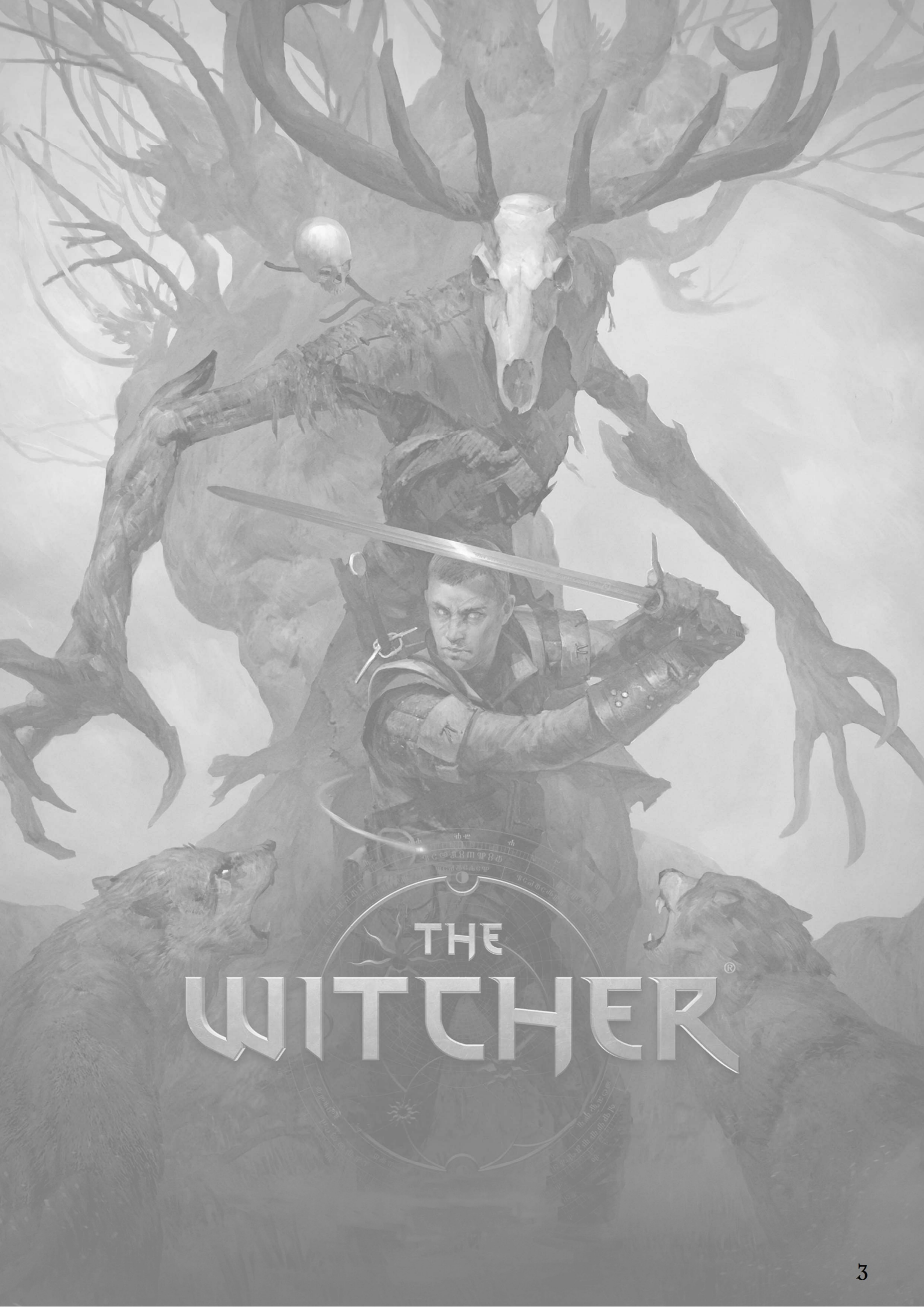




THE  
WITCHER®





# THE WITCHER®

# BESTIAIRE

- BÊTES	.....	II
- CHIEΠ SAUVAGE	.....	14
- GRAND CHAT	.....	16
- LOUP	.....	18
- OURS	.....	20
- OURS GRIS	.....	22
- ΠΑΠΤΗΡΕ	.....	24
- PSEUDORAT	.....	26
- ΣΑΠΓΛΙΕΡ	.....	28
- ΣΑΠΓΛΙΕΡ DE GUERRE	.....	30
- WARG	.....	32
- CRÉATURES MAUDITES	.....	35
- ΑΜΑΡΟΚ	.....	38
- ΚΟΥΒΙΠ	.....	40
- ΕΚΙΠΟΡΡΥΡΕ ΒΡΥΠΕ	.....	42
- ΕΚΙΠΟΡΡΥΡΕ VERTE	.....	44
- ΕΚΙΠΟΡΡΥΡΕ VIOLETTE	.....	46
- LOUP-GAROU	.....	48
- OURS-GAROU	.....	50

- PREȚA	.....	52
- RAȚ-GAROV	.....	54
- STRYGE	.....	56
- ULFHEDIPII	.....	58
- VEPIĐIGO	.....	60

## - DRACONIDES ..... 63

- BASILIC	.....	66
- BUKUNAK	.....	68
- CHELOPODRAKE	.....	70
- COCKATRIX	.....	72
- FOËPARD	.....	74
- GLVASSE	.....	76
- HYDRE	.....	78
- ΠΑΓΑ	.....	80
- OPIȚODRACOP	.....	82
- RHÉPIX	.....	84
- SALAMAHDRE	.....	86
- SLYZARD	.....	88
- VIGILOSARE	.....	90
- VRAI DRAGON	.....	92
- WYVERPI	.....	94
- WYVERPI ROYALE	.....	96

<b>- ÉLÉMENTAIRES</b>	.....	<b>99</b>
- ARMURE VIVANTE	.....	102
- ÉLÉMENTAIRE DE FEU	.....	104
- ÉLÉMENTAIRE DE GLACE	.....	106
- ÉLÉMENTAIRE DE TERRE	.....	108
- GARGOVILLE	.....	110
- GOLEM	.....	112
- ΤΡΕΑΠΤ	.....	114
<b>- HYBRIDES</b>	.....	<b>117</b>
- AMPHISBÈPE	.....	120
- BERBEROKA	.....	122
- CHIMÈRE	.....	124
- GRIFFOΠ	.....	126
- GRIFFOΠ - ARCHIGRIFFOΠ	.....	128
- GRIFFOΠ - GRIFFOΠ ROYAL	.....	130
- HARPIE	.....	132
- HARPIE - HARPIE CELEPOS	.....	134
- LAMIA	.....	136
- ΜΑΠΤΙCORE	.....	138
- SIRÈPE	.....	140
- SUCCUBE	.....	142
- ΥΚΤΕΠΑ	.....	144

## - ΪΠΣΕΚΤΟΪΔΕΣ

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

I47

- ΑΕΣΗΠΑ / GRAPPE DEMOÏSELLE	.....	150
- ΑΡΑΧΑΣ	.....	152
- ΑΡΑΧΑΣ - ΑΡΑΧΑΣ ΒΛΙΠΔÉE	.....	154
- ΑΡΑΧΑΣ - ΑΡΑΧΑΣ ΒΕΠΙΜΕΥΣΕ	.....	156
- ΑΡΑΧΗΠΟΜΟΡΦΗ	.....	158
- ΑΡΑΧΗΠΟΜΟΡΦΗ COLOSSALE	.....	160
- ΒΑΡΒΕΓΑΖΙ	.....	162
- ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΒΟΥΡΔΟΠ	.....	164
- ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - GUERRIÈRE	.....	166
- ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΟΥΒΡΙÈRE	.....	168
- ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΡΕΙΠΕ	.....	170
- ΕΡΟΥΒΑΠΤΕΥΡ	.....	172
- ΓΙΓΑΣΚΟΡΠΙΟΠ	.....	174
- ΓΥΒΟΡΑΓ	.....	176
- ΪΛΥΟΚΟΡΙΣ	.....	178
- ΚΙΚΙΜΟΡΡΗ - GUERRIÈRE	.....	180
- ΚΙΚΙΜΟΡΡΗ - ΟΥΒΡΙÈRE	.....	182
- ΚΙΚΙΜΟΡΡΗ - ΡΕΙΠΕ	.....	184
- ΣΚΟΛΟΡΕΠΔΡΟΜΟΡΦΗ	.....	186
- ΖΕΥΓΛΕ	.....	188

## - ΠΕΚΡΟΡΗΑΓΕΣ

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

I91

- ΑΛΓΟΥΛΕ	.....	194
- ΒΛΟΕΔΖΥΙΓΕΡ	.....	196

- BULLVORE	.....	198
- BRUMELÏΠ	.....	200
- CHÏROΠEX	.....	202
- CIMÉTAURE	.....	204
- DÉVOREUSE	.....	206
- GRAVEÏR	.....	208
- GOVLE	.....	210
- GVEPAVDE AQUATIQUE	.....	212
- GVEPAVDE SÉPULCRALE	.....	214
- ΠΟΥΕΥR	.....	216
- PVTRÉFACTEUR	.....	218
- WÏCHT	.....	220

**- OGRÖIDES** ..... **223**

- CYCLOPE	.....	226
- FRAPPEUR	.....	228
- GÉAPT	.....	230
- ΠEKKEP	.....	232
- ΠEKKEP - CHEF	.....	234
- OGRE	.....	236
- TROLL	.....	238
- TROLL DE PIERRE	.....	240
- VODYAΠOÏ	.....	242
- VODYAΠOÏ - PRÊTRE	.....	244



- SPECTRES	.....	247
- AFFLICTION	.....	250
- AMALGAME DE CADAVRES	.....	252
- BANSHÉE	.....	254
- BARGHEST	.....	256
- BLÊME	.....	258
- BES	.....	260
- BES SUPÉRIEUR	.....	262
- CASGLYDD	.....	264
- CASGLYDD SUPÉRIEUR	.....	266
- DRAUGR	.....	268
- DRAUGIR	.....	270
- FANTÔME	.....	272
- MARI LWYD	.....	274
- MARI LWYD SUPÉRIEURE	.....	276
- PESTA	.....	278
- RÉPITEPT	.....	280
- SQUELETTE	.....	282
- SPECTRE DE MIDI	.....	284
- SPECTRE DE MIPVIT	.....	286

- VAMPIRE	.....	289
- ALPYRE	.....	292
- BROUXE	.....	294
- EKIMME	.....	296

- ΓΑΡΚΑΙΠ	.....	298
- ΚΑΤΑΚΑΠ	.....	300
- ΜΥΛΑ	.....	302
- ΠΟCTΥΛΕ	.....	304
- ΠΟSΦΕΡΑΤΥ	.....	306
- ΡΛΥΜΕΥΡ	.....	308
- VAMPÍRE SUPÉRIEUR	.....	310

<b>- VESTIGES</b>	.....	<b>313</b>
-------------------	-------	------------

- AGVARA	.....	316
- CÉLICOLE	.....	318
- DOPPLER	.....	320
- DRYADE	.....	322
- FIELLOΠ	.....	324
- ΚΡΑΚΕΠ	.....	326
- LESHEΠ	.....	328
- LICORΠE	.....	330
- ΠÉΡÉIDE	.....	332
- ROUSSALKA	.....	334
- SHAEΛMAAR	.....	336
- SYLVAIΠ	.....	338
- TSCHART	.....	340

# BESTIAIRE :



## BÊTES





# BÊTES

- CHIEN SAUVAGE	.....	14
- GRAND CHAT	.....	16
- LOUP	.....	18
- OURS	.....	20
- OURS GRIS	.....	22
- PANTHÈRE	.....	24
- PSEUDORAT	.....	26
- SANGLIER	.....	28
- SANGLIER DE GUERRE	.....	30
- WARG	.....	32



# CHÏEN SAUVAGE

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	0,60 m
ΣΕΠΣ	Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Campagnes

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	35 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	5 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Meutes de 3 à 15 individus

ΪΠΤ	1
ΡΕΠ	3
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	3

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	4
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	4
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	20

ΕΠΣ	30
ΡΕΚ	4
ΠΣ	20
ΒΙΓ	0

## ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ

ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	8
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	8
ΣΥΡΥΙΕ	15

ΚΟΥΡΑΓΕ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	13
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	16

## ΔΕΦΕΠΣΕ

ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	9
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	8
ΒΛΟΚΑΓΕ	10

## ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ

/
---

## ΪΜΜΥΠΠΙΤΕΣ

/
---

## ΑΡΜΕΣ

ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	10	P	2D6	10	/	/	1

# CHÏEP SAUVAGE

## CAPACITÉS

/

## ΒΥΨΙΝ

Os de bête (1D6)	Suif de chien(1D6)
Viande crue (1D6/2)	

## ΥΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les bêtes



# GRAND CHAT

ΜΕΓΕΘΟΣ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΗ	0,90 m
ΣΕΙΣ	Nyctalopie
ΕΠΙΒΙΩΣΗ	Forêts

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΤΙΑ	Sauvage
ΠΟΙΟΣ	220 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΙΣΕ	20 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΝ	Solitaire ou par deux

ΙΠΤ	1
ΡΕΦ	7
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	8
ΕΜΡ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	50
ΡΕΣ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	16	ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	14	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	17
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΝ	12	ΦΥΣΙΚΕ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΝΤΕ	12	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΣΥΡΥΙΕ	14	ΒΙΓΙΛΑΝΤΕ	15

ΔΕΦΕΙΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΝ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΝΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΝΤΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	17	T	3D6+2	10	/	Saignement (30%), équilibrée	2
Morsure	17	P	5D6+4	10	/	Saignement (50%)	1





# GRAND CHAT

## CAPACITÉS

### Бонд

Le grand chat peut utiliser son action de mouvement pour sauter de 4 mètres à partir d'une position surélevée. Il peut effectuer un saut en hauteur ou en longueur.

### GRIMPEUR AGILE

Si le grand chat réussit un jet d'*Athlétisme* pour escalader, il se déplace de 8 mètres par tour au lieu de 4 mètres.

## Бућин

Os de bête (1D6)

Peau de grand chat (1)

Viande crue (1D6)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les bêtes



# LOUP

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	0,80 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts et plaines

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	68 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	10 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Meutes de 3 à 6 individus, souvent accompagnés d'un warg

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	4
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	4
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	20

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	4
ΠΣ	20
ΒΙΓ	0

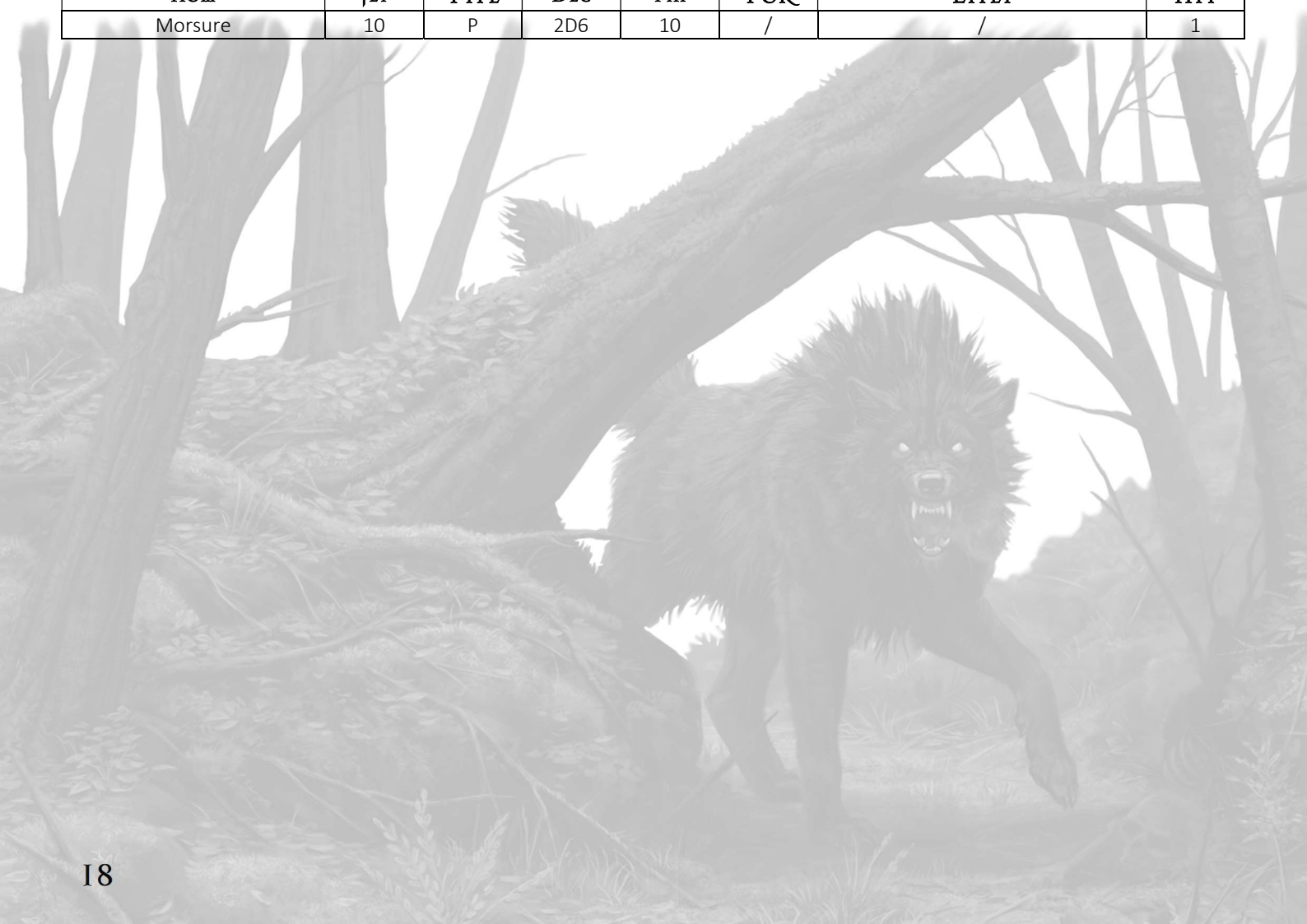
ΚΟΜΠΡΕΤΕΠΠΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12	ΒΑΓΑΡΡΕ	10
ΚΟΥΡΑΓΕ	10	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	10	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	6
ΣΥΡΒΙΕ	16	ΒΙΓΙΛΑΝΣΕ	13

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	10
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	10

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	10	P	2D6	10	/	/	1



# LOUP

## CAPACITÉS

/

## ΒΥΨΗ

Foie de loup (1)	Os de bête (1D6)
Peau de loup (1)	Suif de chien (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les bêtes



# OURS

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	600 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	450 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par deux

ΙΠΤ	1
REF	7
DEX	6
COR	12

VIT	7
EMP	1
ΤΕΧ	1
VOL	5

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	40

ΕΠΣ	120
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
VIG	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	16
ΣΥΡΥΙΕ	12

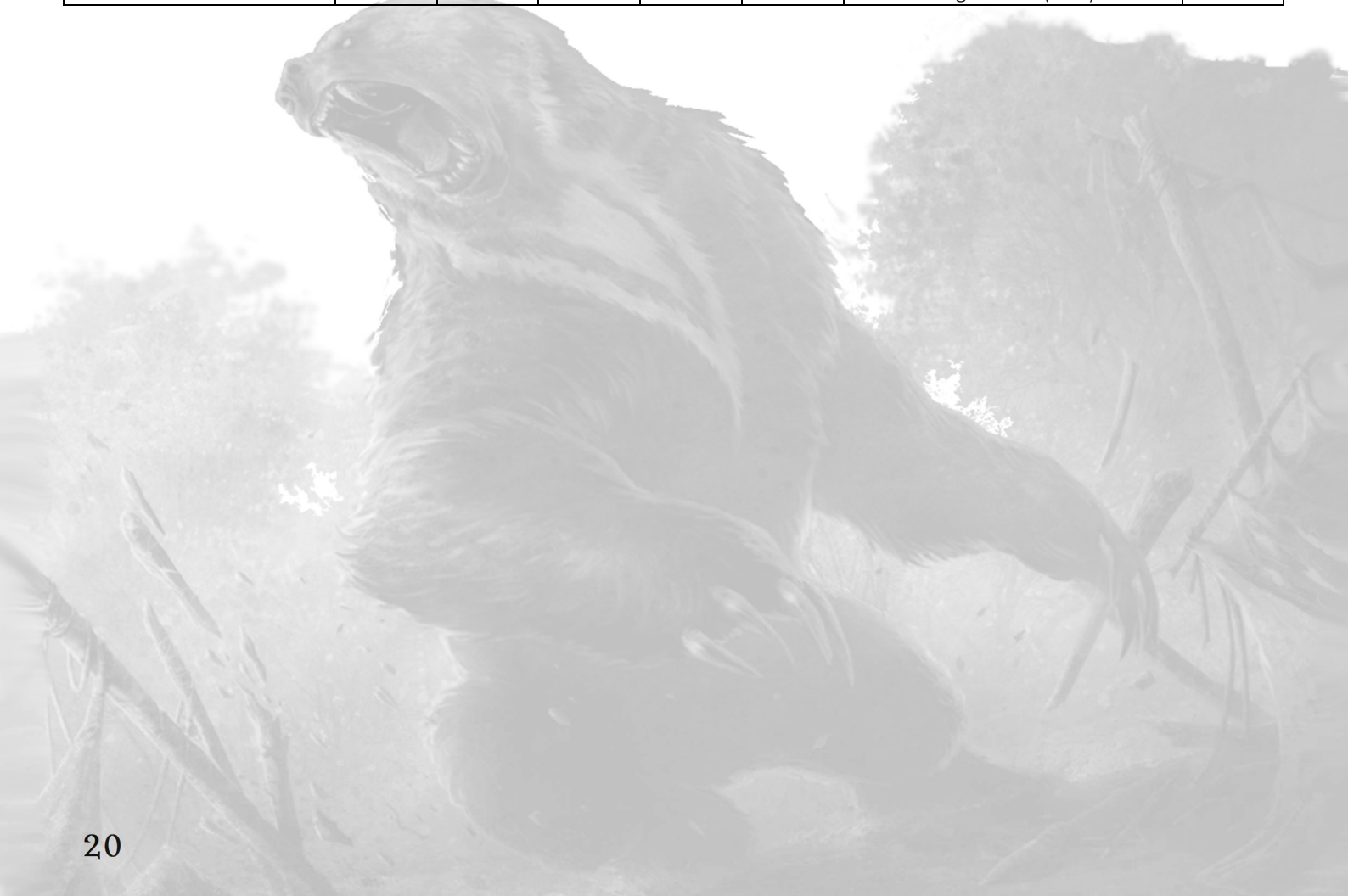
BAGARRE	13
FURΤΙΥΙΤÉ	8
PHYSIQUE	20
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	13
VIGILANCE	10

ΔΕΠΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΥΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
BLOCAGE	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Contondant

ΙΜΜΥΠΠΙΤÉΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	15	T	4D6+5	15	/	Force écrasante	2
Morsure	15	P	8D6	15	/	Force écrasante, Saignement (75%)	1



# OURS

## CAPACITÉS

### FRAPPE BRUTALE

L'ours peut utiliser son tour complet pour se lever sur ses pattes arrière et frapper une cible au corps à corps avec ses deux pattes lors d'une attaque de base 12. Si l'attaque touche, la cible subit 6D6 dégâts au torse et est clouée **au sol** par l'ours. Elle peut tenter de bloquer l'attaque pour amoindrir les dégâts, mais elle sera quand même clouée **au sol**, à moins de réaliser un jet de *Physique* qui surpasse le jet de *Physique* de l'ours. Si elle y arrive, elle parvient à repousser l'ours et ne subit aucun des effets de cette capacité.

### ΒΥΤΙΠ

Graisse d'ours (1D6)	Os de bête (2D6)
Peau d'ours (1)	Viande crue (3D6)

### ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les bêtes
------------------------



# OURS GRIS

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	2,60 m
ΣΕΙΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	850 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	450 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par deux

ΙΠΤ	1
REF	7
DEX	6
COR	12

VIT	7
EMP	1
ΤΕΧΗ	1
VOL	5

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	40

ΕΠΣ	120
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
VIG	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	10	BAGARRE	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	14	FURTIVITÉ	8
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14	PHYSIQUE	20
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	16	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	13
ΣΥΡΥΙΕ	12	VIGILANCE	10

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	14
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Contondant, perforant, tranchant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	17	P	8D6	15	/	Force écrasante, Saignement (75%)	1
Griffes	17	T	4D6+5	15	/	Force écrasante	2



# OURS GRIS

## CAPACITÉS

### FRAPPE BRUTALE

L'ours peut utiliser son tour complet pour se lever sur ses pattes arrière et frapper une cible au corps à corps avec ses deux pattes lors d'une attaque de base 14. Si l'attaque touche, la cible subit 6D6 dégâts au torse et est clouée **au sol** par l'ours. Elle peut tenter de bloquer l'attaque pour amoindrir les dégâts, mais elle sera quand même clouée **au sol**, à moins de réaliser un jet de *Physique* qui surpasse le jet de *Physique* de l'ours. Si elle y arrive, elle parvient à repousser l'ours et ne subit aucun des effets de cette capacité.

## ΒΥΤΙΠ

Graisse d'ours (1D6)	Viande crue (3D6)
Os de bête (2D6)	Peau d'ours (1)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les bêtes
------------------------



# ΡΑΠΤΗΡΕ

ΜΕΓΕΘΟΣ	Moyen / Simple
ΎΨΟΣ	0,75 m
ΣΕΙΣ	Nyctalopie
ΕΠΙΒΙΩΣΗ	Forêts

ΪΝΤΕΛΛΙΓΕΝΤΙΑ	Sauvage
ΠΟΙΟΣ	78 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΙΣΕ	20 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΝ	Solitaire ou par deux

ΪΠΤ	1
ΡΕΦ	7
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	8
ΕΜΡ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	5
ΡΕΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΝ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΝΤΙΑ	12
ΣΥΡΒΙΕ	14
ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	17
ΡΗΣΙΧΕ	13
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΒΙΓΙΛΑΝΤΙΑ	15

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΝ	/
ΕΣΧΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΝΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΝΤΙΑΣ
/

ΪΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	15	T	2D6+2	10	/	Saignement (30%)	2
Morsure	15	P	4D6+4	10	/	/	1



# ΠΑΝΤΗΡΕ

## CAPACITÉS

### ΒΟΠ

La panthère peut utiliser son action de mouvement pour sauter de 4 mètres à partir d'une position surélevée. Elle peut effectuer un saut en hauteur ou en longueur.

### ΓΡΙΜΠΕΥΡΑΓΙΛΕ

Si la panthère réussit un jet d'*Athlétisme* pour escalader, elle se déplace de 8 mètres par tour au lieu de 4 mètres.

## ΒΥΨΗ

Os de bête (1D6)

Peau de panthère (1)

Viande crue (1D6)

## ΥΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les bêtes



# PSEUDORAT

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Egouts et cités

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	50 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 6 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14	ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	12	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	12	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	9
ΣΥΡΥΙΕ	12	ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	13

ΔΕΠΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	12	P	3D6	10	/	Saignement (25%), maladie (25%)	2



# PSEUDORAT

## CAPACITÉS

### CAȚRIONA

Un pseudorat peut être vecteur de la catriona. S'il vous mord, vous avez 25% de chance de contracter la catriona. Si vous restez dans un environnement où se trouvent des pseudorats morts ou des gens infectés, vous avez 10% de chance d'être infecté.

## Bvřin

Oreille de rat (1D6/3)	Os de bête (1D6)
Viande crue (1D6)	

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les bêtes
------------------------



# SANGLIER

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	Traque olfactive
ΕΠΝΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts et plaines

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	90 kg
ΡΕΟΠΠΕΠΣΕ	10 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Compagnie de 2 à 6 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	5
ΔΕΧ	4
ΟΟΡ	8

ΒΙΤ	5
ΕΠΡ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΒ	7
ΟΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΟ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

ΟΜΠΡΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	8
ΟΟΥΡΑΟΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	13
ΣΥΡΥΙΕ	9
ΒΑΓΑΡΡΕ	6
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΡΗΥΣΙΟΥΕ	12
ΡΕΣ. ΜΑΟΙΕ	8
ΒΙΟΙΛΑΠΣΕ	7

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΟΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	10
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	8
ΒΛΟΟΑΟΕ	11

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΟ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Défenses	11	P	3D6	15	/	Saignement (30%)	1



# SANGLIER

## CAPACITÉS

### CHARGE FURIEUSE

Si la cible se trouve à plus de 6 mètres du sanglier, ce dernier peut effectuer une action de charge (tour complet). Il court sur une distance maximale de 15 mètres et délivre un coup de défense dont la base d'attaque est 9, mais qui inflige 5D6 dégâts au lieu de 3D6. Après avoir blessé sa cible, le sanglier termine son mouvement dans la direction de son choix, il peut même reculer ou avancer en traversant l'espace occupé par la cible. Si le sanglier rate son attaque, il continue sa course en modifiant éventuellement sa trajectoire. En revanche, le sanglier ne peut pas attaquer une autre cible, même si elle se trouve sur son trajet.

## ΒΥΨΗ

Défense de sanglier (1D6/3)	Peau de sanglier (1)
Viande crue (1D6)	

## ΥΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les bêtes
------------------------



# SANGLIER DE GUERRE

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	Traque olfactive
ΕΠΒΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts et plaines

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	90 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	10 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Compagnie de 2 à 6 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	5
ΔΕΧ	4
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	5
ΕΠΡ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΒ	7
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	8	ΒΑΓΑΡΡΕ	6
ΚΟΥΡΑΓΕ	16	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10	ΠΗΥΣΙΟΥΕ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	13	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΣΥΡΥΙΕ	9	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	7

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	10
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	8
ΒΛΟΚΑΓΕ	11

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΡΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Défenses	15	P	4D6	15	/	Saignement (30%)	1



# SANGLIER DE GUERRE

## CAPACITÉS

### CHARGE FURIEUSE

Si la cible se trouve à plus de 6 mètres du sanglier, ce dernier peut effectuer une action de charge (tour complet). Il court sur une distance maximale de 15 mètres et délivre un coup de défense dont la base d'attaque est 15, mais qui inflige 6D6 dégâts au lieu de 4D6. Après avoir blessé sa cible, le sanglier termine son mouvement dans la direction de son choix, il peut même reculer ou avancer en traversant l'espace occupé par la cible. Si le sanglier rate son attaque, il continue sa course en modifiant éventuellement sa trajectoire. En revanche, le sanglier ne peut pas attaquer une autre cible, même si elle se trouve sur son trajet.

## ΒΥΪΠ

Défense de sanglier (1D6/3)

Peau de sanglier (1)

Viande crue (1D6)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les bêtes



# WARG

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts et plaines

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	100 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	10 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire, en général à la tête d'une meute de loups

ΙΠΤ	2
ΡΕΠ	5
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	30

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	6
ΠΣ	30
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	11
ΣΥΡΥΙΕ	16

ΒΑΓΑΡΡΕ	11
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	13
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	13

ΔΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	11
ΡΕΠΟΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
ΒΛΟΚΑΓΕ	11

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	11	P	2D6	10	/	/	1





# WARG

## CAPACITÉS

### CHEF DE MEUTE

Bien souvent, un warg se trouve à la tête d'une meute de loups. Tant que le warg est en vie, tous les loups de la meute gagne +4 en Courage.

Le warg est aussi capable de donner des ordres simples au reste de la meute comme "va ici", "attaque par derrière" ou "attends".

## ΒΥΪΠ

Foie de loup (1)	Os de bête (1D6)
Peau de loup (1)	Suif de chien (1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les bêtes
------------------------





# BESTIAIRE :



## CRÉATURES MAUDES





# CRÉATURES

## ΜΑΥΔΙΤΕΣ

- ΑΜΑΡΟΚ	.....	38
- COUVIΠ	.....	40
- ΕΚΙΠΟΡΡΥΡΕ ΒΡΥΠΕ	.....	42
- ΕΚΙΠΟΡΡΥΡΕ VERTE	.....	44
- ΕΚΙΠΟΡΡΥΡΕ VIOLETTE	.....	46
- LOUP-GAROU	.....	48
- OURS-GAROU	.....	50
- PRETA	.....	52
- RAT-GAROU	.....	54
- STRYGE	.....	56
- ULFHEDIΠΠ	.....	58
- VEΠDIGO	.....	60



# AMAROK

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΝΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts, collines et là où leur proie les mènent

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	70 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	650 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΠΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	8
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	11
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	12

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	33
ΣΑΥΤ	6
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	7
ΠΣ	50
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΠΣΕΣ	
ΑΠΗΛΕΤΙΣΜΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	22
ΙΠΣΑΠΠΑΠΙΟΠ	19
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12
ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΠΙΟΠ	22
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	19

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΠΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	8
ΡΕΠΟΣΙΠΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
ΒΛΟΚΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΠΤ
Morsure	13	P	4D6+1	15	/	Gel (50%)	1



# AMAROK

## CAPACITÉS

### DÉCALAGE

L'amarok peut réaliser un jet d'*Incantation* lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour.

### PHOBAVORE

L'amarok se nourrit des peurs de sa proie. Une fois par nuit, il peut faire un test d'*Incantation* contre *Résilience* pour réduire le CORPS de sa proie d'1 point. S'il atteint 0, elle meurt. Tous les points sont restaurés lorsque l'amarok est tué.

### DU COIN DE L'ŒIL

Naturellement invisible, l'amarok bénéficie d'un bonus de +10 en *Furtivité* et de +5 en attaque. La proie de l'amarok peut le percevoir dans sa vision périphérique, avec un malus de -3 en *Vigilance* ; s'il réussit, l'amarok ne bénéficie plus que d'un bonus de +3 en attaque. Le signe de *Yrden* peut le rendre visible.

### CHASSEUR ÉTERNEL

L'amarok se consacre à une seule proie. Il gagne +6 en *Survie* et *Vigilance* contre elle ; une fois choisie, il ne peut en changer avant qu'elle ne soit tuée.

## Bvřin

Essence de lumière (1D6/2)	Peau de loup noir (1)
Poussière imprégnée (1D6)	

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les créatures maudites, potion de chat

### SENSIBILITÉ À LA LUMIÈRE

À la lumière du jour, l'amarok subit 2 point de dégâts par tour. Si cela réduit sa vie à 0, il est banni.

### BANNISSEMENT

Si l'amarok est pris au piège par *Yrden* pendant 3 tour, ou subit un sort de dissipation 3 fois, il est instantanément téléporté là où il se trouvait au coucher du soleil et y reste **étourdit** jusqu'à minuit.

