisant le degré de rareté du monstre dans ces zones. *Très rare* indique une probabilité d'occurrence de 4 % ; *Rare* signifie une chance de 11 % ; *Peu commun* correspond à une probabilité de 20 % et *commun* indique une chance de 65 %.

NOMBRE RENCONTRÉ : fournit une fourchette moyenne. En général, si des créatures sont rencontrées dans leur repaire ou à proximité de celui-ci, on peut s'attendre à en voir apparaître la quantité indiquée, alors que les créatures seront moins nombreuses si elles sont éloignées de leur repaire. Là aussi, il existe des exceptions à cette règle ; des monstres intelligents et organisés rassemblés en troupes de combat en vue d'une expédition punitive ou d'un raid donné pourront être rencontrés en très grand nombre loin de leur repaire, alors qu'une rencontre avec les mêmes créatures près de leur repaire pourrait, occasionnellement, survenir avec un petit nombre d'« éclaireurs » ou de « gardes du périmètre ». La fourchette numérique indiquée doit donc uniquement servir d'indication et peut être modifiée en cas de besoin pour convenir aux circonstances précises d'une aventure.

CLASSE D'ARMURE : décrit le type général de protection portée par les humains, demi-humains ou humanoïdes, la protection inhérente d'un monstre du fait de sa structure physique et/ou de sa nature magique et le degré de difficulté à le toucher de par sa vitesse, ses réflexes et ainsi de suite. Tous ces facteurs sont combinés en une seule valeur de *classe d'armure*. Les MD n'ont pas besoin d'ajuster cette valeur pour tenir compte d'une dextérité élevée. Le cas échéant, les valeurs de CA modifiées sont incluses dans la description individuelle du monstre si celles-ci sont nécessaires dans des circonstances particulières.

DÉPLACEMENT : indique la vitesse relative du monstre, considérée comme constante. Des vitesses plus élevées sont possibles pour de courtes périodes. La vitesse de *déplacement* d'une créature peut être adaptée pour une période de temps donnée en ajustant l'échelle de terrain en conséquence. Dans certains cas, la rubrique propose plus d'un nombre ; ceci indique que le monstre peut employer un ou plusieurs autres modes de locomotion en plus de son mode de déplacement normal :

X m = vitesse du monstre dans son mode de locomotion normal
/ X m = vitesse de vol
// X m = vitesse de nage
(X m) = vitesse de fousissement
* X m = vitesse de déplacement dans une toile

Si un seul nombre est donné, cela ne signifie pas nécessairement que le monstre se déplace uniquement sur le sol (bien que ce soit le cas la plupart du temps) ; le texte principal doit être consulté pour connaître le mode de déplacement. Ainsi, un monstre dont le seul mode de locomotion est le vol aura un seul nombre, et il s'agira alors d'une vitesse de vol.

Dans le texte descriptif se référant aux monstres capables de voler, apparaît la mention de la classe de manœuvrabilité aérienne du monstre. Il s'agit d'un classement gradué allant de A à E, qui indique la capacité générale du monstre à manœuvrer dans les airs. Un monstre avec une classe de manœuvrabilité A est rapide et très maniable dans l'air ; difficile à toucher et capable de virages brusques et serrés. À l'autre extrême, un monstre de classe E est lent en vol et maladroit ; une cible assez facile et incapable de réaliser des virages serrés, nécessitant un espace important pour exécuter un changement de direction significatif en vol.

DÉS DE VIE : indique comment calculer le nombre de points de vie que le monstre peut encaisser avant de mourir. Sauf mention contraire, les dés de vie sont des dés à 8 faces (d8). On lance autant de dés qu'indiqué et on additionne les nombres résultants pour obtenir le total de points de vie du monstre.

Certains monstres n'ont même pas un dé de vie à 8 faces entier et, dans ce cas, une fourchette de points de vie est donnée. Ainsi, si une créature possède 1-4 points de vie, on utilise un dé à 4 faces pour déterminer ses points de vie.

D'autres monstres ont des points de vie supplémentaires ajoutés à leurs dés de vie ; ceci est indiqué par un signe plus après le nombre de dés de vie, suivi du nombre de points additionnels. Ainsi, si on a « DÉS DE VIE : 5+3 » pour un monstre, on lance cinq dés à 8 faces, on additionne les nombres obtenus et on rajoute 3 au résultat ; ce monstre aura une fourchette de 5-40 points de vie plus trois, soit 8-43 points de vie.

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : indique la probabilité de rencontrer le monstre en question sur son lieu de résidence, là où se trouve son trésor (s'il en possède un). Notez que certains monstres ne sont jamais trouvés dans leur repaire, soit parce que celui-ci est inaccessible (ou inconnu), soit parce que le monstre n'a tout simplement pas de repaire fixe et est un véritable monstre errant.

TYPE DE TRÉSOR : se réfère à la table à la fin de ce livre. Celle-ci fournit les types de trésor et le nombre d'éléments individuels qui les constituent, ainsi que la probabilité qu'un trésor contienne ces éléments. Ainsi, un trésor de type J indique qu'il y aura toujours 3-24 pièces de cuivre par individu rencontré, mais jamais aucune pièce d'argent, d'électrum, d'or ou de platine, ni aucune gemme, joyau, carte ou objet magique. En revanche, un trésor de type P indique que seules des pièces d'argent et/ou d'électrum peuvent être présentes, les premières avec une probabilité de 30 % et les secondes avec une probabilité de 25 % (il y a donc une chance qu'il n'y ait aucun trésor). En conséquence, si un trésor individuel est indiqué, chaque monstre de ce type transportera, ou pourrait transporter, le trésor donné. Sinon, le trésor ne se trouve que dans un repaire de monstre (qui, dans des circonstances normales, contient aussi le monstre sur ses gardes). Cependant, même si une rencontre survient dans le repaire d'un monstre avec un type de trésor spécifique, cela ne signifie pas pour autant que les aventuriers s'empareront du trésor s'ils viennent à bout du monstre. Si les jets de dés indiquent qu'un constituant du trésor n'est pas présent dans le repaire du monstre, cet élément est tout simplement absent ; il est ainsi possible de ne gagner aucun trésor en terrassant un monstre dans son repaire, même si un type de trésor est indiqué.

Les types de trésor sont basés sur la présence d'un nombre moyen de monstres du type spécifié, tel qu'indiqué par le « Nombre rencontré ». Dans les cas où un nombre moindre, ou plus important, de monstres de ce type est rencontré, la valeur du trésor devrait être réduite ou augmentée.

Des trésors plus importants d'un type donné sont indiqués par un multiplicateur entre parenthèses ((x2) par exemple) ; à ne pas confondre avec le type de trésor X.

NOMBRE D'ATTAQUES : donne le nombre d'attaques de base, à l'exclusion des attaques spéciales, pouvant être délivrées par le monstre au cours d'un round de combat. Ce nombre peut être modifié par des sorts tels que *rapidité* ou *ralentissement* mais n'inclut pas les formes d'attaques spéciales ou inhabituelles. Des attaques multiples signifient habituellement l'utilisation de plusieurs modes d'attaque pendant le même round de combat ; par exemple, un monstre qui griffe avec ses deux pattes et inflige une morsure dans le même round bénéficie de 3 attaques.

DÉGÂTS / ATTAQUE : indique simplement la quantité de dégâts (en nombre de points de vie) infligés à la victime touchée par une attaque donnée, exprimée sous forme de fourchette de points de dégâts. Reportez-vous au texte principal pour une explication plus détaillée des

modes d'attaque du monstre et des dégâts que chacun d'eux peut infliger. Si un monstre utilise une arme parmi ses attaques, les dégâts ne sont pas précisés puisque ceux-ci varient selon le type d'arme utilisé.

ATTAQUES SPÉCIALES : précise les modes d'attaque spéciaux tels que le souffle de dragon, l'utilisation de magie et ainsi de suite. Référez-vous au texte principal pour une description détaillée de ceux-ci, y compris la méthode et la fréquence de l'attaque, les dégâts qu'elle inflige et les effets spéciaux qui peuvent en résulter.

DÉFENSES SPÉCIALES : le terme est explicite, et ces spécificités sont détaillées dans le texte principal de la même manière que le sont les *attaques spéciales*. Les défenses spéciales comprennent l'utilisation de la magie défensive, les capacités de camouflage et ainsi de suite.

RÉSISTANCE À LA MAGIE : indique le pourcentage de chances qu'un sort lancé sur ou contre le monstre en question échoue totalement. Cette probabilité est basée sur un sort lancé par un magicien de niveau 11 ; elle doit être augmentée de 5 % pour chaque niveau du lanceur en dessous du 11^e, ou diminuée de 5 % pour chaque niveau au-dessus. Ainsi, un monstre avec 95 % de résistance magique ne pourra pas être affecté par un sort lancé par un magicien de niveau 10 ou moins, alors qu'un magicien de niveau 12 aura 10 % de chance de l'affecter.

Notez que, même si un sort outrepassa la résistance à la magie d'un monstre, ce dernier bénéficierait toujours des jets de protection habituels.

INTELLIGENCE : fournit un équivalent du quotient intellectuel humain (au moins dans son concept, même si le QI lui-même semble à présent controversé). Certains monstres sont instinctivement rusés ou particulièrement sournois dans leur comportement lors d'une rencontre ; si c'est le cas, cela sera indiqué dans le texte. Les libellés se rapportent aux scores d'intelligence des personnages selon la correspondance suivante :

0	Non-intelligent, ou intelligence non mesurable
1	Intelligence animale
2-4	Semi-intelligent
5-7	Intelligence faible
8-10	Intelligence moyenne (humaine)
11 12	Très intelligent
13 14	Haute intelligence
15 16	Intelligence exceptionnelle
17 18	Génie
19 20	Supra-génie
21 +	Intelligence divine

ALIGNEMENT : indique la position morale du monstre vis-à-vis de la loi et du chaos, du bien et du mal, ou un comportement neutre, éventuellement modifié par une intention bonne ou mauvaise. L'alignement du monstre a un effet significatif sur la façon dont il se comporte lorsqu'il est rencontré, la manière dont il réagit à certaines situations, et ainsi de suite.

TAILLE : est abrégée comme suit : P = plus petit qu'un humain standard ; M = de taille approximativement humaine (1,50 m à 2,10 m de haut avec une stature humaine) ; et G = plus grand qu'un humain d'une manière ou d'une autre, généralement avec une masse plus importante. Entre autres choses, la taille d'un monstre influe sur le total de dégâts qu'il subit lorsqu'il est blessé par une arme donnée.

CAPACITÉ PSI et Modes d'attaque / défense : indique les capacités psi générales du monstre, s'il en possède. Certains monstres ont des pouvoirs psi supposés, plutôt que confirmés, et le texte l'indiquera lorsque c'est le cas.

NIVEAU et VALEUR EN PX : sont déterminés par la méthode indiquée dans le **Guide du Maître des Règles Avancées de Donjons & Dragons**. Si un monstre possède des dés de vie ou « niveaux d'expérience » variables, les valeurs sont données pour chacun.

TACO : indique la valeur que la créature doit faire à l'aide d'un d20 pour toucher une classe d'armure de 0.

HISTORIQUE DES VERSIONS

— Version 1.0.0 du 10 février 2022 : création du document (22 monstres illustrés)

SOMMAIRE

**A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R**

ABOMINATION DE PRISCILLA – ANGE SACRÉ – APPÂTEUR

CHEVALIER DU VER

DRAC DES NEIGES

ESPRIT FOLLET

FAVORI DE KYUSS (MASTIFF DE KYUSS)

GELETTE – GLAIVE DE KYUSS – GOLEM DE CORDES – GOLEM DE GRAVE – GRIFFECENDRE

HÉRAUT DU VER

LICHE TISSEUSE DE SORTS – LUTIN DES NEIGES

NAGA VERMICULAIRE – NUÉE DE VERS

OMBRE D'ARN

SCARABÉE ÉVISCÉRATEUR – SPECTRE ACIDE

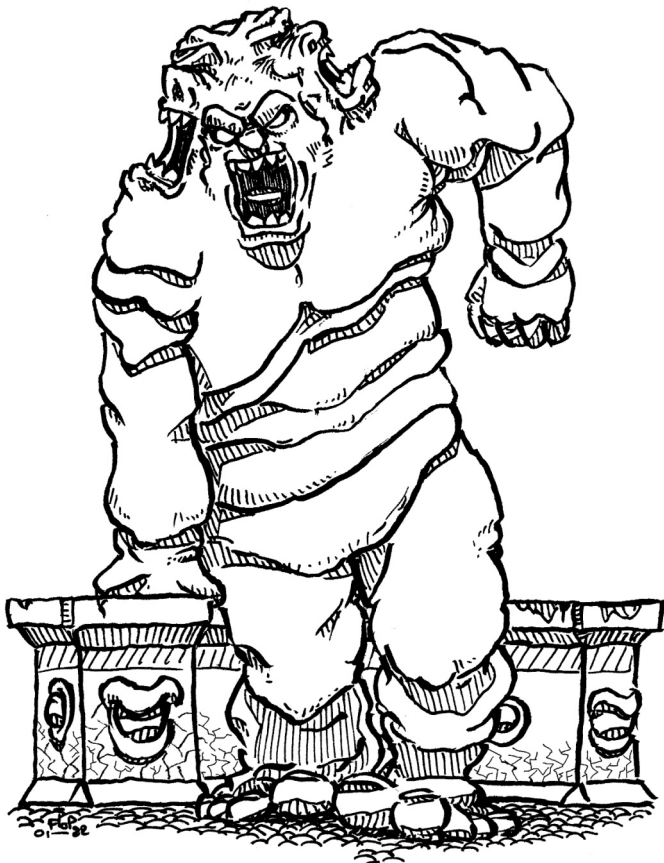
VEKAHR – VER TITAN


ABOMINATION DE PRISCILLA – ANGE SACRÉ – APPÂTEUR
ABOMINATION DE PRISCILLA

 (auteur : Jello195 ; *Le mystère de la forteresse de Gognan*)

FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 4
 DÉPLACEMENT : 15 m
 DÉS DE VIE : 4+4
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 2
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-7 / 2-7
 ATTAQUES SPÉCIALES : souffle, cri de douleur
 DÉFENSES SPÉCIALES : sans
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 5 %
 INTELLIGENCE : semi-intelligent
 ALIGNEMENT : loyal mauvais
 TAILLE : G (3,1 m)
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 15 / V / 240 + 5 par point de vie

L'abomination de Priscilla, surnommée l'abomination, est un amas de chair de 3,1 m de hauteur. Sa peau dégoûtante semble avoir partiellement fondu. L'amas a vaguement forme humanoïde mais là où seraient normalement les bras et les jambes se trouvent plutôt des amoncellements de chair donnant l'impression de tentacules. Le tout est surmonté d'une protubérance assez large qu'on pourrait qualifier de tête. Cette tête possède trois visages difformes contorsionnés par la douleur. Ces trois têtes sont les visages des personnes qui composent l'abomination mais elles sont généralement si déformées que même un proche pourrait avoir de la difficulté à réaliser qu'il s'agit de son visage.



