



# ANIMAUX



**AIDEDD.ORG**

Supplément pour les  
Basic Rules de D&D 5

# ANIMAUX

Ce document est une traduction communautaire des animaux présents dans le SRD de Dungeons & Dragons, conçu pour servir de supplément aux Basic Rules de D&D 5. Wizards of the Coast n'est pas responsable de la qualité ou de l'exactitude de cette traduction.

Mise en page par Blueace ; réalisation de la couverture par bf5man ; image de couverture issue du site de Wizards.

Version du 30/08/2017.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via [www.aidedd.org/site/contact/](http://www.aidedd.org/site/contact/)



**Disponible en téléchargement  
gratuit sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org)**

## 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, notation, 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, nonexclusive 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, Inc.  
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

END OF LICENSE

# TABLE DES MATIÈRES

Aigle	2	Mammouth	16
Aigle géant	2	Mille-pattes géant	16
Araignée	2	Molosse	17
Araignée géante	3	Mule	17
Araignée-loup géante	3	Nuée d'insectes	17
Babouin	4	Nuée de chauves-souris	18
Bec de hache	4	Nuée de corbeaux	18
Belette	4	Nuée de piranhas	19
Belette géante	4	Nuée de rats	19
Blaireau	5	Nuée de serpents venimeux	20
Blaireau géant	5	Ours brun	20
Cerf	5	Ours noir	20
Chacal	5	Ours polaire	20
Chameau	6	Panthère	21
Chat	6	Pieuvre	21
Chauve-souris	6	Pieuvre géante	22
Chauve-souris géante	6	Piranha	22
Cheval de guerre	7	Poney	22
Cheval de selle	7	Punaise de feu géante	23
Cheval de trait	7	Rat	23
Chèvre	7	Rat géant	23
Chèvre géante	8	Requin-chasseur	24
Chouette	8	Requin de récif	24
Chouette géante	8	Requin géant	24
Corbeau	8	Rhinocéros	24
Crabe	9	Sanglier	25
Crabe géant	9	Sanglier géant	25
Crapaud géant	9	Scorpion	25
Crocodile	10	Scorpion géant	25
Crocodile géant	10	Serpent constricteur	26
Élan	10	Serpent constricteur géant	26
Élan géant	11	Serpent venimeux	26
Éléphant	11	Serpent venimeux géant	26
Épaulard	11	Serpent volant	27
Faucon	12	Singe géant	27
Faucon de sang	12	Tigre	27
Grand singe	12	Tigre à dents de sabre	28
Grenouille	12	Vautour	28
Grenouille géante	13	Vautour géant	28
Guêpe géante	13		
Hippocampe	13	<b>AUTRES CRÉATURES</b>	<b>29</b>
Hippocampe géant	14	Diablotin	29
Hyène	14	Esprit follet	29
Hyène géante	14	Pseudodragon	30
Lézard	14	Quasit	30
Lézard géant	15	Squelette	31
Lion	15	Zombi	31
Loup	16		
Loup sanguinaire	16		

## AIGLE

Bête de taille P, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 3 (1d6)

**Vitesse** 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

**Compétences** Perception +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Vue aiguisée.** Un aigle a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

### ACTIONS

**Serres.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

## AIGLE GÉANT

Bête de taille G, neutre bon

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 26 (4d10 + 4)

**Vitesse** 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

**Compétences** Perception +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** Un aigle géant comprend le commun et l'aérien mais ne peut pas les parler

**Puissance** 1 (200 PX)

**Vue aiguisée.** Un aigle a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** L'aigle réalise deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

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

**Serres.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

L'aigle géant est une noble créature qui parle son propre langage et en comprend certains autres.

## ARAIGNÉE

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

**Compétences** Discrétion +4

**Sens** vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Pattes d'araignée.** L'araignée peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

**Sens de la toile.** Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

**Déplacement sur la toile.** L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 1 dégât perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 9 pour ne pas recevoir 2 (1d4) dégâts de poison.

## ARAIGNÉE GÉANTE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 14 (armure naturelle)

**Points de vie** 26 (4d10 + 4)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

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

**Compétences** Discrétion +7

**Sens** vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1 (200 PX)

**Déplacement sur la toile.** L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

**Pattes d'araignée.** L'araignée peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

**Sens de la toile.** Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

**Toile d'Araignée (Recharge 5-6).** Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 9/18 m, une cible. *Touché* : la cible est entravée par la toile. Une cible entravée peut utiliser une action pour réaliser un jet de Force DD 12, déchirant la toile en cas de succès. La toile peut aussi être attaquée et détruite (CA 10 ; pv 5 ; vulnérable au feu ; immunisée aux types de dégâts contondants, poison et psychiques).

Pour piéger sa proie, une araignée géante tisse des toiles élaborées ou jette des brins de toile collants de son abdomen. Les araignées géantes vivent généralement sous terre, établissant leurs repaires au plafond ou dans des crevasses obscures. Ces endroits sont souvent ornés de cocons qui retiennent d'anciennes victimes.

## ARAIGNÉE-LOUP GÉANTE

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

**Compétences** Discrétion +7, Perception +3

**Sens** vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Déplacement sur la toile.** L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

**Pattes d'araignée.** L'araignée peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

**Sens de la toile.** Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

Les araignées-loups géantes chassent en terrain découvert ou se cachent dans des terriers ou des crevasses pour attaquer en embuscade.