### POTION DE CHAT

Un amarok est visible à quiconque ayant absorbé une *potion de chat*, ou s'il est sous l'influence d'un sort d'éclat magique.



# Couvin

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	0,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΕΠΤ	Lieux d'habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	3,5 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	600 ζ
ΟΡΓΑΠΠΙΣΑΠΠΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	9
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	30

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	6
ΠΣ	60
ΒΙΓ	0

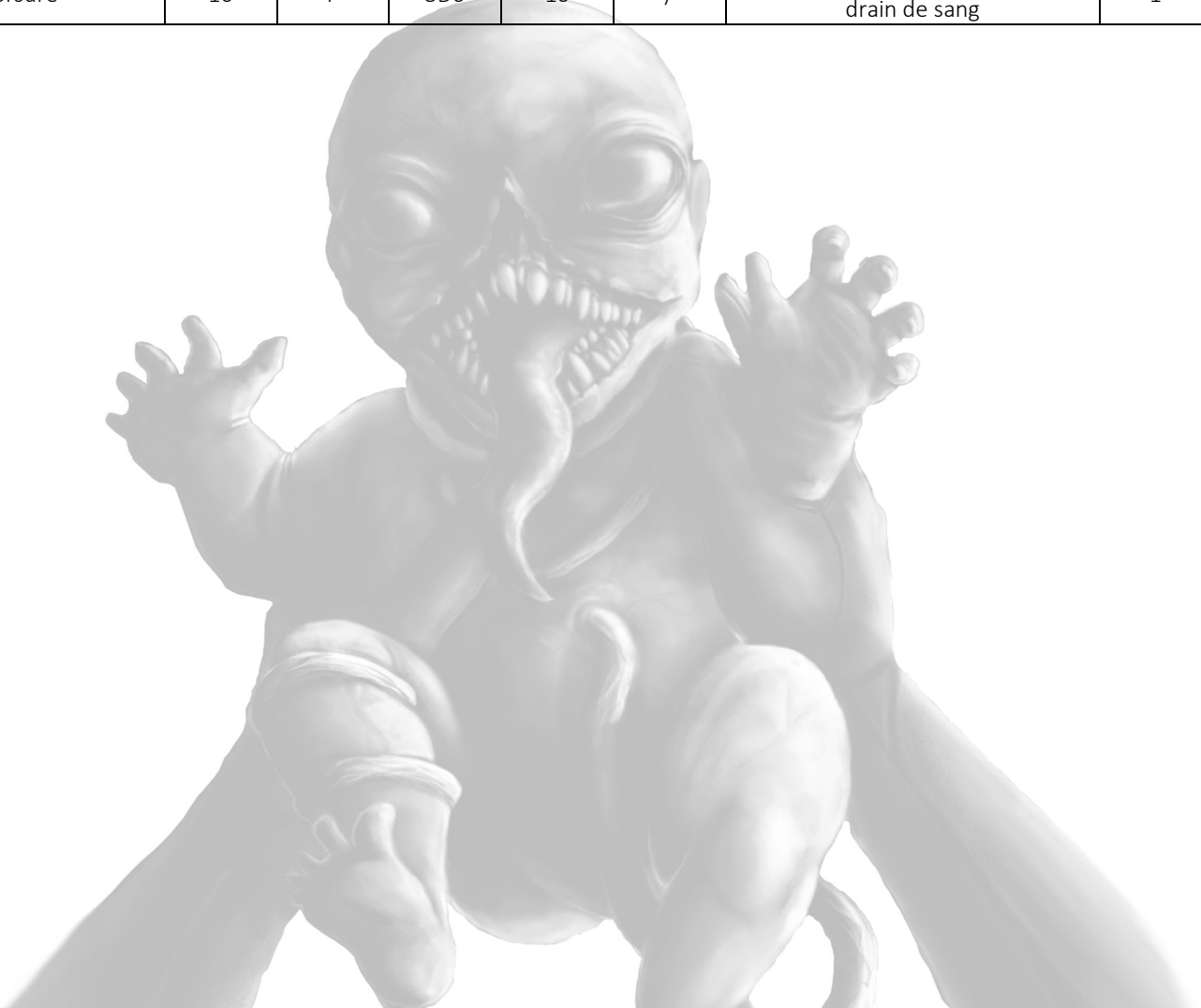
ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΠΗΛΕΤΙΣΜΕ	17
ΚΟΥΡΑΓΕ	16
ΙΠΠΙΜΙΔΑΠΠΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14
ΣΥΡΥΠΕ	10
ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΠΗΣΙΠΠΕ	15
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	14

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΠΠΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΠΕ	16
ΡΕΠΟΠΠΙΟΠΠΕΠΠΕΠΤ	17
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΠ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΠ	ΑΠΠ
Griffes	16	T	5D6+4	15	/	/	2
Morsure	16	P	3D6	10	/	Perforation améliorée, drain de sang	1





# COUVIN

## CAPACITÉS

### FORME DE COMBAT

Après avoir bu le sang d'une cible ou lorsqu'il se sent menacé, le couvin consacre un tour complet à se métamorphoser. Quand il est sous sa forme de combat, le couvin gagne +2 en RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et VITESSE et +3 en CORPS. Il peut également attaquer avec ses griffes et utiliser une action pour couvrir son corps de piquants. Tant que les épines sont sorties, les adversaires qui réussissent à agripper le couvin subissent 2D6 dégâts au torse. En outre, les armes qui frappent le couvin subissent 1 point de dégâts d'ablation. Si le couvin est **étourdi**, les piquants se rétractent.

Une fois qu'il est transformé, on peut obliger le couvin à retrouver sa forme d'origine. Il faut utiliser le signe d'*Axii* ou le sort *Manipulation de l'esprit* et réussir un jet d'*Incantation* (SD 18). Toutefois, si le couvin est attaqué après un lancement de sort réussi, il reprend immédiatement sa forme de combat et le SD du jet d'*Incantation* passe à 25 au lieu de 18.

### DRAIN DE SANG

Si le couvin inflige des dégâts à sa cible avec son attaque de morsure, celle-ci subit 4 points de dégâts supplémentaires et le couvin récupère 4 points de santé.

### DRAIN DE FORCE VITALE

Tant qu'il se trouve à 2 mètres d'une cible endormie, le couvin peut drainer son énergie vitale. Chaque nuit où le couvin utilise cette capacité, l'Endurance de la cible ne se régénère pas et son score maximum diminue de 5. Ces dégâts d'Endurance sont cumulatifs, mais ne peuvent pas amener le total d'Endurance de la cible en dessous de 5. Pour annuler cet effet, il suffit de dormir une nuit complète hors de la zone d'influence du couvin.

### SOMMEILLARD

Un parent du couvin peut accomplir le rituel de baptême elfique d'Aymm Rhoin pour le transformer en sommeillard. Il doit creuser une tombe pour le couvin et prononcer une formule spécifique. Le sommeillard quitte le corps enseveli un jour et une nuit plus tard et devient un esprit gardien amical qui est attaché à la maison familiale. Une fois transformé en sommeillard, le couvin devient **incorporel** et peut se déplacer de 8 mètres à l'horizontale ou à la verticale lors de son action de mouvement. Tant qu'il flotte dans les airs, le sommeillard doit se repositionner pour se défendre contre les attaques. En outre, il ne peut plus adopter de *Forme de combat* ou utiliser les capacités *Drain de force vitale* et *Drain de sang*.

## Bvŕin

Cerveau de couvin (1)	Oreille de couvin (1D6/3)
Os de couvin (1D6)	Sang de couvin (1D6)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les créatures maudites, potion de Sang noir



# ΕΚΙΠΟΡΡΥΡΕ ΒΡΥΠΕ

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Près des cadavres

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	68 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Entre 3 et 5 plants

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	/
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	5
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	8
ΚΟΥΡΑΓΕ	10
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	9
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	10
ΣΥΡΥΙΕ	8
ΒΑΓΑΡΡΕ	9
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΦΥΣΙΚΥΕ	8
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	9

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	/
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	12	P	2D6+2	10	/	Allonge	1



# ΕΚΙΠΟΡΡΥΡΕ ΒΡΥΠΕ

## CAPACITÉS

### COSSE EXPLOSIVE

L'ekinopyre peut consacrer un tour complet à s'enfouir pour échapper à un adversaire au corps à corps en laissant derrière elle une cosse explosive. A la fin du tour, la cosse explose, obligeant les personnages dans un rayon de 2 mètres autour d'elle à effectuer un jet d'Athlétisme (SD 14) pour se repositionner. Quand la cible rate son jet d'Athlétisme, elle subit 1D6 dégâts sur toutes les parties du corps et devient **empoisonnée**.

### CAMOUFLAGE

Lorsqu'elle se trouve au milieu de fleurs ou de feuillages, l'ekinopyre se fond dans le paysage et gagne un bonus de +10 en Furtivité.

### ΕΠΦΟΙΣΣΕΜΕΝΉ

En guise d'action de mouvement, l'ekinopyre peut s'enfouir dans le sol pour surgir 6 mètres plus loin. Si elle utilise son tour complet pour s'enterrer, elle peut se déplacer de 18 mètres. Une ekinopyre peut s'enfouir dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche elle ne peut pas traverser la roche.

### CRACHAT ACIDE

Lors d'une action, l'ekinopyre peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate sa défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

## ΒΥΨΗ

Jus d'ekinopyre (1D6/2)

Vrille d'ekinopyre (1D6)

## VULΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les créatures maudites, Feu

### ΕΠΡΑΓΙΠΕΕ

Une ekinopyre ne peut pas se déplacer sans utiliser sa capacité Enfouissement, en outre elle ne peut jamais sauter et se repositionner en guise d'action de défense. Ses caractéristiques de VIT et de COU ne s'appliquent qu'à la capacité Enfouissement.



# ΕΚΙΠΟΡΡΥΡΕ VERTE

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Près des cadavres

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	68 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Entre 3 et 5 plants

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	/
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	5
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	8
ΚΟΥΡΑΓΕ	10
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	9
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	10
ΣΥΡΥΙΕ	8

ΒΑΓΑΡΡΕ	9
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΦΥΣΙΩΕ	8
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	9

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΥΙΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	/
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	12	P	2D6+2	10	/	Allonge, Poison (50%)	1



# ΕΚΙΝΟΠΥΡΕ VERTE

## CAPACITÉS

### COSSE EXPLOSIVE

L'ekinopyre peut consacrer un tour complet à s'enfouir pour échapper à un adversaire au corps à corps en laissant derrière elle une cosse explosive. A la fin du tour, la cosse explose, obligeant les personnages dans un rayon de 2 mètres autour d'elle à effectuer un jet d'Athlétisme (SD 14) pour se repositionner. Quand la cible rate son jet d'Athlétisme, elle subit 1D6 dégâts sur toutes les parties du corps et devient **empoisonnée**.

### CAMOUFLAGE

Lorsqu'elle se trouve au milieu de fleurs ou de feuillages, l'ekinopyre se fond dans le paysage et gagne un bonus de +10 en Furtivité.

### ΕΠΦΟΙΣΜΕΝΤ

En guise d'action de mouvement, l'ekinopyre peut s'enfouir dans le sol pour surgir 6 mètres plus loin. Si elle utilise son tour complet pour s'enterrer, elle peut se déplacer de 18 mètres. Une ekinopyre peut s'enfouir dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche elle ne peut pas traverser la roche.

### CRACHAT ACIDE

Lors d'une action, l'ekinopyre peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate sa défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

## ΒΥΤΙΠ

Jus d'ekinopyre (1D6/2)

Vrille d'ekinopyre (1D6)

## VULΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les créatures maudites, Feu

### ΕΠΡΑΡΙΠΕΕ

Une ekinopyre ne peut pas se déplacer sans utiliser sa capacité Enfouissement, en outre elle ne peut jamais sauter et se repositionner en guise d'action de défense. Ses caractéristiques de VIT et de COU ne s'appliquent qu'à la capacité Enfouissement.



# ΕΚΙΠΟΡΡΥΡΕ VIOLETTE

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Près des cadavres

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	68 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Entre 3 et 5 plants

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	/
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	5
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	8
ΚΟΥΡΑΓΕ	10
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	9
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	10
ΣΥΡΥΙΕ	8
ΒΑΓΑΡΡΕ	9
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΦΥΣΙΚΥΕ	8
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	9

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	/
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	14	P	2D6+2	10	/	Allonge	1



# ΕΚΙΝΟΠΥΡΕ ΒΙΟΛΕΤΤΕ

## CAPACITÉS

### ΚΟΣΣΕ ΕΧΠΛΟΣΙΒΕ

L'ekinopyre peut consacrer un tour complet à s'enfouir pour échapper à un adversaire au corps à corps en laissant derrière elle une cosse explosive. A la fin du tour, la cosse explose, obligeant les personnages dans un rayon de 2 mètres autour d'elle à effectuer un jet d'Athlétisme (SD 14) pour se repositionner. Quand la cible rate son jet d'Athlétisme, elle subit 1D6 dégâts sur toutes les parties du corps et devient **empoisonnée**.

### ΚΑΜΟΥΦΛΑΓΕ

Lorsqu'elle se trouve au milieu de fleurs ou de feuillages, l'ekinopyre se fond dans le paysage et gagne un bonus de +10 en Furtivité.

### ΕΠΦΟΥΙΣΜΕΝΤ

En guise d'action de mouvement, l'ekinopyre peut s'enfouir dans le sol pour surgir 6 mètres plus loin. Si elle utilise son tour complet pour s'enterrer, elle peut se déplacer de 18 mètres. Une ekinopyre peut s'enfouir dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche elle ne peut pas traverser la roche.

### ΚΡΑΧΑΤ ΑΚΙΔΕ

Lors d'une action, l'ekinopyre peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 12. Si la cible rate sa défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

## ΒΥΤΙΠ

Jus d'ekinopyre (1D6/2)

Vrille d'ekinopyre (1D6)

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les créatures maudites, Feu

### ΕΠΡΑΚΙΠΕΕ

Une ekinopyre ne peut pas se déplacer sans utiliser sa capacité Enfouissement, en outre elle ne peut jamais sauter et se repositionner en guise d'action de défense. Ses caractéristiques de VIT et de COU ne s'appliquent qu'à la capacité Enfouissement.



# LOUP-GAROU

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΠΤ	Forêt et lieux d'habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	140 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	6
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	8
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	9
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	3
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	27
ΣΑΥΤ	5
ΕΠΔ	30

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	6
ΠΣ	60
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	15
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	15
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	16
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	17
ΦΥΣΙΟΥΕ	16
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΝΤΕ	15
ΣΥΡΥΙΕ	15

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΟΥΙΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	17

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	17	P	5D6	15	/	Saignement (75%)	1
Griffes	17	T	4D6+2	10	/	Saignement (25%)	2





# LOUP-GAROU

## CAPACITÉS

/

### Bvřin

Objets aléatoires (1D6)	Peau de loup-garou (1)
Salive de loup-garou (1D6)	

### VULNÉRABILITÉ

Huile contre les créatures maudites

#### POUSSIÈRE DE LUNE

Un loup-garou pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de Lune ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.



# OURS-GAROU

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêt et lieux d'habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	300 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	6
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	14

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	3
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	140
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	23
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	14
ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΦΥΣΙΚΥΕ	24
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	17
ΣΥΡΥΠΕ	14

ΔΕΠΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	12
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	3
ΕΣΚΥΙΠΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	20	P	8D6+4	15	/	Force écrasante, Saignement (75%)	1
Griffes	20	T	5D6+2	15	/	Force écrasante, Saignement (25%)	2



# OURS-GAROU

## CAPACITÉS

### FRAPPE BRUTALE

L'ours-garou peut utiliser son tour complet pour frapper une cible au corps à corps avec ses deux pattes lors d'une attaque de base 17. Si l'attaque touche, la cible subit 6D6+4 dégâts au torse et est clouée **au sol** par l'ours-garou. Elle peut tenter de bloquer l'attaque pour amoindrir les dégâts, mais elle sera quand même clouée **au sol**, à moins de réaliser un jet de Physique qui dépasse le jet de Physique de l'ours-garou. Si elle y arrive, elle parvient à repousser l'ours-garou et ne subit aucun des effets de cette capacité.

### FUREUR

Lorsqu'un ours-garou à moins de 20 PS, il entre en état de fureur. Il effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et gagne 5 points de santé par tour (au lieu de 3).

## BUTIN

Objets aléatoires (1D6)	Objets aléatoires (1D6)
Salive d'ours-garou (1D6)	Salive d'ours-garou (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les créatures maudites

### POUSSIÈRE DE LUNE

Un ours-garou pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de Lune ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.



# PRETA

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,25 m courbé
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΕΠΤ	Presque partout

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Consumé par la faim
ΠΟΙΔΣ	50 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	50 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 6 individus

ΙΠΤ	3
ΡΕΠ	5
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14	ΒΑΓΑΡΡΕ	10
ΚΟΥΡΑΓΕ	13	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13	ΦΥΣΙΚΥΕ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΣΥΡΥΙΕ	9	ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	11

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	11
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΠΤ
Morsure	11	P	3D6+4	10	/	Saignement (30%)	1
Griffes	11	T	3D6	10	/	Pré -1 ; Saignement (50%)	1



# PREȚA

## CAPACITÉS

### ÎNVIȘIBILES AUX REȚUS

Un preta est complètement invisible à quiconque a mangé durant les 3 derniers jours, lui donnant un bonus de +10 en Vigilance et de +5 en Attaque. Même si le test de vigilance pour repérer le preta est réussi, les attaquant subissent tout de même un malus de -3 en attaque et défense. Le Signe de Yrden le rend visible.

### CONSUMÉ PAR LA FAÏM

Les pretas sont en théorie aussi intelligent que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une faim insatiable et aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

### FUREUR

Lorsqu'un preta à moins de 10 PS, il entre en état de fureur. Il effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et gagne 3 points de santé par tour.

## ΒΥΨΗ

Poussière imprégnée (1D6)

Poussière imprégnée (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les créatures maudites, signe d'Yrden

### SENSIBILITÉ À LA LUMIÈRE

A la lumière du soleil OU de la lune, un preta subit un malus de -2 à toutes ses actions. Il devient également partiellement visible, réduisant de moitié les bénéfices de son invisibilité.



# RAT-GAROU

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΠΤ	Forêt et lieux d'habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	110 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΣΕ	350 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	6
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	9
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	11
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	3
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	33
ΣΑΥΤ	6
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	5
ΠΣ	50
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	18
ΚΟΥΡΑΓΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	13
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	16
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	19
ΦΥΣΙΚΕ	14
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΠΤ	15
ΣΥΡΥΠΕ	16

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	4
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	4
ΕΣΚΥΙΒΕ	18
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΠΤ	18
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	16	P	4D6+2	15	/	Empoisonnement (100%) Saignement (75%)	1
Griffes	16	T	3D6+4	15	/	Empoisonnement (50%) Saignement (25%)	2



# RAT-GAROU

## CAPACITÉS

/

### ΒΥΤΙΠ

Objets aléatoires (1D6)	Peau de rat-garou (1)
Salive de rat-garou (1D6)	

### ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les créatures maudites

#### ΠΟΥΣΙÈΡΕ ΔΕ ΛΥΠΗ

Un rat-garou pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de Lune ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.



# STRYGE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,25 m à l'épaule
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Cryptes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	125 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	650 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	10
ΔΕΧ	8
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	10
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	30
ΣΑΥΤ	15
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	6
ΠΣ	50
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	17
ΚΟΥΡΑΓΕ	17
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	17
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	12
ΣΥΡΥΙΕ	11
ΒΑΓΑΡΡΕ	18
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΦΥΣΙΩΕ	13
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	3
ΕΣΩΥΙΕ	20
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	17
ΒΛΟΚΑΓΕ	19

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	19	P	5D6	15	/	Saignement (75%)	1
Griffes	19	T	4D6+2	15	/	Saignement (25%)	2





# STRYGE

## CAPACITÉS

### SANS ÉLAN

Le SAUT d'une stryge est égal à la moitié de sa COURSE ; de plus, elle est capable de sauter sans élan ou de sauter verticalement à la moitié de son SAUT.

### CHARGE RAPIDE

Les stryges ne subissent pas de malus en chargeant et peuvent répartir leur mouvement entre devant et derrière leur cible si elle vont en ligne droite.

### TERRE PATALE

A moins de 400 mètres de sa tombe, une stryge bénéficie d'une régénération de 5 point de santé par tour et d'un bonus de +1 a tous ses jets de combats.

### GRIMPEUR HABILE

Les puissantes pattes griffues d'une stryge lui donne un bonus de +3 en Athlétisme pour l'escalade.

### ODEUR DE NÉCROPHAGE

Les nécrophages considèrent les stryges comme des leurs et deviennent rarement hostile contre elles.

## ΒΥΤΙΠ

Objets aléatoires (1D6)

Objets aléatoires (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les créatures maudites

### SENSIBILITÉ À LA LUMIÈRE

A la lumière du soleil la régénération d'une stryge subit un malus de -2.



# ULFHEDINN

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêt et lieux d'habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΡΟΙΔΣ	250 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	800 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	7
ΡΕΦ	10
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	12

ΒΙΤ	12
ΕΜΡ	1
ΤΕΧ	3
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	36
ΣΑΥΤ	7
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	120
ΡΕΚ	9
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	19
ΚΟΥΡΑΓΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	19
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	19
ΒΑΓΑΡΡΕ	19
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	18
ΦΥΣΙΟΥΕ	20
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	15
ΣΥΡΥΙΕ	19

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	14
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	7
ΕΣΟΥΙΒΕ	21
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	19
ΒΛΟΚΑΓΕ	20

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΡΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	20	P	6D6	20	/	Saignement (75%)	1
Griffes	20	T	4D6+4	20	/	Saignement (25%)	2



# ULFHEDINN

## CAPACITÉS

/

### ΒΥΨΙΠ

Objets aléatoires (1D6)	Peau de loup-garou (1)
Salive de loup-garou (1D6)	Cinquième essence (1D6/2)

### ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les créatures maudites

#### POUSSIÈRE DE LUNE

Un ulfhedinn pris dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de Lune ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.



# VENDIGO

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	3,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Haute montagne

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	110 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1500 
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΪΠΤ	5
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	11
ΚΟΡ	10

ΒΙΤ	9
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	2
ΒΟΛ	10

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	27
ΣΑΥΤ	5
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	100
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	19
ΚΟΥΡΑΓΕ	18
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	19
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	18
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	/
ΣΥΡΥΙΕ	18
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΕΠΝΟΥΤΕΜΕΠΤ	17
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	17
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	19
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	18
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	19

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	19
ΒΛΟΚΑΓΕ	20

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΪΜΜΥΝΙΤΕΣ
Charme, gel, maladie, contrainte, neige et glace

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	20	P	7D6	15	/	Maladie (60%)	1
Griffes	20	T	5D6+4	15	/	Saignement (50%), Maladie (25%)	2



# VENDIGO

## CAPACITÉS

### INVOCATION DE BLIZZARD

Le vendigo peut utiliser son action pour invoquer un blizzard sur un rayon de 50 mètres centre autour de lui. Le blizzard apporte les conditions climatiques **neige** et **glace**, et les personnes prises dans la tempête ne voient pas à plus de 4 mètres. Le vendigo peut dépenser une action pour déplacer le blizzard de 20 mètres. La tempête dure 24 heures, ou jusqu'à ce que le vendigo la dissipe avec une action. Un mage ou un prêtre peut dissiper le sort en dépensant 10 END et en effectuant un jet d'Incantation (SD 20). Le blizzard disparaît automatiquement à la mort du vendigo. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité, mais ne dispersent pas le blizzard.

### POURRIURE AVARIÉE

Le vendigo peut utiliser cette action pour faire pourrir à 10 mètres de lui une quantité de nourriture et de boisson qui tiennent dans 1 mètre cube. Les personnages qui consomment ces vivres doivent réussir un jet de Résilience (SD 18) pour ne pas devenir **nauséeux**. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité.

### MALÉDICTION DU VENDIGO

Un vendigo qui soutient le regard d'une cible peut utiliser une action pour faire un jet d'Envoutement en opposition avec un jet de Résistance à la magie de la cible. Si cette dernière échoue, elle est frappée par la malédiction du vendigo, qui progresse en trois étapes. Le lendemain matin, la victime se réveille avec une envie dévorante de manger de la viande crue. Ce désir persiste toute la journée, et si elle ne le satisfait pas avant le lendemain matin, le jour suivant, elle subit un malus de -1 sur toutes ses actions et son Endurance est divisée par deux. Au deuxième matin, la victime sent son estomac gronder et éprouve une faim insoutenable, une soif de viande fraîche, encore sanguinolente. Elle doit faire un jet et obtenir un score inférieur à sa VOL pour ne pas céder à la tentation de s'emparer de la viande qui lui passe sous le nez. (Cet effet s'applique quand d'autres voyageurs lui offrent de la viande, qu'elle a l'occasion d'abattre un gibier, qu'elle ouvre son sac contenant des vivres avariés, etc.). Si elle ne mange pas de viande crue avant le lendemain matin, le jour suivant, elle subit un malus de -3 sur toutes ses actions et son Endurance est divisée par quatre. Au troisième matin, la faim devient de plus en plus pressante et lui donne des envies cannibales. Enfin, au coucher du soleil, elle doit faire un jet et obtenir un score inférieur à sa VOL, sinon elle succombe à la malédiction et devient l'esclave du vendigo, son thrall. Si elle réussit, elle garde le contrôle, mais chaque jour, sa VOL est divisée par deux (avec un minimum de 1). En entrant au service du vendigo, le personnage voit son Intelligence réduite à 2, devient immunisé à la contrainte et aux charmes magiques, et tombe entièrement sous l'emprise du monstre. Pour qu'il retrouve ses esprits, il faut tuer son maître. Sinon, un prêtre ou un mage doit réaliser un jet d'Incantation qui excède le jet d'Envoutement d'origine du vendigo. Il doit dépenser 10 END et une action pour accomplir ce jet. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité.

### Bvřřř

Cœur de vendigo (1)	Essence cristallisée (1D6/2)
Essence de mort (2D6)	Peau de vendigo (1)

### VULNÉRABILITÉ

Huile contre les créatures maudites, bombes au dimeritium, bombes Poussière de lune

### PEUR DU FEU

Le vendigo a peur du feu et doit se faire violence pour se rapprocher des flammes. Il doit réussir un jet de Courage (SD 20) pour s'approcher à moins de 6 mètres d'un feu de camp, ou un jet de Courage (SD 26) pour s'approcher à 10 mètres d'un grand brasier. En revanche, il n'a pas besoin de faire de jet pour avancer vers une torche ou une arme enflammée, mais il évitera d'attaquer le porteur si les circonstances le lui permettent.



# BESTIAIRE :



## DRACONIDES





# DRACONIDES

- BASILIC	.....	66
- ΒΥΚΥΒΑΚ	.....	68
- CHELOΠΟΔΡΑΚΕ	.....	70
- COCKATRIX	.....	72
- FOËPARD	.....	74
- GLVASSE	.....	76
- HYDRE	.....	78
- ΠΑΓΑ	.....	80
- ΟΡΠΙΤΟΔΡΑΚΟΠ	.....	82
- ΡΗΕΠΙΧ	.....	84
- SALAMAΠDRE	.....	86
- SLYZARD	.....	88
- VIGILOSΑVRE	.....	90
- VRAI DRAGOΠ	.....	92
- WYVERΠ	.....	94
- WYVERΠ ROYALE	.....	96





# BASILIC

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,5 m à l'épaule
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Cavernes, égouts

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	700 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	800 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou en couple

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	9
ΚΟΡ	9

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	5
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	90
ΡΕΚ	7
ΠΣ	70
ΒΙΓ	0

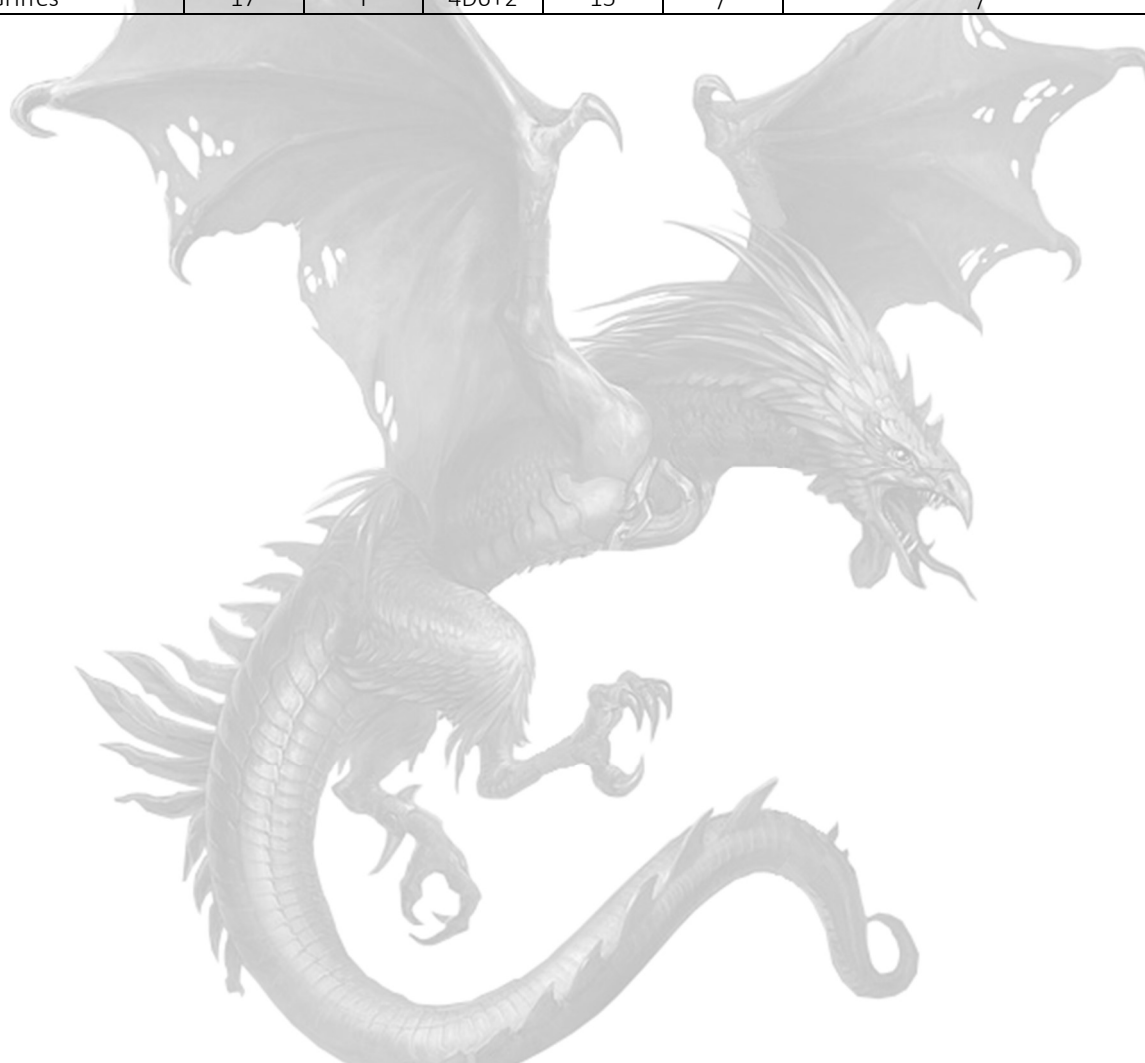
ΚΟΜΠΕΠΠΕΣ	
ΑΙΤΗΛΕΠΠΕ	15
ΚΟΥΡΑΓΕ	9
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΠΕΛΕΕ	17
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	14
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΦΥΣΙΟΥΕ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	15
ΣΥΡΥΠΕ	14

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΠΕ	15
ΡΕΠΟΠΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	15
ΒΛΟΚΑΓΕ	17

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Perforant, Tranchant

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΠ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΠΤ	ΑΠΤ
Bec	17	P	5D6+2	15	/	Poison (100%)	1
Griffes	17	T	4D6+2	15	/	/	2



# BASILIC

## CAPACITÉS

### CVIR ÉPAIS

Les basilics peuvent parer les attaques avec leurs griffes et leurs ailes, leur permettant d'utiliser Mêlée à la place de Bagarre en défense.

### SOUFFLE VEPIMEUX

Un basilic peut souffler un immonde nuage de mucus épais, causant la **nausée** à toutes les cibles dans un cône de 6 mètres. Cela lui coûte 5 points d'endurance.

### POISON MORTEL

Le venin d'un basilic est incroyablement toxique. Tous les effets de **poison** causés par leur bec sont doublés et les tests de résilience pour y résister sont de SD 18.

### VOL

Tant que le basilic conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un basilic, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un basilic tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 16), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le basilic peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

## Bvřin

Ecailles de basilic (1D6)

Extrait de venin (1D10)

Glande de venin de basilic

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les draconides, Feu



# BUKUVAK

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1 m à l'épaule
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Lacs profonds et rivières

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	175 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	150 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire, parfois accompagnés de noyeurs

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΠ	25

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
ΚΟΥΡΑΓΕ	7
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΠΗΣΙΟΥΕ	11
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	9
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	15

ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΔΥΠΕΡΠΕ	7
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	8
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	12
ΣΥΡΥΠΕ	13

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	14	P	4D6	10	/	Saignement (25%)	1
Queue	14	C	4D6+4	10	/	Allonge	1



# BUKUVAK

## CAPACITÉS

### ΜΟΔΥΛΑΪΟΝ

Les bukuvaks utilisent leur gorge pour émettre des sons lourds, graves et désorientant. Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres doivent réussir un test de Résilience de SD 15 ou sont **stupéfiés**. Cette capacité peut également servir pour reproduire d'autres sons comme des voix, en faisant un test de Duperie ; cela dit, les bukuvaks ne sont pas très intelligents et ces sons n'auront la plupart du temps aucun sens.

### QVEVE DE ΠΑΓΑ

La queue semi-préhensile des bukuvaks peut être utilisée comme fouet pour saisir leur cible. Dans ce cas, ils ont une allonge de 2 mètres et un bonus de +3 pour attaquer.

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les bukuvaks peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΜΥCVCΣ ΕΡΑΪΣ

Les bukuvaks peuvent sécréter une substance épaisse qui se solidifie dans l'eau. Quiconque dans l'eau dans un rayon de 15 mètres autour du draconide souffre d'un malus de -3 en Athlétisme, en Attaque et en Défense.