L'abomination comprend les langages que comprenaient les trois parties qui le composent. Cependant l'abomination ne parle pas véritablement, la seule chose qu'elle fait c'est exprimer la douleur des parties qui la composent, figées entre la vie et la mort et broyées entre elles. « Tuez-moi s'il-vous-plaît » est quelque chose qu'on peut l'entendre dire mais cependant ce ne sont que des sons et l'abomination attaquera tout ce qu'elle voit sauf si elle a un maître pour la diriger.

Combat : L'abomination attaquera habituellement d'abord par son cri. Le cri de l'abomination dure 1 round et est un immense cri de douleur qu'elle peut effectuer 1 fois par tour. Ce cri très puissant contient une magie empathique qui fait ressentir à toute créature dans 9 m de rayon ratant un jet de sauvegarde contre la paralysie, la douleur de l'abomination, la paralysant pour 1 tour. Le contre-chant d'un barde annule la magie de paralysie de l'abomination.

Ensuite l'abomination frappera avec ses tentacules de chair qui auraient autrefois été ses bras pour 2-7 points de dégât chacun. Finalement l'abomination a aussi la capacité de vomir de l'acide tout autour d'elle 3 fois par jour pour 2-5 points de dégât à toutes les créatures dans 1,5 m de rayon.

Habitat / société : L'abomination est créée, elle répond donc habituellement aux commandes de son maître au doigt et à l'œil. Cependant si le maître venait à mourir cela romprait un lien avec la créature qui deviendrait folle et attaquerait tout. Il est donc habituellement peu probable de voir une forme de société quelconque intégrer ces créatures sauf celles qui raffolent de la nécromancie.

Écologie : Cette créature n'apparaît pas naturellement, elle doit être créée par l'entremise du rituel mystérieux qui nécessite 3 autels, une pierre précieuse d'une valeur de 5000 po ou plus et de préférence enchantée ainsi que les corps de 3 personnes fraîchement décédées. Il est donc très rare de croiser ce type de créatures bien qu'elle ne soit pas unique.

ANGE SACRÉ

 (traducteur : Squilnozor ; *Le prince de Rougemain*, épisode 8 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : peu commun
 Nbre RENCONTRÉ : 1-4
 CLASSE D'ARMURE : 7
 DÉPLACEMENT : 30 m / 45 m
 DÉS DE VIE : 13+13
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20 %
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : dague 8-14 + poison, corde : immobilisation
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 30 %
 INTELLIGENCE : très
 ALIGNEMENT : loyal mauvais
 TAILLE : M
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 8 / IX / 5 150 + 18 par point de vie

Les Anges sacrés sont des versions plus puissantes des erinyes (*Manuel des monstres* – voir ci-dessous), dont ils possèdent tous les pouvoirs et toutes les immunités. En outre, ils peuvent lancer les sorts suivants à volonté, dans la limite d'un par round : *charme-personne*, *sommeil*, *paralysie*, *toile d'araignée*. Les créatures ciblées par un pouvoir d'un Ange sacré ou atteintes par sa dague empoisonnée subissent une pénalité de 2 points à leur jet de protection pour résister aux effets.

Erinyes : Les erinyes sont des diabesses originaires du deuxième plan infernal, mais elles sont fréquemment envoyées sur d'autres plans afin de



4 DV : 15 / IV / 150 + 4 par point de vie
 5 DV : 15 / V / 205 + 5 par point de vie
 6 DV : 13 / VI / 350 + 6 par point de vie
 7 DV : 13 / VI / 525 + 8 par point de vie
 8 DV : 12 / VII / 825 + 10 par point de vie

L'appâteur est un « animal » carnivore qui se sert d'une sorte d'excroissance (un appât) pour attirer ses victimes. Sa technique consiste à se camoufler derrière un buisson pour attirer sa proie favorite avec son appât.

Son principe d'attaque est de refermer le couvercle du coffre sur la main cupide (un jet sous la Dextérité permet d'éviter le couvercle sinon 1-4 points de dégâts et la main est prisonnière) et d'ensuite avaler sa proie (il ramène le coffre dans sa gueule à l'aide des racines). Une fois ingurgitée par l'appâteur, la victime n'a que très peu de chance de survie (sa résine fait office de suc gastrique, 1-6 points de dégâts par round). Une solution pour que le monstre crache la victime est de le chatouiller à la racine de ses branches, après quoi, suite à une série de grincements (ses rires) il la recrachera. Comme tout être sylvestre, il craint le feu, mais la victime a de fortes chances de brûler avec lui.

Il ne s'attaque qu'à des personnes isolées (il ne peut combattre plusieurs ennemis en même temps et une fois son stratagème découvert, il n'a pas beaucoup de moyens de défense). Cependant, ses jets de sauvegarde contre toutes les formes d'attaques à l'exception de la magie bénéficient d'un bonus de +1.

ramener de nouvelles âmes. Quoique féminines, elles sont capables de prendre une apparence masculine. Elles sont armées d'une dague magique d'où sort un venin caustique rendant les blessures infligées horriblement douloureuses (jet de protection contre le poison, l'échec signifiant que l'adversaire perd connaissance pour 1-6 rounds). Elles sont aussi équipées d'une corde d'emmèlement avec laquelle elles attachent leurs victimes. Les erinyes peuvent être touchées avec des armes normales. Elles engendrent l'effroi à volonté, chez tous ceux qui les regardent (jet de protection contre les baguettes). Elles sont de plus capables d'utiliser un des pouvoirs suivants tous les rounds : détection de l'invisible, localisation des objets, invisibilité, autométamorphose, flamme, et appel d'une autre erinyes (25 % de chances de succès).

Les erinyes sont fortes (18/01), mais n'en retirent aucun avantage au combat (pas de bonus au toucher ou aux dégâts). Elles poursuivent inlassablement des personnes mauvaises et maléfiques, afin de les entraîner toutes vives en enfer. Elles passent parfois des marchés avec d'autres, dans l'espoir de les pousser vers le mal.

APPÂTEUR

(auteur : LLyr / Ple ; L'Anthologie, donjon du dragon 2019)

FRÉQUENCE : rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 6 (+1 par 4 DV)
 DÉPLACEMENT : 0 m
 DÉS DE VIE : 1 à 8
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 100 %
 TYPE DE TRÉSOR : T, U, V, X
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-4 / 1-6
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : voir ci-dessous
 INTELLIGENCE : animale / semi-intelligent
 ALIGNEMENT : neutre
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 NIVEAU / VALEUR EN PX :
 1 DV : 19 / III / 49 + 1 par point de vie
 2 DV : 16 / III / 73 + 2 par point de vie
 3 DV : 16 / III / 105 + 3 par point de vie





CHEVALIER DU VER

CHEVALIER DU VER

(traducteur : Squilnozor ; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : peu commun

Nbre RENCONTRÉ : 1-6

CLASSE D'ARMURE : -7

DÉPLACEMENT : 18 m

DÉS DE VIE : 16

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans

TYPE DE TRÉSOR : sans

Nbre D'ATTAQUES : 1 (épée) / 2 (morsures de vers)

DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-10 / 1-4 / 1-4

ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : 25 %

INTELLIGENCE : très

ALIGNEMENT : chaotique mauvais

TAILLE : M

CAPACITÉ PSI : sans

Modes d'attaque / défense : sans

TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 7 / X / 10 790 + 20 par point de vie

Le monstre était vêtu d'une armure sombre qui empêchait de distinguer nettement ses contours, mais ses traits squelettiques et l'épouvantable puanteur qui émanait de lui ne laissaient aucun doute quant à sa nature de mort-vivant. Des petits asticots verdâtres, à la gueule garnie de multiples rangées de dents pointues, frétilaient à la surface de sa cuirasse, ondulant sur et sous les plaques et les jointures séculaires. Plus que toute autre particularité, c'étaient ses orbites énucléées, où béaient les gueules insatiables de deux vers disproportionnés, qui engendraient l'effroi.



Lorsque Kyuss sacrifia la vie de ses fidèles pour accéder à l'état divin, le choc en retour du processus nécromantique fit d'eux des morts-vivants, pour la plupart de simples rejetons de Kyuss. Les chefs de son état-major furent transformés en glaives de Kyuss, et les pontifes de son clergé, en hérauts du Ver. Les quatre membres de sa garde rapprochée, choisis parmi les plus capables de ses serviteurs, qui étaient aux premières loges lors de son apothéose, se relevèrent quant à eux sous la forme de chevaliers du Ver. Ils sont à ce jour les seuls représentants de leur espèce, mais au fur et à mesure que l'âge du Ver approche, il n'est pas exclu que d'autres chevaliers, chacun doté de pouvoirs uniques, fassent leur apparition.

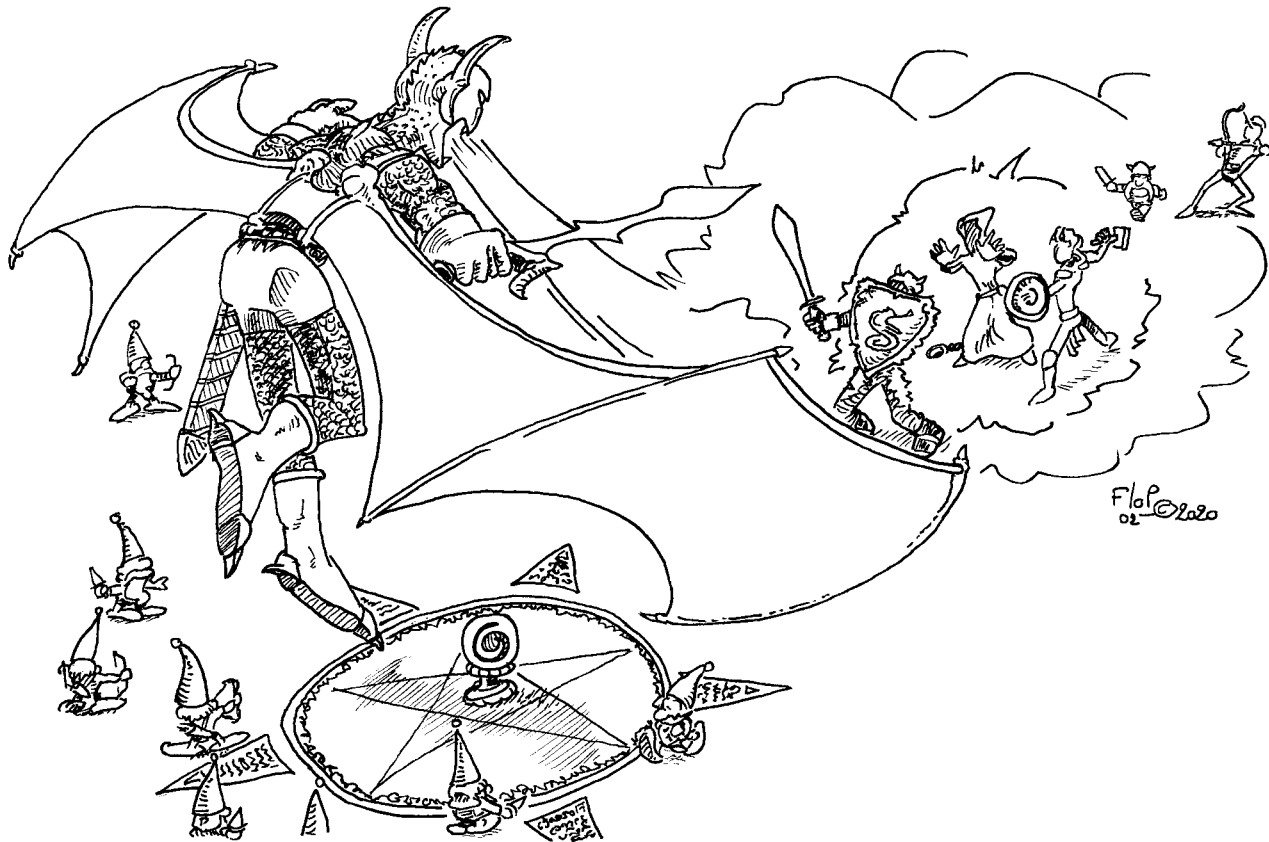
Quoiqu'ils ne soient pas exactement identiques, les chevaliers du Ver adoptent généralement tous la même tactique de combat. Grâce à leurs réflexes foudroyants et à leurs sens affûtés, ils parviennent la plupart du temps à engager rapidement leurs ennemis au corps-à-corps, où ils peuvent donner la pleine mesure de leurs aptitudes guerrières. Ils manient une épée bâtarde et peuvent projeter contre leurs adversaires les vers attachés au fond de leurs orbites par de longues tiges élastiques. Une telle attaque inflige 1-4 points de dégâts, fait perdre temporairement 1-4 points d'intelligence à la victime, et restaure 5 points de vie au chevalier.

Chaque chevalier du Ver possède deux aptitudes personnellement conférées par Kyuss pour le distinguer des serviteurs de moindre rang. Par exemple, dans la campagne de l'Âge du ver, Nezzarin dispose en permanence du pouvoir de *vision réelle* et bénéficie d'un bonus de +2 à l'initiative. Barnos Indarna peut lancer des sorts comme un prêtre de Nerull de niveau 8. En outre, il peut projeter à chaque round une vision prémonitrice de l'âge du Ver dans la psyché d'un de ses adversaires qui doit alors réussir un jet de protection contre les sorts, sans quoi il se retrouve incapable de la moindre action jusqu'à la fin du round, hanté par les horreurs qui lui assaillent l'esprit. Kardic peut attaquer deux fois par round avec son épée et se rendre immatériel à volonté. Markath, enfin, a vu ses attaques améliorées. Les vers de ses orbites drainent 2-8 points de vie et 2-8 points d'intelligence au lieu de 1-4, et chaque fois qu'il obtient un score de 20 à un de ses jets pour toucher, un sort de *dissipation de la magie* est lancé contre sa cible et son équipement, au niveau 16.

À tout instant, un chevalier du Ver peut récupérer tous ses points de vie et se délivrer de tout effet magique néfaste (comme avec un sort de *guérison*) en absorbant une nuée de vers à proximité. Ce processus dure un round entier, au cours duquel le monstre ne peut accomplir aucune autre action, et détruit la nuée, qui n'essaie pas de s'y soustraire.