## BABOUIN

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 3 (1d6)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

**Tactique de groupe.** Un babouin a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.

## BEC DE HACHE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11

Points de vie 19 (3d10 + 3)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10

Langues -

Puissance 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

**Bec.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.

Un bec de hache est un grand oiseau incapable de voler possédant de puissantes pattes, un bec recourbé, ainsi qu'un déplaisant caractère.

## BELETTE

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 9 m

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

Compétences Discrétion +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

**Odorat et ouïe aiguisés.** Une belette a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat ou l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

## BELETTE GÉANTE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Discrétion +5, Perception +3

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13

Langues -

Puissance 1/8 (25 PX)

**Odorat et ouïe aiguisés.** Une belette a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

## BLAIREAU

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 3 (1d4 + 1)

Vitesse 6 m, creusement 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 11

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

**Odorat aiguisé.** Un blaireau a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

## BLAIREAU GÉANT

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 13 (2d8 + 4)

Vitesse 9 m, creusement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 11

Langues -

Puissance 1/4 (50 PX)

**Odorat aiguisé.** Un blaireau a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le blaireau réalise deux attaques : une avec ses griffes et une avec sa morsure.

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

## CERF

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 4 (1d8)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sens Perception passive 12

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants.

## CHACAL

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 3 (1d6)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

**Odorat et ouïe aiguisés.** Un chacal a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

**Tactique de groupe.** Un chacal a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.

## CHAMEAU

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 9

Points de vie 15 (2d10 + 4)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9

Langues -

Puissance 1/8 (25 PX)

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts contondants.

## CHAT

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

**Odorat aiguisé.** Un chat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

### ACTIONS

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât tranchant.

## CHAUVE-SOURIS

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 1 (1d4 - 1)

Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Sens vision aveugle à 18 m, Perception passive 11

Langues -

Puissance 0 (10 PX)

**Écholocation.** La chauve-souris ne peut utiliser sa vision aveugle quand elle est assourdie.

**Ouïe aiguisée.** La chauve-souris a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 1 dégât perforant.

## CHAUVE-SOURIS GÉANTE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 22 (4d10)

Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens vision aveugle à 18 m, Perception passive 11

Langues -

Puissance 1/4 (50 PX)

**Écholocation.** La chauve-souris ne peut utiliser sa vision aveugle quand elle est assourdie.

**Ouïe aiguisée.** La chauve-souris a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe.

### ACTIONS

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

## CHEVAL DE GUERRE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 19 (3d10 + 3)

**Vitesse** 18 m

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

**Sens** Perception passive 11

**Langues** -

**Puissance** 1/2 (100 PX)

**Charge renversante.** Si un cheval se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses sabots dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le cheval peut réaliser une autre attaque contre elle avec ses sabots en tant qu'action bonus.

### ACTIONS

**Sabots.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

#### VARIANTE : ARMURE DU CHEVAL DE GUERRE

La CA d'un cheval de guerre dépend du type de barde qu'il porte (voir le *Manuel des Joueurs* pour plus d'informations sur les bardes). La CA du cheval prend en compte son modificateur de Dextérité, le cas échéant. La barde ne modifie pas le facteur de puissance du cheval.

## CHEVAL DE SELLE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 13 (2d10 + 2)

**Vitesse** 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

**Sabots.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

## CHEVAL DE TRAIT

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 19 (3d10 + 3)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

**Sabots.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants.

## CHÈVRE

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 4 (1d8)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Charge.** Si la chèvre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 2 (1d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas être jetée à terre.

**Stable.** La chèvre a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets qui la feraient tomber.

### ACTIONS

**Coup de Tête.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

## CHÈVRE GÉANTE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 11 (armure naturelle)

**Points de vie** 19 (3d10 + 3)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Sens** Perception passive 11

**Langues** -

**Puissance** 1/2 (100 PX)

**Charge.** Si la chèvre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

**Stable.** La chèvre a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets qui la feraient tomber.

### ACTIONS

**Coup de Tête.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

## CHOUETTE

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Compétences** Discrétion +3, Perception +3

**Sens** vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Vol agile.** La chouette ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'elle sort de la distance d'allonge d'un ennemi en volant.

**Ouïe et vue aiguës.** La chouette a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à la vue.

### ACTIONS

**Serres.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât tranchant.

## CHOUETTE GÉANTE

Bête de taille G, neutre

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 19 (3d10 + 3)

**Vitesse** 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

**Compétences** Discrétion +4, Perception +5

**Sens** vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15

**Langues** Une chouette géante comprend le commun, l'elfique et le sylvain mais ne peut pas les parler

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Vol agile.** La chouette ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'elle sort de la distance d'allonge d'un ennemi en volant.

**Ouïe et vue aiguës.** La chouette a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à la vue.

### ACTIONS

**Serres.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (2d6 + 1) dégâts tranchants.

Les chouettes géantes sont des créatures intelligentes protectrices de leurs royaumes forestiers.