## ΒΥΪΙΝ

Ecailles de draconide (1D6)	Essence d'eau
Huile de Drake	

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les draconides, Feu
----------------------------------



# CHELOPODRAKE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	10 m de long
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΠΤ	Lacs profonds et rivières

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	50 tonnes
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	2500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	4
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	16

ΒΙΤ	3
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	7

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	9
ΣΑΥΤ	1
ΕΠΔ	55

ΕΠΚ	160
ΡΕΚ	11
ΠΣ	260
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	8
ΚΟΥΡΑΓΕ	17
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	17
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	24
ΣΥΡΥΙΕ	14

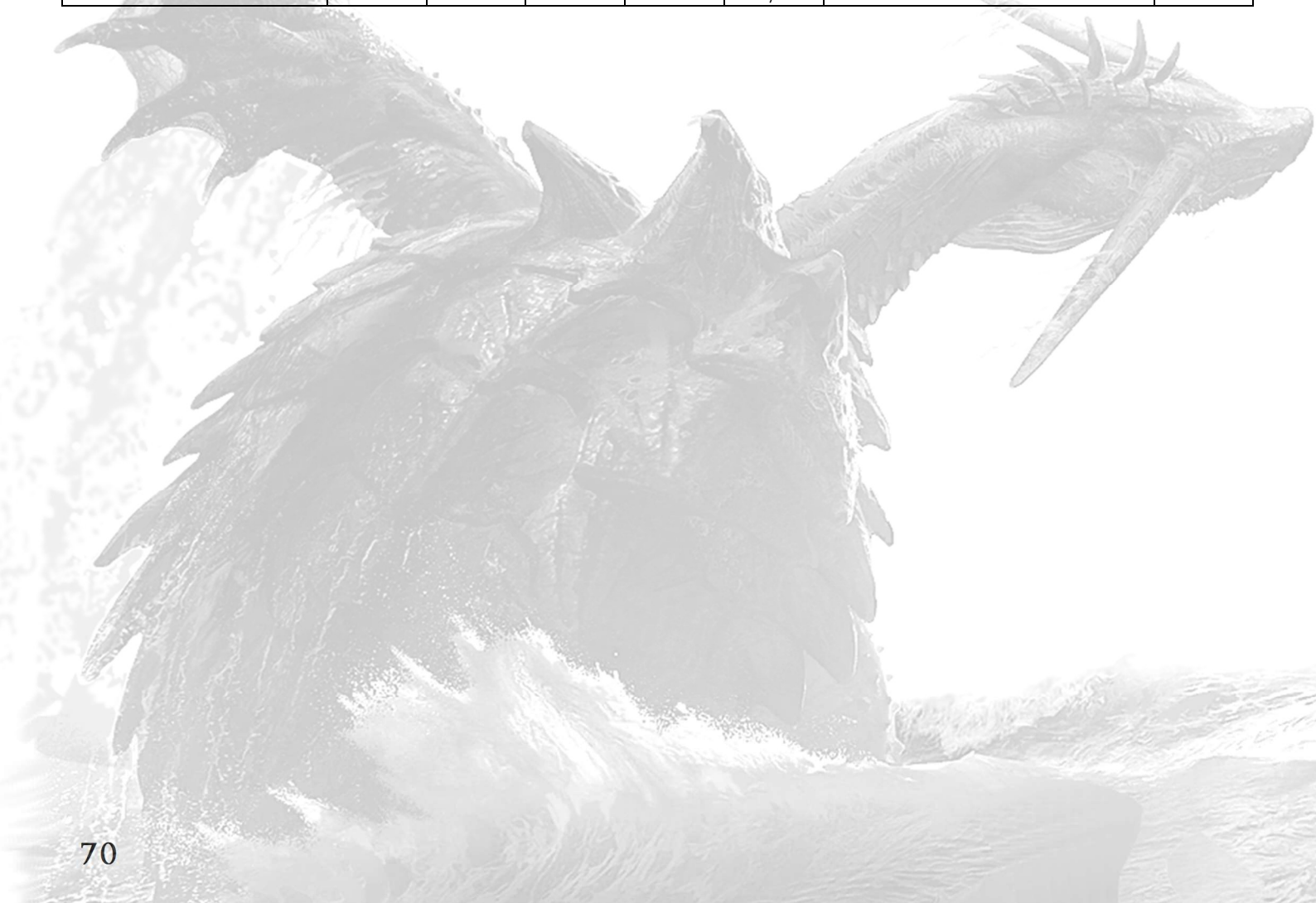
ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	7
ΠΗΥΣΙΠΠΕ	26
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	13
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	13

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	30
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	7
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΠΤ	8
ΒΛΟΚΑΓΕ	20

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Tranchant, perforant, contondant

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΠΤ
Morsure	20	P	10D6	20	/	Force écrasante	1
Griffes	20	T	6D6+4	20	/	Force écrasante	2



# CHELOPODRAKE

## CAPACITÉS

### ΕΠΕΡΟΠΠΑΓΕ

Les chelonodrakes peuvent attaquer les bateaux en les éperonnant, faisant ainsi 10D6 de dégâts au véhicule

### ΜΑΣΣΙΦ

Les chelonodrake sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les chelonodrakes peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΕΚΡΑΣΗΜΕΠΤ

Le chelonodrake est tellement massif qu'il peut écraser ses opposants sous son poids ; cela lui prend un tour complet puis un tour supplémentaire pour se relever. Quiconque rate un test de Repositionnement de SD 15 encaisse 15D6 de dégâts sans armure, qui échoue automatiquement si le mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone d'effet.

## ΒΥΤΙΠ

Ecailles de draconide (1D6)

Ecailles de chelonodrake

Essence d'eau (1D6/3)

(1D6/3)

## ΥΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les draconides

### ΡΟΙΠΤ ΦΑΙΒΛΕ

Le chelonodrake n'a qu'une armure de 15 au niveau des membres et au cou (viser la tête pour toucher le cou, ou sans localiser, 50% de toucher le cou en touchant la tête) et ne bénéficie pas des résistances à ces endroits.



# COCKATRIX

ΜΕΠΑΧΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Grottes et celliers

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΧΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	800 kg
ΡΕΧΟΜΠΕΠΣΕ	800 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΙΠΤ	1
ΡΕΦ	8
ΔΕΧ	9
ΧΟΡ	12

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΧΟΛ	4

ΕΤΟΥ	8
ΧΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	40

ΕΠΧ	120
ΡΕΧ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

ΧΟΜΠΕΤΕΠΧΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	16	ΒΑΓΑΡΡΕ	17
ΧΟΥΡΑΓΕ	16	ΦΟΥΡΤΙΒΙΤΕ	15
ΙΝΤΙΜΙΔΙΟΠ	15	ΦΥΣΙΧΕ	17
ΡΕΣΙΛΙΕΝΧΕ	16	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	13	ΒΙΓΙΛΑΝΧΕ	15

ΔΕΦΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΧΥΙΒΕ	15
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΧΑΓΕ	17

ΡΕΣΙΣΤΑΝΧΕΣ	
	Poison

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ	
	/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	17	P	5D6	15	/	Poison (50%)	1
Serres	17	T	4D6+3	10	/	Saignement (50%)	2
Queue	17	T	4D6+3	5	/	Allonge, saignement (75 %)	1
Battement d'ailes	17	C	2D6	5	/	Stupéfaction (25 %)	1





# COCKATRIX

## CAPACITÉS

### VOL

Tant que la cockatrix conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une cockatrix, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une cockatrix tombe, elle doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 18), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la cockatrix peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### CHARGE

Utilisant son tour complet, la cockatrix charge sur 10 mètres et effectue une attaque de serres (base 14). Si la cible rate son jet de défense, elle subit 7D6 dégâts au torse et est projetée à 6 mètres. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de Physique (SD 20) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

## ΒΥΪΠ

Carapace de cockatrix (2D6)	Estomac de cockatrix (1)
Plume de cockatrix (1D6)	Extrait de venin (1D6)

## VULΠÉΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les draconides



# FOËPARD

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes et vallées

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	900 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire, parfois en couple

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	9
ΚΟΡ	10

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	40

ΕΠΣ	100
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

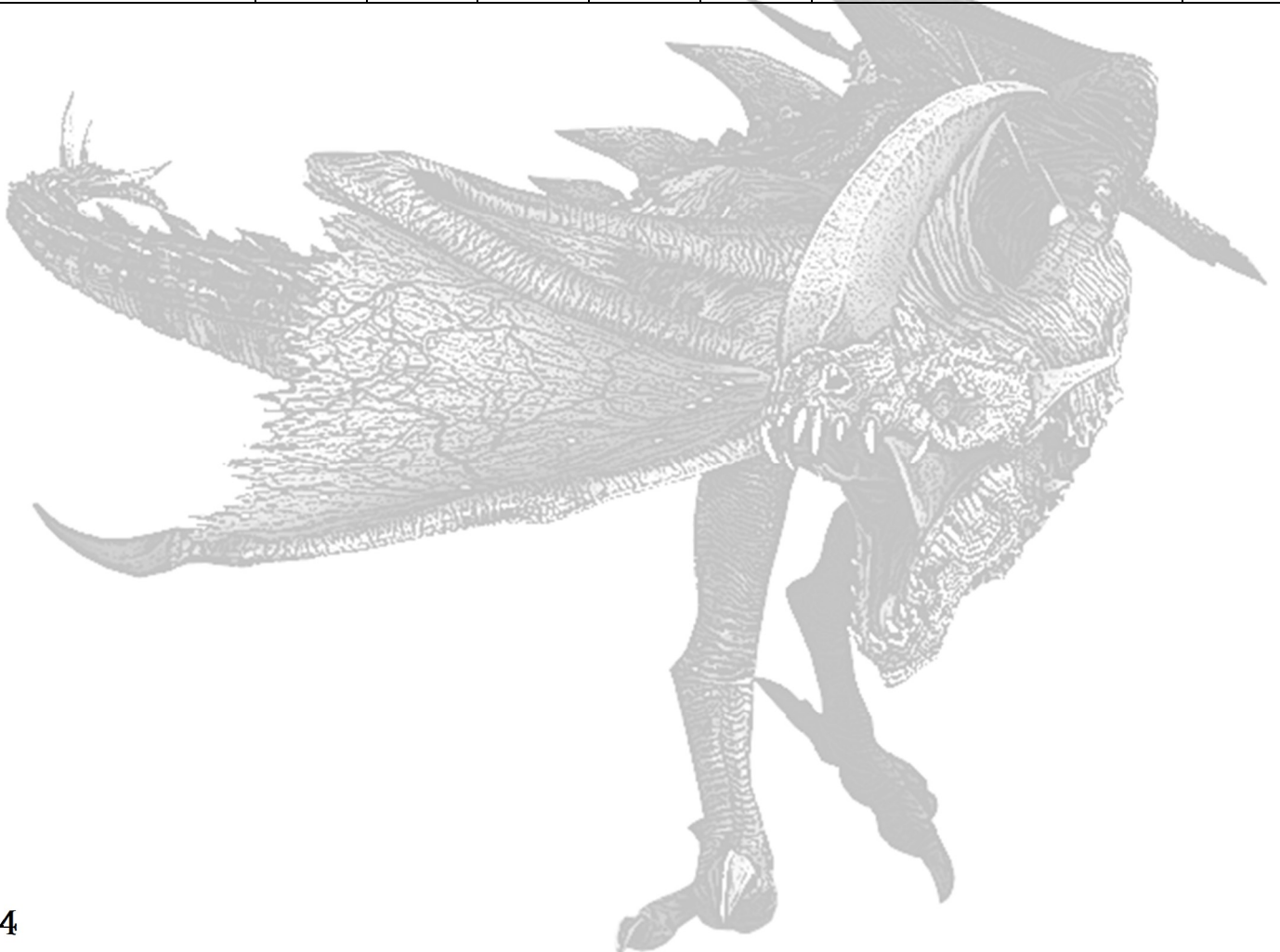
ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	17	ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	14	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	12	ΠΗΥΣΙΦΥΕ	17
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	18	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	16	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	17

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	15
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	17
ΒΛΟΚΑΓΕ	17

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Tranchant, perforant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	17	P	7D6	15	/	/	1
Serres	17	T	6D6	15	/	/	2
Queue	17	C	5D6+2	10	/	Allonge, Poison (75%)	1



# FOËNARD

## CAPACITÉS

### VOL

Tant que le foënard conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un foënard, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un foënard tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 15), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le foënard peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### ATTAQUE EN PIQUÉ

Un foënard en vol peut utiliser une action complète pour faire une attaque en piqué. Il replie ses ailes et plonge sur une cible située jusqu'à 10 mètres en assenant un coup de griffe. Si la cible rate son action de défense, elle subit 2D6 dégâts au torse par tranche de 2 mètres parcourus par le foënard, qui la cloue **au sol**. Si la cible réussit à bloquer l'attaque, les dégâts sont annulés, mais elle doit battre le foënard dans un jet de Physique en opposition. Si elle échoue, le foënard la cloue **au sol**. Lorsque la cible réussit à esquiver, se repositionner ou parer, le foënard heurte le sol, subit 4D6 dégâts sur ses membres inférieurs et doit réaliser un jet de sauvegarde d'étourdissement.

## Bvřin

Ecailles de draconide (1D10)	Extrait de venin (1D6)
Huile de Drake	Cuir épais (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les draconides

### MOUVEMENT ÉNTRAVÉ

Sur terre, les foënards subissent un malus de -2 en attaque et en défense, sauf en utilisant leur queue.



# GLVASSE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	4 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΠΤ	Montagnes

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	1 tonne
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΦ	8
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	17

ΒΙΤ	3
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	9
ΣΑΥΤ	1
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	100
ΡΕΚ	9
ΠΣ	150
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	18
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	18
ΡΕΣΙΛΙΕΝΣΕ	22
ΣΥΡΥΙΕ	14

ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΦΥΣΙΩΠΕ	27
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	13
ΒΙΓΙΛΑΝΣΕ	14

ΔΕΦΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΥΙΒΕ	15
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΝΣΕΣ
Tranchant, perforant, contondant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	16	P	6D6+4	20	/	Perforation, force écrasante	1
Griffes	16	T	4D6	10	/	Saignement (50%), force écrasante	1



# GLUASSE

## CAPACITÉS

### VOL

Tant que la gluasse conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 12 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une gluasse, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 15 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une gluasse tombe, elle doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 18), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la gluasse peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### MASSIF

Les gluasses sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

### BALAYAGE

La gluasse utilise son tour complet pour effectuer une attaque de balayage. Elle réalise une seule attaque de griffes avec un malus de -3. En contrepartie, toutes les cibles situées à portée et dans son cône de vision sont touchées, à moins qu'elles réussissent une action de défense.

## Bvřin

Ecailles de draconide (1D6)	Cuir épais (2D6)
Griffes de Gluasse (1D6)	

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les draconides
-----------------------------



# HYDRE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Marécages et mers

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	600 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	3000 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΦ	6
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	12

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	120
ΡΕΚ	9
ΠΣ	135
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	20
ΣΥΡΥΙΕ	16

ΒΑΓΑΡΡΕ	13
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	13
ΦΥΣΙΟΥΕ	19
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	17

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΟΥΙΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	17

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Tranchant, perforant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison

## ΑΡΜΕΣ

ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	17	P	4D6	15	/	Force écrasante, poison (50%)	1
Griffes	17	T	3D6	20	/	/	2

# HYDRE

## CAPACITÉS

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les hydres peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΠΡΟΪΕΚΤΙΟΝ ΔΕ ΒΕΠΙΠ

Les hydres peuvent cracher du venin sur une cible située à moins de 10 mètres, lui infligeant 5D6 de dégâts qui ont 100% de chance de provoquer un **empoisonnement**.

### ΠΕΥΦ ΕΣΡΪΤΣ ΙΝΔΕΠΕΝΔΑΠΤΣ

L'hydre possède neuf têtes qui agissent chacune de façon indépendante. Elles ont leur propre initiative et leur propre tour de combat.

### ΠΟΙΣΟΝ ΗΥΠΝΟΪΣΑΠΤ

Les légendes laissent penser que lorsque l'on coupe la tête d'une hydre, deux têtes repoussent. C'est un mythe. En réalité, le poison des hydres provoque des hallucinations chez ses cibles, qui croient voir le nombre de tête doubler.

Tandis que ses adversaires perdent du temps en se battant contre des illusions, les facultés de régénération incroyable de l'hydre lui permettent de faire repousser ses têtes coupées. Les cibles empoisonnées par une hydre subissent un malus de -3 sur leurs attaques et, lorsqu'elles touchent une tête, ont 50% de chance de frapper une hallucination.

## ΒΥΪΙΝ

Ecailles de draconide (2D10)	Essence d'eau (1D10)
Œuf d'hydre (1D6/3)	Extrait de poison (2D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les draconides, bombe Poussière de lune

### ΣΕΝΣΙΒΛΕ Α Λ'ΑΡΓΕΠΤ

L'argent est un des seuls matériaux capables d'annuler les capacités de régénération d'une hydre. Elle ne peut régénérer des dégâts provoqués par une arme en argent.

### ΠΟΥΣΣΙΕΡΕ ΔΕ ΛΥΠΠΕ

Une hydre prise dans l'aire d'effet d'une bombe Poussière de Lune ne peut pas se régénérer tant que la bombe fait effet.

### ΚΟΥ ΦΡΑΓΙΛΕ

Pour trancher le cou d'une hydre, il faut viser la tête (sans localiser, 50% de toucher le cou en touchant la tête) et infliger 15 dégâts en une fois.



# ΠΑΓΑ

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3 à 4 m de long
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Lacs profonds et rivières

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	120 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	200 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 15 individus

ΙΠΤ	4
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	3
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	13	ΒΑΓΑΡΡΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	10	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	13
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	8	ΦΥΣΙΚΥΕ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	11	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΣΥΡΥΙΕ	10	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	11

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Lance naga	14	P	3D6+2	10	/	Allonge	1
Poignard	13	T	2D6+2	10	/	Saignement (25%)	1
Queue	13	C	2D6	5	/	Allonge	1





# ΠΑΓΑ

## CAPACITÉS

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les nagas peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΤΕΤΡΑΔΕΧΤΗΕ

Les nagas possèdent 4 bras ; elles peuvent ainsi utiliser leur lance en même temps que leur poignard dans le même tour, sans malus.

### QUEUE DE ΠΑΓΑ

La queue semi préhensile des nagas peut être utilisée comme fouet pour saisir leur cible. Dans ce cas, elles ont une allonge de 2 mètres et un bonus de +3 pour attaquer.

## ΒΥΨΗ

Poignard (1)

Lance de Naga (1)

Essence d'eau (1)

Huile de Drake (1D6)

## VULΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les draconides



# ΟΡΠΙΤΟΔΡΑΚΟΝ

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	4 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΡΟΙΔΣ	2 tonnes
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
REF	7
DEX	7
COR	17

VIT	4
EMP	1
ΤΕΧΗ	1
VOL	7

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	9
ΣΑΥΤ	1
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	140
ΡΕΚ	9
PS	150
VIG	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	15	ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΚΟΥΡΑΓΕ	17	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	17	ΦΥΣΙΩΠΕ	25
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	23	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	11
ΣΥΡΥΙΕ	15	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	15

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΥΙΒΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	15
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Tranchant, perforant, contondant

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΡΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	15	P	6D6+4	20	/	Ablation, perforation, frappe écrasante	1
Griffes	15	T	4D6+4	20	/	Saignement (50%), frappe écrasante	1

# ΟΡΝΙΤΟΔΡΑΚΟΝ

## CAPACITÉS

### Vol

Tant que l'ornitodracon conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 12 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un ornitodracon, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 15 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un ornitodracon tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 18), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, l'ornitodracon peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### Massif

Les ornitodracons sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

### Balayage

L'ornitodracon utilise son tour complet pour effectuer une attaque de balayage. Il réalise une seule attaque de griffes avec un malus de -3. En contrepartie, toutes les cibles situées à portée et dans son cône de vision sont touchées, à moins qu'elles réussissent une action de défense.

## Βυτίπ

Plumes d'ornitodracon (2D6)

Essence cristallisée (1D6/3)

Membrane d'aile (1D6)

## Υυλπέραβιλίτ

Huile contre les draconides



# ΡΗΕΠΙΧ

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΎΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΕΠΨ	Montagnes

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	550 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	1200 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΨΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΪΠΨ	5
ΡΕΨ	9
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	10

ΒΙΨ	10
ΕΠΠ	5
ΨΕΧ	3
ΒΟΛ	8

ΕΨΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	30
ΣΑΨΨ	6
ΕΠΠ	45

ΕΠΣ	100
ΡΕΚ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΨΗΛΕΨΙΣΜΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	17
ΪΠΤΙΜΙΔΑΨΙΟΠ	15
ΠΗΨΙΚΥΕ	15
ΡΕΣ. ΚΟΠΨΡΑΨΠΠΕ	16
ΣΥΡΥΨΕ	14

ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΡΨΙΒΙΨΕ	14
ΠΕΡΣΥΑΨΙΟΠ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	19

ΔΕΨΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΨΙΟΠ	/
ΕΣΨΥΨΕ	17
ΡΕΠΟΨΙΨΙΟΠΠΕΠΕΠΨ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΪΜΜΥΠΠΙΨΕΣ
Feu, gel

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΨΕΨ	ΨΥΠΕ	ΔΕΓ	ΨΙΑ	ΠΟΡ	ΕΨΨΕΨ	ΑΨΨ
Bec	16	P	6D6	15	/	/	1
Serres	16	T	4D6	15	/	Saignement (50%)	2
Battement d'ailes	16	C	3D6	10	/	Feu (50%), stupéfaction (25%)	1



# ΡΗΞΙΧ

## CAPACITÉS

### ΡΕΠΑΪΣΑΙΝΣΕ

Le corps d'un phénix pulse d'une magie rayonnante qui illumine les environs. Lorsque les points de sante du monstre atteignent 0, le phénix explose dans un torrent de feu. Les personnages situes a moins de 4 mètres ont 50 % de chance de prendre **feu**. Ceux qui sont au corps à corps subissent 3D6 dégâts sur toutes les parties du corps et sont **enflammés**. Apres l'explosion, le corps du phénix est réduit en un tas de cendres au milieu duquel se trouve le butin. Si le monstre était jeune, les personnages découvrent également un œuf de phénix. S'il s'agissait d'un adulte, ils trouvent à la place un oisillon. Ce dernier est agressif envers les assassins de sa mère, mais il dispose à présent des caractéristiques d'un oiseau (voir *The Witcher, le jeu de rôle*, page 311).

### VOL

Tant que le phénix conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 10 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un phénix, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un phénix tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 18), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le phénix peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### DÉLVGE DE FEV

Le phénix utilise son tour complet pour cracher un jet de flammes. Il fait un jet d'attaque (base 16) contre une cible a moins de 4 mètres. Si cette dernière rate son action de défense, elle subit 4D6 dégâts et a 75% de chance de prendre **feu**. Le phénix peut utiliser cette capacite pendant trois tours, ensuite il doit refroidir pendant au moins un tour avant de pouvoir l'employer de nouveau. Il est libre de changer de cible d'un tour sur l'autre. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacite.

### PLVIE DE BRAÏSES

Le phénix utilise son tour complet pour voler sur 30 mètres, faisant pleuvoir des charbons ardents sur 30 mètres de long et 6 mètres de large. Les personnages situés sur la trajectoire doivent faire un jet de défense (SD 18) ou subir 1D6 dégâts sur toutes les parties du corps. En outre, ils ont 75% de chance de prendre **feu**. Quand le tour du phénix prend fin, le sol dans la zone ciblée s'enflamme. Les personnages qui terminent leur tour à cet endroit ont 75% de chance de prendre **feu**. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacite.

### TORRENT DE CENDRES

Lorsqu'il utilise cette action, le phénix bat des ailes et projette un cône de cendres de 10 mètres de long. Tous les personnages situes dans l'aire d'effet doivent réussir une action de défense (SD 16) pour ne pas être **aveuglés** pendant 1D6 tours.

## ΒΥΤΙΠ

Cendres de phénix (2D6)	Œuf ou oisillon de phénix (1)
Plumes de phénix (1D6)	Cinquième essence (1D6)
Essence de feu (2D6)	Poussière imprégnée (2D6)

## VYLPÉRAΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les draconides, bombes au dimeritium

# SALAMANPDRÉ

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes et grottes immergées

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	175 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	150 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	3

ΕΤΟΥ	4
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	20

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	4
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	11
ΚΟΥΡΑΓΕ	8
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	7
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	10
ΣΥΡΒΙΕ	12
ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	8
ΦΥΣΙΟΥΕ	10
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	7
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	13

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΒΕ	15
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	11
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Feu

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΠΤ
Morsure	15	P	4D6	10	/	Saignement (25%)	1
Griffes	15	T	2D6+4	10	/	Saignement (75%)	2
Queue	15	C	4D6+4	5	/	/	1



# SALAMANDE

## CAPACITÉS

### ΠΟΙΣΟΝ ΕΠΑΙΣ

Les salamandres secrètent un poison épais qui peut se répandre dans l'eau. Quiconque touche physiquement une salamandre ou se trouve dans l'eau dans un rayon de 15 mètres autour du draconide doit réussir un jet de résilience de SD 15 pour éviter d'être **empoisonné**.

### ΑΜΦΙΒΙΕΠ

Les salamandres peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΣΟΥΦΦΛΕ ΔΕ ΦΕΥ

Les salamandres peuvent cracher un jet de flammes incandescentes infligeant 3D6 de dégâts de feu et l'effet **incinération**.

### ΒΑΪΠ ΔΕ ΦΕΥ

Les salamandres sont immunisées aux dégâts de feu ou à l'effet **incinération**. Elles absorbent les flammes et les dégâts de feu sont convertis en soin.

## ΒΥΤΙΣ

Poussière imprégnée (1D6/2)	Essence de feu (1D6)
	Cinquième essence (1)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les draconides

### ΥΛΠΕΡΑΒΛΕ Α Λ'ΕΑΥ

Les dégâts d'eau ou de glace sont doublés sur les salamandres. De plus, en cas de **gel**, elles subissent 1D6 dégâts par tour.



# SLYZARD

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	950 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	1250 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	12
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	11

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	7

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	45

ΕΠΚ	110
ΡΕΚ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	19	ΒΑΓΑΡΡΕ	17
ΚΟΥΡΑΓΕ	17	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16	ΦΥΣΙΚΥΕ	18
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	17	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΣΥΡΥΙΕ	17	ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	18

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	16
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΥΕ	17
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	19
ΒΛΟΚΑΓΕ	18

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Perforant, tranchant, feu

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	20	P	7D6+2	20	/	Perforation	1
Griffes	20	T	6D6+2	15	/	Saignement (50%)	2
Queue	20	P/T	6D6	15	/	Allonge, force écrasante, poison (75%), saignement (50%)	1





# SLYZARD

## CAPACITÉS

### BOULE DE FEU

Avec cette action, le slyzard effectue un jet d'attaque (base 18) pour cracher une boule de feu sur une cible située à moins de 8 mètres. Si cette dernière rate son action de défense, elle subit 6D6 dégâts sur une partie du corps déterminée aléatoirement et a 75 % de chance de prendre **feu**.

### VOL

Tant que le slyzard conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 8 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un slyzard, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un slyzard tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 24), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le slyzard peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### BALAYAGE

Le slyzard utilise son tour complet pour effectuer une attaque de balayage. Il réalise une seule attaque de queue avec un malus de -3. En contrepartie, toutes les cibles situées à portée et dans son cône de vision sont touchées, à moins qu'elles réussissent une action de défense.

### HURLEMENT SONIQUE

Utilisant son tour complet, le slyzard émet un puissant rugissement. Cette énergie sonore compressée percute les personnages situés dans un cône de 6 mètres de long. Ceux-ci doivent bloquer avec un bouclier ou accomplir une action de repositionnement (SD 16), qui échoue automatiquement si le mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone d'effet. En cas d'échec, la cible subit 5D6 dégâts au torse, elle est projetée **au sol** 4 mètres plus loin et devient **stupéfaite**. Si la cible réussit son blocage, elle doit réaliser un jet de Physique (SD 16) pour ne pas être renversée, comme décrit auparavant. Si la cible percute un obstacle pendant son vol plané, elle subit des dégâts d'éperonnage, comme si elle se faisait charger par un cavalier.

## ВУЇП

Corde vocale de slyzard (1D6/2)	Ecaille de slyzard (2D6)
	Griffe de slyzard (1D6)
Extrait de venin (2D6)	

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les draconides



# VIGILOSAURE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Pas d'habitat naturel

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	80 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	5 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	8
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	14
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	42
ΣΑΥΤ	8
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

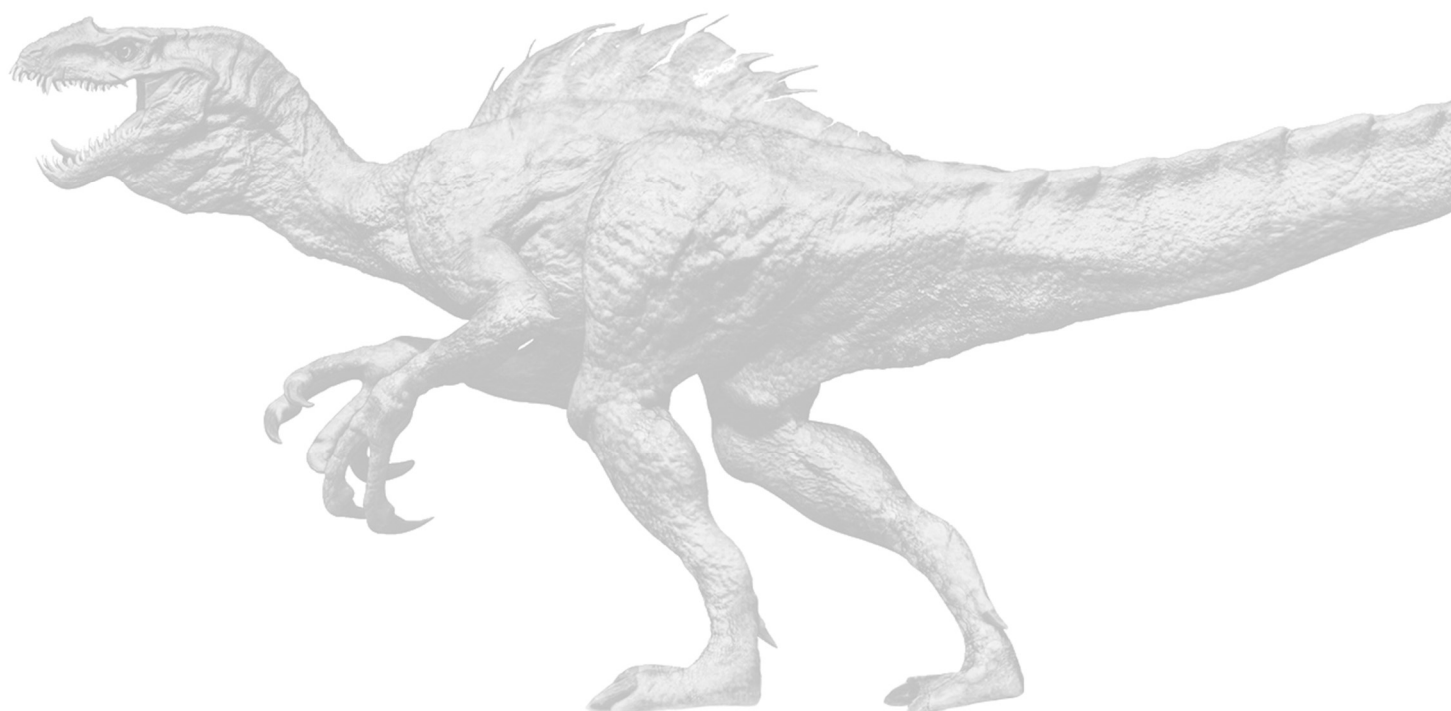
ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	13
ΣΥΡΥΙΕ	17
ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΦΥΣΙΩΠΕ	13
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	20
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	18

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΥΙΠΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Perforant, tranchant

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	16	P	4D6	15	/	Poison (25%)	1
Griffes	16	T	3D6	15	/	/	2



# VIGILOSURE

## CAPACITÉS

### ΒΟΠΔ

Un vigilosure n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

## ΒΥΤΙΠ

Ecaille de draconide (1D6)

Extrait de venin (1D6)

Moëlle de vigilosure (1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les draconides



# VRAI DRAGON

ΜΕΠΑΣΕ	Léger / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	6 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes et forêts

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	4 tonnes
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	5000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	7
ΡΕΠ	14
ΔΕΧ	13
ΚΟΡ	20

ΒΙΤ	10
ΕΜΠ	8
ΤΕΧ	5
ΒΟΛ	10

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	30
ΣΑΥΤ	12
ΕΠΔ	80

ΕΠΣ	500
ΡΕΚ	16
ΠΣ	150
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	22	ΒΑΓΑΡΡΕ	21
ΧΑΡΙΣΜΕ	17	ΚΟΥΡΑΓΕ	20
ΔΥΠΕΡΙΕ	16	ΕΔΥΚΑΤΙΟΠ	17
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14	ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	18
ΠΕΡΣΥΑΤΙΟΠ	17	ΠΗΥΣΙΟΥΕ	30
ΠΣΥΧΟΛΟΓΙΕ	17	ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	28
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	20	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	20
ΣΥΡΥΙΕ	16	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	17

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	25
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	24
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	22
ΒΛΟΚΑΓΕ	23

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Saignement, renversement, feu

ΑΡΜΙΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	23	P	10D6	20	/	Ablation, allonge, force écrasante, perforation	1
Griffes	23	T	8D6	20	/	Ablation, allonge, force écrasante, renversement (50 %), saignement (75 %)	3
Battement d'ailes	23	C	5D6+3	15	/	Allonge, étourdissement (-2), force écrasante, renversement (75 %)	2



# VRAI DRAGON

## CAPACITÉS

### Бонд

Avec cette action de mouvement, le vrai dragon effectue un saut de 6 mètres à partir de sa position actuelle. Ce saut peut être vertical ou horizontal.