DRAC DES NEIGES

**DRAC DES NEIGES**

(source : Soft-Bug ; *Le serment de white foot*, La gazette du donjon, hors-série, *Recueil de scénarios 2017* ; *info-jeux magazine n°5*)

FRÉQUENCE : rare

Nbre RENCONTRÉ : 1-5

CLASSE D'ARMURE : 2 + bouclier

DÉPLACEMENT : 36 m / 72 m

DÉS DE VIE : 10

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 60 %

TYPE DE TRÉSOR : sans

Nbre D'ATTAQUES : 1

DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-10 (dents) ou arme

ATTAQUES SPÉCIALES : souffle

DÉFENSES SPÉCIALES : sans

RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard

INTELLIGENCE : moyenne

ALIGNEMENT : chaotique mauvais

TAILLE : G (envergure 3 m)

CAPACITÉ PSI : sans

Modes d'attaque / défense : sans

TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 10 / VII / 1 950 + 14 par point de vie

Ces créatures, mi-humanoïde mi-dragon, sont issues de manipulation de Mages-Démons. Elles ressemblent de loin à des humains (de couleur blanche) pourvus d'ailes membraneuses et d'une grande force (18/76). De près, leurs fines écailles et leur gueule presque saurienne révèlent leur véritable nature. Les dracs forment des groupes parfaitement organisés et particulièrement dangereux. Ils portent pour tout vêtement des armures de

cuir. Leur arme de prédilection est l'épée longue (magique à 75 %) et ils utilisent un bouclier. Du dragon blanc, les dracs ont conservé le souffle, mais la conformation de leur bouche en réduit la portée : le cône de glace a un diamètre de 5 mètres seulement.

Les dracs des neiges sont réputés pour leur affinité avec les dragons blancs et leur inimitié pour les trolls des glaces. Leur faiblesse est qu'ils se sentent souvent trop sûrs d'eux.



ESPRIT FOLLET

ESPRIT FOLLET

(inktober 2021, jour 6, esprit – Manuel des Monstres)

FRÉQUENCE : rare

Nbre RENCONTRÉ : 10-100

CLASSE D'ARMURE : 6

DÉPLACEMENT : 27 m / 54 m

DÉS DE VIE : 1

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20 %

TYPE DE TRÉSOR : C

Nbre D'ATTAQUES : 1

DÉGÂTS / ATTAQUE : selon l'arme

ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard

INTELLIGENCE : très

ALIGNEMENT : neutre (bon)

TAILLE : P (60 cm de haut)

CAPACITÉ PSI : sans

Modes d'attaque / défense : sans

TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 19 / III / 80 + 1 par point de vie

Les esprits follets habitent prairies ou vallées boisées. Ils sont très timides et solitaires, mais détestent le mal et la laideur de quelque sorte que ce soit. Ils sont armés de fines épées (équivalant à des dagues) et de petits arcs, n'ayant que la moitié de la portée et de l'effet des arcs courts. Leurs flèches sont cependant enduites d'une substance spéciale, forçant toute créature touchée à réussir un jet de protection contre le poison sous peine de dormir pendant 1-6 heures, dans un état comateux. Les esprits follets abattent alors les créatures mauvaises et transportent celles d'alignement bon loin de l'endroit où ils les ont rencontrées. Il est à noter que les esprits follets ont 75 % de chances de passer inaperçus de quiconque. Ils n'attaquent que les êtres mauvais, à moins d'être molestés en premier.

Les esprits follets peuvent devenir *invisibles* à volonté, détecter le bien/le mal à une distance de 15 m, et se déplacer silencieusement. Lorsqu'ils sont invisibles, leurs adversaires souffrent d'une pénalité de -4 sur tous leurs tirages de toucher.

Les esprits follets parlent leur propre langue, ainsi que le commun.





FAVORI DE KYUSS (MASTIFF DE KYUSS)

FAVORI DE KYUSS

(traducteur : Squilnozor ; *Reflets assassins*, épisode 4 de *l'Âge du Ver*)

Alors que les rejetons de Kyuss portent la corruption de leur maître comme un fléau, ses favoris l'accueillent comme une bénédiction. Ces fanatiques, visionnaires illuminés ou bêtes sacrificielles disposent pour accomplir la terrible volonté de leur maître de tout un éventail de facultés corruptrices. Solitaires ou attachés aux services d'un agent de Kyuss de haut rang, ils existent sous d'innombrables formes et jouissent de l'attention personnelle du demi-dieu. Le fait que de nombreuses apparitions de ces monstres aient été attestées au cours des dernières années témoigne à l'évidence de l'imminence de l'âge du Ver.

Un favori de Kyuss (appelé simplement « favori » par les adeptes du culte) peut être obtenu à partir de n'importe quelle créature vivante non éthérée. Son alignement devient chaotique mauvais. Il conserve les points de vie, les dés de vie, les jets de protection et toutes les facultés de la créature de départ. Il acquiert en outre toutes les facultés spéciales des morts-vivants et celles des rejetons de Kyuss (fils de Kyuss – *Fiend Folio* p. 37). De plus, si un favori presse son visage contre celui d'une créature vivante (par exemple une créature inconsciente), il lui injecte 2-12 vers. Si un de ces vers atteint le cerveau et le dévore, la victime est transformée en favori de Kyuss plutôt qu'en rejeton normal.

Les favoris de Kyuss ayant 10 DV ou plus sont à tel point saturés de vers qu'ils en projettent un en direction de leur adversaire chaque fois qu'ils sont atteints par une arme « naturelle » (griffe, croc, etc.) ou une arme de petite taille (dague, épée courte, etc.), avec le même effet que lorsqu'ils libèrent un ver sur leur adversaire à la suite d'une attaque réussie (*Fiend Folio* p. 37). Une fois par round, en lieu et place de leur attaque normale, ils peuvent exhaler un nuage d'haleine nauséabonde (même effet qu'un sort de *nuage puant*).

Enfin, une fois par jour, ils peuvent projeter une nuée de vers dans toutes les directions (toutes les créatures distantes de moins de trois mètres doivent réussir un jet sous la dextérité pour ne pas être infectées).

Vous pouvez créer vous-mêmes vos favoris de Kyuss personnalisés. Ci-dessous un exemple : le mastiff de Kyuss.

FAVORIS DE KYUSS : MASTIFF DE KYUSS

FRÉQUENCE : très rare

Nbre RENCONTRÉ : 1-4

CLASSE D'ARMURE : 2

DÉPLACEMENT : 36 m

DÉS DE VIE : 2

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans

TYPE DE TRÉSOR : sans

Nbre D'ATTAQUES : 1 morsure

DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-6 + spécial

ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard

INTELLIGENCE : animale

ALIGNEMENT : chaotique mauvais

TAILLE : M

CAPACITÉ PSI : sans

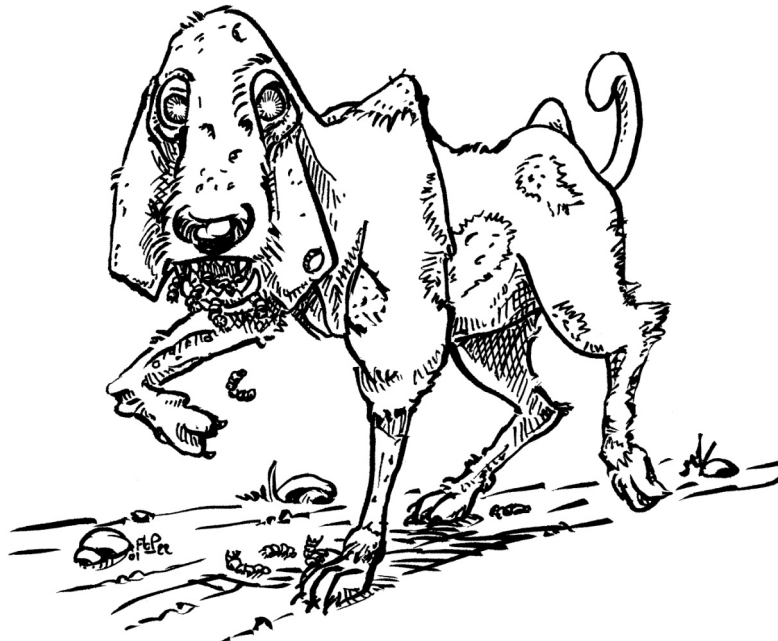
Modes d'attaque / défense : sans

TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 16 / III / 97 + 2 par point de vie

Un gros chien, trop galeux pour que ce soit l'œuvre de la nature, rôde sournoisement. Son poil et sa chair ont été largement rongés, laissant la place à des creux béants malsains. Un rayon de lumière verte blafarde jaillit de ses orbites vides, et des chapelets d'asticots verdâtres s'échappent de sa gueule comme autant de filets de bave.

Ces chasseurs, vecteurs du don de Kyuss, agissent comme l'avant-garde du demi-dieu, pourchassant sans relâche ses ennemis. Rendu infatigable par l'énergie que lui confère ses vers, un mastiff est capable tout aussi bien de parcourir seul des centaines de kilomètres à la recherche d'une cible unique qu'il finira par rejoindre infailliblement, que de transformer une ville entière en foyer de rejetons de Kyuss.

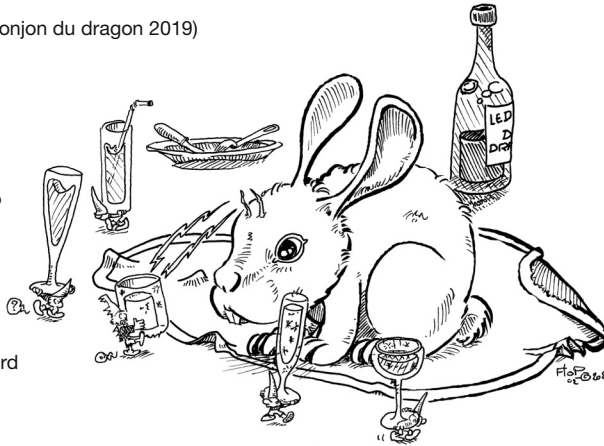
Ces créatures, à peine capables d'une pensée autonome, obéissent aveuglément aux ordres de leurs maîtres. Un mastiff de Kyuss peut retenir ses vers de se projeter sur les victimes qu'il touche au combat si son maître lui en donne l'ordre.




GELETTE – GLAIVE DE KYUSS – GOLEM DE CORDES – GOLEM DE GRAVE – GRIFFECENDRE
GELETTE

(auteur : LLyr / Ple ; L'Anthologie, donjon du dragon 2019)

FRÉQUENCE : rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1-4 / 1-20
 CLASSE D'ARMURE : 6
 DÉPLACEMENT : 36 m
 DÉS DE VIE : 1 (1 pv)
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20 %
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 0
 DÉGÂTS / ATTAQUE : sans
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : sans
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : animal
 ALIGNEMENT : neutre
 TAILLE : P
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX : 19 / 1 / 15



La gelette est un animal qui ressemble à un lapin blanc. Elle sert souvent d'animal de compagnie auprès des plus riches cependant elle est très difficile à trouver. Elle se cache dans les parties les plus froides du continent.

La gelette possède le don de geler l'eau avec ses deux petites antennes qu'elle peut faire jaillir à volonté. Ce don est très apprécié des élites habitant dans le désert afin de rafraichir leur boisson.

GLAIVE DE KYUSS

(traducteur : Squilnozor ; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1-6
 CLASSE D'ARMURE : -3
 DÉPLACEMENT : 18 m (27 m sans armure)
 DÉS DE VIE : 14
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 1 (épée)
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-12 + 1-6 (acide)
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : très
 ALIGNEMENT : chaotique mauvais
 TAILLE : M
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX : 8 / IX / 7 050 + 18 par point de vie

Une armure baroque recouvre le moindre centimètre carré du corps squelettique de cette créature, hormis à hauteur des deux orbites béantes. Les plaques d'acier et d'argent de sa cuirasse ouvragée brillent d'un lustre verdâtre écœurant. Au niveau d'une des nombreuses jointures finement ouvragées, on distingue un petit asticot en train de se tortiller pour accéder à l'air libre. D'autres parasites vont et viennent entre les éléments métalliques sans incommoder aucunement la créature dont la poigne sur le pommeau de sa claymore reste ferme et augure d'une adresse redoutable.

Si les rejetons de Kyuss, mous et lourdauds, sont les fantassins du seigneur des vers, les glaives de Kyuss, avec leurs armures de plates complètes de facture antique et leurs terrifiantes lames vermiculaires, forment l'élite de ses troupes de choc. À l'époque où leur maître, alors



simple mortel, arpentait la terre, ces combattants habiles et ingénieurs étaient le fleuron de son bras armé. Ils s'acquittaient aussi bien de missions défensives, assignés à la protection des forteresses de leur seigneur, qu'offensives, regroupés en escadrons d'infanterie lourde. Devenus morts-vivants, ils continuent d'œuvrer aux desseins de Kyuss, guidés par les asticots, dépositaires de la volonté inflexible du seigneur des vers, qui parcourent inlassablement leurs chairs.

Rompus aux techniques de combat tant individuelles que collectives, les glaives de Kyuss sont aptes à mettre en œuvre des tactiques sophistiquées, et à les modifier rapidement en cas d'imprévu. Ils forment un relais efficace sur le champ de bataille entre leurs supérieurs (hérauts du Ver, chevaliers du Ver) et leurs subordonnés.

Les glaives de Kyuss effectuent leurs jets pour toucher comme des monstres ayant 16 dés de vie ou plus. Ils manient des grandes épées appelées lames vermiculaires qui, entre leurs mains, suintent d'une substance acide infligeant 1-6 points de dégâts supplémentaires.

Trois fois par jour, un glaive de Kyuss peut libérer une rafale d'énergie négative qui déferle dans toutes les directions sur 72 m. Toutes les créatures vivantes atteintes subissent 14-84 points de dégâts (la moitié si elles réussissent un jet de protection contre les souffles), tandis que les morts-vivants regagnent 14-84 points de vie.

À tout instant, un glaive de Kyuss peut récupérer tous ses points de vie et se délivrer de tout effet magique néfaste (comme avec un sort de *guérison*) en absorbant une nuée de vers à proximité. Ce processus dure un round entier, au cours duquel le monstre ne peut accomplir aucune autre action, et détruit la nuée, qui n'essaie pas de s'y soustraire.