## CORBEAU

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Imitation des sons.** Un corbeau peut imiter des sons simples qu'il a entendus, comme le chuchotement d'une personne, un bébé qui pleure ou un petit cri animal. Une créature qui entend les sons peut se rendre compte qu'il s'agit d'imitations si elle réussit un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

### ACTIONS

**Bec.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

## CRABE

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 11 (armure naturelle)

**Points de vie** 2 (1d4)

**Vitesse** 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

**Compétences** Discrétion +2

**Sens** vision aveugle à 9 m, Perception passive 9

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Amphibien.** Le crabe peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

### ACTIONS

**Pinces.** Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât contondant.

## CRABE GÉANT

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 15 (armure naturelle)

**Points de vie** 13 (3d8)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

**Compétences** Discrétion +4

**Sens** vision aveugle à 9 m, Perception passive 9

**Langues** -

**Puissance** 1/8 (25 PX)

**Amphibien.** Le crabe peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

### ACTIONS

**Pinces.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 11 pour s'échapper). Le crabe a deux pinces, chacune lui permettant d'agripper une cible.

## CRAPAUD GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 39 (6d10 + 6)

**Vitesse** 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

**Sens** vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1 (200 PX)

**Amphibien.** Le crapaud peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

**Saut arrêté.** Le crapaud peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de poison, et la cible se retrouve agrippée (DD 13 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la cible est entravée, et le crapaud ne peut pas mordre une autre cible.

**Engloutissement.** Le crapaud réalise une attaque de morsure contre une cible de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque est réussie, la cible est avalée et la lutte se termine. La créature avalée est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques ou autres effets provenant de l'extérieur du crapaud, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chaque tour de jeu du crapaud. Le crapaud ne peut avaler qu'une cible à la fois. Si le crapaud meurt, la créature avalée n'est plus entravée et peut sortir du cadavre en utilisant 1,50 mètre de mouvement, pour alors émerger et se retrouver à terre.

## CROCODILE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 12 (armure naturelle)

**Points de vie** 19 (3d10 + 3)

**Vitesse** 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Compétences** Discrétion +2

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/2 (100 PX)

**Retenir son souffle.** Le crocodile peut retenir son souffle durant 15 minutes.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 12 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

## CROCODILE GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

**Classe d'armure** 14 (armure naturelle)

**Points de vie** 85 (9d12 + 27)

**Vitesse** 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

**Compétences** Discrétion +5

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 5 (1800 PX)

**Retenir son souffle.** Le crocodile peut retenir son souffle durant 30 minutes.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le crocodile réalise deux attaques : une de morsure et une de queue.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 21 (3d10 + 5) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 16 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

**Queue.** Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible qui n'est pas agrippée par le crocodile. *Touché* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas être jetée au sol.

## ÉLAN

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 13 (2d10 + 2)

**Vitesse** 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Charge.** Si l'élan se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

### ACTIONS

**Coup de tête.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

**Sabots.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature au sol. *Touché* : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

## ÉLAN GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

**Classe d'armure** 14 (armure naturelle)

**Points de vie** 42 (5d12 + 10)

**Vitesse** 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

**Compétences** Perception +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** Un élan géant comprend le commun, l'elfique et le sylvain mais ne peut pas les parler

**Puissance** 2 (450 PX)

**Charge.** Si l'élan se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre.

### ACTIONS

**Coup de tête.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

**Sabots.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature au sol. *Touché* : 22 (4d8 + 4) dégâts contondants.

Le majestueux élan géant est rare, au point que son apparence est souvent considérée comme la préfiguration d'un événement important, comme la naissance d'un roi. Des légendes racontent que les dieux prennent la forme d'un élan géant lorsqu'ils visitent le plan matériel. Beaucoup de cultures croient donc que chasser ces créatures déclenche la colère divine.

## ÉLÉPHANT

Bête de taille TG, sans alignement

**Classe d'armure** 12 (armure naturelle)

**Points de vie** 76 (8d12 + 24)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 4 (1100 PX)

**Charge renversante.** Si l'éléphant se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'éléphant peut réaliser une attaque de piétinement contre celle-ci par une action bonus.

### ACTIONS

**Défenses.** Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 19 (3d8 + 6) dégâts perforants.

**Piétinement.** Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché* : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

## ÉPAULARD

Bête de taille TG, sans alignement

**Classe d'armure** 12 (armure naturelle)

**Points de vie** 90 (12d12 + 12)

**Vitesse** 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Compétences** Perception +3

**Sens** vision aveugle à 36 m, Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 3 (700 PX)

**Écholocation.** Un épaulard ne peut pas utiliser sa vision aveugle s'il est assourdi.

**Retenir son souffle.** L'épaulard peut retenir son souffle durant 30 minutes.

**Ouïe aiguisée.** Un épaulard a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 21 (5d6 + 4) dégâts perforants.

## FAUCON

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

**Compétences** Perception +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Vue aiguisée.** Le faucon a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

### ACTIONS

**Serres.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât tranchant.

## FAUCON DE SANG

Bête de taille P, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 7 (2d6)

**Vitesse** 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

**Compétences** Perception +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** -

**Puissance** 1/8 (25 PX)

**Tactique de groupe.** Un faucon a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

**Vue aiguisée.** Le faucon a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

### ACTIONS

**Bec.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Tenant son nom de ses plumes pourpres et de sa nature agressive, le faucon de sang attaque sans crainte avec son bec aiguisé telle une dague.

## GRAND SINGE

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 19 (3d8 + 6)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**Compétences** Athlétisme +5, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1/2 (100 PX)

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le grand singe réalise deux attaques avec ses poings.