### SOUFFLE ENFLAMMÉ

Le vrai dragon utilise son tour complet pour projeter un cône de feu de 10 mètres de long. Les personnages situés dans l'air d'effet doivent effectuer un jet de repositionnement (si cela leur permet de se mettre à couvert ou de sortir de la zone) contre le jet d'attaque du dragon (base 20). Un personnage doté d'un pavois peut tenter un blocage pour se protéger derrière son grand bouclier. Cependant, le pavois subit 1D10 dégâts d'ablation. Un personnage qui rate sa défense contre le souffle brûlant du dragon prend **feu** et subit 7D6 dégâts sur toutes les parties du corps. La capacité d'absorption de l'armure s'applique, mais celle-ci subit 2 dégâts d'ablation. Quand le vrai dragon vient d'utiliser sa capacité Souffle enflammé, il doit attendre 5 tours que son organisme refroidisse avant de pouvoir s'en servir de nouveau.

### ΤÉΛΕΠΑΘΙΑ

Un vrai dragon peut communiquer par télépathie avec un personnage en ligne de vue située à moins de 2 kilomètres. Ce pouvoir ignore les barrières du langage et permet à la cible de formuler une réponse dans sa tête si elle le souhaite.

### VOL

Tant que le vrai dragon conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 30 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un vrai dragon, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 20 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un dragon tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 25), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le vrai dragon peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

## Βούτιν

Croc de dragon (4D10)	Larmes de dragon (2D10)
Queue de dragon (2D10)	Sang de dragon (5D10)
Le trésor du dragon	

## VULΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les draconides



# WYVERN

ΜΕΡΑΞΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΙΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΜΕΠΤ	Montagnes et vallées

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΞΕ	Sauvage
ΡΟΙΔΣ	900 kg
ΡΕΧΟΜΡΕΠΞΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire, parfois en couple

ΙΠΤ	1
REF	10
DEX	10
COR	10

VIT	7
EMP	1
ΤΕΧΗ	1
VOL	6

ΕΤΟΥ	8
COURSE	21
SAVT	4
ΕΠΔ	40

ΕΠΣ	100
ΡΕΧ	8
PS	80
VIG	0

COMPÉTENCES			
AΘΛÉTISME	18	BAGARRE	17
COURAGE	14	FURTIVITÉ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14	PHYSIQUE	18
RÉSILIENCE	18	RÉS. MAGIE	14
SVRYIE	16	VIGILANCE	17

DÉFENSES	
ARMURE	10
RÉGÉPÉRATION	/
ESQVIVE	16
REPOSITIONNEMENT	18
BLOCAGE	17

RÉSISTANCES
Tranchant, perforant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ARMES							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	DEG	FIA	POR	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	18	P	7D6	15	/	Poison (25%)	1
Griffes	18	T	6D6	15	/	/	2
Queue	18	C	5D6+2	10	/	Poison (75%)	1



# WYVERN

## CAPACITÉS

### Vol

Tant que la wyvern conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une wyvern, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une wyvern tombe, elle doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 16), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la wyvern peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### PROJECTION DE VENIN

Les wyverns peuvent cracher du venin sur une cible située à moins de 8 mètres, lui infligeant 3D6 de dégâts qui ont 100% de chance de provoquer un **empoisonnement**.

## Bvññ

Ecailles de draconide (1D10)	Extrait de venin (1D10)
Œil de wyvern (1D6/3)	Œuf de wyvern (1D6/2)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les draconides



# WYVERN ROYALE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes et vallées

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	1,2 tonnes
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	2000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire, parfois en couple

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	12
ΔΕΧ	12
ΚΟΡ	12

ΒΙΤ	9
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	27
ΣΑΥΤ	5
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	120
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	20
ΚΟΥΡΑΓΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	20
ΣΥΡΥΙΕ	18

ΒΑΓΑΡΡΕ	19
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	18
ΦΥΣΙΩΥΕ	20
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	17

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	15
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΥΙΥΕ	18
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	20
ΒΛΟΚΑΓΕ	20

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
Tranchant, perforant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	20	P	9D6	15	/	Poison (50%)	1
Griffes	20	T	8D6	15	/	/	2
Queue	20	C	7D6+2	10	/	Poison (100%)	1



# WYVERN ROYALE

## CAPACITÉS

### Vol

Tant que la wyvern royale conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une wyvern royale, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une wyvern royale tombe, elle doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 16), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la wyvern peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### Projection de Venin

Les wyverns royales peuvent cracher du venin sur une cible située à moins de 10 mètres, lui infligeant 5D6 de dégâts qui ont 100% de chance de provoquer un **empoisonnement**.

## Bvññ

Ecailles de draconide (1D10)	Œuf de wyvern royale (1D6/2)
Œil de wyvern (1D6/3)	
Extrait de venin (1D10)	

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les draconides





# BESTIAIRE :



## ÉLÉMENTAIRES





# ÉLÉMENTAIRES

- ARMURE VIVANTE	.....	102
- ÉLÉMENTAIRE DE FEU	.....	104
- ÉLÉMENTAIRE DE GLACE	.....	106
- ÉLÉMENTAIRE DE TERRE	.....	108
- GARGOVILLE	.....	110
- GOLEM	.....	112
- TRÉANT	.....	114



# ARMURE VIVANTE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	*
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Autour des ruines et des tours de mages

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	*
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	400 
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	/
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΔ	/

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	6
ΠΣ	60
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΠΣΕΣ	
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	/
ΣΟΥΡΒΙΕ	13
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	16
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	*
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΒΙΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
*

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Saignement, poison, charme, peur, étourdissement, contrainte

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Poings	16	C	1D6+2	15	/	/	2



# ARMURE VIVANTE

## CAPACITÉS

### ARMURE VIVANTE

Une armure vivante est composée de trois éléments d'armure et chaque localisation a autant de PA que l'armure utilisée. L'armure vivante ne peut pas porter d'armure mais peut être améliorée avec des améliorations ou des glyphes comme n'importe quelle pièce d'armure. La PA de l'armure vivante ne se soigne pas avec ses SP mais peut être réparée comme n'importe quelle armure. De plus, elle ne subit pas de visibilité restreinte.

Quand les PA d'un membre d'une armure vivante sont réduits à 0, il est considéré comme tranché et devient inutilisable.

### MAÎTRE D'ARME

Les éléments d'une armure vivante sont intrinsèquement compétents en armement et elle possède une base de 16 avec toutes les compétences d'arme. Quand elle utilise une arme à une main, elle a 2 attaques par tour et quand elle utilise une arme à deux mains elle n'en a que 1.

### HORS LIMITE

Chaque tour, une armure vivante peut sacrifier 10 PS pour faire une unique attaque supplémentaire avec une arme qu'elle utilise. Si l'utilisation de cette capacité réduit ses SP à 0, elle meurt après son attaque supplémentaire.

## ΒΥΤΙΠ

Cinquième essence (1D6/3)	L'armure animée
Poussière imprégnée (1D6/3)	Les objets et armes portés

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium

### BOMBES AU DIMERITIUM

Lorsqu'elle est touchée par une bombe au dimeritium, l'armure vivante est ralentie. Elle ne peut plus utiliser sa capacité hors limite et subit un malus de -2 à tous ses jets pendant la durée d'effet de la bombe.

### CŒUR DE GOLEM

Les éléments d'une armure vivante sont maintenus ensemble grâce à un cœur de golem suspendu par magie dans son torse. Il est impossible de cibler ce cœur. Cependant, lorsque l'armure du torse est réduite à 0, le cœur de golem est exposé. Le prochain cout qui touche le torse touche le cœur et réduit les SP de l'armure vivante à 0.



# ÉLÉMENTAIRE DE FEU

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Lieu d'invocation

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	2700 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	1600 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	11

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	9

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	100
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	11
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	18
ΣΥΡΥΠΕ	7
ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	7
ΦΥΣΙΟΥΕ	20
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	9

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	15
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΠΕ	14
ΡΕΠΟΠΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Saignement, poison, renversement, peur, charmes magiques, feu, maladie, contrainte

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Poings	16	C	5D6	20	/	Feu (50%), force écrasante	2





# ÉLÉMENTAIRE DE FEU

## CAPACITÉS

### МАНГЕВР DE FEU

Lorsqu'un personnage lance un sort de feu sur un élémentaire de feu, ce dernier regagne autant de points de santé que la moitié des dégâts infligés par le sort et bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses jets pendant 3 rounds. Si une attaque de glace, d'eau ou de vent a affaibli l'élémentaire auparavant, il récupère immédiatement l'*Aura de fournaise*.

### CERCLE DE FLAMMES

Quand il effectue cette action qui nécessite un round complet, l'élémentaire de feu bondit puis, lorsqu'il retombe, un cercle de flammes surgit du sol autour de lui. Les personnages engagés au corps à corps avec le monstre doivent se *repositionner* (SD 17). S'ils échouent, ils subissent 5D6 dégâts au torse et prennent **feu**. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

### ΠΙΕΤΙΝΕΜΕΝΤ ΕΠΦΛΑΜΜΕ

L'élémentaire de feu utilise son tour complet pour piétiner le sol avec une force phénoménale. Le choc fait jaillir du sol un rideau de flammes de 6 mètres de long et 2 mètres de large. Les personnages situés dans la zone d'éruption doivent se *repositionner* (SD 17). Lorsqu'ils échouent, ils subissent 5D6 dégâts au torse et prennent **feu**. Ensuite, la vague de feu se dissipe. Les *bombes au dimeritium* empêchent l'utilisation de cette capacité.

### ΑΥΡΑ DE FOURNAISE

L'élémentaire de feu produit une aura de chaleur insoutenable. Quand un personnage se trouve à 2 mètres d'un élémentaire, il subit les malus de **chaleur extrême**. S'il commence son tour au contact de l'élémentaire de feu, il a 50 % de chance de prendre **feu**.

## ΒΥΤΙΠ

Pierre d'élémentaire (1)	Pierre runique Dazhbog (1)
Essence de feu (2D6)	Gemme (1D6/2)

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium, magie de l'eau

### ÉTOUFFER LES FLAMMES

Lorsqu'une attaque de glace, d'eau ou de vent touche l'élémentaire de feu, sa capacité *Aura de fournaise* est annulée pendant 1D6 rounds. Une fois le délai écoulé, l'élémentaire de feu regagne son aura au début de son tour.



# ÉLÉMENTAIRE DE GLACE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΠΤ	Lieu d'invocation

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	2700 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	1600 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	13

ΒΙΤ	3
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	9

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	55

ΕΠΣ	130
ΡΕΚ	11
ΠΣ	110
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	9
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	11
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	20
ΣΥΡΥΠΕ	7

ΒΑΓΑΡΡΕ	10
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	7
ΦΥΣΙΚΥΕ	22
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	13
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	9

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΠΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Saignement, poison, renversement, peur, charmes magiques, gel, maladie, contrainte

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Poings	15	C	8D6	20	/	Force écrasante, gel (50 %)	1



# ÉLÉMENTAIRE DE GLACE

## CAPACITÉS

### VAGUE DE GLACE

L'élémentaire de glace utilise son tour complet pour piétiner le sol avec une force phénoménale. Le choc fait jaillir du sol un cône de glace de 4 mètres de long. Les personnages situés sur la trajectoire du cône doivent se **repositionner** (SD 17). Lorsqu'ils échouent, ils subissent 6D6 dégâts au torse et sont **gelés**. Ensuite, le cône de glace se dissipe. Les **bombes au dimeritium** empêchent l'utilisation de cette capacité.

### CERCLE DE GLACE

Lorsqu'il effectue cette action qui nécessite un round complet, l'élémentaire de glace bondit pour faire surgir un cercle de glace tout autour de lui quand il retombe. Les personnages engagés au corps à corps avec le monstre doivent se **repositionner** (SD 17). S'ils échouent, ils subissent 6D6 dégâts au torse et **gèlent**. Les **bombes au dimeritium** empêchent l'utilisation de cette capacité.

### GELER L'EAU

En accomplissant cette action, l'élémentaire touche une surface liquide pour geler une zone de 4 mètres de rayon. Si une créature située dans la zone concernée possède une valeur de **Saut** suffisamment élevée pour s'échapper, elle doit effectuer un jet de **repositionnement** (SD 16) pour s'enfuir avant que l'eau gèle. Si elle échoue ou que sa valeur de **Saut** est trop basse, elle ne peut plus bouger ou effectuer d'action jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de **Physique** (SD 18) ou qu'un autre intervenant inflige 10 points de dégâts à la glace. Dès qu'une créature qui a besoin de respirer pour survivre est prisonnière de la glace, elle **suffoque**. Les **bombes au dimeritium** empêchent l'utilisation de cette capacité.

## ВѢЩИ

Essence d'eau (2D6)	Pierre d'élémentaire (1)
Gemme (1D6/2)	Pierre runique Zoria (1)

## ВУЛПÉРАБИЛITÉ

Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium, feu



# ÉLÉMENTAIRE DE TERRE

ΜΕΠΑΧΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Lieu d'invocation

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΧΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	2700 kg
ΡΕΧΟΠΠΕΠΧΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΦ	6
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	13

ΒΙΤ	3
ΕΜΡ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	9

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	55

ΕΠΣ	130
ΡΕΧ	11
ΠΣ	110
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΧΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	9
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	11
ΡΕΣΙΛΙΕΠΧΕ	20
ΣΥΡΥΙΕ	7

ΒΑΓΑΡΡΕ	10
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	7
ΦΥΣΙΟΥΕ	22
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	13
ΒΙΓΙΛΑΠΧΕ	9

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	9
ΒΛΟΧΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΧΕΣ
Feu

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Saignement, poison, renversement, peur, charmes magiques, maladie, contrainte

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Poings	14	C	8D6	20	/	Force écrasante	2

# ÉLÉMENTAIRE DE TERRE

## CAPACITÉS

### CERCLE DE PIERRES

Lorsqu'il effectue cette action qui nécessite un round complet, l'élémentaire de terre bondit puis, lorsqu'il retombe, un cercle de roches acérées surgit du sol autour de lui. Les personnages engagés au corps à corps avec le monstre doivent se **repositionner** (SD 18) ou bloquer avec leur bouclier (SD 18). S'ils échouent, ils subissent 4D6 dégâts au torse, se mettent à **saigner** et sont **renversés** 2 mètres plus loin. Ensuite, les roches se fondent dans le sol.

Sinon, l'élémentaire de terre peut utiliser cette capacité pour créer un rempart de pierre de 2 mètres de haut et de 4 mètres de rayon. Pour escalader le cercle centré autour de l'élémentaire, il faut réussir un jet d'**Athlétisme** (SD 16). Le monstre peut utiliser une action pour révoquer le cercle de pierre. Sinon, il reste en place jusqu'à ce qu'il ait subi 30 points de dégâts au total. Les **bombes au dimeritium** empêchent l'utilisation de cette capacité.

### PIÉTINEMENT DÉCHAÎNÉ

L'élémentaire de terre utilise son tour complet pour piétiner le sol avec une force phénoménale. Le choc fait jaillir du sol une rangée de pierres acérées de 6 mètres de long et 2 mètres de large.

Les personnages situés dans la zone d'éruption doivent se **repositionner** (SD 18) ou **bloquer** avec leur bouclier (SD 18). Lorsqu'ils échouent, ils subissent 6D6 dégâts au torse, sont **étourdis** et projetés au bout de la rangée. Ensuite, les roches se fondent dans le sol. Les **bombes au dimeritium** empêchent l'utilisation de cette capacité.

### LANCER DE ROCHER

Avec cette action, l'élémentaire de terre détache un morceau de roche de son corps et l'envoie sur une cible jusqu'à 10 mètres en faisant un jet d'**Athlétisme**. Si la cible rate son jet de défense, elle subit 6D6 dégâts sur une partie du corps choisie aléatoirement.

## ΒΥΤΙΠ

Pierre runique Chernobog (1)	Pierre d'élémentaire (1)
	Météorite (2D6)
Gemme (1D6/2)	

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium



# GARGOVILLE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Là où son maître lui ordonne

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Incapable de réfléchir
ΠΟΙΔΣ	750 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	900 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	10

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΔ	/

ΕΠΣ	100
ΡΕΚ	7
ΠΣ	70
ΒΙΓ	0

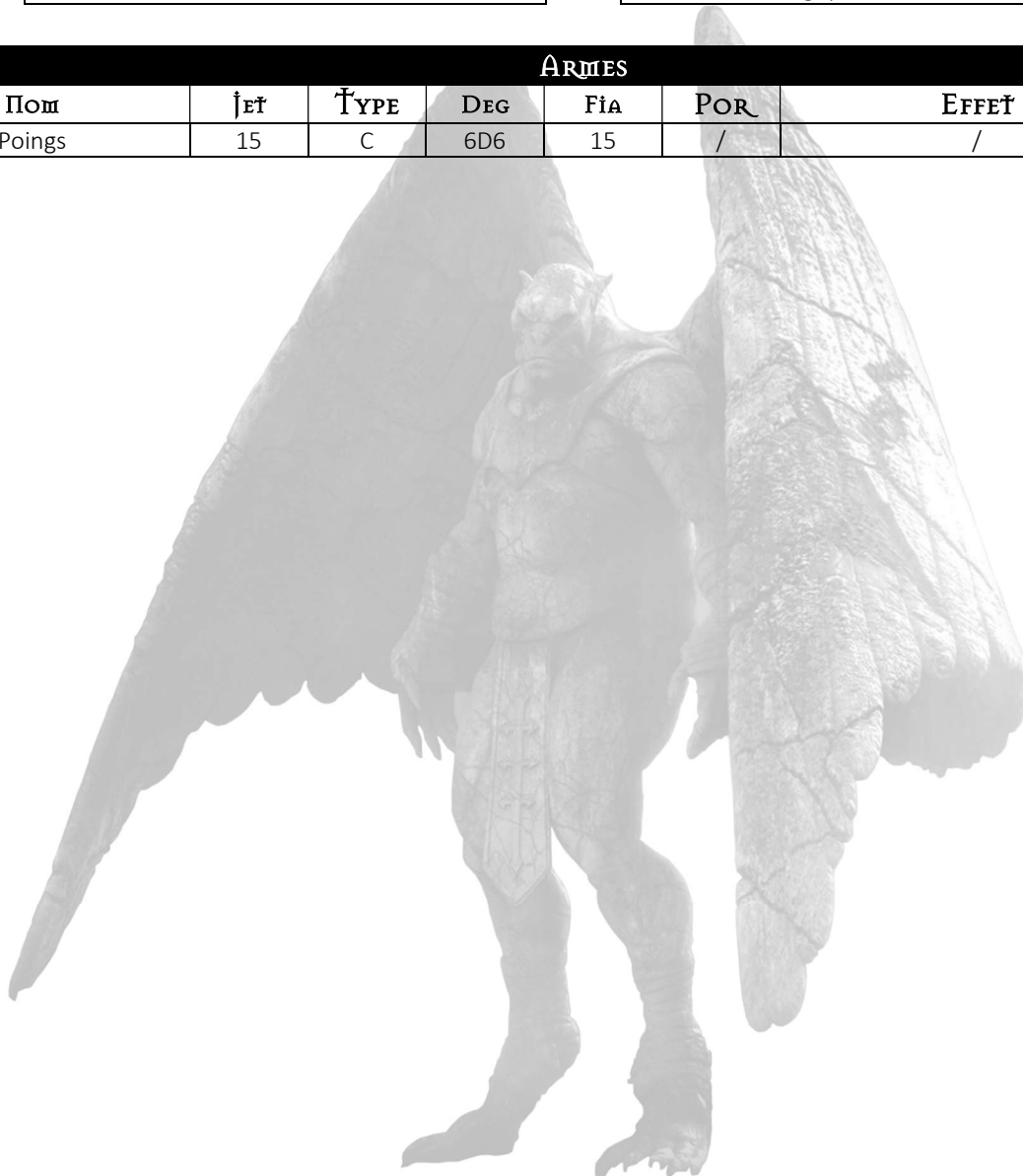
ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	9
ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΣΙΚΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	6

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	15
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
Tranchant, perforant, contondant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Saignement, poison, renversement, peur, charmes magiques, maladie, contrainte

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Poings	15	C	6D6	15	/	/	1



# GARGOUILLE

## CAPACITÉS

### CHARGE AÉRIENNE

Une gargouille peut utiliser une attaque spéciale de charge et sauter vers sa cible en ignorant les obstacles.

### CONSTRUITE

Une gargouille est immunisée au **saignement**, au **poison**, au **feu** et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais la raisonner, et elle n'est jamais à court d'END.

### PIÉTINEMENT

Une gargouille peut frapper violemment le sol du pied, obligeant toute personne dans un rayon de 10 mètres à réussir un test d'**Athlétisme** contre le **Physique** de la gargouille pour ne pas **tomber au sol**.

### LANCEUR DE ROCHE

Lorsqu'elles se trouvent à plus de 6 m de leur cible, les gargouilles préfèrent leur lancer des rochers ou autres morceaux de pierre qui infligent 5D6 points de dégâts à une portée de 16 m.

### MASSIF

Les gargouilles sont immunisées à **Aard** et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

### SOUFFLE EMPOISONNÉ

Les gargouilles peuvent souffler un nuage toxique qui **empoisonne** toute personne dans un cône de 6 mètres à moins de réussir un test de **repositionnement** contre la **bagarre** de la gargouille.

## ВУПІН

Poussière imprégnée (1D6)

Cinquième essence (1D6/2)

Cœur de golem (1)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les élémentaires, bombes au dimeritium

### BOMBES AU DIMERITIUM

Lorsqu'elle est touchée par une bombe au dimeritium, la gargouille est ralentie. Elle ne peut plus utiliser ses capacités **Piétinement**, **Charge aérienne** ou **Souffle empoisonné** et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.



# GOLEM

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΠΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	À proximité des ruines et des tours de sorciers

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Incapable de réfléchir
ΠΟΙΔΣ	900 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1200 ζ
ΟΡΓΑΠΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	10
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	13

ΒΙΤ	4
ΕΠΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΠ	8
ΚΟΠΡΣΕ	12
ΣΑΠΤ	2
ΕΠΠ	/

ΕΠΣ	130
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

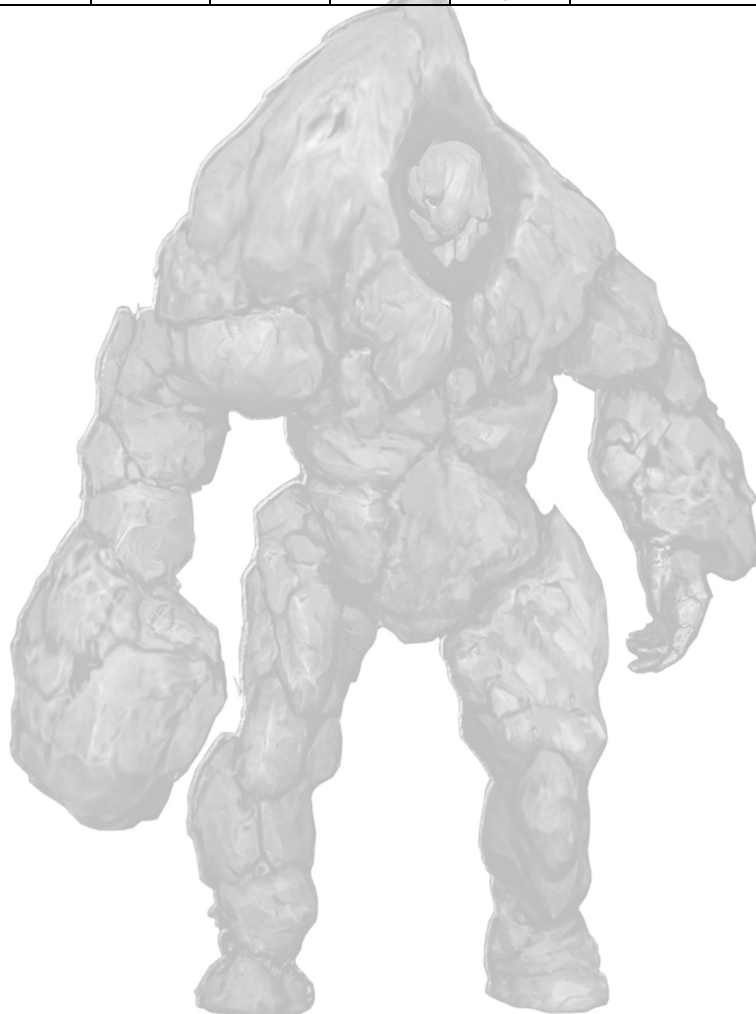
ΚΟΠΡΕΠΣΕΣ			
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	8	ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	8	ΠΥΣΙΟΥΕ	23
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14	ΣΥΡΥΙΕ	5
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	9		

ΔΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	/
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Tranchant, perforant

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Saignement, feu, poison, peur, charmes magiques, maladie, contrainte

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Poings	15	C	8D6	20	/	Ablation	1





# GOLEM

## CAPACITÉS

### CONSTRUIT

Un golem est immunisé au **saignement**, au **poison**, au **feu** et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais le raisonner, et il n'est jamais à court d'END.

### FORCE ÉCRASANTE

Comme le golem frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres du golem, ce dernier peut effectuer une action de charge (round complet), une attaque à -4 infligeant 10D6 dégâts et projetant la cible de 8 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de Course du golem. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171).

## ВУЇП

Cœur de golem

Rune aléatoire

Poussière imprégnée (1D6)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les élémentaires, électricité

### VULPÉRABLE À L'ÉLECTRICITÉ

Les golems sont vulnérables à l'**électricité**, qui perturbe leur fonctionnement. S'ils subissent plus de 10 points de dégâts d'**électricité**, ils doivent réaliser un jet de sauvegarde d'étourdissement à 7.

### BOMBES AU DIMERITIUM

Lorsqu'il est touché par une bombe au dimeritium, le golem est ralenti. Il ne peut plus utiliser ses capacités **force écrasante** et **charge** et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.



# ΤΡΕΑΠΤ

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Autour des ruines druidiques

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Incapable de réfléchir
ΠΟΙΔΣ	900 kg
ΡΕΣΟΠΠΕΠΣΕ	1200 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	10
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	13

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΔ	/

ΕΠΣ	130
ΡΕΣ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

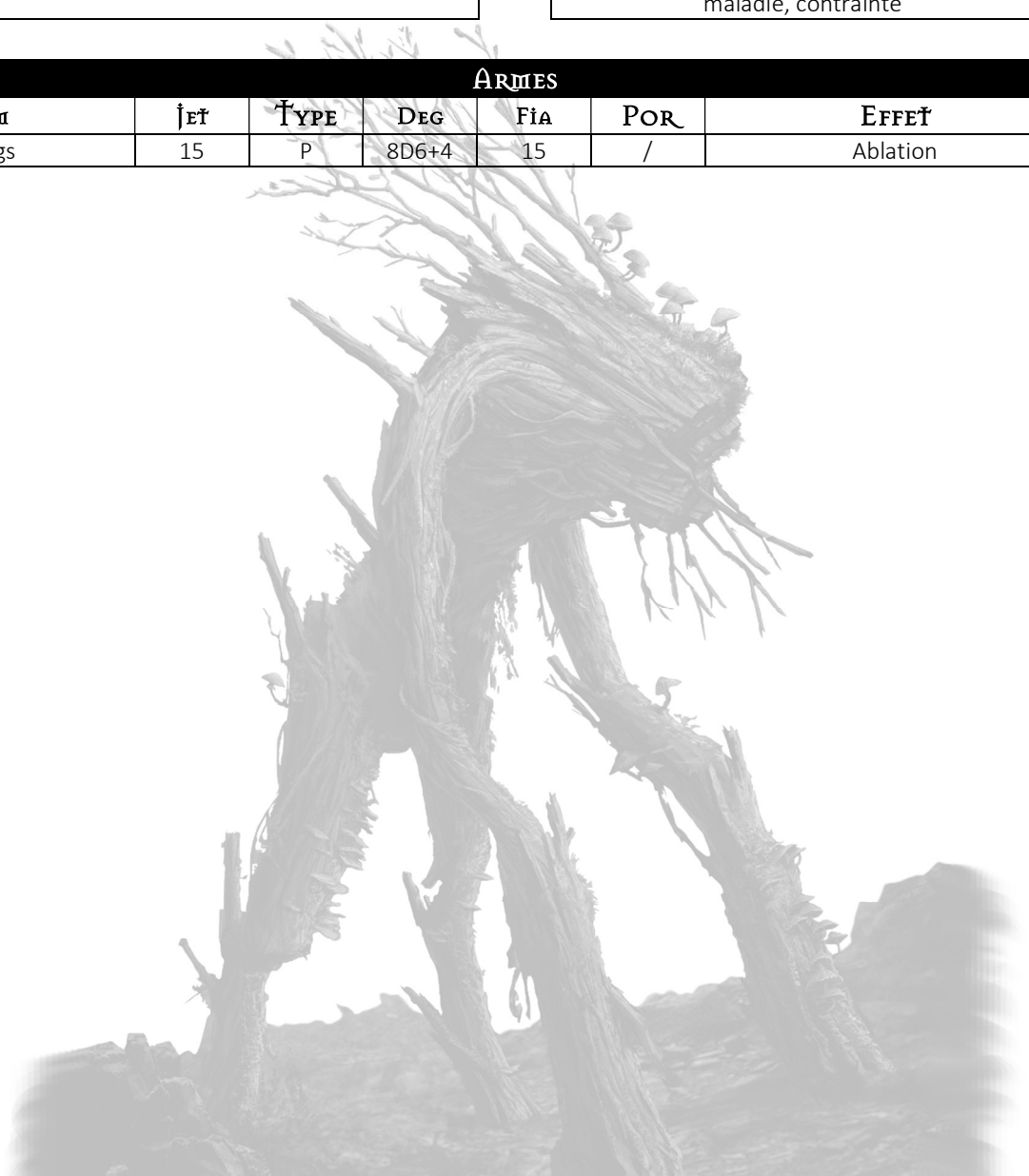
ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	8	ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	8	ΦΥΣΙΟΥΕ	23
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14	ΣΥΡΥΙΕ	5
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	9		

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΟΥΙΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	8
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
Perforant, contondant

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Saignement, poison, peur, charmes magiques, maladie, contrainte

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Poings	15	P	8D6+4	15	/	Ablation	1



# TRÉANT

## CAPACITÉS

### CONSTRUIT

Un tréant est immunisé au **saignement**, au **poison**, et aux sorts ayant un effet sur l'esprit et les émotions. On ne peut jamais le raisonner, et il n'est jamais à court d'END.

### FORCE ÉCRASANTE

Comme le tréant frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres du tréant, ce dernier peut effectuer une action de charge (round complet), une attaque à -4 infligeant 10D6 dégâts et projetant la cible de 8 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de Course du tréant. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171).

## ΒΥΤΙΠ

Cœur de tréant (1)	Rune aléatoire
Bois (2D10)	

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les élémentaires, feu

### BOMBES AU DIMERITIMUM

Lorsqu'il est touché par une bombe au dimeritium, le tréant est ralenti. Il ne peut plus utiliser ses **capacités force écrasante** et **charge** et subit un malus de -2 à toutes ses caractéristiques pendant la durée d'effet de la bombe.





# BESTIAIRE :



## HYBRIDES





# HYBRIDES

- ΑΜΦΙΣΒÈΠΕ	.....	120
- ΒΕΡΒΕΡΟΚΑ	.....	122
- ΧΙΜÈΡΕ	.....	124
- ΓΡΙΦΦΟΠ	.....	126
- ΓΡΙΦΦΟΠ - ΑΡΧΗΓΡΙΦΦΟΠ	.....	128
- ΓΡΙΦΦΟΠ - ΓΡΙΦΦΟΠ ROYAL	.....	130
- ΗΑΡΠΙΕ	.....	132
- ΗΑΡΠΙΕ - ΗΑΡΠΙΕ CELEPOS	.....	134
- ΛΑΜΙΑ	.....	136
- ΜΑΠΤΙCΟΡΕ	.....	138
- ΣΙΡÈΠΕ	.....	140
- ΣΥCΚΥΒΕ	.....	142
- ΥΚΤΕΠΑ	.....	144



# ΑΜΦΙΣΒÈΠΕ

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	10 m
ΣΕΠΣ	Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Lacs, rivières

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	100 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	50 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΪΠΤ	1
ΡΕΠ	4
ΔΕΧ	3
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	4
ΒΟΛ	3

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	7
ΚΟΥΡΑΓΕ	8
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	7
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	11
ΣΥΡΥΙΕ	9

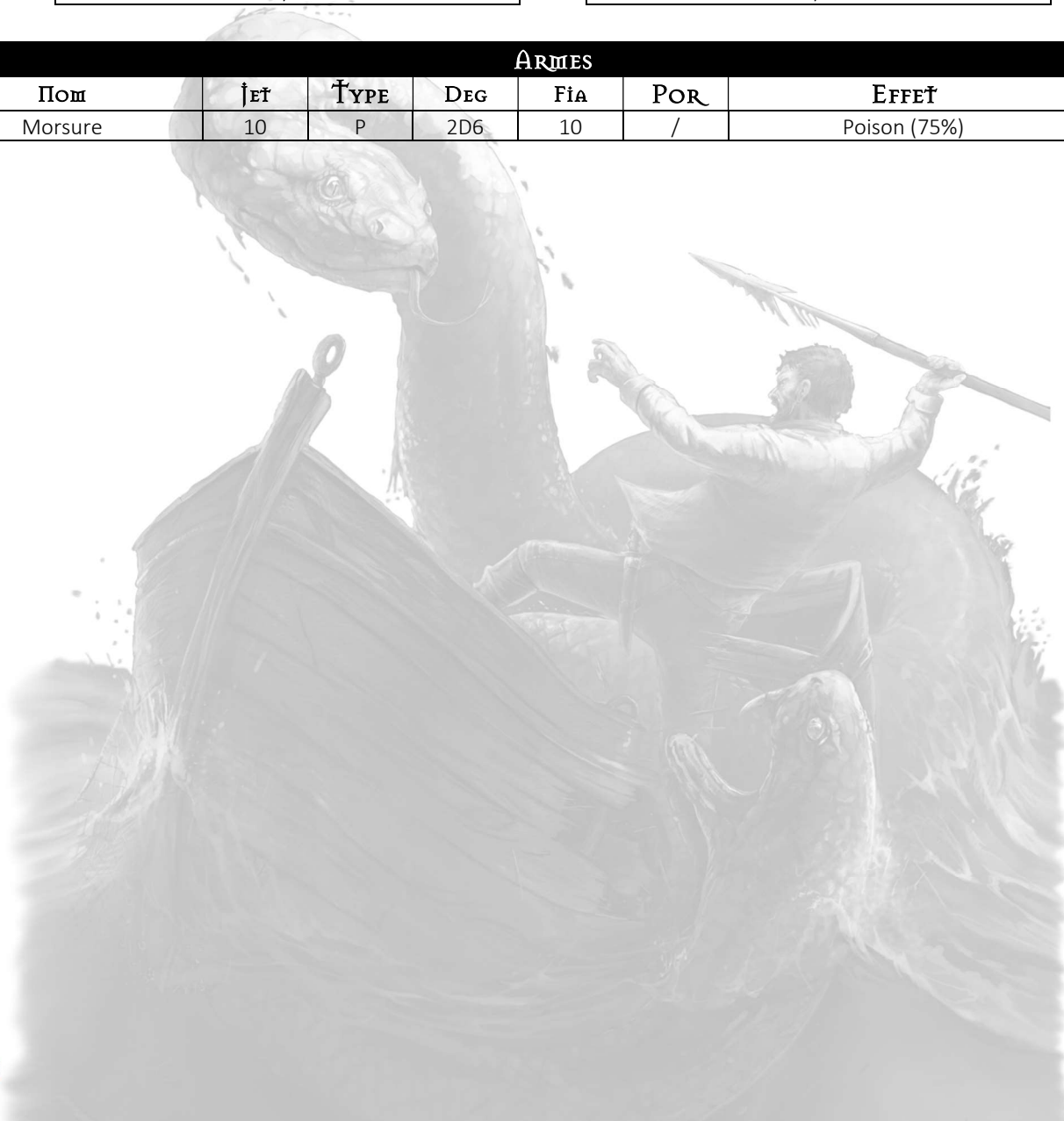
ΒΑΓΑΡΡΕ	10
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΦΥΣΙΟΥΕ	11
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	6
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12

ΔΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	9
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	7
ΒΛΟΚΑΓΕ	10

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΪΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	10	P	2D6	10	/	Poison (75%)	1





# ΑΜΦΙΣΒÈΠΕ

## CAPACITÉS

### ΕΣΠΡΙΤΣ ΙΝΔΕΠΕΝΔΑΠΤΣ

L'amphisbène possède deux têtes qui agissent chacune de façon indépendante. Elles ont leur propre initiative et leur propre tour de combat.