GOLEM DE CORDES

(traducteur : Squilnozor ; *Le prince de Rougemain*, épisode 8 de *l'Âge du Ver*)

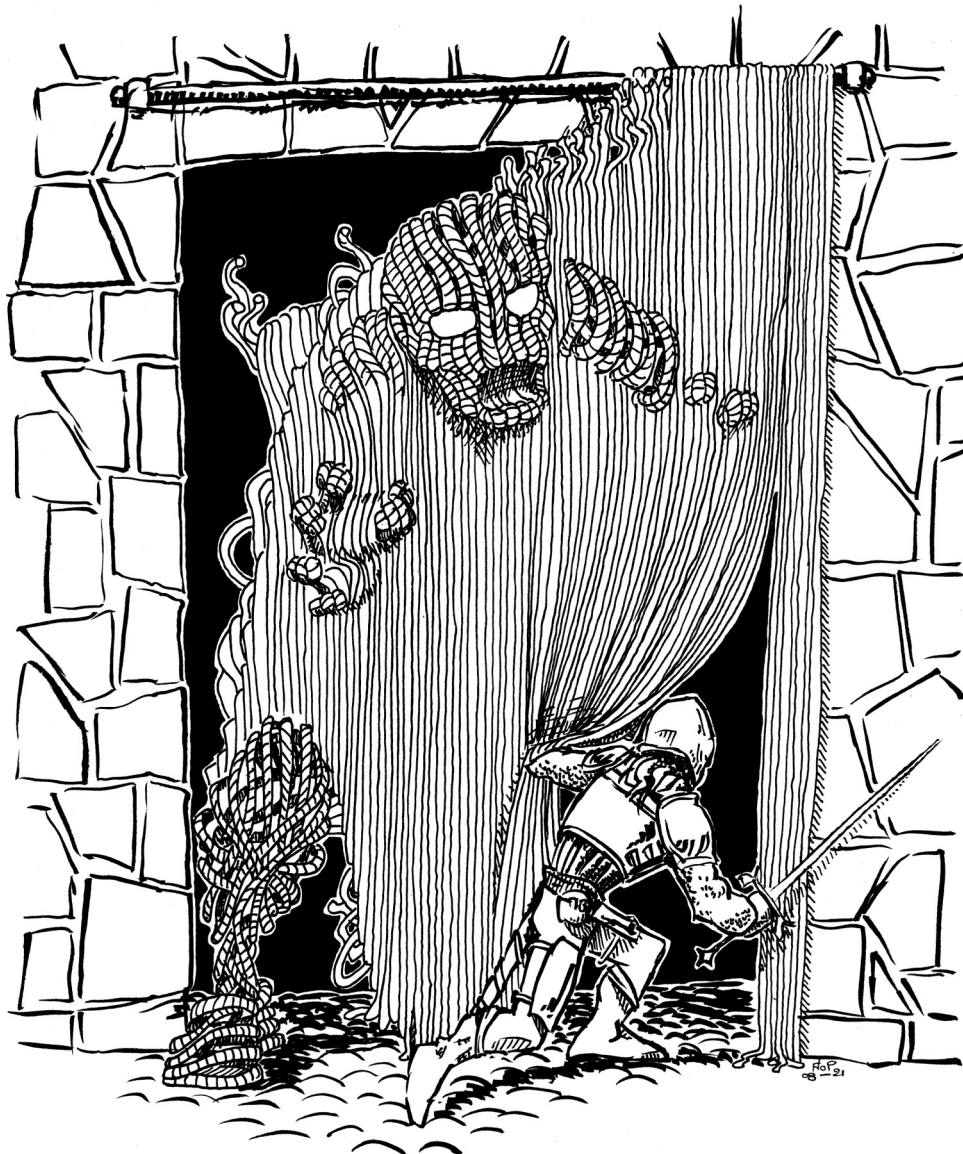
FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1-4
 CLASSE D'ARMURE : -6
 DÉPLACEMENT : 30 m
 DÉS DE VIE : 18
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 2
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-16 / 2-16
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : voir ci-dessous
 INTELLIGENCE : non
 ALIGNEMENT : neutre
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 7 / X / 8 100 + 25 par point de vie

Le golem de cordes, ou golem-bourreau, est composé de cordes entremêlées, torsadées et enroulées pour former l'apparence d'une silhouette humanoïde ayant presque deux fois la taille d'un homme pour un poids de 300 kg. Dans le visage grossièrement esquissé crépitent deux globes d'énergie, totalement blancs, là où devraient se trouver les yeux.

Ce golem n'est pas doué de la parole, mais il peut faire savoir à son maître qu'il a compris les instructions reçues en agitant ses cordes selon un certain code. C'est un combattant féroce qui recherche le corps-à-corps pour porter ses attaques les plus dévastatrices. Lorsqu'il reçoit l'ordre de monter la garde en un lieu, il choisit généralement de se laisser choir à terre pour avoir l'air d'un tas de cordages inoffensif et prendre les intrus par surprise. Sous cette forme, il régénère 2-12 points de vie par jour.

Au combat, si le golem de cordes parvient à atteindre un même adversaire avec ses deux attaques au cours d'un round, il enroule ses cordes autour de celui-ci et commence à l'étouffer. La victime perd 2-16 points de vie par round, et doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels à chaque round pour ne pas tomber inconsciente. Par ailleurs, tous les 1-4 rounds, le monstre peut tourner rapidement sur lui-même et porter une attaque contre tous ses adversaires distants de moins de trois mètres. Il ne peut toutefois pas pratiquer cette attaque spéciale lorsqu'il enserre une victime.

Le golem de cordes est immunisé à tous les sorts et effets magiques, hormis le sort de *corde enchantée*, qui agit sur lui comme un sort de *rapidité*.



GOLEM DE GRAVE(auteur : Anthe ; *inktober 2021*, jour 30, glisser)

FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : 0
 DÉPLACEMENT : 18 m
 DÉS DE VIE : 30 points de vie + 9 par m³ supplémentaire
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 2
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-12 / 2-12 (+ 2 par m³ supplémentaire)
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : voir ci-dessous
 INTELLIGENCE : non
 ALIGNEMENT : neutre
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
 30 pv (7 DV) : 13 / VII / 1 015
 39 pv (9 DV) : 12 / VII / 2 368
 48 pv (11 DV) : 10 / VIII / 5 018
 57 pv (13 DV) : 9 / IX / 6 876

Les golems de grave n'ont pas de forme définie. Ils sont issus de l'enchantement d'un tas de grave ou de gravier (3,5 m³). Ils sont assez semblables aux golems de pierre (voir le *Manuel des Monstres des Règles Avancées de Donjons & Dragons – Golem de pierre*) dans le sens où ils sont créés au moyen d'un grimoire magique ou par un magicien de niveau 18 ou plus, qui doit utiliser les mêmes sorts que pour la conception d'un golem de pierre et y ajouter les sorts de *glissement de terrain*, *rafale de vent* et *contrôle du climat* ; néanmoins, à cause de la complexité de leur fabrication, le coût est plus élevé et le temps requis est triplé. Le coût et le temps pour enchanter 1 m³ de matière supplémentaire est doublé à chaque supplément (x2, x4, etc...).

Le résultat est un tapis minéral composé de la matière initiale d'environ 10 m² pour 1 m³. Le mage peut l'agencer comme il le souhaite. Un simple coup d'œil ne permettra pas de distinguer autre chose qu'une simple étendue de gravier. Une inspection plus minutieuse révélera que l'étendue minérale ondule légèrement. Une fois ce détail discerné, il apparaît clairement à l'observateur que la surface est mouvante, mais généralement, il est déjà trop tard, la proximité nécessaire à cette observation aura déjà activé le monstre.

Un golem de grave possède toujours un rôle défensif particulier (et ne peut jamais être rencontré comme monstre errant). Il peut s'agir de protéger un coffre au trésor, d'empêcher une intrusion dans une zone donnée ou toute autre tâche similaire. Cette fonction aura été définie par le créateur qui, s'il se trouve à proximité lorsque le monstre s'anime, est capable de le contrôler au moyen d'ordres verbaux simples. Le plus souvent cependant, le créateur est absent lorsque le golem accomplit sa mission et dans ce cas celui-ci suivra la ligne de conduite simple qui lui a été assignée à sa création.

Le golem « s'active » dès qu'un acte spécifiquement défendu par sa mission se produit : l'approche d'un voleur potentiel vers le trésor que la créature doit garder, une intrusion dans une zone « interdite », etc. Quand il s'anime, ses deux premières attaques seront perçues comme des jets de granulats. En rassemblant la matière qui le compose, la créature prend le round suivant l'aspect d'un humanoïde dont les membres et le corps, très grossiers sont formés par des tourbillons de gravier et de poussière (voir para-élémental de fumée – *Manuel des Monstres II*). D'une taille de 2 m + 0,5 m par m³ supplémentaire, la créature attaque comme un monstre à 7 DV (+ 2 par m³ supplémentaire) et inflige deux attaques à 2-12 (+2 par m³ supplémentaire) points de dégâts. Sur un 19 ou 20 naturel, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre la pétrification ou se voir avaler par le tourbillon. Une fois avalée, si la victime, qui ne peut se défendre seule, n'est pas délivrée par une aide extérieure, elle meurt déchiquetée en 2 à 5 rounds. Le golem engage toujours le combat lorsque la condition de son activation est remplie. Il a 4 chances sur 6 de surprendre les créatures. Cette surprise est ramenée à 2 chances sur 6 si, à la suite d'une observation minutieuse du terrain, l'intrus avait perçu les ondulations qui trahissent la présence du golem.

Le golem est touché uniquement par des armes magiques +2, les armes de jet ne lui feront aucun dégât. La violence des vents qui l'animent perturbent la trajectoire et l'efficacité de ce type d'armes. Il effectue tous ses jets de protection contre la magie à +4.

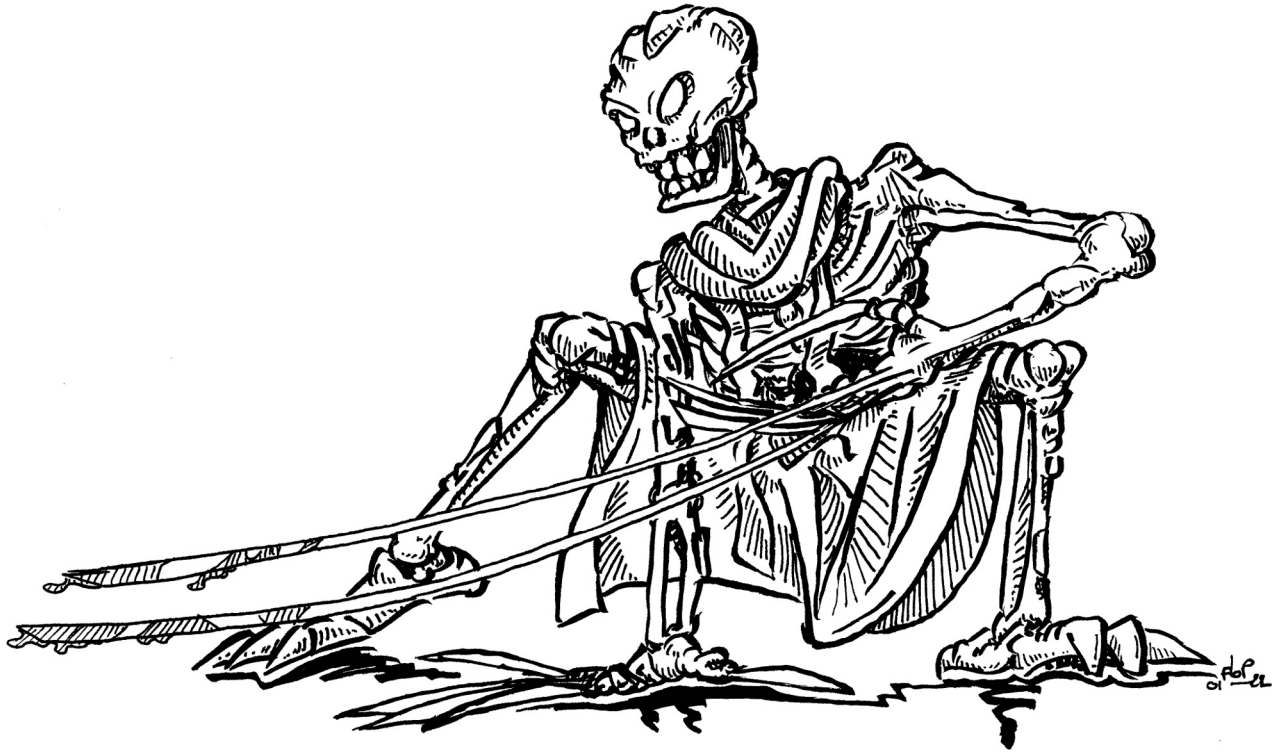
GRIFFECENDRE(auteur : Jello195 ; *À la poursuite de la nécromancienne cramoisie*)

FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1-6
 CLASSE D'ARMURE : 6
 DÉPLACEMENT : 13 m
 DÉS DE VIE : 10+4
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 2
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-12 +7
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : haute
 ALIGNEMENT : chaotique mauvais
 TAILLE : G (2,40 m)
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 10 / VIII / 4 250 + 16 par point de vie

Le griffecendre est un mort-vivant squelettique intelligent qui possède un contrôle exceptionnel sur la longueur de ses griffes. Le griffecendre fait 2,40 m de hauteur et pèse 150 kg. Les doigts griffus de ce large mort-vivant squelettique font au moins 60 cm de long. Bien pire encore, ces minces griffes affûtées comme des couteaux peuvent se rétracter et s'étendre à tout moment, atteignant parfois instantanément jusqu'à 6 m ou plus, avant de lentement se rétracter. Le griffecendre parle habituellement le Commun et l'Abyssal.

Combat : Un griffecendre attaque normalement avec un ou deux de ses doigts-griffes qu'il peut étendre jusqu'à une distance de 6 m à volonté,





embrochant les créatures de chair qui se trouvent sur son chemin. Lorsqu'il attaque ainsi le griffecendre subit cependant une pénalité de -2 à son jet d'attaque mais obtient un bonus de +2 à son jet de dégât, faisant ainsi 2-12 +7 points de dégât.

Toute créature portant une attaque à distance au griffecendre subit une attaque de la part de la créature qui allonge alors ses griffes jusqu'à une distance de 6 m. Le griffecendre peut porter jusqu'à 4 attaques de ce type dans le même round. Elles s'ajoutent à ses attaques normales et infligent les mêmes dégâts.

Comme tous les morts-vivants squelettiques le griffecendre est immunisé aux sorts de type sommeil, charme et immobilisation.

Il est également immunisé au froid et les armes tranchantes et perforantes ne lui inflige que demi-dégâts.

L'eau bénite lui inflige 2-8 points de dégâts par fiole.

Habitat / société : Les griffecendres sont des morts-vivants sanguinaires qui s'amuse à utiliser leurs griffes extensibles afin de faire trépasser les vivants. L'histoire de ces morts-vivants ne révèle pas de quel sombre laboratoire de nécromancien ou de quel sombre plan inférieur les griffecendres sont originaires. Peut-être ont-ils simplement évolué à partir de formes inférieures de morts-vivants.



HÉRAUT DU VER

HÉRAUT DU VER

(traducteur : Squilnozor ; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

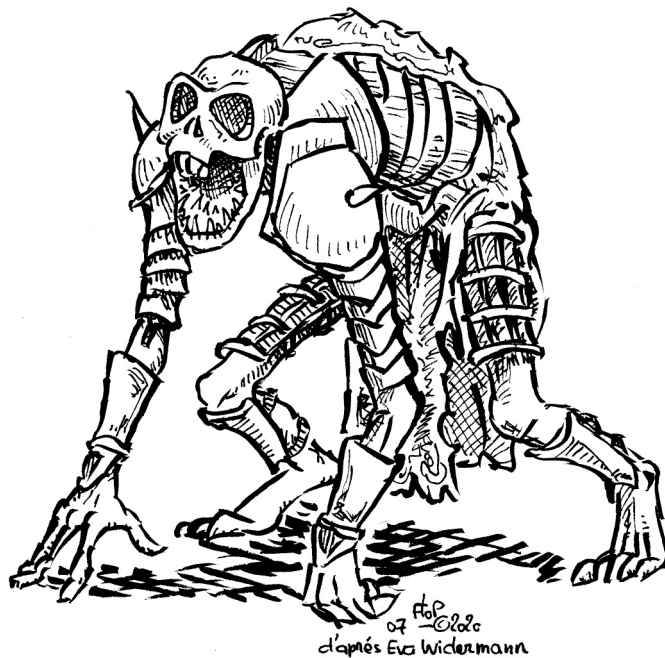
FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1-6
 CLASSE D'ARMURE : -4
 DÉPLACEMENT : 27 m
 DÉS DE VIE : 12
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 3 ou 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-7 / 2-7 / 1-6 ou 5-40
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : 20 %
 INTELLIGENCE : exceptionnelle
 ALIGNEMENT : chaotique mauvais
 TAILLE : M
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 9 / IX / 5 100 + 16 par point de vie

La créature voûtée était vêtue d'une armure de plates complète recouverte des lambeaux d'une robe cérémonielle. Ses membres décharnés et torturés fourmillaient d'asticots verdâtres qui arpentaient son corps décomposé, se faufilant entre les plaques d'acier.