**Poing.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

**Pierre.** Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 7,50/15 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

## GRENOUILLE

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

**Compétences** Discrétion +3, Perception +1

**Sens** vision dans le noir à 9 m, Perception passive 11

**Langues** -

**Puissance** 0 (0 PX)

**Amphibien.** La grenouille peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

**Saut arrêté.** La grenouille peut sauter en longueur jusqu'à 3 mètres ou en hauteur jusqu'à 1,50 mètre, avec ou sans élan.

Une grenouille n'a pas d'attaque efficace. Elle se nourrit de petits insectes et reste en général près de l'eau, des arbres, ou sous terre.

## GRENOUILLE GÉANTE

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 18 (4d8)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

**Compétences** Discrétion +3, Perception +2

**Sens** vision dans le noir à 9 m, Perception passive 12

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Amphibien.** La grenouille peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

**Saut arrêté.** La grenouille peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 11 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la cible est entravée, et la grenouille ne peut pas mordre une autre cible.

**Engloutissement.** La grenouille réalise une attaque de morsure contre une cible de taille P ou inférieure avec qui elle est en lutte. Si l'attaque est réussie, la cible est avalée, et la lutte se termine. La créature avalée est aveuglée est entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques ou autres effets provenant de l'extérieur de la grenouille, et subit 5 (2d4) dégâts d'acide au début de chaque tour de jeu de la grenouille. La grenouille ne peut avaler qu'une cible à la fois. Si la grenouille meurt, la créature avalée n'est plus entravée et peut sortir du cadavre en utilisant 1,50 mètre de mouvement, pour alors en émerger et se retrouver à terre.

## GUÊPE GÉANTE

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 13 (3d8)

**Vitesse** 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/2 (100 PX)

### ACTIONS

**Dard.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

## HIPPOCAMPE

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 0 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 0 (0 PX)

**Respiration aquatique.** L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

## HIPPOCAMPE GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 16 (3d10)

**Vitesse** 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Sens** Perception passive 11

**Langues** -

**Puissance** 1/2 (100 PX)

**Charge.** Si l'hippocampe se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec un coup de tête dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires.

**Respiration aquatique.** L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

### ACTIONS

**Coup de tête.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Les hippocampes géants sont souvent utilisés comme monture par les créatures aquatiques.

## HYÈNE

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 5 (1d8 + 1)

**Vitesse** 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Tactique de groupe.** Une hyène a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d6) dégâts perforants.

## HYÈNE GÉANTE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 45 (6d10 + 12)

**Vitesse** 15 m

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

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1 (200 PX)

**Déchaînement.** Lorsque durant son tour de jeu la hyène amène une créature à 0 point de vie avec une attaque au corps à corps, elle peut utiliser une action bonus pour se déplacer de la moitié de son mouvement et réaliser une attaque de morsure.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

## LÉZARD

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 2 (1d4)

**Vitesse** 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

**Sens** vision dans le noir à 9 m, Perception passive 9

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

## LÉZARD GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 12 (armure naturelle)

**Points de vie** 19 (3d10 + 3)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Sens** vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Les lézards géants sont de terrifiants prédateurs souvent utilisés comme monture ou comme animaux de trait par les humanoïdes reptiliens et les résidents de l'Outreterre.

### VARIANTE : TRAITS DU LÉZARD GÉANT

Certains lézards possèdent un ou les deux traits suivants.

**Retenir son souffle.** Le lézard peut retenir son souffle durant 15 minutes (un lézard qui a ce trait possède également une vitesse de nage de 9 mètres).

**Pattes d'araignée.** Le lézard peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

## LION

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 26 (4d10 + 4)

**Vitesse** 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**Compétences** Discrétion +6, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1 (200 PX)

**Odorat aiguisé.** Un lion a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

**Tactique de groupe.** Un lion a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

**Bond.** Si le lion se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

**Course d'élan.** S'il peut prendre une course d'élan de 3 mètres, un lion peut sauter jusqu'à 7,50 mètres.

### ACTIONS

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

## LOUP

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Compétences** Discrétion +4, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Odorat et ouïe aiguisés.** Un loup a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à l'odorat.

**Tactique de groupe.** Un loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

## LOUP SANGUINAIRE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 14 (armure naturelle)

**Points de vie** 37 (5d10 + 10)

**Vitesse** 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Compétences** Discrétion +4, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1 (200 PX)

**Odorat et ouïe aiguisés.** Le loup a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

**Tactique de groupe.** Un loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

## MAMMOUTH

Bête de taille TG, sans alignement

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 126 (11d12 + 55)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 6 (2300 PX)

**Charge renversante.** Si le mammouth se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le mammouth peut réaliser une attaque de piétinement contre celle-ci par une action bonus.

### ACTIONS

**Défenses.** Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 25 (4d8 + 7) dégâts perforants.

**Piétinement.** Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Touché* : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Un mammouth est une créature éléphantique qui possède une épaisse fourrure et de longues défenses.

## MILLE-PATTES GÉANT

Bête de taille P, sans alignement

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 4 (1d6 + 1)

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

**Sens** vision aveugle à 9 m, Perception passive 8

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou subir 10 (3d6) dégâts de poison. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

## MOLOSSE

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 5 (1d8 + 1)

**Vitesse** 12 m

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

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1/8 (25 PX)

**Odorat et ouïe aiguisés.** Un molosse a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

Les molosses sont d'impressionnants chiens prisés par les humanoïdes pour leur loyauté et leur sens aiguisés.