### ΑΜΦΙΒΙΕΠ

Les amphisbènes peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΠΡΟΪΕΚΤΙΟΠ ΔΕ ΡΟΪΣΟΠ

Les amphisbènes peuvent cracher du poison sur une cible située à moins de 8 mètres, lui infligeant 3D6 de dégâts et l'**empoisonnant** à coup sûr.

## ΒΥΤΙΠ

Os de bêtes (1D6)

Viande crue (1D6)

Extrait de venin (2D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÈ

Huile contre les hybrides



# BERBEROKA

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Marécages, lacs et étangs

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	95 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	45 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 6 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	5
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12	ΒΑΓΑΡΡΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	9	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΠΗΣΙΟΥΕ	16	ΠΣΥΧΟΛΟΓΙΕ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	12	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΣΥΡΥΙΕ	11	ΤΑΚΤΙΟΥΕ	5
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14		

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	12	P	4D6	15	/	Saignement (25%)	1
Griffes	13	T	3D6+2	10	/		2



# BERBEROKA

## CAPACITÉS

### CRACHEUR D'EAU

Un berberoka peut recracher violemment l'eau qu'il a avalé. Dans un cône de 10 mètres devant lui, toutes les cibles qui ratent un test de défense contre l'Athlétisme du berberoka subissent 2D6 de dégâts non léthaux et sont **déséquilibrés**.

### ESPRIT DE RUCHE

Les berberokas ajoutent 1 point à leur caractéristique INTELLIGENCE et EMPATHIE pour tout compagnon de meute à proximité, pour un maximum de 4. Toutefois, cela ne leur permet pas de devenir pensant.

### BUVEUR D'EAU

Un berberoka peut avaler bien plus d'eau que ne devrait pouvoir en contenir son corps en la mettant sous pression. Il peut avaler 9m<sup>3</sup> soit l'équivalent d'un étang. En utilisant cette capacité, il devient gonflé et rugueux, réduisant de 3 points sa DEXTÉRITÉ et sa VITESSE, mais obtient **Résistance aux dégâts contondants**.

## Βυτίπ

Essence d'eau (1D6)	Peau de loup (1)
Huile de drake (1D6/2)	

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les hybrides

### ΪΧΘΥΟΡΗΟΒΙΕ

Les berberokas ont une peur intense et irrationnelle des homards et des crabes et en leur présence doivent réussir un test de courage SD 15 ou fuir immédiatement.



# CHIMÈRE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes, plaines et déserts

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	450 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	650 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	70
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	15
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΦΥΣΙΩΠΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	11
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	6
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΥΙΠΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	16	P	5D6	15	/	Saignement (50%)	1
Griffes	16	T	4D6	15	/	/	2
Cornes	16	C	4D6+2	15	/	Etourdissement	1



# CHIMÈRE

## CAPACITÉS

### SOUFFLE DE FEU

Les chimères peuvent cracher un nuage de flammes dans un cône de 5 mètres, infligeant 4D6 de dégâts et l'effet **incinération** à toutes les cibles prise dans l'aire d'effet.

### QUEUE À TÊTE DE SERPENT

Une chimère peut utiliser sa queue en combat comme une attaque supplémentaire, sans gêner ses autres actions. Elle inflige 4D6 de dégâts et à 50% de chance **d'empoisonner** sa cible.

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 8 mètres de la chimère, cette dernière peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de cornes -4 infligeant 6D6 dégâts et projetant la cible de 4 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de COURSE de la chimère. Tous les personnages qu'elle touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171)

## Вѣѣи

Croc de chimère (1D6/3)

Poussière imprégnée

Corne de chimère (1D6/3)

(1D6/3)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les hybrides



# GRIFFOU

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Haute montagne

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	900 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1200 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou en couple

ΙΠΤ	1
REF	10
DEX	10
COR	15

VIT	6
EMP	1
ΤΕCH	1
VOL	5

ΕΤΟΥ	10
COURSE	18
SAVT	3
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	150
ΡΕC	10
PS	100
VIG	0

COMPÉTENCES	
AΘΛÉTISME	17
COVRAGE	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	18
SVRYIE	14
BAGARRE	17
FURTIVITÉ	14
PHYSIQUE	20
ΡΕΣ. MAGIE	14
VIGILANCE	16

DÉFENSES	
ARMURE	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ESQVIVE	17
REPOΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	17
BLOCAGE	19

RÉSISTANCES
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ARMES							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	DEG	FIA	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	19	P	7D6+2	15	/	Saignement (50%)	1
Griffes	19	T	6D6	15	/	/	2



# GRIFFON

## CAPACITÉS

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres du griffon, ce dernier peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de griffe -4 infligeant 10D6 dégâts et projetant la cible de 8 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de COURSE du griffon. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171).

### HURLEMENT SONIQUE

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde **d'étourdissement** avec un malus de -1.

### VOL

Tant que le griffon conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un griffon, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un griffon tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 16), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le griffon peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

## ΒΥΤΙΠ

Plumes de griffon (1D10)

Poussière imprégnée  
(1D6/2)

Œuf de griffon (1D6/2)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les hybrides



# GRIFFOU - ARCHIGRIFFOU

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Haute montagne

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	900 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou en couple

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	10
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	15

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΗ	50

ΕΠΣ	150
ΡΕΣ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	17	ΒΑΓΑΡΡΕ	17
ΚΟΥΡΑΓΕ	15	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13	ΦΥΣΙΟΥΕ	20
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	18	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	14	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	16

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	17
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	17
ΒΛΟΚΑΓΕ	19

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	19	P	7D6+2	15	/	Saignement (50%), Poison (25%)	1
Griffes	19	T	6D6	15	/	Poison (25%)	2





# GRIFFOŃ - ARCHIGRIFFOŃ

## CAPACITÉS

### VOL

Tant que l'archigriffon conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un archigriffon, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un archigriffon tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 16), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, l'archigriffon peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### PROJECTION D'ACIDE

Les archigriffons peuvent cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres, lui infligeant 4D6 de dégâts et 2D6 de dégâts d'ablation.

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres de l'archigriffon, ce dernier peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de griffe -4 infligeant 10D6 dégâts et projetant la cible de 8 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de COURSE de l'archigriffon. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171).

### HURLEMENT SONIQUE

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde **d'étourdissement** avec un malus de -1.

## Bvřřř

Plumes de griffon (1D10)	Poussière imprégnée (1D6/2)
Œuf de griffon (1D6/2)	
Acide d'archigriffon (1D6/3)	

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les hybrides



# GRIFFON - GRIFFON ROYAL

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Haute montagne

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	900 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	1400 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou en couple

ΙΠΤ	1
REF	11
DEX	11
COR	17

VIT	7
EMP	1
ΤΕΧ	1
VOL	6

ΕΤΟΥ	10
COURSE	21
SAVT	4
ΕΠΔ	55

ΕΠΣ	170
ΡΕΣ	10
PS	120
VIG	0

COMPÉTENCES	
AΘΛÉTISME	19
COURAGE	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	22
SVRYIE	16

BAGARRE	19
FURTIVITÉ	13
PHYSIQUE	22
RÉS. MAGIE	15
VIGILANCE	17

DÉFENSES	
ARMURE	8
RÉGÉΠÉRATION	/
ESQVIVE	17
REΠOΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	19
BLOCAGE	22

RÉSISTANCES
/

ΙΜΠΠΙΤÉS
/

ARMES							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	DEG	FIA	POR	EFFET	AΠΤ
Morsure	22	P	8D6	20	/	Saignement (50%)	1
Griffes	22	T	6D6+4	20	/	/	2

# GRIFFON - GRIFFON ROYAL

## CAPACITÉS

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres du griffon royal, ce dernier peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de griffe -4 infligeant 10D6 dégâts et projetant la cible de 8 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de COURSE du griffon royal. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171).

### HURLEMENT SONIQUE

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde **d'étourdissement** avec un malus de -1.

### VOL

Tant que le griffon royal conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 7 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber un griffon royal, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un griffon royal tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 16), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le griffon royal peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

## ΒΥΤΙΠ

Plumes de griffon (1D10)

Poussière imprégnée (1D6)

Œuf de griffon (1D6/2)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les hybrides



# HARPIE

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes et zone côtières

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	60 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	15 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Nuée de 4 à 8 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	4
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	3
ΕΜΠ	2
ΤΕΧ	2
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	4
ΚΟΥΡΣΕ	9
ΣΑΥΤ	1
ΕΠΔ	20

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	4
ΠΣ	20
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	7	ΒΑΓΑΡΡΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	9	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	8	ΦΥΣΙΟΥΕ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	7	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΣΥΡΥΙΕ	13	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	6
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	7
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ	
/	

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ	
/	

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΠΤ
Serres	12	T	2D6+4	10	/		1
Battement d'ailes	12	C	1D6+2	10	/	Stupéfaction (30%)	1



# HARPIE

## CAPACITÉS

### VOL

Tant que la harpie conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 8 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre et sa base d'Athlétisme passe à 13. Pour faire tomber une harpie, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une harpie tombe, elle doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 16), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la harpie peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque, puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

## ΒΥΨΗ

Œuf de harpie (Nid) (1D6/2)	Objet communs (Nid) (1D6)
Plume de Harpie (1D6)	Serre de Harpie (1D6/3)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les hybrides



# HARPIE - HARPIE CELEPOS

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes, zone côtières et lieux d'habitations

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	60 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	15 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Nuée de 4 à 8 individus

ΙΠΤ	3
ΡΕΦ	4
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	3
ΕΜΠ	2
ΤΕΧΗ	2
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	4
ΚΟΥΡΣΕ	9
ΣΑΥΤ	1
ΕΠΔ	20

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	4
ΠΣ	20
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	7
ΚΟΥΡΑΓΕ	9
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	8
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	7
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14

ΒΑΓΑΡΡΕ	13
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΦΥΣΙΟΥΕ	10
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΝΤΕ	13
ΣΥΡΥΙΕ	13

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	6
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	7
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Serres	12	T	2D6+4	10	/		1
Battement d'ailes	12	C	1D6+2	10	/	Stupéfaction (30%)	1



# HARPIE - HARPIE CELEPOS

## CAPACITÉS

### DÉROBER LES RÊVES

Une harpie céléno a le pouvoir de voler les rêves des gens pour les emprisonner dans des cristaux. Quand elle se trouve à 4 mètres d'une personne endormie, elle peut utiliser son tour complet pour dérober les songes de sa victime, puis les infuser dans une gemme pour fabriquer un cristal de rêve.

Chaque cristal contient un seul rêve, que l'on peut visionner à l'aide d'un mégascope en réussissant un jet d'Exercice de la magie (SD 17) ou d'un projecteur de rêve, qu'on retrouve dans les nids de harpie céléno ou à proximité. Bien que les harpies n'aient pas construit ces appareils, elles ont appris à s'en servir. Un cristal de rêve peut aussi tenir lieu de Focus avec une valeur de 1. Si le songe est particulièrement puissant ou provient d'une créature magique, la valeur de Focus du cristal passe à 3.

### VOL

Tant que la harpie céléno conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 8 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre et sa base d'Athlétisme passe à 13. Pour faire tomber une harpie céléno, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une harpie céléno tombe, elle doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 16), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la harpie céléno peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque, puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

## Βυτίπ

Œuf de harpie (Nid) (1D6/2)	Objet communs (Nid) (1D6)
Plume de Harpie (1D6)	Serre de Harpie (1D6/3)
Cristal de rêve (1D6/2)	Essence cristallisée (1D6/2)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les hybrides



# LAMIA

ΜΕΠΑΣΕ	Fort /Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Déserts

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	130 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	2000 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	6
ΡΕΠ	14
ΔΕΧ	14
ΚΟΡ	11

ΒΙΤ	12
ΕΜΠ	6
ΤΕΧ	5
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	36
ΣΑΥΤ	7
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	110
ΡΕΚ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	22
ΧΑΡΙΣΜΕ	13
ΙΠΚΑΠΤΑΤΙΟΠ	18
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	18
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	17
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	17
ΣΕΔΟΥΚΤΙΟΠ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	16
ΒΑΓΑΡΡΕ	23
ΚΟΥΡΑΓΕ	17
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	18
ΠΕΡΣΥΑΣΙΟΠ	15
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	17
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	18
ΣΥΡΥΙΕ	16

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	15
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	20
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	22
ΒΛΟΚΑΓΕ	24

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Étourdissement, poison et saignement

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΠΤ
Morsure	24	P	4D6+4	15	/	Perforation améliorée, saignement (50%), poison (100%)	1
Griffes	24	C	5D6+3	10	/	Perforation, saignement (25%), poison (25%)	2





# LAMIA

## CAPACITÉS

### BEAUTÉ

La lamia peut se métamorphoser en femme séduisante, perdant tous ses attributs monstrueux, sans même dépenser d'action. Tant que la transformation est effective, rien ne permet de distinguer la lamia d'une humaine sur le plan physique. Si la lamia utilise une capacité, à l'exception de la **Télépathie**, elle perd son déguisement magique et retrouve sa forme initiale.

Les bombes **Poussière de lune** annulent cette capacité.

### HYPNOSE

La lamia peut consacrer un tour à hypnotiser ses adversaires. Tous ceux qui regardent la regarde doivent réaliser un jet de **Résistance à la magie** en opposition avec un jet d'**Incantation** du monstre pour ne pas être étourdi.

### INVISIBLE À LA SCRUTATION MAGIQUE

Les médaillons de sorcier ne permettent pas de repérer les lamia. Les mages doivent réussir un jet d'**Exercice de la magie** en opposition avec un jet de **Résistance à la magie** de la lamia pour sentir sa présence.

### DRAIN DE SANG

Lorsqu'elle inflige des dégâts à une cible avec son attaque de morsure, la lamia draine 2D6 points de santé à sa cible et en récupère autant.

### TÉLÉPATHIE

Les lamias peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature située à moins de 20 mètres d'eux. Cette action est gratuite.

Lympe abominable (1D6/3)	Objets communs (1D6)
Essence de mort (3D10)	Crocs de vampire (1D6/3)
Venin de lamia (1D6)	Extrait de venin (1D6)

Huile contre les hybrides, potion de Sang noir, bombes poussière de lune, bombes au dimeritium

### TRANSFERT SANGUIN

Les lamias ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'elles ingèrent.



# ΜΑΝΤΙΚΟΡΕ

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΙΣ	Nyctalopie, traque olfactive
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes et forêts

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	204 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΙΣΕ	1600 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΙΠΤ	1
ΡΕΦ	12
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	15

ΒΙΤ	10
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	30
ΣΑΥΤ	6
ΕΠΔ	55

ΕΠΣ	150
ΡΕΣ	11
ΠΣ	110
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	18	ΒΑΓΑΡΡΕ	18
ΚΟΥΡΑΓΕ	20	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	17
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	17	ΦΥΣΙΟΥΕ	23
ΡΕΣΙΛΙΕΝΣΕ	21	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	18
ΣΥΡΥΙΕ	16	ΒΙΓΙΛΑΝΣΕ	16

ΔΕΦΕΙΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	15
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	17
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	18
ΒΛΟΚΑΓΕ	20

ΡΕΣΙΣΤΑΝΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	20	P	8D6	15	/	Perforation	1
Griffes	20	T	5D6+1	15	/	Saignement (75%)	2
Queue empoisonnée	20	P	6D6+3	10	/	Allonge, poison de Bohun Upas	1
Battement d'ailes	20	C	4D6	10	/	Renversement (50%)	2



# ΜΑΝΤΙΚΟΡΕ

## CAPACITÉS

### ΠΟΙΣΟΝ DE BOHUN UPAS

Quand l'attaque de queue empoisonnée inflige des dégâts à la cible, cette dernière a 75 % de chance d'être **empoisonnée** par le venin de Bohun Upas. Pour se débarrasser du **poison**, le personnage doit réussir un jet de Résilience (SD 25), sinon, un Docteur peut utiliser son tour complet pour effectuer un jet de Mains thérapeutiques (SD 20). On peut enduire les armes avec le poison de Bohun Upas récupéré sur le cadavre d'une manticores.

### ΑΤΤΑΚΗ EN ΠΙΚΥΕ

Une manticores en vol peut utiliser une action complète pour faire une attaque en piqué. Elle replie ses ailes et plonge sur une cible située jusqu'à 10 mètres en assenant un coup de griffe. Si la cible rate son action de défense, elle subit 2D6 dégâts au torse par tranche de 2 mètres parcourus par la manticores, qui la cloue **au sol**. Si la cible réussit à bloquer l'attaque, les dégâts sont annulés, mais elle doit battre la manticores dans un jet de Physique en opposition. Si elle échoue, la manticores la cloue **au sol**. Lorsque la cible réussit à esquiver, se repositionner ou parer, la manticores heurte le sol, subit 4D6 dégâts sur ses membres inférieurs et doit réaliser un jet de sauvegarde d'étourdissement.

### ΒΟΠΔ

La manticores peut utiliser son action de mouvement pour sauter de 6 mètres à partir d'une position surélevée. Elle peut effectuer un saut en hauteur ou en longueur.

### ΒΟΛ

Tant que la manticores conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 10 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une manticores, il faut l'assommer ou lui infliger plus de 10 points de dégâts avec une seule attaque. Dès qu'elle tombe, elle doit réaliser un jet d'Athlétisme (SD 20). Si elle échoue, elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la manticores peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

## ΒΥΤΙΠ

Corne de manticores (1D6/3)	Croc de manticores (1D6/2)
Membrane d'aile de manticores (2D6)	Estomac de manticores (1)
	Poison de Bohun Upas (1D6)

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les hybrides



# SIRÈNE

ΜΕΠΑΣΕ	Facile / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3 m de long
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Mers et zones côtières

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	120 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	20 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 6 individus

ΙΠΤ	3
ΡΕΦ	7
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	3
ΤΕΧ	3
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	15	ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	11	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	12	ΦΥΣΙΟΥΕ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	12	ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14	ΣΥΡΥΙΕ	10
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	10		

ΔΕΦΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	15
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	15	T	2D6+2	10	/	/	1
Queue	14	C	3D6+2	10	/	/	1



# SIRÈNE

## CAPACITÉS

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les sirènes peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΗΥΡΛΕΜΕΝΤ ΣΟΠΙΚΥΕ

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de -1.

### ΪΛΛΥΣΙΟΝ

Une sirène est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation de SD 15.

### ΒΟΛ

Tant que la sirène conserve l'usage de ses ailes, elle peut se déplacer de 10 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'elle vole, elle doit se repositionner pour se défendre. Pour faire tomber une sirène, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 5 points de dégâts avec une seule attaque. Quand une sirène tombe, elle doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 16), sinon elle subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand elle est en vol, la sirène peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

## ΒΥΤΙΠ

Cordes vocales de sirène (1)	Essence d'eau (1D6)
Objets communs (1D6/3)	

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les hybrides

### ΜΟΥΒΕΜΕΝΤ ΕΠΤΡΑΥΕ

Sur terre, les valeurs de RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et VITESSE d'une sirène sont égales à 2.



# SUCCUBE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1,8 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Zones d'habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	80 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	400 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	8
ΚΟΡ	12

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	10
ΤΕΧ	4
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	150

ΕΠΣ	120
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΔΡΕΣΣΕ	10
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΠΕΡΣΥΑΣΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΣΥΡΥΙΕ	9
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	15
ΧΑΡΙΣΜΕ	15
ΔΕΓΥΣΕΜΕΠΤ	10
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	12
ΠΗΣΥΚΥΕ	18
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΝΤΕ	16
ΣΕΔΥΚΤΙΟΠ	18
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12

ΔΕΦΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	15
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Charmes magiques

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Coup de boule	16	C	5D6	15	/	Etourdissement (-2), force écrasante	1
Coup de sabot	16	C	4D6+4	10	/	Renversement (50%), force écrasante	1
Poing	16	C	3D6+3	10	/	Force écrasante	2



# SUCCUBE

## CAPACITÉS

### BOULE DE FEU

Quand la succube effectue cette action, elle réalise un jet de base 16 pour projeter une boule de feu sur une cible située à 10 mètres ou moins. Cette dernière peut utiliser n'importe quelle action de défense, à l'exception de la parade. Si la cible rate son jet de défense, elle subit 4D6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement et a 50 % de chance de prendre **feu**. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité.

### JET DE FLAMMES

Lorsque la succube est la cible d'une attaque de mêlée, elle peut effectuer un jet de défense base 14 à la place d'une action de défense habituelle pour créer un mur de flammes entre elle et son adversaire. Ce brasier détourne l'attention de l'agresseur, annule son attaque et a 30 % de chance de l'**enflammer**. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité.

## Вуїп

Cœur de succube (1)	Corne de succube (1D6/3)
Poussière imprégnée (2D6)	Objets communs (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les hybrides, bombes au dimeritium

### DÉSIR INSATIABLE

Une succube est consumée par un désir qui s'accroît en présence d'autres humanoïdes. La base de sa Résistance à la contrainte baisse à 8 quand elle doit résister aux charmes d'une personne dont elle pourrait partager la couche. Si la succube se sent menacée ou qu'elle se fait agresser, la base de sa Résistance à la contrainte revient à la normale.



# ΥΚΤΕΠΑ

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,5 m pour 10 m de long
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes, caves et forêts

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΡΟΙΔΣ	750 kg
ΡΕΣΟΜΠΕΠΣΕ	650 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	9

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	3
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	90
ΡΕΣ	7
ΠΣ	70
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	11
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΙΠΣΑΠΤΑΤΙΟΠ	14
ΡΗΥΣΙΟΥΕ	16
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	11
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12
ΒΑΓΑΡΡΕ	17
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	15
ΣΥΡΥΙΕ	13

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	11
ΒΛΟΚΑΓΕ	17

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Perforant, tranchant

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΡΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΡΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	16	P	5D6	15	/	Poison (50%), Saignement (50%)	1
Langue barbelée	15	T	6D6+2	5	5 m	Poison (100%)	1





# UKTEPA

## CAPACITÉS

### GRIMPEUR

Un uktena peut se déplacer à vitesse normale en grim pant et peut escalader n'importe quelle surface qu'il peut enrouler comme un serpent.

### ΠΑΓΕΥΡ

Les uktenas ne sont pas amphibiens mais peuvent nager à pleine VITESSE sans malus et continuer à utiliser Esquive/Evasion pour esquiver.

### SALIVE VEΠΙMEVSE

Quiconque en contact avec l'épaisse salive des uktenas est immédiatement **empoisonné**. Cette salive reste active 24h après sécrétion.

### CONSTRICITION

Lorsqu'un uktena a *cloué* son adversaire *au sol*, il peut utiliser ses tentacules pour l'écraser, lui infligeant 3D6 de dégâts par tour (en ignorant l'armure) en plus de le faire **suffoquer**. Un uktena a également +3 sur ses attaques *Saisie* et *Clouer au sol*.

### ΔΙΒΙΝΑΤΙΟΠ

Un uktena a la capacité de prédire vaguement son futur proche. Cela fonctionne comme la *Bénédiction de Chance* des prêtres, ciblée sur l'uktena et lui coûte 5 d'endurance.

## ΒΥΤΙΠ

Salive d'uktena (1D10)

Ecaille de draconide (1D10)

Chitine

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les hybrides

### ΪΠΦΛΑΜΜΑΒΛΕ

Les uktenas sont très sensibles au feu. Les chances de les **enflammer** sont augmentées de 25% ; si les chances sont déjà de 100%, un uktena subit 6 points de dégâts de **feu** par round au lieu de 5.

### ÉCAILLES FRAGILES

Les écailles des uktenas s'effritent à la chaleur. Chaque attaque de **feu** leur fait perdre 1 d'armure par localisation.





# BESTIAIRE :



## INSECTOÏDES





# ΪNSECΤΟΪDES

- ΑΕΣΗΠΑ / GRANDE DEMOISELLE .....	150
- ΑΡΑΧΑΣ .....	152
- ΑΡΑΧΑΣ - ΑΡΑΧΑΣ ΒΛΙΠΔΕΕ .....	154
- ΑΡΑΧΑΣ - ΑΡΑΧΑΣ ΒΕΠΙΜΕΥΣΕ .....	156
- ΑΡΑΧΠΟΜΟΡΦΗ .....	158
- ΑΡΑΧΠΟΜΟΡΦΗ COLOSSALE .....	160
- ΒΑΡΒΕΓΑΖΙ .....	162
- ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΒΟΥΡΔΟΠ .....	164
- ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΓΥΕΡΡΙΕΡΕ .....	166
- ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΟΥΒΡΙΕΡΕ .....	168
- ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΡΕΪΠΕ .....	170
- ΕΡΟΥΒΑΠΤΕΥΡ .....	172
- ΓΙΓΑΣCΟΡΠΙΟΠ .....	174
- ΓΥΒΟΡΑΓ .....	176
- ΪΛΥCΟΡΪS .....	178
- ΚΙΚΙΜΟΡΡΗ - ΓΥΕΡΡΙΕΡΕ .....	180
- ΚΙΚΙΜΟΡΡΗ - ΟΥΒΡΙΕΡΕ .....	182
- ΚΙΚΙΜΟΡΡΗ - ΡΕΪΠΕ .....	184
- SCOLOPEΠΔΡΟΜΟΡΦΗ .....	186
- ΖΕΥΓΛΕ .....	188



# ΑΕΣΗΠΑ / GRANDE DEMOISELLE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	4 m
ΣΕΠΣ	Echolocation
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Marais et eaux polluées

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	800 kg
ΡΕΥΟΜΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΪΠΤ	1
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	6
ΟΟΡ	13

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΟΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	130
ΡΕΥ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

ΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	11	ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΟΟΥΡΑΓΕ	15	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	12	ΠΗΥΣΙΟΥΕ	20
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	18	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	10	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12

ΔΕΥΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΥΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	17
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	11
ΒΛΟΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
Saignement, tranchant, perforant

ΪΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΟ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	13	P	7D6+2	20	/	Saignement (100%)	1
Griffes	13	T	6D6	15	/	/	2



# ΑΕΣΗΠΑ / GRANDE DEMOISELLE

## CAPACITÉS

### ΠΑΡ-DESSUS BORD

Une grande demoiselle peut sauter hors de l'eau pour y entraîner une proie et tenter de la noyer. Elle effectue une action de charge (tour complet) qui équivaut à une attaque de morsure -4 ; en cas de réussite, elle inflige 7D6 dégâts de morsure et entraîne la cible dans l'eau.

A chaque tour, la cible doit réussir un jet d'Esquive/Évasion contre Bagarre pour s'échapper ; en cas d'échec, elle subit 2D6 dégâts de morsure et doit également réussir un test de résilience de difficulté 10 +1 par tour passé dans l'eau ou subir 1D6 de dégâts de noyade (sans armure).

### ΕΧΟΛΟΚΑΙΣΑΤΙΟΝ

Une grande demoiselle peut pister sans utiliser la vue ou l'ouïe et ce sans subir de pénalité.

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les grandes demoiselles peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΕΡΕΡΟΠΠΑΓΕ

Les grandes demoiselles peuvent attaquer les bateaux en les éperonnant, faisant ainsi 5D6 de dégâts au véhicule

## ΒΥΤΙΠ

Chitine (1D6)	Griffe d'aeshna (1D6/3)
Essence d'eau (1D6)	

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les insectoïdes

### ΒΡΑΝΧΙΕΣ

Les grandes demoiselles ont des branchies et ne peuvent survivre que 5 minutes en dehors de l'eau.

### ΜΟΥΜΕΝΤ' ΕΠΤΡΑΒΕ

Sur terre, les valeurs de RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et VITESSE d'une grande demoiselle sont égales à 2.

### ΡΟΙΠΤ' ΦΑΙΒΛΕ

Le ventre d'une grande demoiselle n'a qu'une armure de 5 et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts.



# ARACHAS

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΠΤ	Marécages et zones humides

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	900 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΪΠΤ	1
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	13

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	130
ΡΕΚ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	11	ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	15	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	15	ΦΥΣΙΩΠΕ	20
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	18	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	10	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12

ΔΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΥΙΒΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΠΤ	11
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Saignement, tranchant, perforant

ΪΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	14	T	5D6	20	/	Poison (25%)	2





# ARACHAS

## CAPACITÉS

### TOÏLE

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 mètres d'une arachas, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 mètres en utilisant sa compétence d'Athlétisme. Si l'attaque touche, la cible est **immobilisée** jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Physique de SD 16 ou que 10 points de dégâts soient infligés à la toile.

### CAMOUFLAGE

L'arachas bénéficie d'un bonus de +10 en Furtivité dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile.

### BOIND

Une arachas n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

### Bvřin

Chitine (1D6)	Extrait de venin (1D6/2)
Œil d'arachas (1D6/2)	Venin d'arachas (1D6)

### VULPÉRABILITÉ

Huile contre les insectoïdes

### POİPT FAÏBLE

L'arachas n'a qu'une armure de 10 au niveau du dos et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.



# ARACHAS - ARACHAS BLINDÉE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	4 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Marécages et zones humides

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	1,2 tonnes
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	15

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	150
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	10	ΒΑΓΑΡΡΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	15	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	9
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	15	ΦΥΣΙΩΠΕ	20
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	20	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	14	ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	12

ΔΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΥΙΒΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Saignement, tranchant, perforant

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	13	T	5D6	20	/	Poison (25%)	2



# ARACHAS - ARACHAS BLINDÉE

## CAPACITÉS

### ΤΟΙΛΕ

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 mètres d'une arachas blindée, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 mètres en utilisant sa compétence d'Athlétisme. Si l'attaque touche, la cible est **immobilisée** jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Physique de SD 16 ou que 10 points de dégâts soient infligés à la toile.

### ΒΟΠΠ

Une arachas blindée n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

### CAΜΟΥΦΛΑΓΕ

L'arachas blindée bénéficie d'un bonus de +10 en Furtivité dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile.

### CAΡΑΡΑCE

La carapace épaisse de l'arachas blindée protège son dos fragile et spongieux, transformant son point faible en point fort. Elle bénéficie d'une armure de 30 à cet endroit et également d'une résistance supplémentaire aux attaques **contondantes**.

## ΒΥΨΗΠ

Chitine (1D6)

Extrait de venin (1D6/2)

Œil d'arachas (1D6/2)

Venin d'arachas (1D6)

## ΥΠΛΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les insectoïdes



# ARACHAS - ARACHAS VENIMEUSE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	4 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΕΠΤ	Marécages et zones humides

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	900 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΠΠΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
REF	10
DEX	7
COR	11

VIT	10
EMP	1
ΤΕΧΗ	1
VOL	5

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	40

ΕΠΣ	110
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
VIG	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΠΗΛΕΤΙΣΜΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	15
ΙΠΠΙΜΙΔΑΠΠΙΟΠ	15
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	16
ΣΥΡΥΠΕ	12

BAGARRE	12
FURTIVITÉ	13
PHYSIQUE	16
RÉS. MAGIE	14
VIGILANCE	12

ΔΕΠΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΠΠΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΠΕ	17
ΡΕΠΟΠΠΙΟΠΠΕΠΕΠΤ	13
BLOCAGE	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Saignement, tranchant, perforant

ΙΜΠΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΠΠ
Griffes	14	T	5D6	20	/	Poison (75%)	2



# ARACHAS - ARACHAS VENIMEUSE

## CAPACITÉS

### SOUFFLE TOXIQUE

Une arachas venimeuse peut souffler un immonde nuage de mucus épais, causant un **empoisonnement** à toutes les cibles dans un cône de 6 mètres à moins qu'elles ne passent un test de Défense contre Bagarre. Cela coûte 5 d'endurance à l'arachas venimeuse.

### CAMOUFLAGE

L'arachas venimeuse bénéficie d'un bonus de +10 en Furtivité dans son habitat naturel tant qu'elle reste immobile.

### BOUD

Une arachas venimeuse n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

## ΒΥΪΠ

Chitine (1D6)	Extrait de venin (1D6/2)
Œil d'arachas (1D6/2)	Venin d'arachas (1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les insectoïdes
------------------------------



# ARACHNOMORPHE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Caves sombres et marais

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	350 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	450 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 6 individus, souvent accompagnés d'une arachnomorphe colossale

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	13
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	15
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	45
ΣΑΥΤ	9
ΕΠΔ	30

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	6
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	22
ΚΟΥΡΑΓΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	12
ΣΥΡΒΙΕ	15
ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	15
ΠΗΥΣΙΩΕ	12
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	17

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΙΒΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	22
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Mandibules	15	P	5D6+4	15	/	Poison (50%)	1
Griffes	15	T	4D6	15	/	Saignement (25%)	2



# ΑΡΑΧΝΟΜΟΡΦΗ

## CAPACITÉS

### ΒΟΠΠ

Une arachnomorphe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

### ΤΟΙΛΕ

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 mètres d'une arachnomorphe, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 mètres en utilisant sa compétence d'Athlétisme. Si l'attaque touche, la cible est **immobilisée** jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Physique de SD 16 ou que 10 points de dégâts soient infligés à la toile.