Les hérauts du Ver, jadis prêtres du clergé de Kyuss, contribuèrent à produire l'énergie magique nécessaire à l'ascension de leur seigneur à la divinité. Responsables de l'endoctrinement des fidèles, ils vantaient à leurs ouailles la gloire d'offrir leur âme à Kyuss. Par cruauté autant que par dévotion, ils furent à l'origine d'innombrables sacrifices volontaires. Désormais transformés en morts-vivants voûtés, semblables en apparence à des zombies, ils revêtent toujours les vestiges décatis de leurs magnifiques atours d'autrefois par-dessus des cuirasses de la plus belle ouvrage rappelant qu'ils n'étaient pas que des chantres de la puissance de Kyuss, mais avant tout, des prêtres guerriers.

Investis de l'autorité immortelle de Kyuss, les hérauts du Ver commandent aux serviteurs subalternes, des fiers fantassins d'élite que sont les glaives de Kyuss aux humbles rejets et aux nuées de vers. Leur puissance s'exprime avant tout au combat à distance puisqu'ils disposent des facultés d'un clerc maléfique de niveau 12 (sorts et contrôle des morts-vivants). Ils peuvent en outre projeter à volonté, une fois par round, un rayon ténébreux infligeant 5-40 points de dégâts à condition de réussir un jet pour toucher. Un mort-vivant atteint par ce rayon récupère au contraire 5-40 points de vie. Acculé au corps-à-corps, un héraut du Ver ne peut compter que sur ses griffes et sa morsure.

À tout instant, un héraut du Ver peut récupérer tous ses points de vie et se délivrer de tout effet magique néfaste (comme avec un sort de *guérison*) en absorbant une nuée de vers à proximité. Ce processus dure un round entier, au cours duquel le monstre ne peut accomplir aucune autre action, et détruit la nuée, qui n'essaie pas de s'y soustraire.





LICHE TISSEUSE DE SORTS – LUTIN DES NEIGES

LICHE TISSEUSE DE SORTS

(traducteur : Squilnozor ; Dans *l'ombre de la Flèche*, épisode 7 de *l'Âge du Ver*)

FRÉQUENCE : très rare

Nbre RENCONTRÉ : 1

CLASSE D'ARMURE : -6

DÉPLACEMENT : 27 m

DÉS DE VIE : 15

CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 60 %

TYPE DE TRÉSOR : individuel N ; au gîte A, Z

Nbre D'ATTAQUES : 1

DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-10 + paralysie

ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous

DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous

RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard

INTELLIGENCE : exceptionnelle

ALIGNEMENT : neutre mauvais

TAILLE : M

CAPACITÉ PSI : sans

Modes d'attaque / défense : sans

TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX : 8 / X / 10 950 + 20 par point de vie

supérieure). Elles sont capables de lancer, au cours d'un même round, toute combinaison de sorts dont la somme des niveaux est inférieure ou égale à 10 (par exemple un sort de niveau 7 et un sort de niveau 3, ou dix sorts de niveau 1), dans la limite des sorts mémorisés.

En outre, toutes les lichés tisseuses de sorts possèdent plusieurs *disques chromatiques*, des objets magiques dont le fonctionnement reste totalement hermétique à toutes les autres espèces. Ces disques de bronze moirés, d'un diamètre de 15 cm environ, sont des réceptacles permettant de stocker jusqu'à dix niveaux de sorts, aucun sort ne pouvant excéder le niveau 5. Ils ne permettent pas à leur possesseur de lancer plus de sorts à la fois (la limite de dix niveaux de sorts par round reste inchangée). Par exemple, au cours d'un round, une liche tisseuse de sorts pourrait lancer simultanément deux sorts de niveau 3 mémorisés et deux sorts de niveau 2 stockés dans un disque chromatique.

Au combat, une liche tisseuse de sorts tentera de submerger ses adversaires sous un déluge de sorts pour les repousser. Elle est en effet relativement vulnérable au corps-à-corps, ne pouvant compter que sur son *toucher glaçant*.



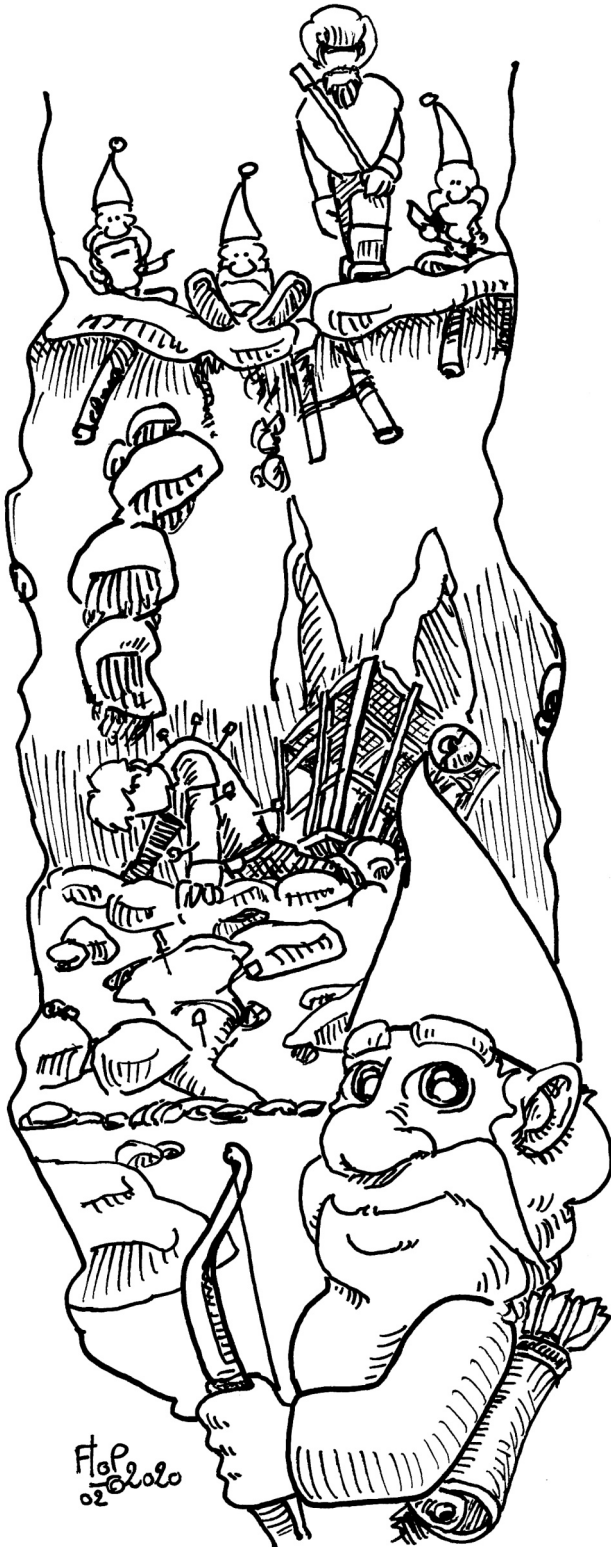
Les tisseurs de sorts sont des créatures recluses, extrêmement secrètes, très réceptives à la magie, qui mettent en œuvre des incantations arcaniques de grande ampleur totalement inintelligibles pour les autres peuples. La plupart sont obnubilés par la possession d'objets magiques puissants et variés. Certains, déniaient à la mort le droit de mettre un terme à leurs activités cabalistiques, choisissent de pratiquer le rituel de transformation en liche. En cas de réussite, ils acquièrent toutes les facultés et les limitations usuelles de ces créatures (voir *Manuel des Monstres*).

Une liche tisseuse de sorts est un mort-vivant humanoïde décharné, d'apparence fragile, aux traits vaguement aviens, muni de trois paires de bras graciles. Ces créatures sont sans exception des lanceurs de sorts talentueux (sorts comme magicien de niveau 15 au minimum, sans limite

LUTIN DES NEIGES

(source : Soft-Bug ; *Le serment de white foot*, La gazette du donjon, hors-série, Recueil de scénarios 2017 ; info-jeux magazine n°5)

FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 5-20
 CLASSE D'ARMURE : 5
 DÉPLACEMENT : 18 m (45 m dans la neige)
 DÉS DE VIE : 1
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 60 %
 TYPE DE TRÉSOR : 0
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-2 (dents) ou 1-3 (épées) ou 1-2 (flèches) + poison
 ATTAQUES SPÉCIALES : *rapidité*
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : moyenne
 ALIGNEMENT : neutre mauvais
 TAILLE : P
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX : 19 / III / 53 + 1 par point de vie



Le lutin des neiges a un aspect désopilant : il est toujours vêtu de couleurs vives, porte une longue barbe blanche et cache son crâne sous un bonnet surmonté d'un grelot au son aigrelet caractéristique. Ses pieds, disproportionnés, lui permettent de très bien se déplacer sur la neige et d'avancer en glissant sur des terrains pentus : sa vitesse de déplacement est alors multipliée par deux.

Ces créatures sont mauvaises et pallient leur faiblesse physique par leur nombre et leur ingéniosité. Elles utilisent un poison paralysant lorsqu'elles tirent à l'arc.

Le lutin des neiges est capable d'accélérer son métabolisme pendant 5 rounds par heure : les effets sont ceux du sort *rapidité*. S'il se trouve en danger ou s'il désire se déplacer plus rapidement, le lutin peut se mouvoir à l'intérieur même de la neige, jusqu'à une profondeur de deux mètres. Les lutins sont insensibles aux illusions de niveau 1 à 3 et les personnes invisibles ne peuvent se cacher à leurs yeux.



NAGA VERMICULAIRE – NUÉE DE VERS

NAGA VERMICULAIRE

(traducteur : Squilnozor ; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1-4
 CLASSE D'ARMURE : -2
 DÉPLACEMENT : 18 m // 18 m
 DÉS DE VIE : 11
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-16 + 1-6 (poison)
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : exceptionnelle
 ALIGNEMENT : neutre mauvais
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 10 / IX / 5 250 + 16 par point de vie

Ce ver géant, répugnant et boursoufflé, possède un corps verdâtre adipeux long de plus de trois mètres que prolonge une tête vaguement humaine surmontée d'une masse de cheveux verts filandreux. Sa gueule, une ventouse circulaire munie de plusieurs rangées de dents fines comme des aiguilles, est peut-être son attribut le plus effrayant.

Bien que la puissance magique de Kyuss en tant que grand prêtre, puis en tant qu'immortel, trouvât toujours ses racines dans le divin, il ne négligea jamais de s'assurer l'appui de nombreux serviteurs experts dans l'art de la magie profane. Après son apothéose, il récompensa les plus puissants d'entre eux en les fusionnant avec ses vers, déformant leur corps et leur esprit pour engendrer une nouvelle espèce contre-nature, le naga vermiculaire.

Étant vivants et non morts-vivants, les nagas vermiculaires constituent une exception parmi les serviteurs de Kyuss. Ils disposent de leur libre-arbitre, et au cours des siècles écoulés depuis leur création, certains ont pris la décision de se consacrer à leurs propres intérêts plutôt que de continuer à accomplir les desseins de leur divin mentor.

La plupart des nagas vermiculaires possèdent la faculté de lancer des sorts comme un personnage biclassé (magicien de niveau 11 et cleric de niveau 11), mais certains individus dépassent ce niveau. Au combat, ils comptent avant tout sur leurs sorts et manœuvrent de manière à rester le plus possible à distance. Ils sont toutefois loin d'être démunis au corps-à-corps, puisqu'ils peuvent compter à la fois sur leur morsure empoisonnée et sur leur regard débilitant. Leur morsure inflige 2-12 points de dégâts. En outre, la victime doit réussir un jet de protection contre le poison ou subir 1-6 points de dégâts supplémentaires et être paralysée pendant un tour. Leur regard, qui porte jusqu'à neuf mètres, a les mêmes effets qu'un sort de *débilite mentale*.

Les nagas vermiculaires sont immunisés aux attaques des vers de Kyuss, y compris celles des nuées de vers. Ils sont en outre invulnérables à tous les sorts affectant l'esprit.



NUÉE DE VERS

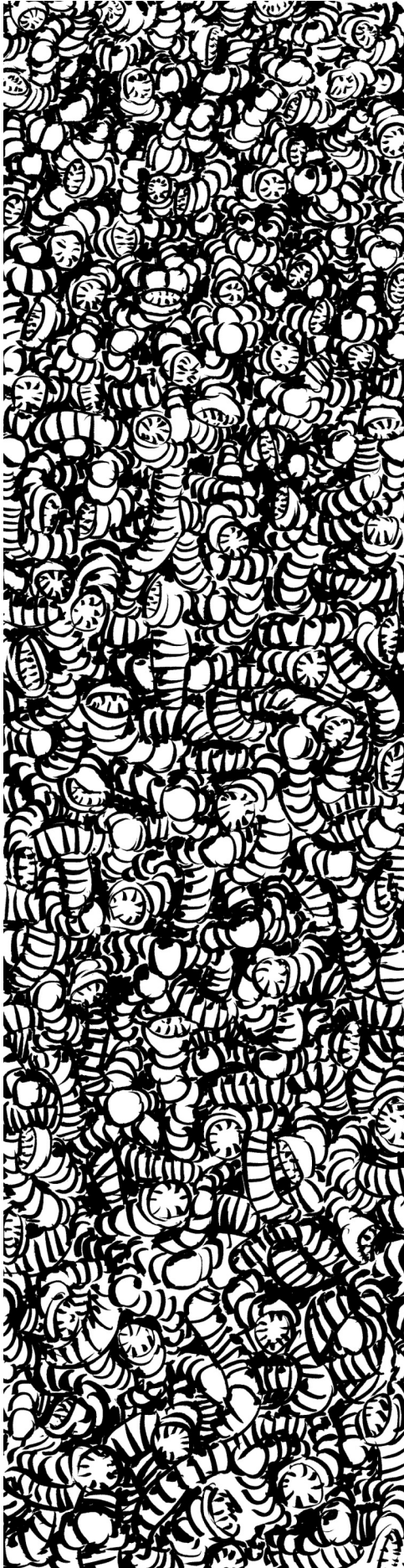
(traducteur : Squilnozor ; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1-12
 CLASSE D'ARMURE : 1
 DÉPLACEMENT : 9 m // 9 m (3 m)
 DÉS DE VIE : 12
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 1
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 2-12 ou 4-24
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : non
 ALIGNEMENT : chaotique mauvais
 TAILLE : variable
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 9 / VIII / 3 700 + 16 par point de vie

Une masse grouillante de minuscules asticots verdâtres se répandit dans toute la pièce. Chacun des organismes était une abomination vorace, tout en crocs avides de mordre.