## MULE

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/8 (25 PX)

**Bête de somme.** Une mule est considérée comme un animal de taille G pour déterminer sa capacité de charge.

**Pied sûr.** Une mule a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et Dextérité effectués pour ne pas tomber à terre.

### ACTIONS

**Sabots.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

## NUÉE D'INSECTES

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

**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)

**Résistances aux dégâts** contondant, perforant, tranchant

**Immunités aux conditions** à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

**Sens** vision aveugle à 3 m, Perception passive 8

**Langues** -

**Puissance** 1/2 (100 PX)

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un insecte de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

### ACTIONS

**Morsures.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Touché* : 10 (4d4) dégâts perforants, ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

### VARIANTE : NUÉE D'INSECTES

Différents types d'insectes peuvent se rassembler en nuées, et chaque nuée présente les caractéristiques particulières décrites ci-dessous.

**Nuée de scarabées.** Une nuée de scarabées possède une vitesse de creusement de 1,50 mètre.

**Nuée de mille-pattes.** Une créature réduite à 0 point de vie par une nuée de mille-pattes est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir repris des points de vie, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

**Nuée d'araignées.** Un essaim d'araignées a les traits suivants. *Déplacement sur la toile.* La nuée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée. *Pattes d'araignée.* La nuée peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. *Sens de la toile.* Lorsqu'elle est en contact avec une toile, la nuée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

**Nuée de guêpes.** Un essaim de guêpes a une vitesse de marche de 1,50 mètre, une vitesse de vol de 9 mètres, et aucune vitesse d'escalade.

## DE LA NATURE DES NUÉES

Les essaims présentés ici ne sont pas des groupes ordinaires de petites créatures. Ils se forment suite à une influence malsaine ou sinistre. Un vampire peut invoquer des nuées de chauves-souris et de rats des plus sombres recoins de la nuit, alors que la présence d'un seigneur momie peut faire sortir des scarabées depuis les profondeurs des sables de sa tombe. Une genaude pourrait avoir le pouvoir de tourner des essaims de corbeaux contre ses ennemis, tandis qu'une abomination yuan-ti pourrait avoir des essaims de serpents venimeux dans son sillage. Même les druides ne peuvent charmer ces essaims et leur agressivité est à la limite du surnaturel.

## NUÉE DE CHAUVES-SOURIS

*Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement*

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 22 (5d8)

**Vitesse** 0 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

**Résistances aux dégâts** contondant, perforant, tranchant

**Immunités aux conditions** à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

**Sens** vision aveugle à 18 m, Perception passive 11

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Écholocation.** La nuée ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

**Ouïe aiguisée.** La nuée a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'ouïe.

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour une chauve-souris de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

### ACTIONS

**Morsures.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Touché* : 5 (2d4) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

## NUÉE DE CORBEAUX

*Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement*

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 24 (7d8 - 7)

**Vitesse** 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Compétences** Perception +5

**Résistances aux dégâts** contondant, perforant, tranchant

**Immunités aux conditions** à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

**Sens** Perception passive 15

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un corbeau de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

### ACTIONS

**Becs.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

## NUÉE DE PIRANHAS

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 28 (8d8 - 8)

**Vitesse** 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

**Résistances aux dégâts** contondant, perforant, tranchant

**Immunités aux conditions** à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

**Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8

**Langues** -

**Puissance** 1 (200 PX)

**Frénésie sanguinaire.** La nuée a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un piranha de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

**Respiration aquatique.** La nuée ne peut respirer que sous l'eau.

### ACTIONS

**Morsures.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Touché* : 14 (4d6) dégâts perforants, ou 7 (2d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

## NUÉE DE RATS

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 24 (7d8 - 7)

**Vitesse** 9 m

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

**Résistances aux dégâts** contondant, perforant, tranchant

**Immunités aux conditions** à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

**Sens** vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Odorat aiguisé.** La nuée a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un rat de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

### ACTIONS

**Morsures.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

## NUÉE DE SERPENTS VENIMEUX

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 14

**Points de vie** 36 (8d8)

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

**Résistances aux dégâts** contondant, perforant, tranchant

**Immunités aux conditions** à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié

**Sens** vision aveugle à 3 m, Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 2 (450 PX)

**Nuée.** La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un serpent de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

### ACTIONS

**Morsures.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Touché* : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie. La cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec elle reçoit 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

## OURS BRUN

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 11 (armure naturelle)

**Points de vie** 34 (4d10 + 12)

**Vitesse** 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1 (200 PX)

**Odorat aiguisé.** Un ours a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

### ACTIONS

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

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

## OURS NOIR

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 11 (armure naturelle)

**Points de vie** 19 (3d8 + 6)

**Vitesse** 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1/2 (100 PX)

**Odorat aiguisé.** Un ours a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

### ACTIONS

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

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

### VARIANTE : OURS DES CAVERNES

Certains ours se sont adaptés à la vie souterraine, se nourrissant de lichen et de poissons aveugles. Connus sous le nom d'ours des cavernes, ces mastodontes au mauvais caractère ont un gros pelage noir et la vision dans le noir à 18 mètres. À part cela, ils ont les mêmes caractéristiques qu'un ours polaire.

## OURS POLAIRE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 12 (armure naturelle)

**Points de vie** 42 (5d10 + 15)

**Vitesse** 12 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 2 (450 PX)

**Odorat aiguisé.** Un ours a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

### ACTIONS

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

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8 + 5) dégâts perforants.