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres de l'arachnomorphe, cette dernière peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de griffe -4 infligeant 8D6 dégâts et projetant la cible de 5 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de Course de l'arachnomorphe. Tous les personnages qu'elle touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171)

## ΒΥΨΗ

Chitine (1D6)

Venin d'arachnomorphe

Extrait de venin (1D6/2)

(1D6/2)

## ΥΥΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les insectoïdes



# ARACHNOMORPHE COLOSSALE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Caves sombres et marais

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	800 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	800 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire, souvent accompagnés d'arachnomorphes

ΙΠΤ	1
REF	11
DEX	11
COR	13

VIT	9
EMP	1
ΤΕΧΗ	1
VOL	6

ΕΤΟΥ	9
COURSE	27
SAVT	5
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	130
ΡΕΚ	9
PS	80
VIG	0

CΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
AΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	19
CΟΥΡΑΓΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	19
ΣΥΡΒΙΕ	15
BΑΓΑΡΡΕ	18
FΥΡΤΙΒΙΤΕ	15
ΠΗΥΣΙΩΕ	20
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
VΙΓΙΛΑΠΣΕ	15

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΙΒΕ	17
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	19
ΒΛΟΚΑΓΕ	18

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Perforant, tranchant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Mandibules	18	P	7D6+2	20	/	Poison (25%)	1
Griffes	18	T	4D6	20	/	Saignement (50%)	2





# ΑΡΑΧΝΟΜΟΡΦΗ COLOSSALE

## CAPACITÉS

### ΒΟΠΠ

Une arachnomorphe colossale n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

### ΤΟΙΛΕ

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 mètres d'une arachnomorphe colossale, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 mètres en utilisant sa compétence d'Athlétisme. Si l'attaque touche, la cible est **immobilisée** jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Physique de SD 18 ou que 15 points de dégâts soient infligés à la toile.

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres de l'arachnomorphe, cette dernière peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de griffe -4 infligeant 8D6 dégâts et projetant la cible de 5 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de Course de l'arachnomorphe. Tous les personnages qu'elle touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171)

## ΒΥΨΗΠ

Chitine (2D6)

Venin d'arachnomorphe

Extrait de venin (1D6)

(1D6)

## ΥΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les insectoïdes



# BARBEGAZI

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Hautes montagnes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	25 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	15 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Colonies de 4 à 10 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	4
ΔΕΧ	4
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	3

ΕΤΟΥ	4
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΔ	20

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	4
ΠΣ	20
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	7	ΒΑΓΑΡΡΕ	9
ΚΟΥΡΑΓΕ	9	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	8	ΠΗΥΣΙΟΥΕ	8
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	9	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΣΥΡΒΙΕ	9	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	9

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	3
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΒΕ	10
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	7
ΒΛΟΚΑΓΕ	11

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Tranchant

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Gel, neige et glace

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	11	T	2D6+3	10	/		1
Griffes	11	C	1D6+5	10	/	Saignement (25%)	1

# BARBEGAZI

## CAPACITÉS

### IMITATION

Le barbegazi utilise cette action pour imiter une voix qu'il a entendue dans les dernières 24 heures. La copie n'est pas parfaite, et toute personne qui entend cette voix doit réussir un jet de Résistance à la contrainte (SD 16) pour s'apercevoir du subterfuge.

Le barbegazi reproduit uniquement les phrases qu'il a entendues dans la bouche de la personne imitée. Quand un personnage ne connaît pas la voix que copie le barbegazi, il n'a pas le droit de faire le jet de Résistance à la contrainte.

### CAMOUFLAGE

Le barbegazi utilise cette action pour se rouler en boule et demeurer immobile. Tant qu'il est recroquevillé, le monstre ressemble à un gros caillou et gagne +5 en Furtivité s'il se trouve dans une zone rocheuse.

Un barbegazi peut utiliser la capacité Imitation en étant camouflé.

## Bvřin

Chitine (2D6)

Fourrure de barbegazi (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les insectoïdes



# ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΒΟΥΡΔΟΠ

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΕΠΤ	Marécages et zones humides

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	200 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Groupes de 3 à 9 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΦ	6
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

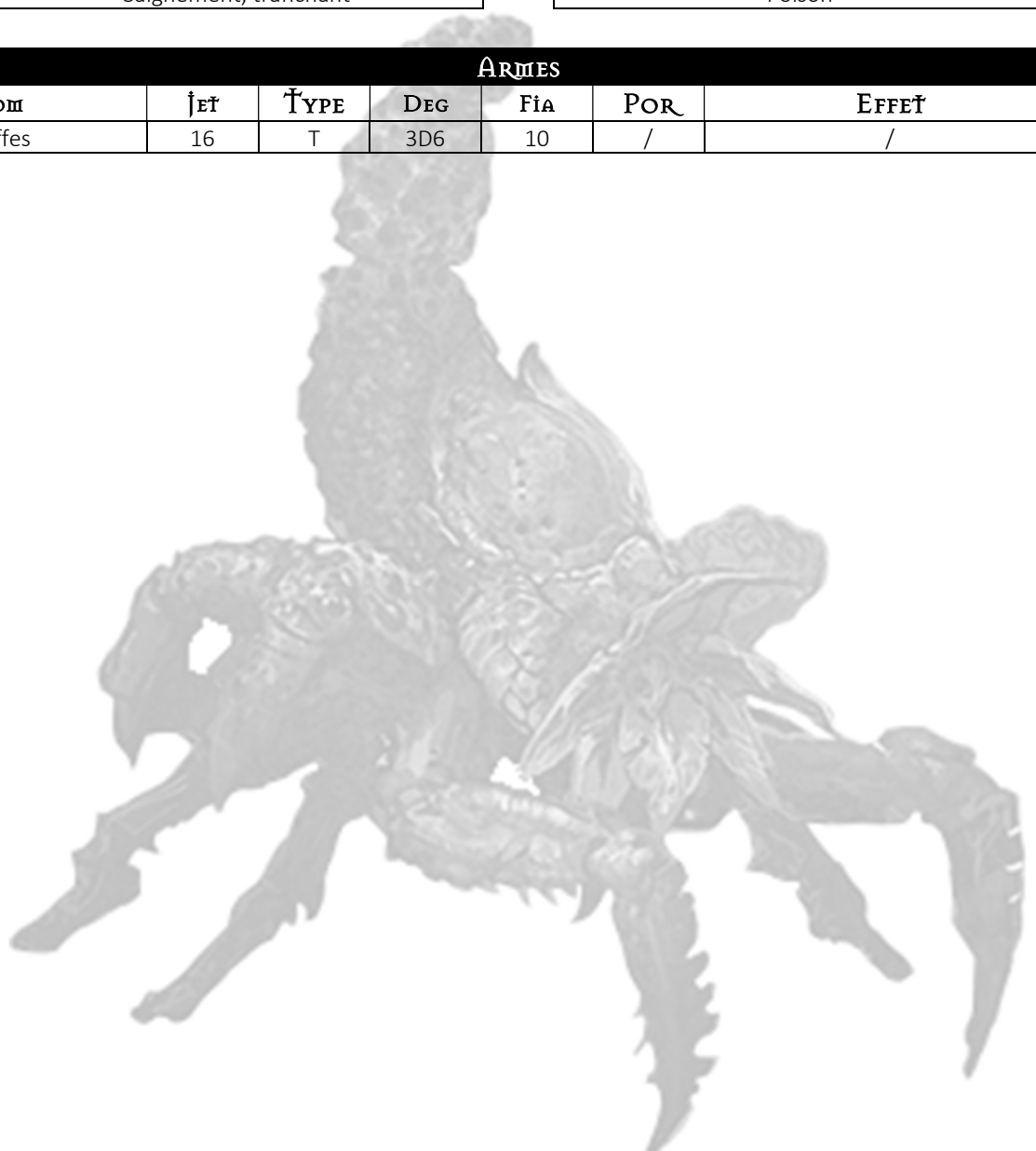
ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12	ΒΑΓΑΡΡΕ	11
ΚΟΥΡΑΓΕ	10	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10	ΦΥΣΙΟΥΕ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΝΣΕ	14	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΣΥΡΥΙΕ	12	ΒΙΓΙΛΑΝΣΕ	11

ΔΕΦΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΒΕ	11
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΝΣΕΣ
Saignement, tranchant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΡΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	16	T	3D6	10	/	/	2



# ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΒΟΥΡΔΟΠ

## CAPACITÉS

### ÉPINES DE ΒΟΥΡΔΟΠ

Un bourdon endriague projette ses épines sur un rayon de 5 mètres autour de lui. On peut esquiver ou bloquer les épines (SD 15). La cible subit 1D6 points de dégâts **empoisonnés** pour chaque point de marge d'échec.

### ΒΟΠΔ

Un bourdon endriague n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

## ΒΥΪΠ

Chitine (1D6/2)

Extrait de venin (1D6)

Mucus d'endriague (1D6/2)

## ΥΥΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les insectoïdes



# ENDRIAGUE - GUERRIÈRE

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΠ	Marécages et zones humides

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	200 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupes de 3 à 9 individus

ΙΠΤ	1
REF	6
DEX	7
COR	8

VIT	7
EMP	1
ΤΕΧ	1
VOL	6

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
VIG	0

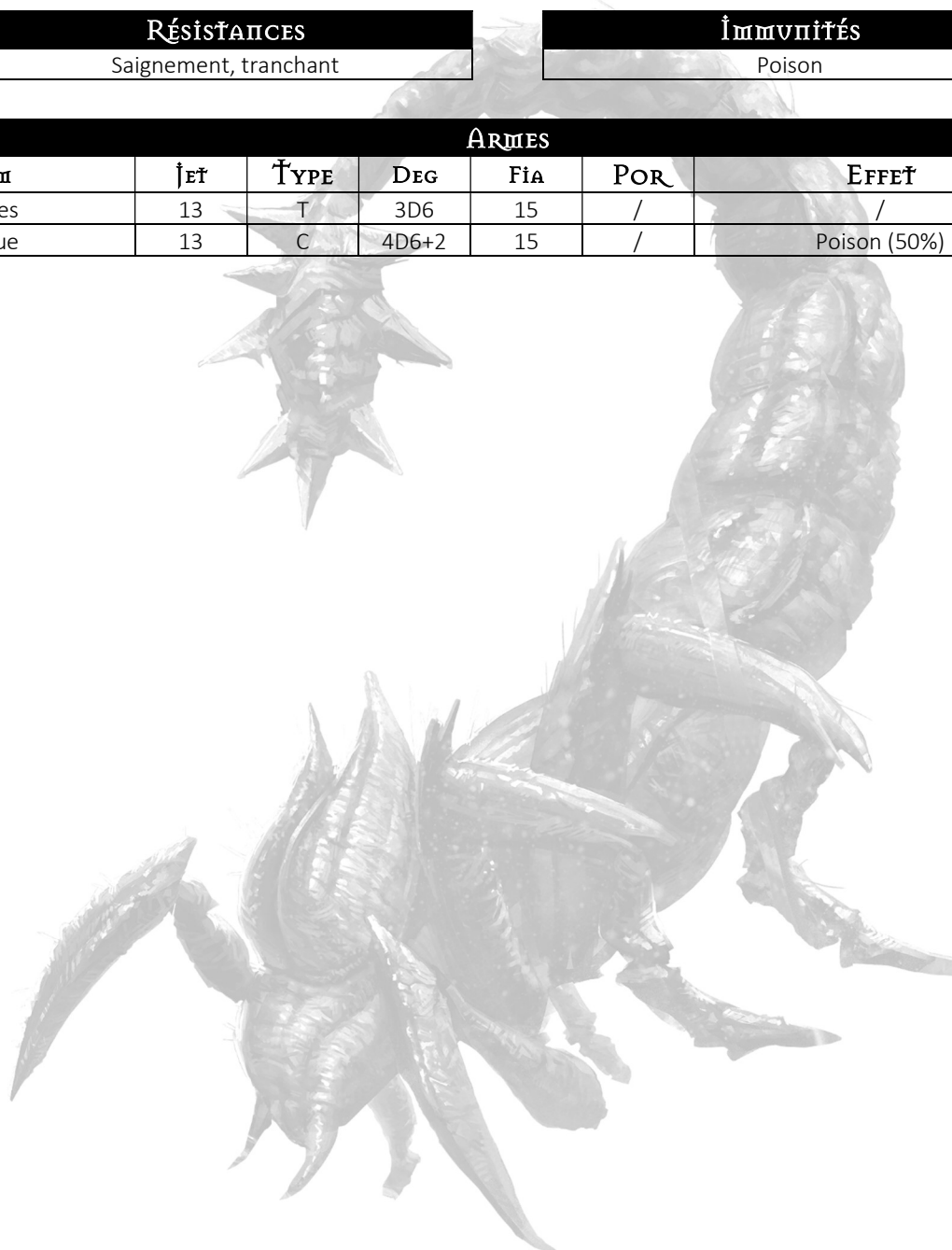
ΚΟΠΠΕΤΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	10
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	12
BAGARRE	11
FURTIVITÉ	14
PHYSIQUE	12
RÉS. MAGIE	12
VIGILANCE	11

ΔΕΤΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	11
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΠ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	11

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Saignement, tranchant

ΙΜΠΠΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	13	T	3D6	15	/	/	2
Queue	13	C	4D6+2	15	/	Poison (50%)	



# ENDRIAGUE - GUERRIÈRE

## CAPACITÉS

### ΒΟΠΠ

Une endriague guerrière n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

## ΒΥΪΠ

Chitine (1D6/2)

Extrait de venin (1D6)

Mucus d'endriague (1D6/2)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les insectoïdes



# ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΟΥΒΡΙΑΡΕ

ΜΕΠΑΧΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Marécages et zones humides

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΧΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	200 kg
ΡΕΧΟΠΠΕΠΣΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupes de 3 à 9 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	7
ΧΟΡ	8

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	7
ΧΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	35

ΕΠΧ	80
ΡΕΧ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

ΧΟΜΠΕΤΕΠΧΕ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12	ΒΑΓΑΡΡΕ	11
ΧΟΥΡΑΓΕ	10	ΦΟΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10	ΠΗΥΣΙΧΕ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΧΕ	14	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΣΥΡΥΙΕ	12	ΒΙΓΙΛΑΠΧΕ	11

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΧΥΙΒΕ	11
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΧΑΓΕ	10

ΡΕΣΙΣΤΑΠΧΕ
Saignement, tranchant

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΙΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Pinces	10	T	3D6	15	/	Poison (50%)	2





# ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΟΥΒΡΙÈΡÈ

## ΣΑΡΑΚΙΤÈΣ

### ΒΟΠΠ

Une endriague ouvrière n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

## ΒΥΤΙΠ

Chitine (1D6/2)

Extrait de venin (1D6)

Mucus d'endriague (1D6/2)

## ΝΥΛΠÈΡΑΒΙΛΙΤÈ

Huile contre les insectoïdes



# ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΡΕΪΠΕ

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΪΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Marécages et zones humides

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΡΟΙΔΣ	900 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΪΠΤ	1
ΡΕΦ	9
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	13

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	130
ΡΕΚ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

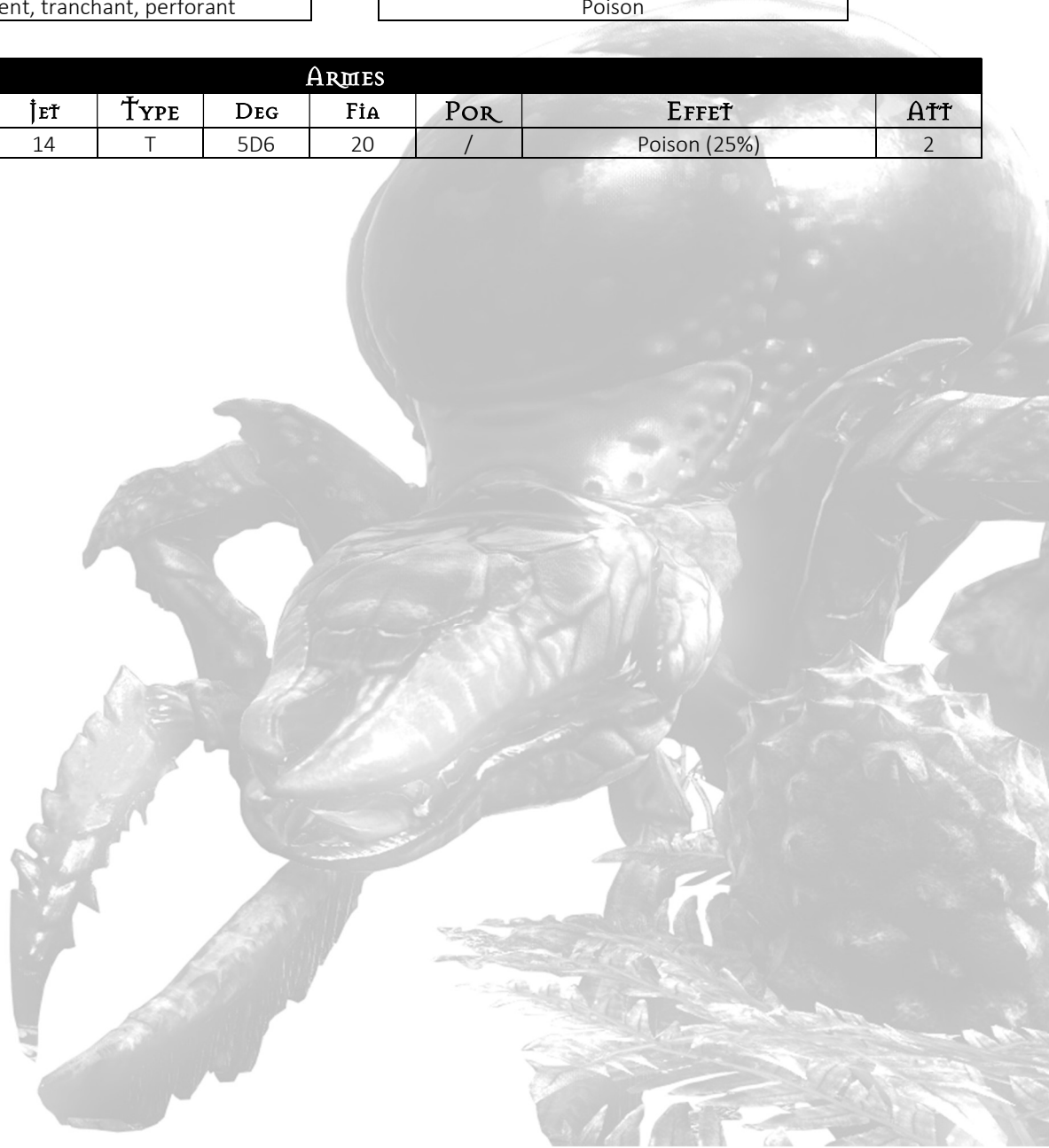
ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	11	ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	15	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	15	ΡΗΥΣΙΦΥΕ	20
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	18	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	10	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	11
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Saignement, tranchant, perforant

ΪΜΜΥΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΡΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	14	T	5D6	20	/	Poison (25%)	2



# ΕΠΔΡΙΑΓΥΕ - ΡΕΙΠΕ

## CAPACITÉS

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres de la reine endriague, cette dernière peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de griffes - 4 infligeant 10D6 dégâts et projetant la cible de 5 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de COURSE de la reine endriague. Tous les personnages qu'elle touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'il étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171)

### ΒΟΠΔ

Une reine endriague n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

### ΣΟΥΦΛΕ ΤΟΧΙΚΗ

Une reine endriague peut souffler un immonde nuage de mucus épais, causant un **empoisonnement** à toutes les cibles dans un cône de 6 mètres à moins qu'elles ne passent un test de Défense contre Bagarre. Cela lui coûte 5 points d'endurance.

## ΒΥΤΙΠ

Chitine (1D6)

Extrait de venin (1D6)

Mucus d'endriague (1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les insectoïdes

### ΡΟΙΠΤ ΦΑΙΒΛΕ

La reine endriague n'a qu'une armure de 10 au niveau du dos et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.



# ÉPOUVANTEUR

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	3,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Déserts et montagnes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	3 tonnes
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	2000 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	18

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	8
ΕΠΔ	60

ΕΠΣ	180
ΡΕΣ	12
ΠΣ	120
ΒΙΓ	0

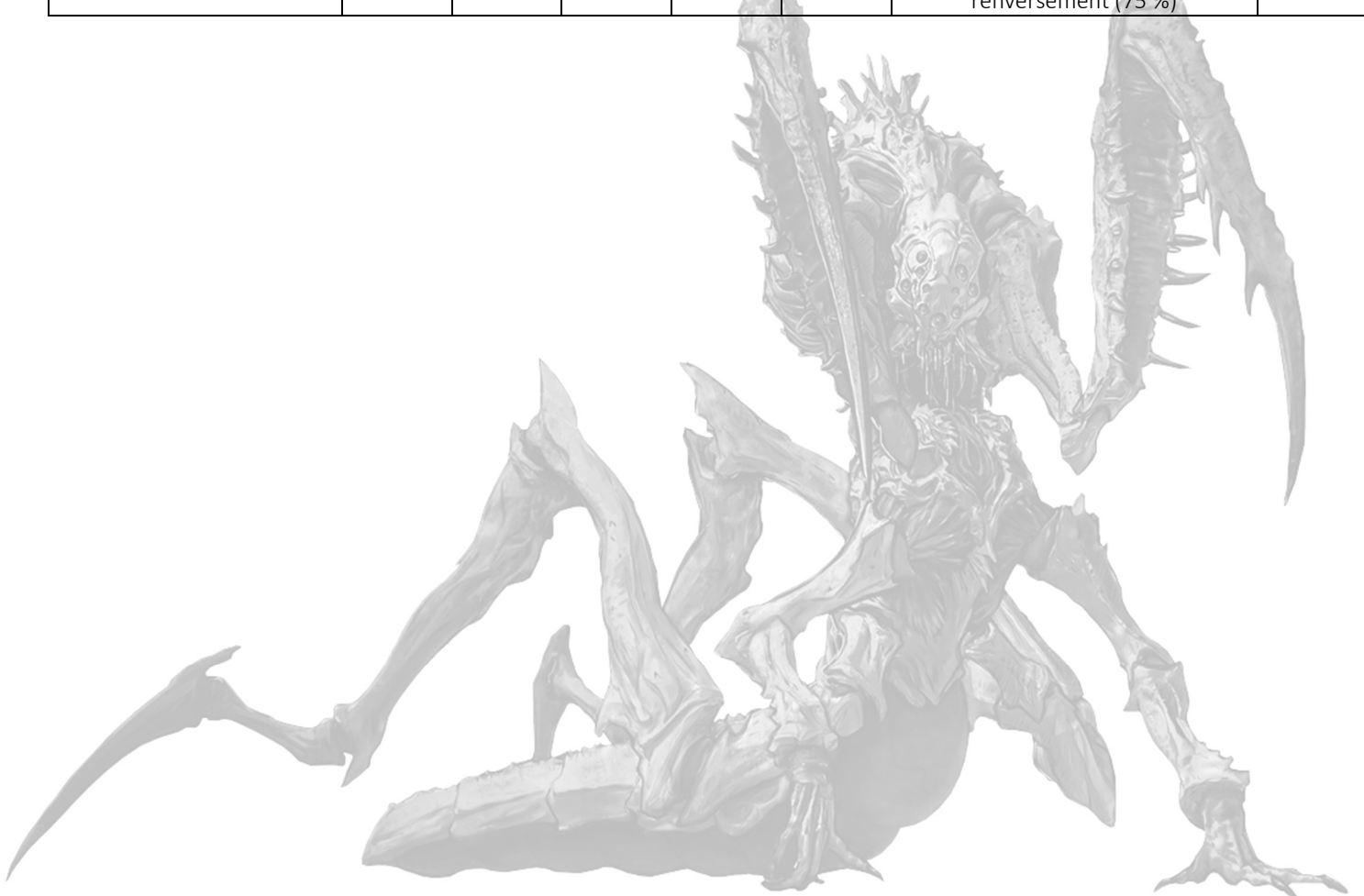
ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	9
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	22
ΣΥΡΥΠΕ	15
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΠΗΥΣΙΦΥΕ	25
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	17
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	16

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	30
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	15
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	9
ΒΛΟΚΑΓΕ	17

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Tranchant, perforant, contondant

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Saignement, feu, gel, étourdissement, poison, aveuglement, peur, charme, chaleur extrême

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	17	T/P	8D6+4	20	/	Allonge, force écrasante, renversement (75 %)	2



# ÉPOUVANTEUR

## CAPACITÉS

### AVANTAGE DE LA HAUTEUR

Un personnage ne peut pas toucher la tête de l'épouvanteur, à moins d'utiliser une arme de tir ou de bénéficier d'une allonge. Sinon, il doit trouver une position surélevée ou profiter d'une occasion où l'épouvanteur s'accroupit. Quand aucun de ces critères ne s'applique et que le jet de localisation désigne la tête, le joueur doit relancer le de jusqu'à obtenir un autre résultat.

### CAMOUFLAGE

Les épouvanteurs ont +10 en Furtivité tant qu'ils se tiennent immobiles dans un terrain désertique ou rocheux.

## Bvřin

Chitine (3D6)	Œil d'épouvanteur (1D6/2)
Griffe d'épouvanteur (1D6/3)	Cinquième essence (1D6)
	Poussière imprégnée (1D6)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les insectoïdes

### VULPÉRABLE À L'ACIER

Un épouvanteur ne possède pas de résistance à l'acier comme les autres monstres, il subit des dégâts normaux quand on l'attaque avec une arme forgée dans ce matériau.

### OUÏE SEISSIBLE

Un bruit assourdissant produit dans un rayon de 10 mètres autour de l'épouvanteur peut assommer ce dernier. Pour produire un tel vacarme, un personnage peut utiliser une action pour frapper son bouclier métallique, lancer un explosif ou souffler à pleins poumons dans un instrument.

Pour chaque source de tapage dans un rayon de 10 mètres, l'épouvanteur a -1 sur jets d'attaque et de défense. Ces malus cumulatifs ne peuvent pas amener les bases d'attaque et de défense du monstre en dessous de 8. De plus, au début du tour suivant, les pénalités disparaissent jusqu'à ce que le tumulte recommence.



# GIGASCORPION

ΜΕΓΑΛΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΙΣ	/
ΕΠΒΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	Déserts

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	750 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	2
REF	9
DEX	7
COR	8

VIT	7
EMP	1
ΤΕΧ	1
VOL	6

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
PS	70
VIG	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	10
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΕ	13
ΣΥΡΥΙΕ	11
ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΦΥΣΙΟΥΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	11
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	13

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΕΣ
Saignement, tranchant, perforant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	14	T	2D6	15	/	Saisie	2
Aiguillon	15	P	4D6	15	/	Poison (100%)	1



# GIGASCORPION

## CAPACITÉS

### ΣΑΜΟΥΦΛΑΓΕ

Les gigascorpions ont +10 en Furtivité tant qu'ils se tiennent immobiles dans un terrain désertique.

## ΒΥΤΙΠ

Chitine (1D6)

Extrait de venin (1D6)

Aiguillon de gigascorpion

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les insectoïdes

### ΡΟΙΠΤ FΑΙΒΛΕ

Le gigascorpion n'a qu'une armure de 5 au niveau du ventre et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.



# GUVORAG

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	3,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts, caves et bâtiments abandonnés

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	250 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	450 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	9
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	8
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΒ	5
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	5
ΠΣ	50
ΒΙΓ	0

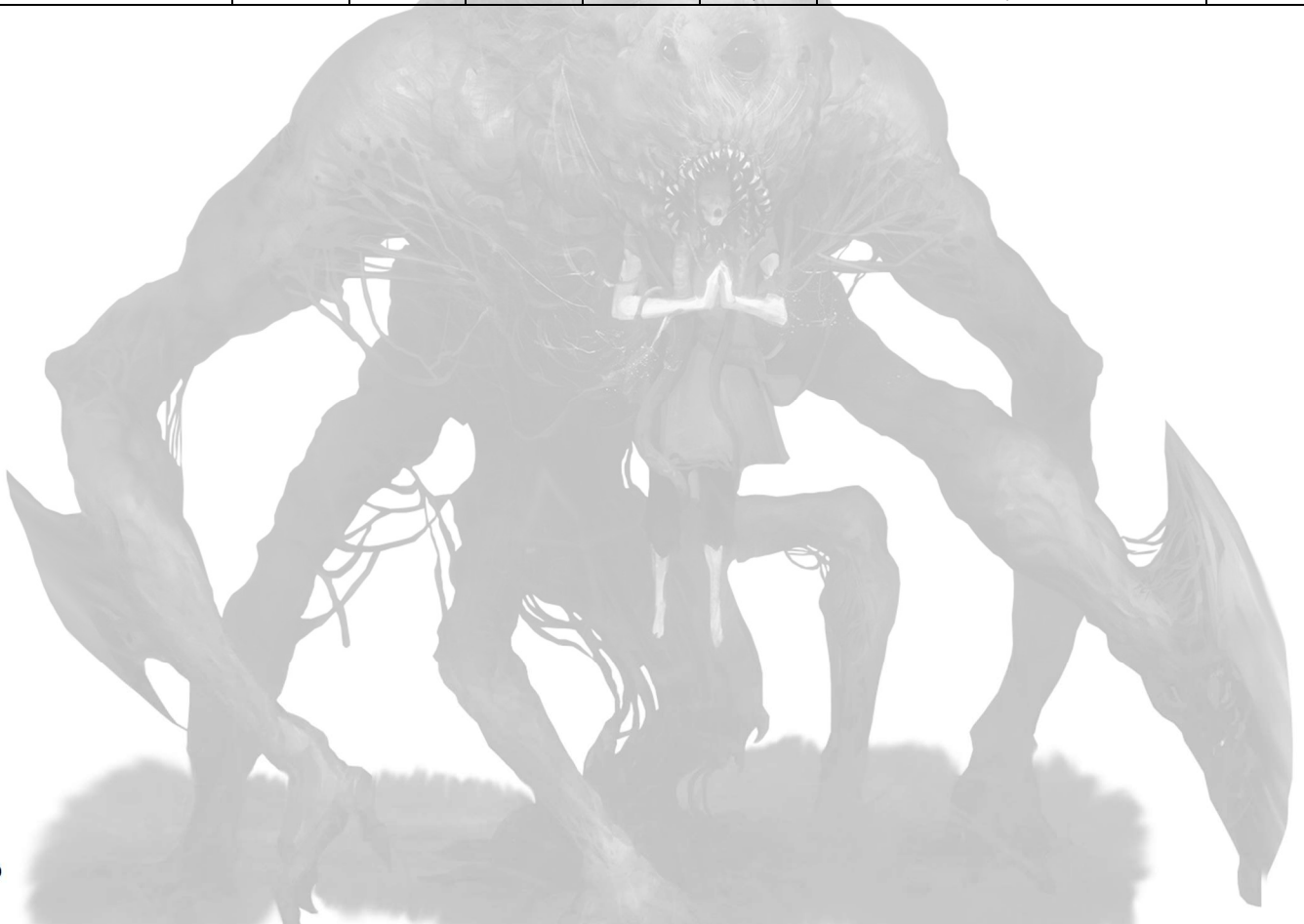
ΚΟΜΠΕΠΣΕΣ	
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΧΑΡΙΣΜΕ	14
ΔΥΠΕΡΤΕ	14
ΙΠΚΑΠΤΑΤΙΟΠ	15
ΡΗΥΣΙΟΥΕ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	14
ΣΕΔΟΥΚΤΙΟΠ	14
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	17
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	11
ΠΣΥΧΟΛΟΓΙΕ	18
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	15
ΣΥΡΥΙΕ	9

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	14	P	5D6	15	/	Saignement (50%)	1
Griffes	14	T	4D6	15	/	/	2





# GUVORAG

## CAPACITÉS

### TISSEUSE DE LUMIÈRE

Les guvorags peuvent tisser la lumière en illusions et devenir invisible. Elles doivent faire un jet de DEX + Incantation qui servira de SD au test de vigilance de ceux qui tentent de la repérer. Elles peuvent également utiliser cette capacité pour créer un effet identique au sort *Illusion* avec un rayon de 20 mètres.

Cette capacité coûte 5 points d'endurance à la guvorag, qui ne peuvent être regagné tant qu'elle est active. Il faut également du temps pour la lancer, environ 5 min de "tissage" actif.

### TOILE

Lorsqu'un ennemi se trouve à plus de 8 mètres d'une guvorag, cette dernière lancera une toile à une portée de 10 mètres en utilisant sa compétence d'Athlétisme. Si l'attaque touche, la cible est **immobilisée** jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Physique de SD 16 ou que 10 points de dégâts soient infligés à la toile.

Une guvorag peut passer un tour pour tisser un cocon autour de la proie prise dans sa toile et l'épingler.

### MARIONNETTISTE

Quand elle chasse, une guvorag peut prendre le corps d'un humanoïde et le "monter" dans sa mâchoire. Quand elle est attachée ainsi, son intelligence bénéficie d'un bonus de +4 et elle peut également percevoir des fragments de la mémoire de sa marionnette. Elle peut également la bouger comme un appendice et la faire parler

### À L'ÉCOUTE DE LA MAGIE

Les guvorags sont capables de voir les créatures invisibles et de sentir les émanations magiques ou les utilisateurs de magie dans un rayon de 20 mètres. Elles sont également capables de voir les illusions.

### GRIMPEUSE

Une guvorag peut se déplacer à vitesse normale en grim pant et peut facilement escalader n'importe quelle surface.