Les asticots de Kyuss prennent une étonnante variété de formes et de tailles, mais tous ne sont qu'une incarnation de la terrible volonté de leur maître, des créatures dont la seule finalité est l'accomplissement d'antiques prophéties aboutissant à l'anéantissement de toute forme de vie sous une indomptable masse verdâtre. Une fois qu'ils atteignent leur taille adulte, ces





asticots deviennent des entités autonomes, mais aux premières étapes de leur développement, ils se regroupent par milliers, formant d'énormes essaims qui consomment tout sur leur passage.

Une nuée de vers est une horde d'asticots féroces muni chacun d'une abominable gueule en forme de ventouse. Ils sont animés d'un impérieux instinct, celui de détruire tous les êtres vivants pour engendrer toujours plus de serviteurs de Kyuss. Ces organismes primitifs, dénués d'intelligence, ne comprennent aucun langage, mais ils obéissent d'instinct aux créatures de Kyuss plus évoluées.

Toute créature vivante au contact d'une nuée de vers subit 4-24 points de dégâts par round du fait des innombrables micro-morsures qu'elle subit (pas de jet pour toucher). Un jet de protection contre le poison réussi permet de réduire les dégâts à 2-12. Une victime humanoïde dont les points de vie tombent à 0 est transformée en rejeton de Kyuss (fils de Kyuss – *Fiend Folio* p. 37).

Les nuées de vers émettent un bruit et une odeur écœurants, ayant sur les créatures vivantes les mêmes effets qu'un sort de *nuage puant*. Les victimes doivent réussir un jet de protection contre le poison à chaque round pour surmonter leur répugnance.



OMBRE D'ARN

OMBRE D'ARN

(auteur : PhilouCerise; La gazette du donjon, hors-série, *Recueil des synopsis du concours 2020*)

FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : unique
 CLASSE D'ARMURE : 0
 DÉPLACEMENT : 54 m
 DÉS DE VIE : 12
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : voir ci-dessous
 DÉGÂTS / ATTAQUE : voir ci-dessous
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : voir ci-dessous
 INTELLIGENCE : celle du premier tatoué
 ALIGNEMENT : chaotique mauvais
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TAC0 / NIVEAU / VALEUR EN PX : 9 / IX / 6 100 + 16 par point de vie

L'ombre d'Arn est légendaire et unique. C'est une créature sombre de la nuit qui ne peut être tirée de son sommeil que par un enchantement maléfique.

Elle repose dans un grimoire qui est le phylactère d'Arn. Ce grimoire est constitué de 111 pages qui représentent toutes des chats. La légende dit qu'en consultant ce grimoire, la personne prononçant le nom d'Arn devant une des gravures est alors investie d'une mission : réaliser 100 tatouages de ce chat sur des personnes différentes. Au centième tatouage, les chats d'Arn s'éveilleront, tueront et s'empareront des âmes des 99 derniers tatoués. Ils se rassembleront ensuite pour s'emparer du corps de la première personne tatouée et formeront définitivement l'ombre du chat d'Arn. Alors la page correspondant au chat dans le grimoire disparaîtra.

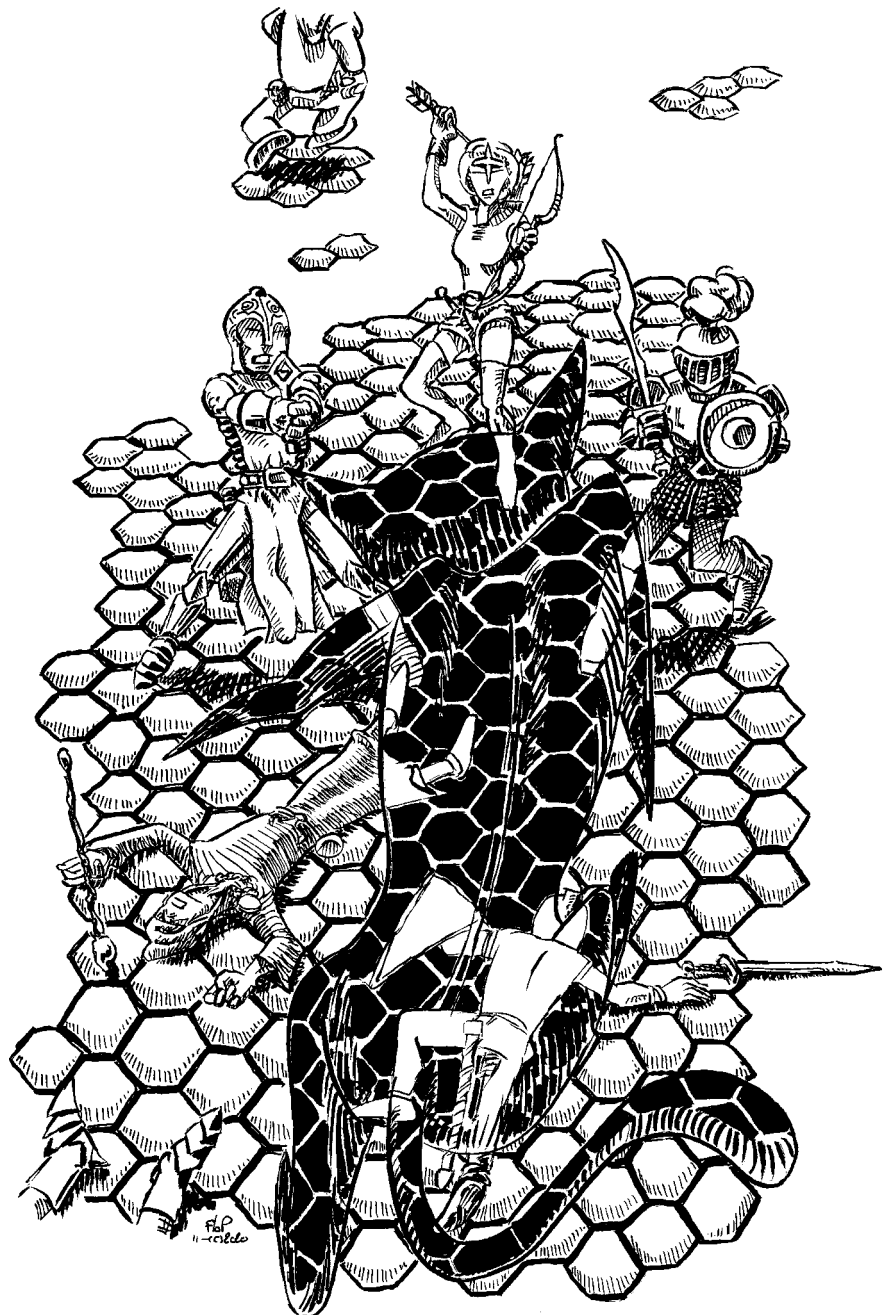
Lors de chaque tatouage, la victime aura droit à un jet de protection contre la mort. Si elle le rate, elle sera envoûtée par le chat et désirera ardemment l'avoir sur son corps. Dans le cas contraire, elle ne s'apercevra de rien mais si elle réalise tout de même le tatouage, elle sera protégée à jamais contre le toucher mortel de l'ombre.

L'ombre d'Arn n'est active et visible que la nuit sur une surface de 2 m sur 6 m. Le jour, elle retourne dans le corps du premier tatoué. Elle possède 12 dés de vie et ne peut être blessée que par des armes magiques +2. Elle n'est pas affectée par la magie en général, seuls les sorts de *lumière*, *lumière éternelle* et autres sorts similaires pouvant la blesser à raison de 1 point de vie par round et par niveau du sort lancé. La mort du premier tatoué fera disparaître l'ombre et la destruction du grimoire l'éliminera définitivement. L'ombre d'Arn ne dispose d'aucune attaque mais toute créature en contact avec elle doit réussir un jet de protection contre la mort à chaque round, sous peine de décéder instantanément. L'ombre se régénère au rythme d'un point de vie regagné pour chaque créature morte à son contact. Les points de vie acquis au-delà du maximum seront perdus après une heure. L'ombre d'Arn a la vitesse et l'endurance d'un chat sauvage, et peut se faufiler dans la moindre fissure.

La détection et la dissipation de la magie n'ont aucun effet sur l'ombre ni sur les tatouages. Mais une détection des charmes indiquera que les personnes tatouées ont été envoûtées. Une délivrance des charmes fera disparaître le

tatouage ainsi que le charme sur cette personne. Le tatoueur devra alors rechercher une nouvelle victime. Si le premier tatoué est délivré ou meurt avant que la malédiction ne s'accomplisse, alors toutes les personnes tatouées sont libérées de l'emprise d'Arn.

Pour finir, la légende d'Arn laisse entendre que le premier tatoué contrôle l'ombre. En effet, il bénéficiera, lors de l'arrivée des 99 ombres, d'un jet de sauvegarde contre la mort à -1 par 10 points de vie de l'ombre, arrondi à l'entier supérieur. S'il réussit, il conservera son âme et imposera sa volonté à l'ombre. Il pourra devenir ombre à volonté avec tous les pouvoirs et faiblesses que cette forme lui procure. Par contre, s'il échoue, il mourra comme les autres et laissera l'ombre posséder son âme et son corps et dévaster le monde à sa guise. Mais tout ceci n'est qu'une légende qui n'a jamais été vérifiée.





SCARABÉE ÉVISCÉRATEUR – SPECTRE ACIDE

SCARABÉE ÉVISCÉRATEUR

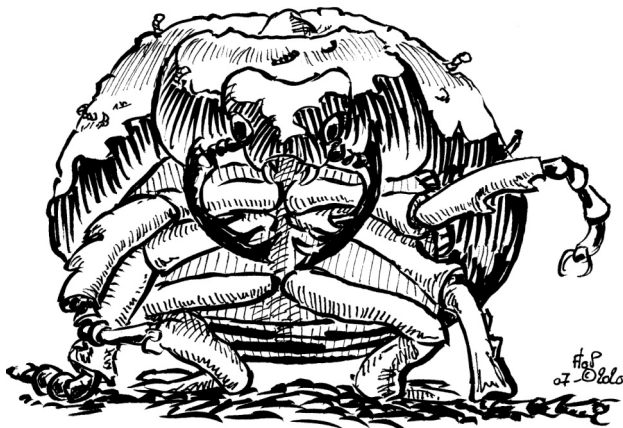
(traducteur : Squilnozor ; *Dans l'ombre de la Flèche*, épisode 7 de *l'Âge du Ver*)

FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1-6
 CLASSE D'ARMURE : -4
 DÉPLACEMENT : 54 m
 DÉS DE VIE : 18
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 1 morsure ou 2 pattes
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 4-24 ou 1-6 / 1-6
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : semi
 ALIGNEMENT : chaotique mauvais
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 7 / X / 15 650 + 25 par point de vie

Ce scarabée boursoufflé se meut à une vitesse impossible, au son de ses mandibules qui cliquettent et cliquettent et cliquettent encore à un rythme effarant. La vue de sa carapace grêlée et putréfiée, rongée par d'abominables asticots minuscules qui s'en extraient en se tortillant, renvoie à des images d'antique décomposition et d'insondable corruption.

Conçu il y a une éternité par Kyuss, alors grand prêtre de Kuluth-Mar, le scarabée éviscérateur fut le premier des morts-vivants collectivement appelés favoris de Kyuss qui se rencontrent presque exclusivement dans les lieux où l'essence rémanente du seigneur des vers est la plus vivace, comme la cité de Kuluth-Mar ou la Faille béante. Ces créatures dénuées d'intellect ne parlent ni ne comprennent aucune langue, mais elles sont capables d'obéir aux instructions mentales ou gestuelles simples des autres serviteurs de Kyuss. Livrés à eux-mêmes, les scarabées éviscérateurs tentent de déborder leurs adversaires en les assaillant conjointement depuis plusieurs directions. La puissance de leurs mandibules est telle qu'en cas de résultat de 18 à 20 au jet pour toucher, les dégâts de l'attaque par morsure sont multipliés par deux (8-48).

Les scarabées éviscérateurs possèdent toutes les facultés spéciales des favoris de Kyuss. En outre, le crissement rythmique de leurs mandibules l'une contre l'autre produit un son hypnotique insupportable qui tétanise l'esprit, empêchant tous leurs adversaires distants de moins de 36 m d'accomplir toute autre action que se prendre la tête à deux mains pour tenter de se soulager, à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre les sorts. L'effet est accru en présence de plusieurs monstres (malus de 1 point au jet de protection pour chaque scarabée à partir du deuxième).



À tout instant, un scarabée éviscérateur peut récupérer tous ses points de vie et se délivrer de tout effet magique néfaste (comme avec un sort de *guérison*) en absorbant une nuée de vers à proximité. Ce processus dure un round entier, au cours duquel le monstre ne peut accomplir aucune autre action, et détruit la nuée, qui n'essaie pas de s'y soustraire.

SPECTRE ACIDE

(traducteur : Squilnozor ; *Le prince de Rougemain*, épisode 8 de *l'Âge du Ver*)

FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1
 CLASSE D'ARMURE : -5
 DÉPLACEMENT : 30 m
 DÉS DE VIE : 22
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 5 (1 morsure et 4 vrilles) / 1 cône de vapeur
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 4-24 + acide et acide x4 / 12-72
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : haute
 ALIGNEMENT : chaotique mauvais
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 7 / X / 19 600 + 35 par point de vie

La substance liquide, fétide et délétère, se met à bouillonner, puis se dresse en une parodie de vie toxique qui semble s'emplier de l'intérieur, pour adopter finalement l'aspect d'une bête draconique pesante. Du corps translucide et gélatineux de la chose, ruissellent des filaments acides dont l'extrémité grésille sur le sol. Certaines de ces vrilles se tortillent et se cabrent nerveusement, comme les lanières d'un fouet. Le long cou du monstre s'achève par un inquiétant enchevêtrement de crânes, certains humains, d'autres draconiques, d'autres encore mi-draconiques, mi-humains.

Dans le cadre de la campagne de *l'Âge du ver*, le spectre acide est un monstre mort-vivant immatériel unique, créé accidentellement lors du saccage du laboratoire du dragon noir Ilthane. L'essentiel de son corps est composé de sucs acides toxiques, dont une observation attentive révèle qu'ils ruissellent constamment au sol, et se synthétisent aussitôt à nouveau à partir de l'environnement liquide ambiant. En raison de cette interaction permanente entre le monstre et son milieu, l'élément aqueux à proximité devient lui-même modérément acide (sans danger à moins qu'il ne s'agisse d'un grand volume d'eau, auquel cas les créatures immergées subissent 1-6 points de dégâts par round). Les liquides magiques (potions et eau bénite, par exemple) ne sont pas affectés. Si le spectre acide venait à se retrouver dans un environnement sec, il subirait 2-12 points de dégâts par round jusqu'à disparition complète. Au contraire, tant qu'il est au contact d'un liquide, il régénère 1-6 points de vie par round.