## PANTHÈRE

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 13 (3d8)

**Vitesse** 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

**Compétences** Discrétion +6, Perception +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Odorat aiguisé.** Une panthère a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

**Bond.** Si la panthère se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

### ACTIONS

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

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

## PIEVRE

Bête de taille P, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 3 (1d6)

**Vitesse** 1,50 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

**Compétences** Discrétion +4, Perception +2

**Sens** vision dans le noir à 9 m, Perception passive 12

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Retenir son souffle.** La pieuvre peut retenir son souffle durant 30 minutes hors de l'eau.

**Camouflage dans l'eau.** La pieuvre a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) réalisés lorsqu'elle se trouve sous l'eau.

**Respiration aquatique.** La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

### ACTIONS

**Tentacules.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât contondant et la cible est agrippée (évasion DD 10). Tant qu'elle reste agrippée, la pieuvre ne peut utiliser ses tentacules contre une autre cible.

**Nuage d'encre (Recharges après un repos court ou long).** Un nuage d'encre de 1,50 mètre de rayon s'étend tout autour de la pieuvre si elle est sous l'eau. La visibilité dans la zone est nulle pendant 1 minute, mais un courant important peut disperser l'encre. Après avoir relâché l'encre, la pieuvre peut utiliser l'action Foncer en tant qu'action bonus.

## PIEVRE GÉANTE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 11

**Points de vie** 52 (8d10 + 8)

**Vitesse** 3 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

**Compétences** Discrétion +5, Perception +4

**Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14

**Langues** -

**Puissance** 1 (200 PX)

**Retenir son souffle.** La pieuvre peut retenir son souffle durant 1 heure hors de l'eau.

**Camouflage dans l'eau.** La pieuvre a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) réalisés lorsqu'elle se trouve sous l'eau.

**Respiration aquatique.** La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

### ACTIONS

**Tentacules.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible se retrouve agrippée (DD 16 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules contre une autre cible.

**Nuage d'Encre (Recharge après un repos court ou long).** Un nuage d'encre de 6 mètres de rayon s'étend autour de la pieuvre si elle se trouve sous l'eau. La visibilité dans la zone est nulle pendant 1 minute, bien qu'un fort courant puisse disperser l'encre. Après avoir projeté son nuage d'encre, la pieuvre peut réaliser l'action *Foncer* en tant qu'action bonus.

## PIRANHA

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

**Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Frénésie sanguinaire.** Le piranha a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

**Respiration aquatique.** Le piranha ne peut respirer que sous l'eau.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

Un piranha est un poisson carnivore aux dents acérées.

## PONEY

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

**Sens** Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/8 (25 PX)

### ACTIONS

**Sabots.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts contondants.

## PUNAISE DE FEU GÉANTE

Bête de taille P, sans alignement

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 4 (1d6 + 1)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

**Sens** vision aveugle à 9 m, Perception passive 8

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Illumination.** La punaise produit une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d6 - 1) dégâts tranchants.

La punaise de feu géante est une créature nocturne possédant deux glandes au-dessus des yeux, qui produisent de la lumière pendant encore 1d6 jours après que celle-ci soit morte.

## RAT

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 6 m

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

**Sens** vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Odorat aiguisé.** Un rat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant.

## RAT GÉANT

Bête de taille P, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 7 (2d6)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

**Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10

**Langues** -

**Puissance** 1/8 (25 PX)

**Odorat aiguisé.** Un rat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

**Tactique de groupe.** Un rat a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

### VARIANTE : RAT GÉANT INFECTÉ

Certains rats géants sont porteurs de maladies qu'ils propagent lorsqu'ils mordent. Un rat géant infecté a un facteur de puissance de 1/8 (25 XP) et l'action suivante au lieu de son attaque de morsure normale.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou contracter une maladie. Jusqu'à ce que la maladie soit guérie, la cible ne peut regagner des points de vie, sauf par des moyens magiques, et les points de vie maximums de la cible diminuent de 3 (1d6) toutes les 24 heures. Si les points de vie maximums de la cible tombent à 0 à cause de cette maladie, la cible meurt.

## REQUIN-CHASSEUR

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 12 (armure naturelle)

**Points de vie** 45 (6d10 + 12)

**Vitesse** 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

**Compétences** Perception +2

**Sens** vision aveugle à 9 m, Perception passive 12

**Langues** -

**Puissance** 2 (450 PX)

**Frénésie sanguinaire.** Le requin a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

**Respiration aquatique.** Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Un requin-chasseur mesure entre 4,50 et 6 mètres de long, et chasse habituellement seul dans les eaux profondes.

## REQUIN DE RÉCIF

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 12 (armure naturelle)

**Points de vie** 22 (4d8 + 4)

**Vitesse** 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

**Compétences** Perception +2

**Sens** vision aveugle à 9 m, Perception passive 12

**Langues** -

**Puissance** 1/2 (100 PX)

**Tactique de groupe.** Un requin a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

**Respiration aquatique.** Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Un requin de récif mesure de 1,50 à 3 mètres de long, et habite des eaux peu profondes et des récifs coralliens.

## REQUIN GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 126 (11d12 + 55)

**Vitesse** 0 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

**Compétences** Perception +3

**Sens** vision aveugle à 18 m, Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 5 (1800 PX)

**Frénésie sanguinaire.** Le requin a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

**Respiration aquatique.** Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

Un requin géant mesure 9 mètres de long et se trouve généralement dans les profondeurs des océans.