## Bvřin

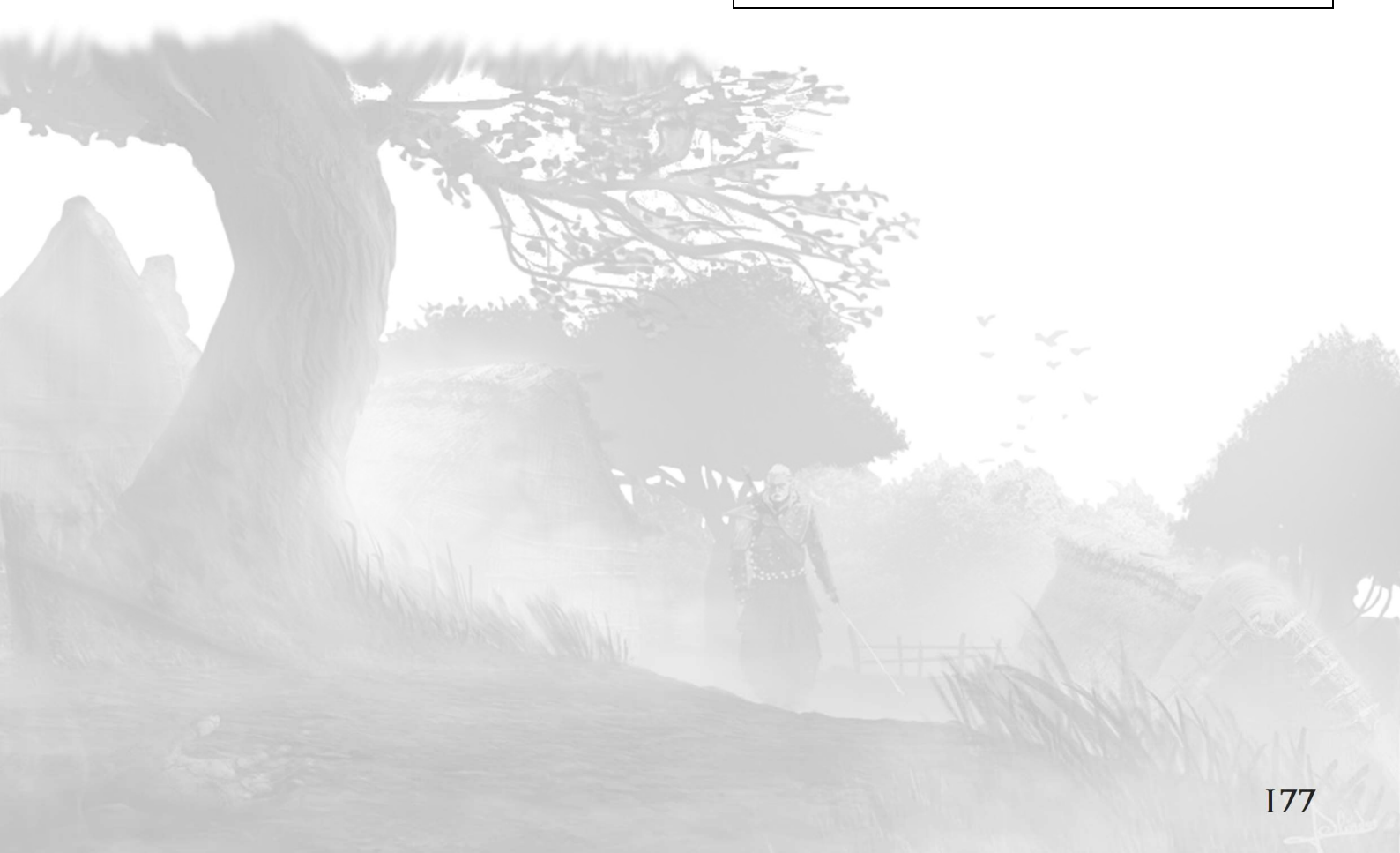
Soie (1D10)	Poussière imprégnée (1D6/2)
Huile assombrissante (1D6)	

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les insectoïdes

### SENSIBLE À LA LUMIÈRE

A la lumière du soleil, une guvorag ne peut plus lancer ses illusions et toutes ses illusions existantes sont brûlées.



# ÍLYOCORÍS

ΜΕΠΑΧΕ	Facile / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Lacs, rivières et marécages

ÍΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	90 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	30 ¢
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou en groupe de 2 à 3

ÍΠΤ	1
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	8
ΕΠΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	3

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

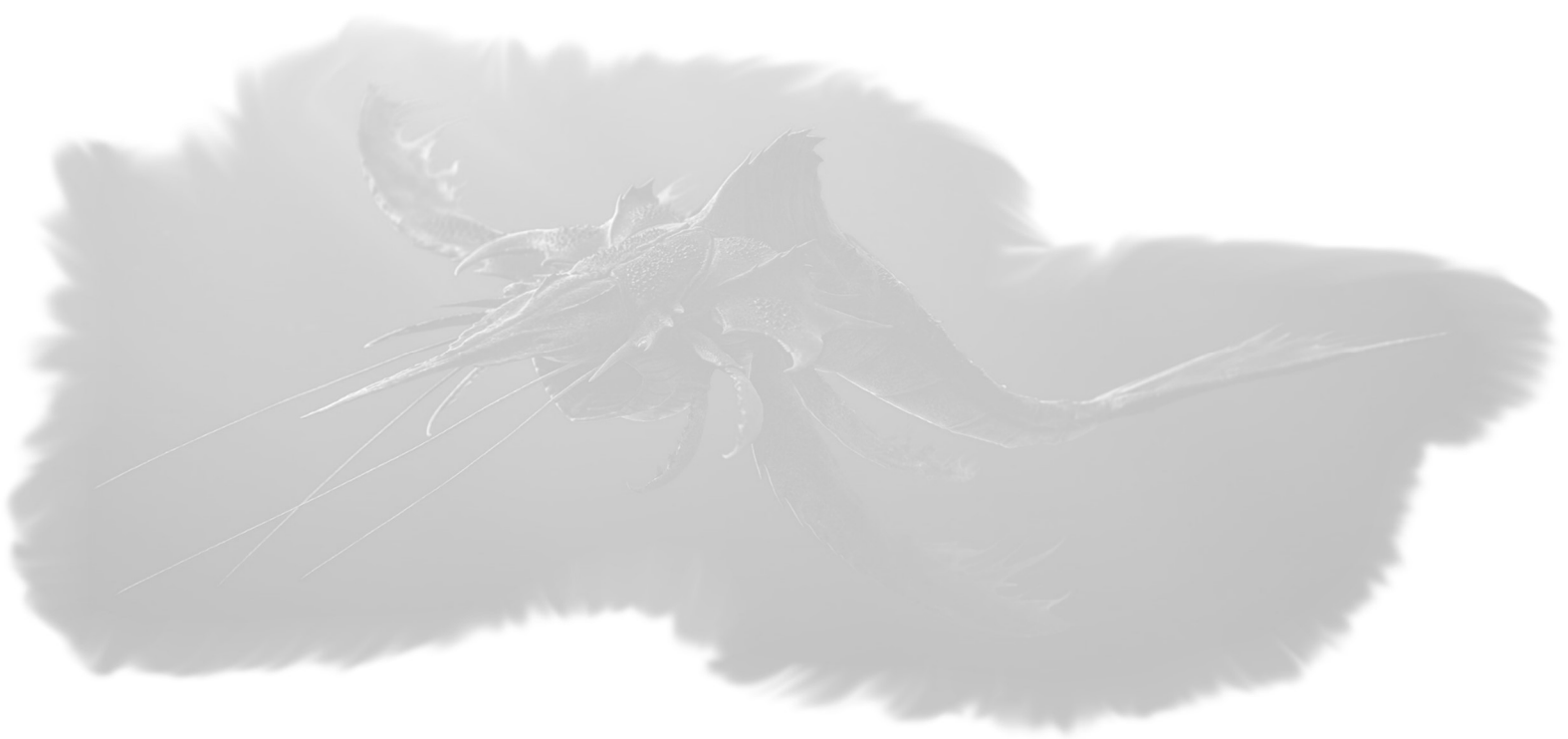
ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	13	ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	11	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ÍΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	6	ΠΗΥΙΚΥΕ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	9
ΣΥΡΥΙΕ	14	ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	12

ΔΕΠΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ	
Tranchant	

ÍΜΜΥΠΠΙΤΕΣ	
/	

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ÍΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Pinces	15	T	3D6	15	/	Saignement (25 %)	2



# ÍLYOCORIS

## CAPACITÉS

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les ilyocoris peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΣΑΜΟΥΦΛΑΓΕ ΠΑΤΥΡΕΛ

A condition de rester immobiles, les ilyocoris peuvent modifier leur pigmentation pour gagner un bonus de +4 en furtivité.

### ΔΕΧΩΡΣ ΛΕΣ ΞΕΠΠΕΣ

Un ilyocoris peut éjecter ses jeunes larves juvéniles sur une cible à moins de 5 mètres. Si la cible rate sa défense, elle doit réussir un test de résilience de SD 16 ou subir un **empoisonnement** tandis que la soupe chimique dans laquelle baigne la larve est absorbée par sa peau. Cette capacité coûte 7 points d'endurance à l'ilyocoris.

## ΒΥΤΙΠ

Essence d'eau (1D6/2)

Perle (1D6/2)

Viande d'ilyocoris (1D6)

## ΥΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les insectoïdes, feu

### ΠΟΥΥΕΜΕΠΤ ΕΠΤΡΑΥÉ

Sur terre, les valeurs de RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et VITESSE d'un ilyocoris sont égales à 2.



# KIKIMORRHE - GUERRIÈRE

ΜΕΠΑΣΕ	Facile / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΠ	Marécages

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	200 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 9 individus

ΙΠΤ	1
REF	6
DEX	7
COR	8

VIT	7
EMP	1
ΤΕΧ	1
VOL	6

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	40
VIG	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12	BAGARRE	11
ΚΟΥΡΑΓΕ	11	FURTIVITÉ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10	PHYSIQUE	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	13	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΣΥΡΥΙΕ	12	VIGILANCE	11

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΠ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	11

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Tranchant, saignement

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	14	T	3D6+4	15	/	Poison (50 %)	1



# KIKIMORRHE - GUERRIÈRE

## CAPACITÉS

### AVEUGLE

Les kikimorrhes sont naturellement aveugles et communiquent en utilisant les sons et les odeurs. Ainsi, elles sont insensibles à tous les effets, magiques ou physiques, affectant la vue.

### FUREUR

Lorsqu'une kikimorrhe guerrière à moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et gagne 3 points de santé par tour.

### CRACHAT ACIDE

Lors d'une action, la kikimorrhe peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate sa défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

### BOHD

Une kikimorrhe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

## Bvřin

Chitine (1D6/2)

Extrait de venin (1D6/2)

Objet communs (Nid) (1D6)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les insectoïdes



# KIKIMORRHE - OUVRIÈRE

ΜΕΠΑΧΕ	Facile / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Marécages

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	200 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 9 individus

ΙΠΤ	1
REF	6
DEX	7
COR	8

VIT	7
EMP	1
ΤΕΧ	1
VOL	6

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
VIG	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	11
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	13
ΣΥΡΥΠΕ	12

BAGARRE	11
FURTIVITÉ	14
PHYSIQUE	13
RÉS. MAGIE	12
VIGILANCE	11

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΠΕ	12
ΡΕΠΟΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	11

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Tranchant, saignement

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΠΤ
Griffes	12	T	3D6	15	/	Poison (50%), Saignement (25%)	1

# KIKIMORRHE - OUVRIÈRE

## CAPACITÉS

### ΑΒΕΥΓΛΕ

Les kikimorrhes sont naturellement aveugles et communiquent en utilisant les sons et les odeurs. Ainsi, elles sont insensibles à tous les effets, magiques ou physiques, affectant la vue.

### ΒΟΠΠ

Une kikimorrhe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

### ΚΡΑΧΑΪ ΑCΙΔΕ

Lors d'une action, la kikimorrhe peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate sa défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

## ΒΥΤΙΠ

Chitine (1D6/2)

Extrait de venin (1D6/2)

Objet communs (Nid) (1D6)

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les insectoïdes



# KIKIMORRHE - REÏPE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	6 m
ΣΕΠΣ	Traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Marécages

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΡΟΙΔΣ	800 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 9 individus

ΪΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	3
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	13
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12	ΒΑΓΑΡΡΕ	11
ΚΟΥΡΑΓΕ	11	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10	ΡΗΥΣΙΟΥΕ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	13	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΣΥΡΥΙΕ	12	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	11

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	15
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Tranchant, saignement

ΪΜΜΥΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΡΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	16	T	5D6	15	/	Poison (50 %)	1



# ΚΙΚΙΜΟΡΡΗΕ - ΡΕΪΠΕ

## CAPACITÉS

### ΑΒΕΥΓΛΕ

Les kikimorrhes sont naturellement aveugles et communiquent en utilisant les sons et les odeurs. Ainsi, elles sont insensibles à tous les effets, magiques ou physiques, affectant la vue.

### ΒΟΠΠ

Une kikimorrhe n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

### CΡΑΧΑΪ ΑCΙΔΕ

Lors d'une action, la kikimorrhe peut cracher de l'acide sur une cible située à moins de 8 mètres en réalisant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate sa défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps aléatoire et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet derrière lequel elle se protège subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

## ΒΥΪΠ

Chitine (1D6/2)

Extrait de venin (1D6/2)

Objet communs (Nid) (1D6)

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les insectoïdes



# SCOLOPEIDROMORPHE

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	4,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts et plaines

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	200 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	20 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 6 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	4
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	20

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	4
ΠΣ	20
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	11	ΒΑΓΑΡΡΕ	10
ΚΟΥΡΑΓΕ	9	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	8
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	8	ΦΥΣΙΟΥΕ	9
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	9	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	9
ΣΥΡΥΙΕ	7	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	8

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	8 (3)
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	10
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	11
ΒΛΟΚΑΓΕ	11

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ	
/	

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ	
Saignement	

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	10	P	3D6	10	/	Poison (30 %)	1



# SCOLOPENDROMORPHE

## CAPACITÉS

### ΡΟΛΛΈ ΕΠ ΒΟΥΛΕ

Lorsqu'un scolopendromorphe subit des dégâts à l'abdomen, il se roule immédiatement en boule pour cacher son ventre, qu'il n'est plus possible de viser. Au début du tour suivant, le monstre se déploie pour effectuer une attaque de balayage. Les adversaires au corps à corps doivent alors faire un jet de défense contre le jet d'attaque de morsure du scolopendromorphe. En cas d'échec, ils subissent les dégâts de l'attaque de morsure.

### ΕΠΦΟΪΣΜΕΝΤ

En guise d'action de mouvement, le scolopendromorphe peut s'enfouir dans le sol pour surgir 6 mètres plus loin. S'il utilise son tour complet pour s'enfouir, il peut se déplacer de 18 mètres. Un scolopendromorphe peut s'enterrer dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche il ne peut pas traverser la roche.

### ΡΡΟΙΕΤΙΟΝ Δ'ΑΙΔΕ

Le scolopendromorphe utilise cette action pour projeter de l'acide sur une cible située à 8 mètres en effectuant un jet d'attaque base 10. Si la cible rate son jet de défense, elle subit 2D6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D6/2 dégâts d'ablation. Si la cible réussit son blocage, l'objet qui lui a servi à bloquer subit 1D6/2 dégâts d'ablation.

## ΒΥΤΙΝ

Mandibule de scolopendromorphe (1D6/3)

Secrétions de scolopendromorphe (2D6)

## ΥΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΈ

Huile contre les insectoïdes

### ΣΕΝΣΙΒΛ ΕΥΧ ΥΙΒΡΑΤΙΟΝΣ

Pour se repérer, les scolopendromorphes détectent les vibrations. Certes, on ne peut donc pas les **aveugler** grâce aux techniques habituelles, mais cela signifie que les êtres vivants qui ne touchent pas le sol passent inaperçus. Ainsi, tant qu'une cible n'est pas en contact avec le sol, on considère que le scolopendromorphe est **aveuglé** lorsqu'il interagit avec elle.

### ΑΒΔΟΜΕΝ ΜΟΥ

Comme le ventre d'un scolopendromorphe ne possède que 3 points d'armure, il est particulièrement vulnérable aux attaques. Viser l'abdomen d'un scolopendromorphe s'accompagne d'un malus de -3.



# ZEUGLE

ΜΕΠΙΧΕ	Fort / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	6 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Egouts et marécages

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΧΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	500 kg
ΡΕΧΟΜΠΕΠΧΕ	1250 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
REF	9
DEX	4
COR	14

VIT	2
EMP	1
ΤΕΧ	1
VOL	6

ΕΤΟΥ	10
COURSE	6
SAVT	/
ΕΠΔ	50

ΕΠΧ	140
ΡΕΧ	1
PS	100
VIG	0

COMPÉTENCES	
AΘΛÉTISME	6
COVRAGE	10
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΧΕ	24
SVRYIE	11
BAGARRE	19
FURTIVITÉ	12
PHYSIQUE	24
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	11
VIGILANCE	11

DÉFENSES	
ARMURE	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ESQVIVE	11
REPOΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	6
BLOCAGE	19

RÉSISTANCES
Tranchant, contondant, feu

ΙΜΜΥΝΙΤÉS
Poison, maladie

ARMES							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	DEG	FIA	POR	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	11	P	8D6+2	20	/	Maladie (100%)	1
Tentacules	11	C	4D6	15	/	Maladie (25%)	1-4

# ZEUGLE

## CAPACITÉS

### ΑΒΑΛΕΝ ΕΝ ΕΠΤΙΕΡ

Un zeugle peut prendre un tour pour essayer d'avalier en entier une cible. Tout adversaire saisi est automatiquement considéré comme avalé et commence à **suffoquer**. Il reçoit également 1 dégât d'ablation sur toutes ses armes et ses pièces d'armure et tous ses petits objets sont automatiquement détruit.

Il est possible de s'échapper en réussissant un test de Bagarre de SD égal au jet initial du Zeugle +2.

Si un zeugle reçoit au moins 15 points de dégâts en une attaque, il vomit immédiatement toutes les proies qu'il a avalé.

### ΤΕΠΤΑΚΥΛΕΣ

Un zeugle a 4 tentacules qui peuvent agir indépendamment du corps principal. Ils ont chacun 20 PS.

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les zeugles peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΟΔΕΥΡ ΤΟΧΙΧΕ

Un zeugle sent tellement fort que tout individu dans un rayon de 20 mètres doit réussir un test de résilience de SD 16 ou souffrir de nausée.

### ΚΟΥΒΕΡΤ ΔΕ ΣΑΛΕΤΣ

Quiconque prend des dégâts par un zeugle souffre immédiatement du critique "corps étranger" pendant 12 heures après la première exposition. Cet effet peut être évité par une stérilisation préalable.

## ΒΥΤΙΠ

Os de bête (2D6)	Essence d'eau (1D6)
Objet communs (1D6/2)	Objets étranges (1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les insectoïdes
<b>ΧΗΑΙΡ ΤΕΠΔΡΕ</b>
Le corps principal d'un zeugle n'a ni armure ni résistance.





# BESTIAIRE :



## ΠÉCΡΟΡΗΑΓΕΣ





# ΠΕΣΡΟΡΗΑΓΕΣ

- ALGOVLE	.....	194
- BLOEDZVIGER	.....	196
- BULLVORE	.....	198
- BRUMELIP	.....	200
- CHIROPEX	.....	202
- CIMÉTAURE	.....	204
- DÉVOREUSE	.....	206
- GRAVEÏR	.....	208
- GOVLE	.....	210
- GVEPAUDE AQUATIQUE	.....	212
- GVEPAUDE SÉPULCRALE	.....	214
- ΠΟΥΕΥR	.....	216
- ΡΥΤΡÉFACTEUR	.....	218
- WICHT	.....	220





# ALGOVLE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,25 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Cimetières et champs de bataille

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Savage
ΠΟΙΔΣ	86 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	100 ¸
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 6 individus

ΪΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	6
ΕΠΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	7

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	35

ΕΠΚ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14
ΣΥΡΒΙΕ	13

ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	11
ΒΙΓΙΛΑΝΣΕ	14

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΝΣΕΣ
/

ΪΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	11	P	5D6+4	15	/	Saignement (25%)	1
Griffes	12	T	5D6	15	/	/	1



# ALGOULE

## CAPACITÉS

### ΦΥΡΕΥΡ

Lorsqu'une algoule a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et gagne 3 points de santé par tour.

### ΗΥΡΛΕΜΕΝΤ ΣΟΠΙΚΕ

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde d'étourdissement avec un malus de -1.

Toutes les goules dans l'aire d'effet gagnent +5 sur leurs jets d'attaque au prochain tour.

### ΕΠΙΠΕΣ ΔΟΡΣΑΛΕΣ

Une fois qu'elle a été attaquée, une algoule prend un tour pour sortir ses épines dorsales. Tant que ses épines sont dehors, toutes les attaques de mêlée contre elle ratent et l'attaquant encaisse 2D6 de dégâts et doit réussir un jet de sauvegarde contre l'**étourdissement**.

Le signe d'Axii la force à rentrer ses épines.

### ΒΟΠΠ

Une algoule n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

## ΒΥΤΙΠ

Épines d'algoule (1D6)

Moëlle de goule (1D6/2)

Extrait de poison (1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les nécrophages



# BLOEDZUIGER

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Marécages et zones humides

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	100 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	100 
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 6 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	13	ΒΑΓΑΡΡΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	13	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13	ΦΥΣΙΟΥΕ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	14	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΣΥΡΥΙΕ	12	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
ΒΛΟΚΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Contondant, étourdissement

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	13	P	4D6+2	15	/	Saignement (50%)	1
Griffes	13	T	4D6	15	/	Déséquilibre (25%)	1



# BLOEDZUIGER

## CAPACITÉS

### MORT EXPLOSIVE

Quand le bloedzuiger meurt ou est réduit à 5 points de santé ou moins par une attaque qui n'est pas **enflammée**, son corps se décompose en un clin d'œil. Au début de son prochain tour, il explose, infligeant 2D6 dégâts à l'ensemble du corps des personnages se trouvant au contact. Les victimes sont couvertes de lambeaux de chair qui les obligent à réaliser un jet de Résilience (SD 14) pour ne pas avoir la **nausée** jusqu'à ce qu'elles puissent se laver. Les personnages au corps à corps peuvent parer avec leur bouclier ou se repositionner pour être hors de portée en réussissant un jet SD 15.

Si l'explosion réduit les points de santé d'un autre bloedzuiger à 5 ou moins, il explose lors de son prochain tour.

## ΒΥΨΗ

Sang de bloedzuiger (1D6)

Lympe d'abomination

Poussière imprégnée (1D6)

(1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les nécrophages, feu



# BULLVORE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Grottes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	500 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	500 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	2
REF	5
DEX	4
COR	12

VIT	3
EMP	1
ΤΕΧΗ	2
VOL	6

ΕΤΟΥ	9
COURSE	9
SAVT	1
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	120
ΡΕΚ	9
PS	90
VIG	0

COMPÉTENCES	
AΘΛÉTISME	10
COURAGE	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	20
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
VIGILANCE	10
BAGARRE	14
FURTIVITÉ	5
PHYSIQUE	20
ΡΕΣ. COΠΤΡΑΠΝΤΕ	14
SURVIE	7

DÉFENSES	
ARMURE	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	4
ESQVIVE	13
REPOΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
BLOCAGE	14

RÉSISTANCES
/

ΙΜΜΥΠΙΤÉS
Poison, saignement

ARMES							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	DEG	FIA	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	14	T	3D6+3	15	/	/	2
Cornes	14	P	5D6	15	/	Saignement (50%)	1



# BULLVORE

## CAPACITÉS

### CHARGE

Si la cible est à plus de 5 mètres, le bullvore peut utiliser son round complet pour charger jusqu'à 10 mètres et délivrer un coup de corne (base 12). Si la cible rate son action de défense, elle subit 7D6 dégâts au torse et est projetée à 5 mètres de distance. Si elle rencontre un obstacle pendant son vol plané, on lance autant de D6 que la moitié du nombre de mètres qu'elle a parcourus pour déterminer les dégâts supplémentaires qu'elle subit au niveau du torse. Si la cible réussit un blocage, elle doit réaliser un jet de Physique (SD 25) pour éviter d'être projetée, comme décrit auparavant.

Si le bullvore rate sa cible, il poursuit sa course en ligne droite. S'il heurte un mur ou un obstacle aussi solide, il est **étourdi** jusqu'à ce qu'il réussisse une sauvegarde d'étourdissement.

### BILE CAUSTIQUE

Un bullvore peut dépenser une action pour effectuer un jet base 13 contre une cible à 8 mètres qu'il asperge de bile caustique. Si la cible rate son action de défense, elle est **empoisonnée**, subit 3D6 dégâts sur une zone aléatoire de son corps et l'armure qu'elle porte à cet endroit subit 1D10 dégâts d'ablation. Si la cible réussit un blocage, l'objet qui lui a servi à bloquer subit 1D10 dégâts d'ablation.

Il est impossible de parer cette attaque, même quand la cible est un Sorcier possédant la capacité Déviation de flèches.

## ΒΥΤΙΠ

Cerveau de bullvore (1)	Œil de bullvore (1D6/3)
Sang de Bullvore (2D6)	Fil (2D6)
Lin (1D6)	

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les nécrophages, bombe Poussière de lune



# BRUMELIN

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Grottes et marécages

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	75 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	800 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	8
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	3
ΤΕΧ	3
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	30

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	6
ΠΣ	60
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	16	ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	12	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13	ΦΥΣΙΚΥΕ	9
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	10	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	12	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΥΕ	15
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	15	T	3D6+2	10	/	/	2





# BRUMELIN

## CAPACITÉS

### INVOCATION DE BROUILLARD

Le brumelin peut utiliser son action pour invoquer une nappe de brume qui envahit une zone de 30 mètres de rayon, centrée sur lui, où le champ de vision des autres créatures est réduit à 4 mètres. Le brumelin peut dépenser une action pour déplacer la brume de 10 mètres. Le brouillard reste 24 heures ou jusqu'à ce que le brumelin le dissipe avec une action. Un mage ou un prêtre peut le balayer avec une action en dépensant 5 END et en faisant un jet d'Incantation (SD 18). Le brouillard se lève automatiquement à la mort du brumelin. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité, mais ne dispersent pas la brume.

### CRÉATION DE MIRAGES

Le brumelin consacre un round complet à fabriquer un mirage détaillé dans la zone de brouillard. Cette illusion d'une richesse incroyable montre ce que le brumelin désire dépeindre. Quoi qu'il en soit, ce mirage n'interagit pas avec les créatures présentes dans le brouillard. De plus, il est inodore et n'émet pas de son. Lorsqu'une créature située à l'intérieur ou à l'extérieur de la brume perçoit cette illusion, elle doit réussir un jet de Vigilance (SD 18) pour se rendre compte de la supercherie. En revanche, lorsque le mirage apparaît subitement ou que la créature interagit physiquement avec, elle a conscience qu'il s'agit d'une illusion.

### INVISIBILITÉ

Tant qu'il est dans le brouillard, le brumelin peut utiliser cette action pour devenir invisible. Il acquiert alors un bonus de +10 en Furtivité et de +5 sur ses attaques. Même si la cible réussit son jet de Vigilance et entend le monstre arriver, elle conserve un malus de -3 en attaque et en défense contre lui. Une fois qu'il a attaqué, le brumelin redevient visible et ne peut pas disparaître avant son prochain tour. Si le brumelin entre dans un cercle d'Yrden ou est touché par une bombe Poussière de lune, il redevient visible et doit quitter la zone de l'effet pour utiliser son pouvoir d'invisibilité. Enfin, lorsqu'un brumelin sort du brouillard, il devient visible.

### DOUBLE ILLUSOIRE

Tant qu'il est dans le brouillard, le brumelin peut invoquer quatre doubles illusoire au cours d'une action. Ces copies lui ressemblent trait pour trait. Au début du tour du brumelin, chaque double se déplace et effectue une action. Bien que le brumelin décide de la nature de leurs actions, les copies agissent de façon indépendante. Les actions de défense pour se protéger des doubles illusoire comptent dans le total d'actions de défense de la cible. Ces copies n'ont pas de points de santé et sont détruites au moindre coup. Un personnage peut dépenser une action pour effectuer un jet de Vigilance (SD 16) et découvrir si sa cible est un double.

## Bvřin

Dent de brumelin (1D6/2)

Essence de brumelin (1D6)

Phosphore (2D6)

Poussière imprégnée (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les nécrophages, bombe Poussière de lune, bombe au dimeritium, Yrden



# CHIRONEX

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΠΤ	Déserts et zones arides

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	750 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	10

ΒΙΤ	11
ΕΜΠ	3
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	33
ΣΑΥΤ	6
ΕΠΔ	40

ΕΠΣ	100
ΡΕΚ	8
ΠΣ	40
ΒΙΓ	0

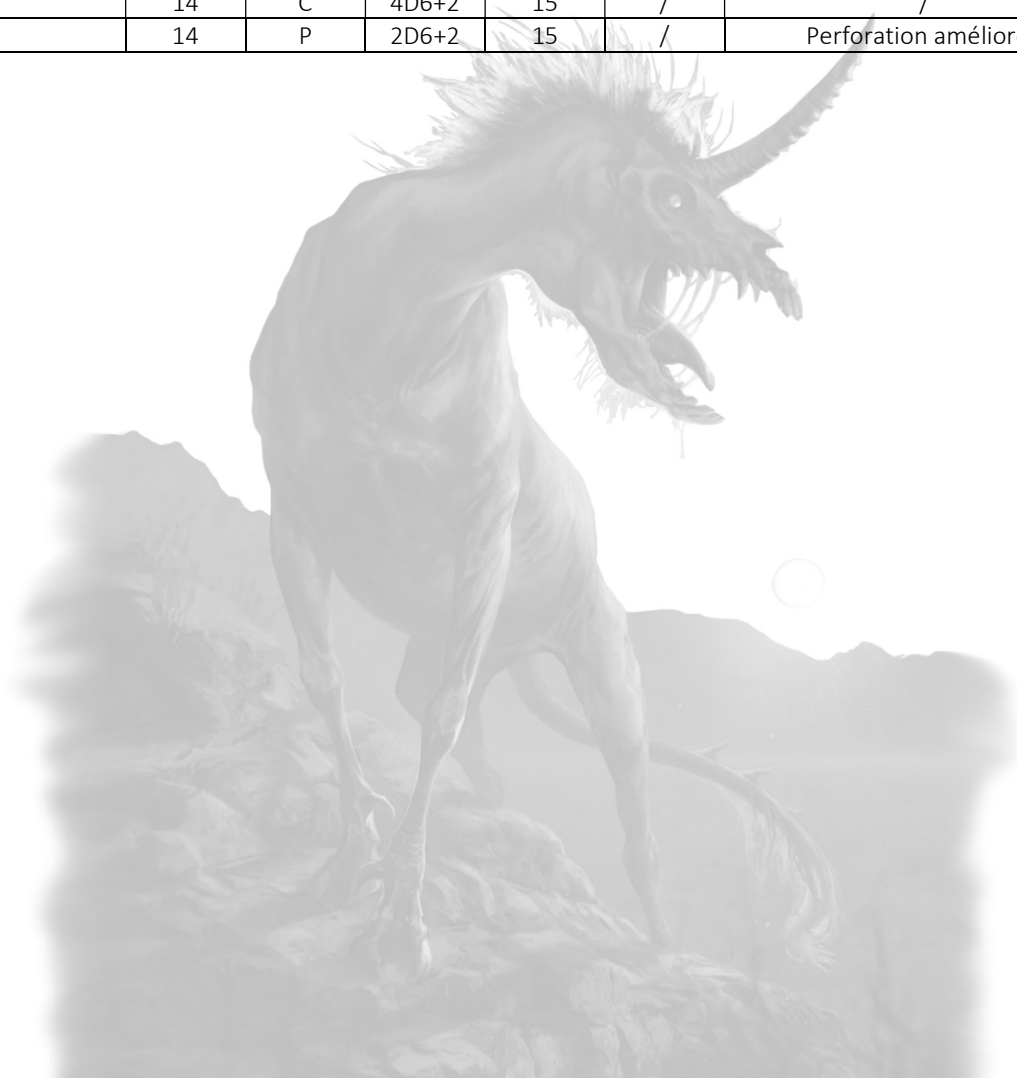
ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	15
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	19
ΣΥΡΥΙΕ	8
ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	8
ΦΥΣΙΩΠΕ	20
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΥΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	12	C	3D6	15	/	/	1
Sabots	14	C	4D6+2	15	/	/	1
Corne	14	P	2D6+2	15	/	Perforation améliorée	1



# CHIRONEX

## CAPACITÉS

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres du chironex, ce dernier peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de corne de base 12 infligeant 6D6+6 dégâts et projetant la cible de 4 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de COURSE du chironex. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171)

## ΒΥΨΗ

Os de bête (2D6)	Corne de chironex (1)
Viande crue (2D6)	

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les nécrophages
------------------------------



# CIMÉTAURE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Cimetières, champs de bataille et nécropole

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	100 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	800 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	6
ΡΕΠ	10
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	6
ΕΠΠ	3
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	40

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	15	ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	15	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	17	ΠΗΥΣΙΓΕ	15
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΣΥΡΒΙΕ	14	ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	17

ΔΕΠΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	3
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	15
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ	
/	

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ	
Poison	

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	18	P	6D6+6	20	/	Saignement (100%)	1
Griffes	16	T	6D6	20	/	Déséquilibre (25%)	1



# CIMÉTAURE

## CAPACITÉS

### ΠÉCROPOLE

Les nécropoles sont des petites colonies de 10 à 20 nécrophages qui coexistent et s'entraident, généralement dans des cimetières récents.

### FUREUR

Lorsqu'une cimétaure a moins de 15 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et gagne 3 points de santé par tour.

### ΜΕΠΕΥΣΕ DE ΠÉCROΠΟΛΕ

Les cimétaures sont respectées par tous les nécrophages. Quiconque inflige des dégâts à une cimétaure sera attaqué par tous les nécrophages présents dans un rayon de 20 mètres. Si la cimétaure devient furieuse, tous les nécrophages le deviennent également. Cet effet s'arrête à la mort de la cimétaure.

## ΒΥΨΗΠ

Epines de cimétaire (1D6)

Lympe d'abomination

Rune aléatoire (1)

(1D6)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les nécrophages, potion de Sang Noir



# DÉVOREUSE

ΜΕΠΑΣΕ	Facile / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Cimetières, champs de bataille et caves

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	150 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	50 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire, souvent accompagnée d'un groupe de goules

ΙΠΤ	3
ΡΕΠ	5
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	3
ΤΕΧΗ	6
ΒΟΛ	7

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	11
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	9

ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	13
ΠΗΥΣΙΠΠΕ	14
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	13
ΣΥΡΥΠΕ	8

ΔΕΠΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΠΠΕ	11
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Perte d'équilibre

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	11	P	6D6	15	/	Saignement (25%)	1
Griffes	11	T	5D6+3	15	/	/	1



# DÉVOREUSE

## CAPACITÉS

### AVALER EN ENTIER

Une dévoreuse peut prendre un tour pour essayer d'avaler en entier une cible. Tout adversaire saisi est automatiquement considéré comme **cloué au sol** et commence à **suffoquer**. Il reçoit également 1 dégât d'ablation sur toutes ses armes et pièces d'armure et tous ses petits objets sont automatiquement détruit.