Le monstre a la taille d'un gros cheval et pèse dans les 750 kg. Sa tête, un assemblage de crânes hésitant entre le draconique et l'humanoïde, est sa seule partie matérielle. Ces crânes sont constamment dissous par les sucs acides et régénérés à partir des composants nécrantiques du laboratoire.

Comme tous les êtres immatériels, le spectre acide peut passer à travers les objets solides. Ce faisant, il abandonne son enveloppe acide et ses crânes osseux au sol. Ceux-ci se reforment dès que le monstre réémerge, à condition qu'il soit au contact d'un substrat liquide.

Le spectre acide dispose de cinq attaques par round : il peut mordre avec l'assemblage de crânes qui lui tient lieu de tête et cingler ses adversaires

avec quatre filaments acides. Ces derniers n'infligent aucun dégât physique, mais toutes les attaques du monstre (ainsi que tout contact direct avec lui) occasionnent des dégâts dus à l'acide (perte de points de vie, lésions caustiques de la peau, endommagement de l'équipement porté : tester la résistance à l'acide des objets au contact, en fonction de leur matériau et de leur niveau d'enchantement éventuel – voir le *Guide du maître* page 76). De même, tout coup porté avec une arme entraîne un jet de sauvegarde de l'arme, selon sa matière.

Tous les 1-4 rounds, le spectre peut exhaler un cône de vapeurs caustiques, long de dix mètres, infligeant 12-72 points de dégâts aux

créatures dans l'aire d'effet (la moitié pour celles qui réussissent leur jet de protection contre les souffles). De plus, en cas d'échec au jet de protection, tout l'équipement du personnage doit tester sa résistance à l'acide.

Outre toutes les immunités communes aux morts-vivants, le spectre est insensible aux attaques à base d'acide et d'électricité. Il est relativement intelligent et sa compréhension intuitive de l'alchimie est extraordinaire. Avec les ressources et le temps suffisant, il pourrait facilement lever de nombreux autres morts-vivants plus ou moins semblables à lui-même, à partir des reliquats du laboratoire.





VEKAHR – VER TITAN

VEKAHR

(auteur : Marco Volo)

FRÉQUENCE : commun
 Nbre RENCONTRÉ : 10-25
 CLASSE D'ARMURE : 7
 DÉPLACEMENT : 21 m
 DÉS DE VIE : 3
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : troupeau
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 1 (crachat / ruade / griffes / cornes)
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 1-6 / 1-3 / 1-6 / 2-12
 ATTAQUES SPÉCIALES : crachat
 DÉFENSES SPÉCIALES : sans
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : animale à semi
 ALIGNEMENT : neutre
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 16 / III / 50 + 3 par point de vie

Le vekahr est une créature à l'aspect bovin, haute de 2,10 mètres au garrot en moyenne. Il est distingué par sa longue et fine trompe, qui part d'au-dessus de sa bouche pour tomber environ 40 cm plus bas. Doté de six pattes, le vekahr possède également une queue de 40 cm, qui lui permet de chasser les nombreux importuns qui pourraient lui tourner autour. Cet animal à poil ras, beige et tacheté de roux, supporte très bien les températures très chaudes (50°) et froides (-20°).

Combat : Le vekahr produit des sécrétions acides et crache lorsqu'il a peur ou se sent agressé (1-6 dommages). Lorsqu'il n'a pas sa dose de nourriture ou d'eau ou qu'on lui tourne autour sans s'occuper de lui, il est capable d'exécuter une ruade (1-3 dommages). 5 % des vekahrs ont des sabots taillés comme des griffes leur permettant de se défendre lorsqu'ils ruent (1-6 dommages), et les femelles possèdent des cornes avec lesquelles elles peuvent charger (2-12 dommages).

Habitat / société : Le vekahr est un mammifère herbivore ruminant qui vit 20+(1-10) ans. Il peut absorber une grande quantité d'eau et de nourriture qu'il stocke dans deux « poches » situées dans son abdomen. Il peut ainsi

puiser jusqu'à 100 litres d'eau et jeûner pendant 3 à 4 décades. Jusqu'à quelques heures après sa mort, sa poche contenant l'eau est récupérable et peut sauver des vies dans le désert. Il vit en troupeau de 10 à 25 individus.

La femelle donne naissance à un seul petit tous les deux ans, au terme d'une gestation de 12 mois, qui n'est adopté que s'il se rapproche de sa mère et tête immédiatement. Dans le cas contraire, il est rejeté et livré à lui-même. Il y a autant de chances qu'il s'agisse d'un mâle que d'une femelle.

C'est un animal occasionnellement joueur, que l'on peut surprendre à se rouler sur le sol en jouant avec un (gros) bâton.

Écologie : Le vekahr est herbivore et se nourrit notamment de devver et de tassit. Dans les Royaumes oubliés, on le rencontre en troupeaux dans l'Anauroch et le désert Calim. Il y est utilisé pour la monte, le transport de bât ou plus rarement pour sa viande. Le cuir de sa peau intact et bien découpé peut se revendre 5 pa la livre et pèse (en intégralité) 18 kg. Sa viande, exotique mais filandreuse et peu goûteuse, se vend 1 pa la livre sur les marchés d'Eauprofonde, de Port-Calim ou de Port-Ponant.

VER TITAN

(traducteur : Squilnozor ; Dans l'ombre de la Flèche, épisode 7 de l'Âge du Ver)

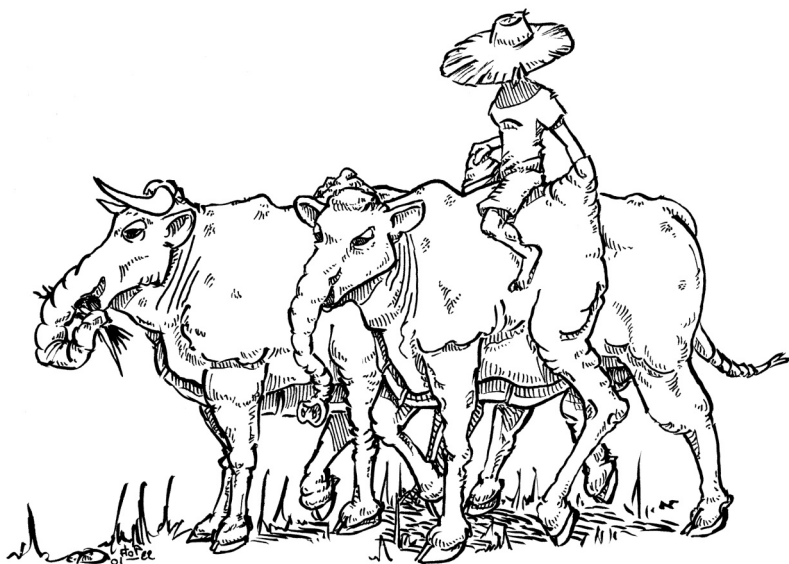
FRÉQUENCE : très rare
 Nbre RENCONTRÉ : 1-6
 CLASSE D'ARMURE : -3
 DÉPLACEMENT : 18 m // 9 m (18 m)
 DÉS DE VIE : 20
 CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : sans
 TYPE DE TRÉSOR : sans
 Nbre D'ATTAQUES : 1 morsure
 DÉGÂTS / ATTAQUE : 4-24
 ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 DÉFENSES SPÉCIALES : voir ci-dessous
 RÉSISTANCE À LA MAGIE : standard
 INTELLIGENCE : animale
 ALIGNEMENT : chaotique mauvais
 TAILLE : G
 CAPACITÉ PSI : sans
 Modes d'attaque / défense : sans
 TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX : 7 / X / 22 400 + 30 par point de vie

Ce ver géant est muni de multiples rangées de dents pointues comme des aiguilles. Son corps est grossièrement cylindrique, mais sa partie inférieure, aplatie, se caractérise par une couleur plus claire et une plus grande densité musculaire. Bien que ne disposant pas d'organes sensoriels apparents, ce monstre réagit aux sons et aux mouvements à une vitesse stupéfiante.

Le premier asticot verdâtre reçu par Kyuss fut décliné en innombrables sortes de vers, de toutes les formes et de toutes les tailles. Les vers titans, les plus impressionnants de tous, sont généralement longs de vingt-quatre mètres pour un poids de vingt tonnes. Toutefois, rien ne permet d'affirmer qu'il existe une limite à leur gigantisme.

Les vers titans sont des monstres primitifs, dépourvus d'intelligence, naturellement réceptifs aux ordres mentaux de toutes les formes supérieures de créatures de Kyuss, auxquelles ils se soumettent spontanément. À moins d'être contrôlés, ils attaquent aveuglément le même adversaire, tentant inlassablement de l'avaloir ou de l'écraser, sans jamais rompre le combat. Ils possèdent toutes les capacités des favoris de Kyuss, y compris celles des créatures ayant 10 DV ou plus.

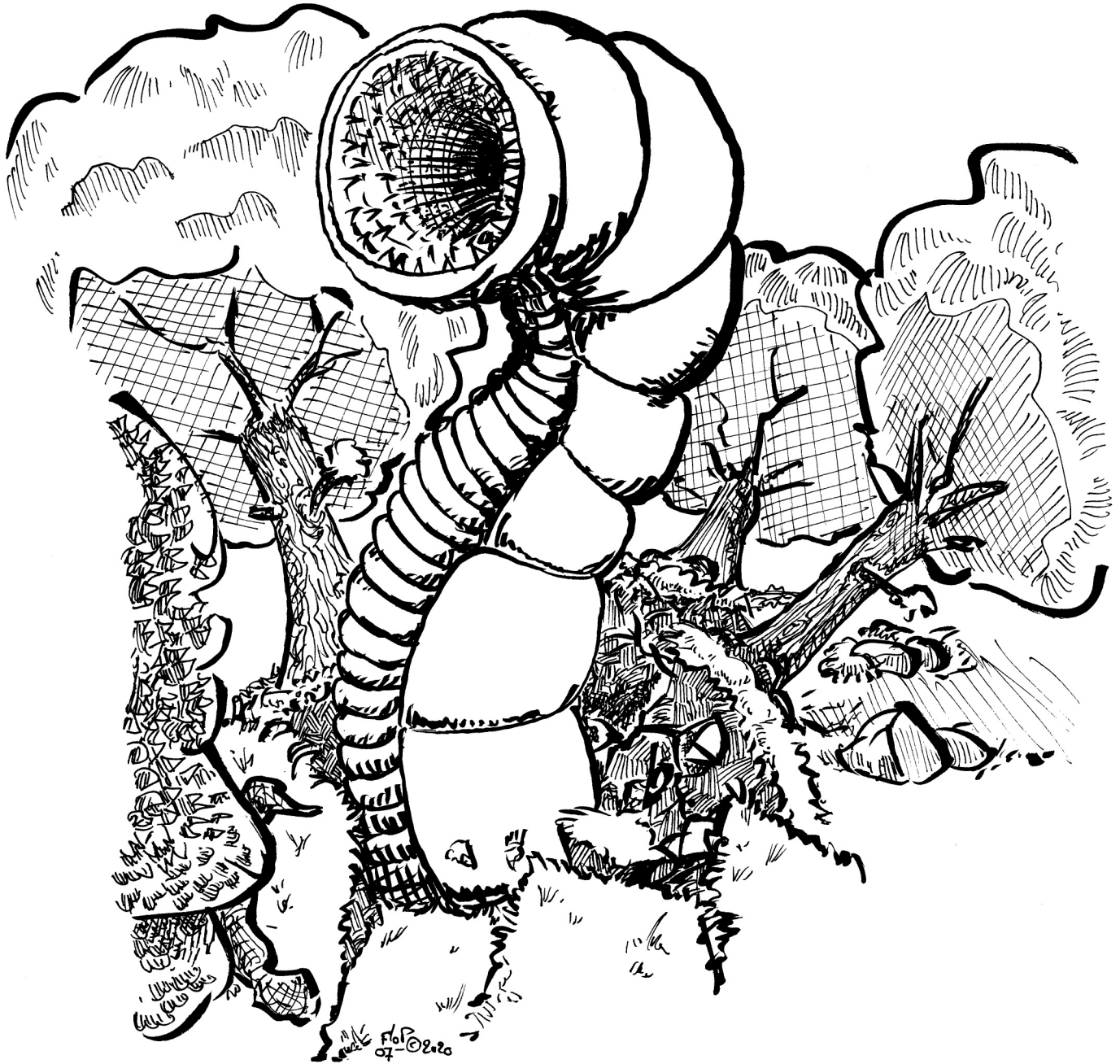
Malgré leur absence d'intellect, les vers titans sont aiguillés par une rémanence de l'esprit de leur créateur qui demeure ancrée en eux. Inconsciemment, ils projettent cet embryon de conscience contre tous



leurs adversaires distants de moins de 36 m. Ceux-ci doivent alors réussir un jet de protection contre la paralysie pour résister au flot de malignité qui se déverse dans leur esprit. En cas d'échec, ils sont hébétés, incapables de la moindre action, mais peuvent effectuer un nouveau jet à chaque round jusqu'à ce qu'ils retrouvent la maîtrise de leurs actes.

Sur un résultat de 19 ou 20 au jet pour toucher, un ver titan avale sa victime. Celle-ci encaisse 2-16+6 points de dégâts par round, dus à l'action

broyeuse des muscles stomacaux et aux sucs digestifs. En outre, les asticots de Kyuss qui pullulent dans les tissus du monstre la prennent pour cible, tentant d'atteindre son cerveau (voir les capacités spéciales des favoris de Kyuss). Pour se délivrer, la proie doit se frayer un passage dans la chair. Il faut pour cela qu'elle inflige 20 points de dégâts au monstre (contre une CA de 2). Deux créatures de taille humaine peuvent être avalées simultanément, ou une créature de grande taille.