## RHINOCÉROS

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 11 (armure naturelle)

**Points de vie** 45 (6d10 + 12)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Sens** Perception passive 11

**Langues** -

**Puissance** 2 (450 PX)

**Charge.** Si le rhinocéros se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas tomber à terre.

### ACTIONS

**Corne.** Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

## SANGLIER

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 11 (armure naturelle)

**Points de vie** 11 (2d8 + 2)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

**Sens** Perception passive 9

**Langues** -

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Charge.** Si le sanglier se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 ou être projetée au sol.

**Implacable (Recharge après un repos court ou long).** Si le sanglier subit 7 points de dégâts ou moins qui réduiraient ses points de vie à 0, il se retrouve à la place avec 1 point de vie.

### ACTIONS

**Défenses.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

## SANGLIER GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 12 (armure naturelle)

**Points de vie** 42 (5d10 + 15)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

**Sens** Perception passive 8

**Langues** -

**Puissance** 2 (450 PX)

**Charge.** Si le sanglier se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou être projetée au sol.

**Implacable (Recharge après un Repos court ou long).** Si le sanglier subit 10 points de dégâts ou moins qui réduiraient ses points de vie à 0, il se retrouve à la place avec 1 point de vie.

### ACTIONS

**Défenses.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

## SCORPION

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 11 (armure naturelle)

**Points de vie** 1 (1d4 - 1)

**Vitesse** 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

**Sens** vision aveugle à 3 m, Perception passive 9

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

### ACTIONS

**Dard.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 1 dégât perforant et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 9. En cas d'échec elle reçoit 4 (1d8) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

## SCORPION GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 15 (armure naturelle)

**Points de vie** 52 (7d10 + 14)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

**Sens** vision aveugle à 18 m, Perception passive 9

**Langues** -

**Puissance** 3 (700 PX)

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le scorpion réalise trois attaques : deux avec ses pinces et une avec son aiguillon.

**Pinces.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 12 pour s'échapper). Le scorpion a deux pinces, chacune lui permettant d'agripper une cible.

**Aiguillon.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, subissant 22 (4d10) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite.

## SERPENT CONSTRICTEUR

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (2d10 + 2)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 10

Langues -

Puissance 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

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

**Étreinte.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 14 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le serpent ne peut pas étreindre une autre cible.

## SERPENT CONSTRICTEUR GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 60 (8d12 + 8)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 12

Langues -

Puissance 2 (450 PX)

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

**Étreinte.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 16 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le serpent ne peut pas étreindre une autre cible.

## SERPENT VENIMEUX

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13

Points de vie 2 (1d4)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 10

Langues -

Puissance 1/8 (25 PX)

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, elle prend 5 (2d4) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

## SERPENT VENIMEUX GÉANT

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 14

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 12

Langues -

Puissance 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite.

## SERPENT VOLANT

Bête de taille TP, sans alignement

**Classe d'armure** 14

**Points de vie** 5 (2d4)

**Vitesse** 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Sens** vision aveugle à 3 m, Perception passive 11

**Langues** -

**Puissance** 1/8 (25 PX)

**Vol agile.** Le serpent ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il sort de la distance d'allonge d'un ennemi en volant.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant plus 7 (3d4) dégâts de poison.

Le serpent volant est un serpent ailé aux couleurs vives que l'on trouve dans des jungles reculées.

## SINGE GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 157 (15d12 + 60)

**Vitesse** 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**Compétences** Athlétisme +9, Perception +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** -

**Puissance** 7 (2900 PX)

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le singe réalise deux attaques avec ses poings.

**Poing.** Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

**Pierre.** Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 15/30 m, une cible. *Touché* : 30 (7d6 + 6) dégâts contondants.

## TIGRE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 37 (5d10 + 10)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**Compétences** Discrétion +6, Perception +3

**Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 1 (200 PX)

**Odorat aiguisé.** Un tigre a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

**Bond.** Si le tigre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

### ACTIONS

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

## TIGRE À DENTS DE SABRE

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 12

**Points de vie** 52 (7d10 + 14)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**Compétences** Discrétion +6, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 2 (450 PX)

**Odorat aiguisé.** Un tigre a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

**Bond.** Si le tigre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, et la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

### ACTIONS

**Griffes.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

## VAUTOUR

Bête de taille M, sans alignement

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 5 (1d8 + 1)

**Vitesse** 3 m, vol 15 m

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

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** -

**Puissance** 0 (10 PX)

**Odorat et vue aiguisés.** Un vautour a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à la vue.

**Tactique de groupe.** Un vautour a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Bec.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants.

## VAUTOUR GÉANT

Bête de taille G, neutre mauvais

**Classe d'armure** 10

**Points de vie** 22 (3d10 + 6)

**Vitesse** 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**Compétences** Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** comprend le commun mais ne peut pas le parler

**Puissance** 1 (200 PX)

**Odorat et vue aiguisés.** Un vautour a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à la vue.

**Tactique de groupe.** Un vautour a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

### ACTIONS

**Attaques multiples.** Le vautour réalise deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

**Bec.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

**Serres.** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Les vautours géants ont une intelligence évoluée et un penchant malveillant.