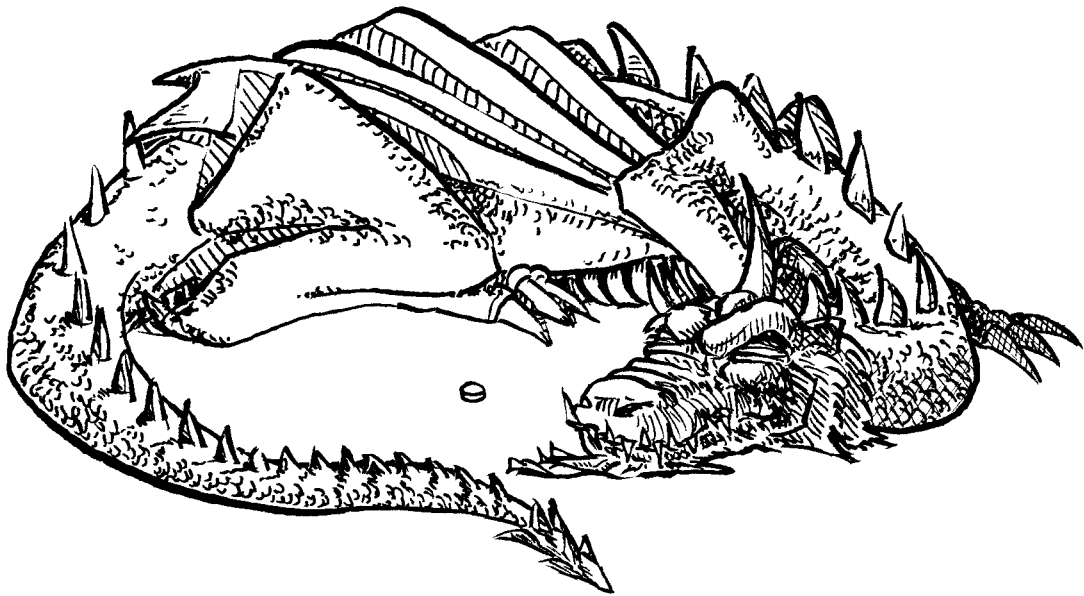


RÉCAPITULATION DES MONSTRES

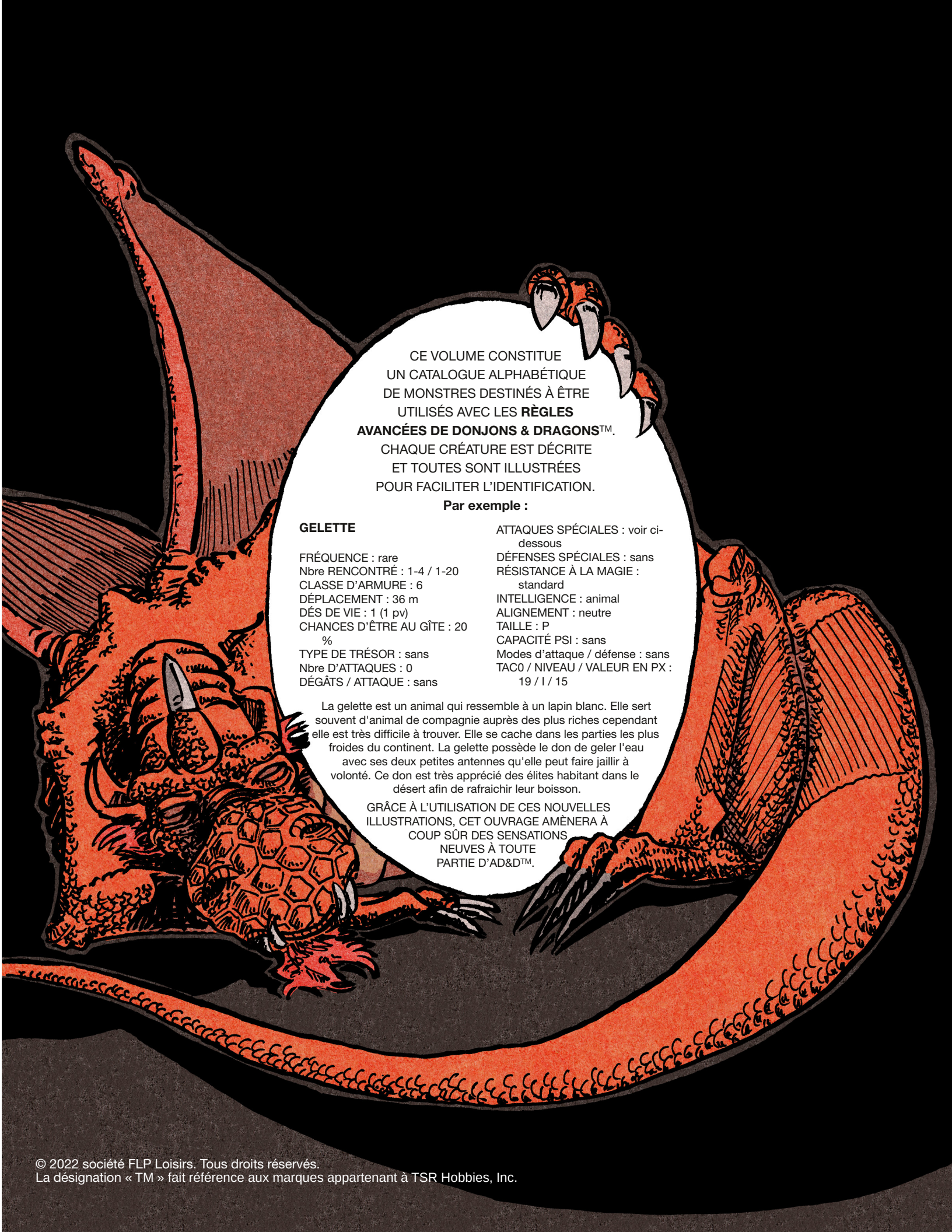
Monstre	Taille	TACO	Classe d'armure	Dés	Nombre d'attaques	Dégâts / attaque	Attaques spéciales	Défenses spéciales	Alignement	Intelligence	Niveau	Valeur en PX
Abomination de Priscilla	G	15	4	4+4	2	2-7 / 2-7	souffle, cri de douleur	sans	LM	semi	V	240 + 5/pv
Ange sacré	M	8	7	13+13	1	8-14 + poison	sorts	effroi	LM	très	IX	5 150 + 18/pv
Appâteur	G	19 à 8	6 à 4	1 à 8	1	1-4 / 1-6	avalement	sans	N	animale à semi	à III à VII	49 + 1/pv à 825 + 10/pv
Chevalier du ver	M	7	-7	16	1	1-10	morsures de vers, sorts	effroi, régénération, immunité des morts-vivants	CM	très	X	10 790 + 20/pv
Drac des neiges	G	10	2	10	1	1-10 (dents)	souffle	sans	CM	moyenne	VII	1 950 + 14/pv
Esprit follet	P	19	6	1	1	selon l'arme	flèches de sommeil	invisibilité, sinon indétectable à 75 %	N(B)	très	III	80 + 1/pv
Favori de Kyuss : Mastiff	M	16	2	2	1	1-6	projection de vers, lèpre	effroi, régénération, immunité aux sorts qui affectent l'esprit	CM	animale	III	97 + 2/pv
Gelette	P	19	6	1 (1pv)	0	sans	don de geler de l'eau	sans	N	animale	I	15
Glaive de Kyuss	M	8	-3	14	1	2-12 + 1-6 (acide)	lame acide, rafale d'énergie	effroi, régénération, immunité des morts-vivants	CM	très	IX	7 050 + 18/pv
Golem de cordes	G	7	-6	18	2	2-16 / 2-16	enroulement, tournellement	immunité aux sorts et effets magiques	N	non	X	8 100 + 15/pv
Golem de grave	G	13 à 9	0	7 à 13	2	2-12 / 2-12	avalement	uniquement touché par des armes magiques +2	N	non	VII à IX	1 015 à 6 876
Griffecendre	G	10	6	10+4	2	2-12 + 7 / 2-12 + 7	griffes extensibles	immunité des morts-vivants	CM	haute	VIII	4 250 + 16/pv
Héraut du ver	M	9	-4	12	3 ou 1	2-7 / 2-7 / 1-6 ou 5-40	sorts, rayon ténébreux	effroi, régénération, immunité des morts-vivants	CM	exceptionnelle	IX	5 100 + 16/pv
Liche tisseuse de sorts	M	8	-6	15	1	1-10 + paralysie	sorts, toucher glaçant	effroi, immunité des morts-vivants	CM	exceptionnelle	X	10 950 + 20/pv
Lutin des neiges	P	19	5	1	1	1-2 / 1-3 / 1-2 + poison	flèches empoisonnées, déplacement rapide	immunité aux illusions de niveau 1 à 3	NM	moyenne	III	53 + 1/pv
Naga vermiculaire	G	10	-2	11	1	2-16 + 1-6 (poison)	sorts, paralysie, regard débilissant	immunité aux attaques mentales	NM	exceptionnelle	IX	5 250 + 16/pv
Nuée de vers	variable	9	1	12	1	2-12 ou 4-24	dégâts automatiques	écoeurement, immunité des morts-vivants	CM	non	VIII	3 700 + 16/pv
Ombre d'Arn	G	9	0	12	1	mort	toucher mortel	régénération, immunité aux sorts	CM	spécial	IX	6 100 + 16/pv
Scarabée éviscérateur	G	7	-4	18	1 ou 2	4-24 ou 1-6 / 1-6	son hypnotique, lèpre, projection de vers	effroi, régénération, immunité des morts-vivants	CM	semi	X	15 650 + 25/pv
Spectre acide	G	7	-5	22	5 ou 1	4-24 + acide et acide x4 ou 12-72	acide, cone de vapeur	immunité des morts-vivants	CM	haute	X	19 600 + 35/pv
Vekahr	G	16	7	3	1	1-6 / 1-3 / 1-6 / 2-12	crachat	sans	N	animale à semi	à III	50 + 3/pv
Ver titan	G	7	-3	20	1	4-24	avalement, hébètement, projection de vers, lèpre	effroi, régénération, immunité des morts-vivants	CM	animale	X	22 400 + 30/pv

TYPES DE TRÉSORS

Type de trésor	pc × 1 000	pa × 1 000	pe × 1 000	po × 1 000	pp × 1 000	Gemmes	Joyaux	Carte ou magie
A	1-6 : 35 %	1-6 : 30 %	1-6 : 35 %	1-10 : 40 %	1-4 : 25 %	2-40 : 60%	3-30 : 50 %	3 objets au choix : 30 %
B	1-8 : 50 %	1-6 : 25 %	1-4 : 25 %	1-3 : 25 %	sans	1-8 : 30%	1-4 : 20 %	Épée, armure ou arme diverse : 10 %
C	1-12 : 20 %	1-6 : 30 %	1-4 : 10 %	sans	sans	1-6 : 25 %	1-3 : 20 %	2 objets au choix : 10 %
D	1-8 : 10 %	1-12 : 15 %	1-8 : 15 %	1-6 : 50 %	sans	1-10 : 30%	1-6 : 25 %	2 objets au choix + 1 potion : 15 %
E	1-10 : 5 %	1-12 : 25 %	1-6 : 25 %	1-8 : 25 %	sans	1-12 : 15 %	1-8 : 10 %	3 objets au choix + 1 parchemin : 25 %
F	sans	1-20 : 10 %	1-12 : 15 %	1-10 : 40 %	1-8 : 35 %	3-30 : 20 %	1-10 : 10 %	3 objets hors épée ou armes diverses + 1 potion et 1 parchemin : 30 %
G	sans	sans	sans	10-40 : 50 %	1-20 : 50 %	5-20 : 30 %	1-10 : 25 %	4 objets au choix + 1 parchemin : 35 %
H	5-30 : 25 %	1-100 : 40 %	10-40 : 40 %	10-60 : 55 %	5-60 : 25 %	1-100 : 50 %	10-40 : 50 %	4 objets + 1 potion et 1 parchemin : 15 %
I	sans	sans	sans	sans	3-18 : 30 %	2-20 : 55 %	1-12 : 50 %	1 objet au choix : 15 %
J	3-24 pièces par individu	sans	sans	sans	sans	sans	sans	sans
K	sans	3-18 pièces par individu	sans	sans	sans	sans	sans	sans
L	sans	sans	2-12 pièces par individu	sans	sans	sans	sans	sans
M	sans	sans	sans	2-8 pièces par individu	sans	sans	sans	sans
N	sans	sans	sans	sans	1-6 pièces par individu	sans	sans	sans
O	1-4 : 25 %	1-3 : 20 %	sans	sans	sans	sans	sans	sans
P	sans	1-6 : 30 %	1-2 : 25 %	sans	sans	sans	sans	sans
Q	sans	sans	sans	sans	sans	1-4 : 50 %	sans	sans
R	sans	sans	sans	2-8 : 40 %	10-60 : 50 %	4-32 : 55 %	1-12 : 45 %	sans
S	sans	sans	sans	sans	sans	sans	sans	2-8 potions : 40 %
T	sans	sans	sans	sans	sans	sans	sans	1-4 parchemins : 50 %
U	sans	sans	sans	sans	sans	10-80 : 90 %	5-30 : 80 %	1 objet de chaque catégorie hors potions et parchemins : 70 %
V	sans	sans	sans	sans	sans	sans	sans	2 objets de chaque catégorie hors potions et parchemins : 70 %
W	sans	sans	sans	5-30 : 60 %	1-8 : 15 %	10-80 : 60 %	5-40 : 50 %	1 carte : 55 %
X	sans	sans	sans	sans	sans	sans	sans	1 objet magique divers + 1 potion : 60 %
Y	sans	sans	sans	2-12 : 70 %	sans	sans	sans	sans
Z	1-3 : 20 %	1-4 : 25 %	1-4 : 25 %	1-4 : 30 %	1-6 : 30 %	10-60 : 55 %	5-30 : 50 %	3 objets au choix : 50 %



(inktober 2021, jour 29, pièce)



CE VOLUME CONSTITUE
UN CATALOGUE ALPHABÉTIQUE
DE MONSTRES DESTINÉS À ÊTRE
UTILISÉS AVEC LES **RÈGLES**
AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS™.

CHAQUE CRÉATURE EST DÉCRITE
ET TOUTES SONT ILLUSTRÉES
POUR FACILITER L'IDENTIFICATION.

Par exemple :

GELETTE

FRÉQUENCE : rare
Nbre RENCONTRÉ : 1-4 / 1-20
CLASSE D'ARMURE : 6
DÉPLACEMENT : 36 m
DÉS DE VIE : 1 (1 pv)
CHANCES D'ÊTRE AU GÎTE : 20
%
TYPE DE TRÉSOR : sans
Nbre D'ATTAQUES : 0
DÉGÂTS / ATTAQUE : sans

ATTAQUES SPÉCIALES : voir ci-
dessous
DÉFENSES SPÉCIALES : sans
RÉSISTANCE À LA MAGIE :
standard
INTELLIGENCE : animal
ALIGNEMENT : neutre
TAILLE : P
CAPACITÉ PSI : sans
Modes d'attaque / défense : sans
TACO / NIVEAU / VALEUR EN PX :
19 / 1 / 15

La gelette est un animal qui ressemble à un lapin blanc. Elle sert souvent d'animal de compagnie auprès des plus riches cependant elle est très difficile à trouver. Elle se cache dans les parties les plus froides du continent. La gelette possède le don de geler l'eau avec ses deux petites antennes qu'elle peut faire jaillir à volonté. Ce don est très apprécié des élites habitant dans le désert afin de rafraichir leur boisson.

GRÂCE À L'UTILISATION DE CES NOUVELLES
ILLUSTRATIONS, CET OUVRAGE AMÈNERA À
COUP SÛR DES SENSATIONS
NEUVES À TOUTE
PARTIE D'AD&D™.