# AUTRES CRÉATURES

## DIABLOTIN

Fiélon (diable, métamorphe) de taille TP, loyal mauvais

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 10 (3d4 + 3)

**Vitesse** 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Compétences** Discrétion +5, Persuasion +4, Perspicacité +3, Tromperie +4

**Résistances aux dégâts** froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent

**Immunités aux dégâts** feu, poison

**Immunités aux conditions** empoisonné

**Sens** vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11

**Langues** infernal, commun

**Puissance** 1 (200 PX)

**Métamorphe.** Le diabolotin peut utiliser son action pour se métamorphoser en une bête qui ressemble à un rat (vitesse 6 m), un corbeau (6 m, vol 18 m), ou une araignée (6 m, escalade 6 m), ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme, à l'exception de sa vitesse (comme indiqué précédemment). L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

**Vue de diable.** Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diabolotin.

**Résistance à la magie.** Le diabolotin a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts ou tout autre effet magique.

### ACTIONS

**Dard (Morsure sous forme de bête).** Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subir 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

**Invisibilité.** Le diabolotin peut devenir invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le diabolotin porte ou transporte est invisible en même temps que lui.

## ESPRIT FOLLET

Fée de taille TP, neutre bon

**Classe d'armure** 15 (armure de cuir)

**Points de vie** 2 (1d4)

**Vitesse** 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

**Compétences** Discrétion +8, Perception +3

**Sens** Perception passive 13

**Langues** commun, elfique, sylvain

**Puissance** 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

**Épée longue.** Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1 dégât tranchant.

**Arc court.** Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 12/48 m, une cible. *Touché* : 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 point ou plus, la cible empoisonnée tombe inconsciente pour la durée de l'empoisonnement, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts, ou jusqu'à ce qu'une autre créature utilise son action pour la secouer et la réveiller.

**Lecture du cœur.** L'esprit follet touche une créature et en apprend magiquement l'état émotionnel. Si la cible échoue à un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, alors l'esprit follet connaît également l'alignement de la créature. Les célestes, les fiélons, et les morts-vivants échouent automatiquement leur jet de sauvegarde.

**Invisibilité.** L'esprit follet devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou lance un sort, ou jusqu'à ce que sa concentration se termine (de la même manière que s'il se concentrait sur un sort). Tout équipement que l'esprit follet porte, ou transporte, est également invisible.

## PSEUDODRAGON

Dragon de taille TP, neutre bon

**Classe d'armure** 13 (armure naturelle)

**Points de vie** 7 (2d4 + 2)

**Vitesse** 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

**Compétences** Discrétion +4, Perception +3

**Sens** vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13

**Langues** comprend le commun et le draconique mais ne peut pas parler

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Sens aiguisés.** Le pseudodragon a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue, à l'ouïe ou à l'odorat.

**Résistance à la magie.** Le pseudodragon a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

**Télépathie mineure.** Le pseudodragon peut communiquer par magie des idées simples, des émotions, et des images par télépathie avec toutes les créatures capables de comprendre un langage se trouvant à 30 mètres ou moins de lui.

### ACTIONS

**Morsure.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

**Dard.** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible tombe inconsciente pour la même durée, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou qu'une autre créature utilise une action pour la réveiller.

## QUASIT

Fiélon (démon, métamorphe) de taille TP, chaotique mauvais

**Classe d'armure** 13

**Points de vie** 7 (3d4)

**Vitesse** 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

**Compétences** Discrétion +5

**Résistances aux dégâts** froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

**Immunités aux dégâts** poison

**Immunités aux conditions** empoisonné

**Sens** vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10

**Langues** abyssal, commun

**Puissance** 1 (200 PX)

**Métamorphe.** Le quasit peut utiliser son action pour se métamorphoser en une bête qui ressemble à une chauve-souris (vitesse 3 m, vol 12 m), un mille-pattes (12 m, escalade 12 m), ou un crapaud (12 m, nage 12 m), ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme, à l'exception de sa vitesse (comme indiqué précédemment). L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

**Résistance à la magie.** Le quasit a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts ou tout autre effet magique.

### ACTIONS

**Griffes (Morsure sous forme de bête).** Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison et être empoisonné pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

**Frayeur (1/jour).** Une créature que le quasit choisit, se trouvant dans un rayon de 6 mètres, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si le quasit est dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

**Invisibilité.** Le quasit devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou utilise sa Frayeur, ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement qu'il porte ou transporte est invisible en même temps que lui.

## SQUELETTE

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

**Classe d'armure** 13 (restes d'armure)

**Points de vie** 13 (2d8 + 4)

**Vitesse** 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

**Vulnérabilités aux dégâts** contondant

**Immunités aux dégâts** poison

**Immunités aux conditions** épuisé, empoisonné

**Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9

**Langues** comprend les langues qu'il connaissait dans sa vie mais ne peut pas parler

**Puissance** 1/4 (50 PX)

### ACTIONS

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

**Arc court.** Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

## ZOMBI

Mort-vivant de taille M, neutre chaotique

**Classe d'armure** 8

**Points de vie** 22 (3d8 + 9)

**Vitesse** 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

**Jets de sauvegarde** Sag +0

**Immunités aux dégâts** poison

**Immunités aux conditions** empoisonné

**Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8

**Langues** comprend les langues qu'il connaissait dans sa vie mais ne peut pas parler

**Puissance** 1/4 (50 PX)

**Détermination de mort-vivant.** Si des dégâts réduisent le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

### ACTIONS

**Coup.** Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale. Ils sont vêtus des habits maintenant moisissus qu'ils portaient lors de leur mort et secrètent une puanteur nauséabonde.