Il est possible de s'échapper en réussissant un test de Bagarre de SD égal au jet initial de la dévoreuse +2.

Si une dévoreuse reçoit au moins 10 points de dégâts en une attaque, elle vomit immédiatement toutes les proies qu'elle a avalé.

Les dévoreuses se déplacent à la moitié de leur Vitesse quand elles ont avalé une proie

### CHEFFE DE MEUTE

Bien souvent, une dévoreuse se trouve à la tête d'une meute de goules. Tant que la dévoreuse est en vie, toutes les goules de la meute gagne +4 en Courage.

La dévoreuse est aussi capable de donner des ordres simples au reste de la meute comme "va ici", "attaque par derrière" ou "attends".

### ROBUSTE

Les dévoreuses sont difficiles à **déséquilibrer**. Elles ont un bonus de +3 contre ces tentatives et les effets qui les **déséquilibrent** sont 25% moins efficaces.

## ΒΥΤΙΠ

Moëlle de goule (1D6)	Phosphore (1D6/2)
Sulfure (1D6/2)	

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les nécrophages
------------------------------



# GRAVEIR

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Cimetières et champs de bataille

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	100 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	100 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupes de 3 à 6 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	6
ΕΠΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	13
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14
ΣΥΡΒΙΕ	12
ΒΑΓΑΡΡΕ	13
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΠΗΣΙΥΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	12

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
ΒΛΟΚΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΠΤ
Morsure	13	P	4D6+2	15	/	Déséquilibre (25%)	1
Griffes	13	T	4D6	15	/	Saignement (50%)	1





# GRAVEIR

## CAPACITÉS

### FUREUR

Lorsqu'un graveir a moins de 10 PS, il entre en état de fureur. Il effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et gagne 3 points de santé par tour.

## ΒΥΤΙΝ

Griffe de graveir (1D6/3)	Moëlle de graveir (1D6)
Epines de graveir (1D6)	

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les nécrophages



# GOVLE

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,25 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Cimetières et champs de bataille

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	86 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 6 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	25

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	12
ΣΥΡΒΙΕ	12

ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΠΗΣΥΚΠΠΕ	13
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	9
ΒΙΓΙΛΑΝΣΕ	13

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΝΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	11	P	3D6	15	/	Saignement (25%)	1
Griffes	12	T	3D6+2	15	/	/	1



# GOULE

## CAPACITÉS

### FUREUR

Lorsqu'une goule a moins de 10 PS, elle entre en état de fureur. Elle effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et gagne 3 points de santé par tour.

### ВОПД

Une goule n'a pas besoin de prendre son élan pour effectuer un saut.

### Βυτίπ

Extrait de venin (1D6/2)

Griffes de goule (1D6/3)

Moelle de goule (1D6/2)

### ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les nécrophages



# GUENAUDE AQUATIQUE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Rivières, rivages et marécages

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	80 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	450 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	3
ΤΕΧ	3
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	5
ΠΣ	50
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	18
ΚΟΥΡΑΓΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	13
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12
ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΦΥΣΙΟΥΕ	12
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΝΤΕ	15
ΣΥΡΥΙΕ	14

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	18
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	16	P	6D6	15	/	Saignement (75%)	1
Griffes	16	T	5D6	15	/	Saignement (50%)	2



# GUENAUDE AQUATIQUE

## CAPACITÉS

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les guenaudes aquatiques peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΡΑΪΑΥΓΕΡ

Les guenaudes aquatiques peuvent nager dans la boue aussi bien que dans l'eau, même si elle n'est normalement pas assez profonde pour les submerger. En nageant ainsi, elles bénéficient d'un bonus de +3 en Défense et en Furtivité, mais doivent émerger pour attaquer.

### ΤΕΡΡΑΙΝ ΔΕΤΡΕΜΠΕ

Lorsqu'elle se tient sur un sol humide, une guenaude aquatique peut utiliser une action pour invoquer de l'eau, transformant dans un rayon de 20 mètres l'endroit en terrain marécageux (voir Livre de base page 165).

### ΛΑΝCΕΡ ΔΕ ΒΟΥΕ

Les guenaudes aquatiques sont capables de rapidement ramasser et jeter d'épaisses boules de boue à une portée de 10 mètres. Si la cible rate sa défense, elle est **aveuglée** et **stupéfiée**.

### CΟΜΜΑΝΔΕΜΕΝΤΣ ΑΥΧ ΠΟΥΕΣ

Au lieu d'attaquer, une guenaude aquatique peut donner un ordre à chaque noyeurs ou ilyocoris situé à 20 mètres d'elle. Les créatures exécutent l'ordre au lieu d'agir normalement.

La consigne doit rester simple, comme "prends ceci et ramène-le à cet endroit" ou "vas là-bas et attends".

### ΤΡΕΜΠΕΕ ΠΑΡ ΛΑ ΠΛΥΙΕ

Lorsqu'il pleut sur une guenaude aquatique, elle perd sa vulnérabilité au feu.

## ΒΥΤΙΝ

Dent de guenaude (1D6/2)	Objets étranges (1D6)
Rune aléatoire (1)	Essence d'eau (1D6/3)

## VULΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les nécrophages, feu



# GUENAUDE SÉPULCRALE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Cimetières et grottes

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	80 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΪΠΤ	6
ΡΕΠ	10
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	3
ΤΕΧ	3
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	30

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	6
ΠΣ	60
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	15
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	14

ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	18
ΦΥΣΙΦΥΕ	15
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	16
ΣΥΡΥΙΕ	12

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	18
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΪΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	18	P	6D6	15	/	Poison (75%)	1
Griffes	18	T	5D6	15	/	Saignement (50%)	2
Langue	18	C	3D6+2	10	4 m	Poison (100%)	1

# GUENAUDE SÉPULCRALE

## CAPACITÉS

### COMMANDEMENTS AUX MORTS-VIVANTS

Au lieu d'attaquer, une guenaude sépulcrale peut donner un ordre à chaque nécrophage situé à 20 mètres d'elle. Les nécrophages exécutent l'ordre au lieu d'agir normalement.

La consigne doit rester simple, comme "prends ceci et ramène-le à cet endroit" ou "vas là-bas et attends".

### CERCLE DE CRÂNES

Une guenaude sépulcrale peut consacrer une heure à la préparation d'un **cercle de crânes**. Elle bénéficie ensuite d'un bonus de +3 à toutes ses actions tant qu'elle se trouve à moins de 100 mètres du **cercle de crânes**.

## Bvřin

Oreille de guenaude sépulcrale (1D6/3)	Extrait de venin (1D6)
	Rune aléatoire (1)
Objets étranges (1D6)	Dent de guenaude (1D6/2)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les nécrophages

### LANGUE FOVET

Si vous réussissez une parade avec une arme tranchante contre l'attaque de langue d'une guenaude, vous la tranchez. La guenaude sépulcrale subit 5 points de dégâts et ne peut plus utiliser sa langue.



# ΠΟΥΕΥΡ

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Cours d'eau, lacs et zones côtières

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	60 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	10 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 6 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	6
ΕΠΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	25

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

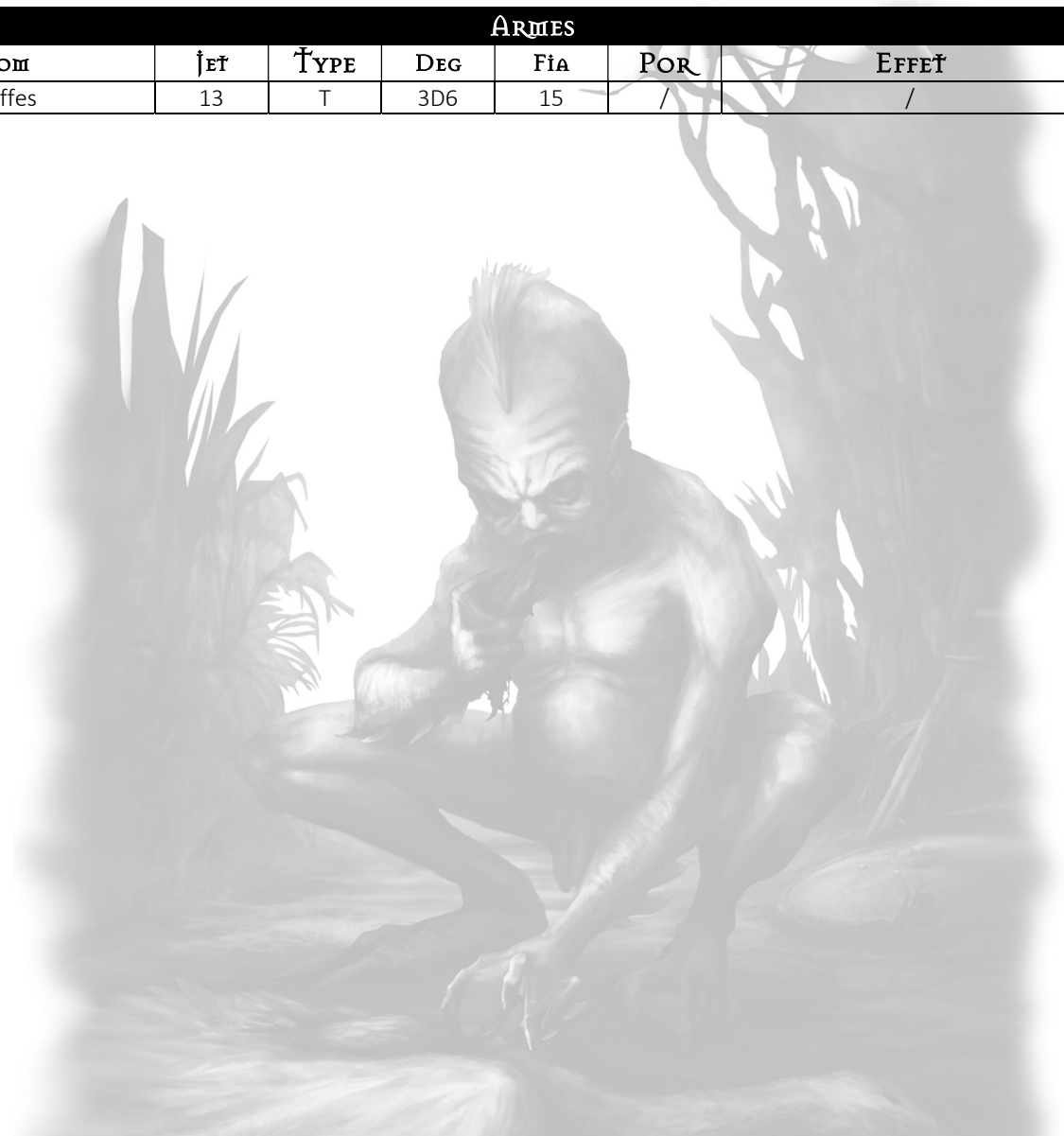
ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	13
ΣΥΡΒΙΕ	13
ΒΑΓΑΡΡΕ	13
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΠΗΥΣΙΩΕ	12
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	15

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
ΒΛΟΚΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΠΤ
Griffes	13	T	3D6	15	/	/	1





# ΠΟΥΕΥΡ

## CAPACITÉS

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les noyeurs peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### STUPIDITÉ CRASSE

Les noyeurs sont tellement idiots qu'ils sont immunisés aux sorts ayant un impact sur les pensées ou les émotions.

### ΒΥΨΙΝ

Cerveau de noyeur (1)

Essence d'eau (1D6/2)

Langue de noyeur (1)

### ΥΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les nécrophages, feu



# PUTRÉFACTEUR

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Grottes et champs de bataille

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	80 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	10 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 4 à 6 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	11
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	33
ΣΑΥΤ	6
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12	ΒΑΓΑΡΡΕ	10
ΚΟΥΡΑΓΕ	13	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10	ΦΥΣΙΚΥΕ	8
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	8	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	9
ΣΥΡΥΙΕ	10	ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	8

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison, saignement

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	12	T	3D6	10	/	/	1



# PUTRÉFACTEUR

## CAPACITÉS

### MORT EXPLOSIVE

Quand le putréfacteur meurt ou est réduit à 5 points de santé ou moins par une attaque qui n'est pas enflammée, son corps se décompose en un clin d'œil. Au début de son prochain tour, il explose, infligeant 2D6 dégâts à l'ensemble du corps des personnages se trouvant au contact. Les victimes sont couvertes de lambeaux de chair qui leur donnent la vulnérabilité Puanteur atroce et les obligent à réaliser un jet de Résilience (SD 14) pour ne pas avoir la **nausée** jusqu'à ce qu'elle puisse se laver.

Les personnages au corps à corps peuvent parer avec leur bouclier ou se repositionner pour être hors de portée en réussissant un jet SD 15. Si l'explosion réduit les points de santé d'un autre putréfacteur à 5 ou moins, il explose lors de son prochain tour.

## ΒΥΤΙΠ

Sang de putréfacteur  
(1D6/2)

Foie de putréfacteur (1)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

### ΡΥΑΠΤΕΥΡΑΤΡΟΧΕ

Les putréfacteurs exhalent une odeur nauséabonde de mort et de corruption rappelant celle des cadavres en décomposition. Toutes les créatures qui ont un minimum d'odorat les sentent à 20 mètres de distance. Celles qui ont la capacité Traque olfactive les sentent à 40 mètres de distance.

Cette odeur indique la présence de corps en putréfaction dans les parages. Toutefois, les personnes qui connaissent bien les putréfacteurs auront conscience que cette piste olfactive révèle la présence d'un ou plusieurs monstres.



# Wicht

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Déserts et cimetières abandonnés

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	80 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	450 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	7
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	7
ΕΠΠ	4
ΤΕΧΗ	8
ΒΟΛ	7

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΠ	30

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	6
ΠΣ	60
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΠΠΕΠΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	18
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	15
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	13
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	14

ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	18
ΦΥΣΙΚΕ	12
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	17
ΣΥΡΥΙΕ	16

ΔΕΠΠΕΠΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	18
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΠΕΤ	ΑΠΤ
Morsure	16	P	6D6	15	/	/	1
Griffes	16	T	5D6	15	/	/	2



# WICHT

## CAPACITÉS

### SALIVE ECTOPLASMIQUE

Un wicht peut prendre une action pour expulser une solution ectoplasmique qui se changera presque immédiatement en barghest.

## ΒΥΪΠ

Essence obscure (1D6/2)	Objets occultes (1D6)
Salive de wicht (1D6)	Objets étranges (1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les nécrophages, feu





# BESTIAIRE :



## OGROÏDES





# OGROÏDES

- CYCLOPE	.....	226
- FRAPPEUR	.....	228
- ΓΕΑΠΤ	.....	230
- ΠΕΚΚΕΡ	.....	232
- ΠΕΚΚΕΡ - CHEF	.....	234
- OGRE	.....	236
- ΤΡΟΛΛ	.....	238
- ΤΡΟΛΛ DE PIERRE	.....	240
- ΒΟΔΥΑΠΟΙ	.....	242
- ΒΟΔΥΑΠΟΙ - PRÊTRE	.....	244





# CYCLOPE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	6 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΠ	Montagnes et plaines

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	3000 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	1200 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΙΠΤ	4
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	15

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	4
ΤΕΧ	5
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	6
ΕΠΔ	110

ΕΠΣ	300
ΡΕΚ	11
ΠΣ	110
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	18
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	22
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	14
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΦΥΣΙΚΥΕ	25
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	15
ΣΥΡΥΠΕ	12

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	15
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΠΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΠ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Renversement, stupéfaction

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Massue	15	C	7D6+8	20	/	Allonge, étourdissement (-2), force écrasante, renversement (75 %)	1
Poings	16	C	6D6	15	/	Allonge, force écrasante, renversement (50 %)	2



# CYCLOPE

## CAPACITÉS

### CHOC SISMIQUE

Utilisant un tour complet, le cyclope abat ses poings sur le sol, créant une onde de choc de 4 mètres de rayon centrée sur lui. Les personnages situés dans l'aire d'effet doivent faire un jet d'*Athlétisme* (SD 16).

En cas d'échec, ils sont mis **au sol** et effectuent un jet de sauvegarde d'*étourdissement*.

### CONFUSION

Lorsqu'un cyclope subit un sort qui **étourdit**, il se met en colère en sentant son esprit s'embrumer. Au lieu d'être **étourdi**, il passe son prochain tour à attaquer la cible la plus proche. Ce doit être un personnage, une créature ou un objet qui mesure au moins 1,75 mètre. Si le cyclope a le choix entre plusieurs cibles, désignez-en une aléatoirement. Une fois ce round terminé, l'effet se dissipe.

### BALAYAGE

Le cyclope utilise son tour complet pour faire une attaque de balayage avec un malus de -3 à l'aide de sa massue ou de ses poings. Toutes les cibles à portée et dans son cône de vision doivent se défendre pour ne pas être touchées.

### CHARGE SAUVAGE

Le cyclope utilise son tour complet pour charger sur 10 mètres en percutant ses adversaires. Il n'est pas obligé de se diriger en ligne droite et peut très bien prendre des virages ou sauter par-dessus des crevasses.

Les personnages qui se trouvent à 2 mètres ou moins du cyclope pendant sa course doivent se défendre contre une attaque de poing. S'ils échouent, ils subissent les dégâts normaux d'une attaque de poing.

### DIFFÉRENCE DE TAILLE

Un personnage ne peut pas toucher la tête d'un cyclope, à moins de manier une arme de tir ou un équipement doté de l'effet *Allonge*. Sinon, il doit trouver une position qui lui permet d'être à la même hauteur que le cyclope ou obliger ce dernier à se baisser.

Quand aucune de ces situations ne s'applique et que le jet de localisation donne la tête pour résultat, le joueur doit relancer le de jusqu'à obtenir une autre partie du corps.

## ΒΥΨΗ

Cerveau de cyclope (1)	Os de cyclope (3D6)
Langue de cyclope (1)	Essence cristallisée (1D6/2)
Œil de cyclope (1)	

## VULΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les groïdes



# FRAPPEUR

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes et grottes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	450 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	25 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 2 à 6 individus

ΙΠΤ	4
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	10

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	4
ΤΕΧΗ	8
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	80

ΕΠΣ	200
ΡΕΚ	8
ΠΣ	40
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΡΤΙΣΑΠΑΣ	14
ΒΑΓΑΡΡΕ	13
ΔΥΠΕΡΙΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΛΑΠΓΥΕ : ΓΟΒΕΛΙΠ	10
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	17
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	12
ΣΥΡΥΙΕ	14
ΑΘΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΦΑΒΡΙΚΑΤΙΟΠ ΔΕ ΠΙΕΓΕΣ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΠΕΡΣΥΑΣΙΟΠ	11
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	15
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	13
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	9

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	3
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	15
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΠΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Poings	13	C	2D6+4	10	/	/	1



# FRAPPEUR

## CAPACITÉS

### GALOP

Un frappeur peut se mettre à quatre pattes sans consommer d'action, ce qui fait passer sa VITESSE à 12. En outre, sa valeur de COURSE passe à 36 et celle de SAUT à 7. Tant qu'il reste dans cette position, le frappeur ne peut pas se servir de ses mains pour faire autre chose que se déplacer.

### DÉTECTION DE MINÉRAIS

Un frappeur est doté d'un sixième sens quand il s'agit de trouver des minerais. En utilisant une action, il trouve automatiquement un minerai de rareté P ou C présent dans la région. Les frappeurs ont aussi un bonus de +3 sur leurs jets de recherche pour dénicher des minerais.

## ΒΥΪΠ

Dent de frappeur (1D6/2)

Poil de frappeur (2D6)

Orteil de frappeur (1D6)

## ΥΠΛΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les ogroïdes



# GÉANT

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes isolées

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	1600 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	2000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	2
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	18

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	6
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	110

ΕΠΣ	180
ΡΕΚ	11
ΠΣ	110
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	9
ΚΟΥΡΑΓΕ	11
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	28
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	11
ΣΥΡΥΙΕ	9
ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΦΑΒΡΙΚΑΤΙΟΠ ΔΕ ΠΙΕΓΕΣ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	28
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	10

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	9
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
Tranchant, perforant, contondant

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Poings	15	C	11D6+4	20	/	Allonge (2m)	1
Arbre / Ancre	15	C	11D6	15	/	Allonge (4m), Étourdissement (-2)	1



# GÉANT

## CAPACITÉS

### BALAYAGE

Le géant utilise son tour complet pour faire une attaque de balayage avec un malus de -3 à l'aide de son arme ou de ses poings. Toutes les cibles à portée et dans son cône de vision doivent se défendre pour ne pas être touchées.

### LANCEUR DE ROCHE

Lorsqu'ils se trouvent à plus de 6 mètres de leur cible, les géants préfèrent leur lancer des rochers ou autres morceaux de pierre qui infligent 5D6 points de dégâts à une portée de 16 m.

### MASSIF

Les géants sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'*équilibre*.

### FORCE ÉCRASANTE

Comme le géant frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'*ablation* aux armes, aux boucliers et aux armures.

## ΒΥΨΗ

Cerveau de géant

Runes aléatoires (2)

Objets aléatoires (2D10)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les ogroïdes



# ΠΕΚΚΕΡ

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Plaines et forêts

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	13 kg
ΡΕΣΟΠΠΕΠΣΕ	10 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Bande de 3 à 12 individus

ΙΠΤ	2
ΡΕΠ	5
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	3

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	2
ΤΕΧ	2
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	3
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	15

ΕΠΣ	30
ΡΕΣ	3
ΠΣ	15
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	9
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	10
ΒΑΓΑΡΡΕ	10
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	15
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	13
ΣΥΡΥΙΕ	10

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	11
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	10

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	10	T	2D6	15	/	/	1





# NEKKER

## CAPACITÉS

### CHEF DE MEUTE

Bien souvent, un chef nekker est à la tête d'une meute de nekkers. Tant que le chef est en vie, tous les nekkers de la bande gagnent un bonus de +4 en Courage. Le chef est aussi capable de donner des ordres parfois complexes aux membres de la meute.

## Butin

Cœur de nekker (1)	Griffe de nekker (2)
Dent de nekker (1D6/2)	

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les ogoïdes
--------------------------



# ΠΕΚΚΕΡ - CHEF

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,20 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΠ	Plaines et forêts

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	18 kg
ΡΕΣΟΠΠΕΠΣΕ	20 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	A la tête d'une bande

ΙΠΠ	2
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	8
ΚΟΡ	4

ΒΙΠ	7
ΕΠΠ	2
ΤΕΧ	2
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	4
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	20

ΕΠΣ	40
ΡΕΣ	4
ΠΣ	20
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	15
ΚΟΥΡΑΓΕ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	10
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	9
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	10
ΒΑΓΑΡΡΕ	11
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	10

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΠ	15
ΒΛΟΚΑΓΕ	11

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΠ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΠ	ΑΠΠ
Griffes	11	T	2D6	15	/	/	1

# NEKKER - CHEF

## CAPACITÉS

### CHEF DE MEUTE

Bien souvent, un chef nekker est à la tête d'une meute de nekkers. Tant que le chef est en vie, tous les nekkers de la bande gagnent un bonus de +4 en Courage. Le chef est aussi capable de donner des ordres parfois complexes aux membres de la meute.

## Butin

Cœur de nekker (1)	Griffe de nekker (2)
Dent de nekker (1D6/2)	

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les ogoïdes
--------------------------



# OGRE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes, cavernes et zones sauvages isolées

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	125 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	250 ζ
ΟΡΓΑΠΠΙΣΑΤΙΟΠ	En troupe de 3 à 5 individus, en communauté d'une 50aine

ΙΠΤ	4
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	5
ΕΠΠ	5
ΤΕΧΗ	4
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΒ	6
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	30

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	6
ΠΣ	30
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ			
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	15	ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΚΟΥΡΑΓΕ	10	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	9
ΣΥΡΥΙΕ	11	ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	11

ΔΕΠΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	15
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΠΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΠΤ
Lame brute de forge	14	T	4D6+4	15	/	/	1
Javelot	14	P	3D6+2	10	32 m	/	1



# OGRE

## CAPACITÉS

### ROBUSTE

Les ogres sont difficiles à **déséquilibrer**. Ils ont un bonus de +3 contre ces tentatives et les effets qui les **déséquilibrent** sont 25% moins efficaces.

### ARMOIRE À GLACE

La grande force physique des ogres leur donne un bonus de +3 sur les jets de **lutte**.

### COUP PUISSANT

Un ogre peut prendre un malus de -3 et dépenser 3 points d'Endurance pour effectuer une **frappe puissante** avec son arme, comme les personnages.

## BUTIN

Armure en métal brute de forge

Arme mal forgée

Objets communs (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les ogoïdes

### ÂVEUGLÉ PAR LA LUMIÈRE

Les ogres sont adaptés pour vivre sous la surface et souffrent d'un malus de -3 à la lumière du jour



# TROLL

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	2,5 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Présent partout

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	500 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	800 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΙΠΤ	2
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	4
ΚΟΡ	14

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	6
ΤΕΧ	9
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	140
ΡΕΚ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

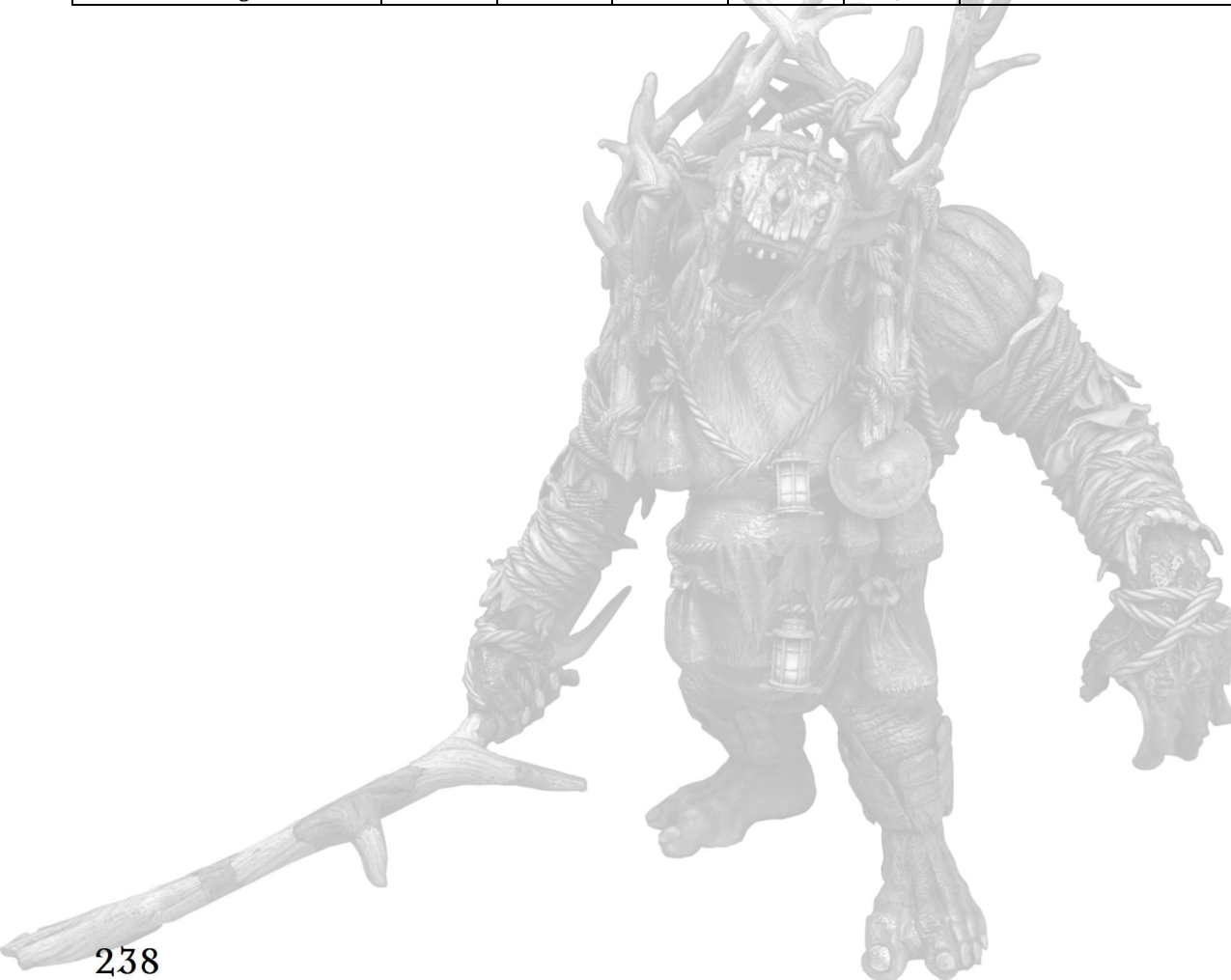
ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΡΤΙΣΑΠΙΑΤ	17
ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΛΑΠΓΥΕ ΚΟΜΠΥΠΠΕ	8
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	18
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	12
ΣΥΡΥΙΕ	5
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
ΚΟΥΡΑΓΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	15
ΠΕΡΣΥΑΣΙΟΠ	9
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	16
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	9

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	12
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	3
ΕΣΚΥΙΒΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Perforant, contondant

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Renversement, saignement

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Poings	14	C	5D6+2	15	/	Etourdissement	2



# TROLL

## CAPACITÉS

### LANCEUR DE ROCHE

Avec cette action, le troll s'empare d'un rocher qu'il lance sur une cible située à moins de 15 mètres. Cette attaque a une base de 17. Si la cible rate son action de défense, elle subit 6D6 dégâts sur une partie du corps désignée aléatoirement. Quand le projectile touche la tête ou le torse, la cible doit en plus effectuer un jet de sauvegarde d'*étourdissement* à -1.

## Bvřin

Foie de troll (1)	Cuir (1D6)
Langue de troll (1)	Fil (2D6)
Peau de troll (1D6)	Objets communs (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les ogoïdes, poison



# TROLL DE PIERRE

ΜΕΠΑΧΕ	Moyen /Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Montagnes et vallées
ΕΠΒΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	Autour des ruines druidiques

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΧΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	150 kg
ΡΕΧΟΠΠΕΠΣΕ	800 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΝ	Solitaire ou en groupe de 2 à 3 individus

ΙΠΤ	3
ΡΕΦ	8
ΔΕΧ	7
ΧΟΡ	12

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	6
ΤΕΧΗ	7
ΧΟΛ	4

ΕΤΟΒ	8
ΧΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΠ	40

ΕΠΧ	120
ΡΕΧ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

ΧΟΠΡΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
ΧΟΥΡΑΓΕ	14
ΠΗΥΣΙΧΥΕ	23
ΡΕΣ. ΧΟΠΤΡΑΙΠΠΕ	10
ΣΟΥΡΥΙΕ	10
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΥΙΤΕ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΝΧΕ	20
ΡΕΣ. ΜΑΧΙΕ	12
ΒΙΓΙΛΑΝΧΕ	12

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΝ	5
ΕΣΧΥΙΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΧΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Tranchant, perforant, contondant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Poings	16	C	6D6	15	/	/	2





# TROLL DE PIERRE

## CAPACITÉS

### LANCEUR DE ROCHE

Lorsqu'ils se trouvent à plus de 6 mètres de leur cible, les trolls de pierre préfèrent leur lancer des rochers ou autres morceaux de pierre qui infligent 5D6 points de dégâts à une portée de 16 m.

### FORCE ÉCRASANTE

Comme le troll frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'*ablation* aux armes, aux boucliers et aux armures.

## ΒΥΤΙΠ

Foie de troll (1)	Peau de troll (1D6)
Objets communs (1D6)	Pierre (2D10)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les ogoïdes

### ΡΟΙΠΤ FAÏBLE

Le troll de pierre n'a qu'une armure de 5 au niveau de l'abdomen et ne bénéficie pas des résistances aux dégâts à cet endroit.



# VODYANOÏ

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Dans les mers, les lacs profonds, sur les côtes et parfois dans les marais

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΡΟΙΔΣ	75 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	35 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	En groupe d'éclaireurs de 4 à 10 individus, en communauté d'une 40aine

ΪΠΤ	5
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	3

ΒΙΤ	6
ΕΜΡ	7
ΤΕΧΗ	7
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	4
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΔ	20

ΕΠΣ	30
ΡΕΚ	4
ΠΣ	20
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	13
ΦΑΒΡΙΚΑΤΙΟΠ ΔΕ ΠΙΕΓΕΣ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	7
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΒΑΓΑΡΡΕ	11
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΦΥΣΙΚΥΕ	7
ΣΥΡΥΙΕ	5
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	4
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΚΥΙΒΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΪΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΔ	ΡΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΠΤ
Griffes	15	T	3D6	15	/	Poison (50%)	2
Javelot	15	P	3D6	10	6 m	/	1



# VODYANOÏ

## ΣΑΡΑΚΙΤΕΣ

### ΠΕΥΡΟΤΟΧΙΠΕ

Un vodyanoi secrète naturellement du poison par ses griffes. Si une cible est empoisonnée par l'attaque d'un vodyanoi, il doit réussir un test de résilience de SD 16 ou subir un malus de -1 en RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et INTELLIGENCE pendant 1D10 round.

### ΑΜΦΙΒΙΕΠ

Les vodyanois peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

## ΒΥΤΙΠ

Objets communs (1D6/2)

Objets étranges (1D6)

Veste en cuir

Masque étrange

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les ogoïdes

### ΡΕΣΠΙΡΑΤΙΟΝ ΑΚΥΑΤΙΚΕ

Les vodyanois sont des créatures aquatiques et ont besoin d'un masque pour respirer de l'air. Si leur masque est retiré, ils commencent immédiatement à **suffoquer**.

### ΥΕΥΧ ΣΕΠΣΙΒΛΕ

Les vodyanois vivent dans des environnements à la faible luminosité. S'ils font face à de la lumière même légère comme celle du jour ou d'une torche vive, ils sont **stupéfaits** jusqu'à ce qu'ils détournent le regard ou que la lumière s'éteigne.



# VODYANOÏ - PRÊTRE

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Dans les mers, les lacs profonds, sur les côtes et parfois dans les marais

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	75 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	50 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire, à la tête d'un groupe ou d'une communauté

ΙΠΤ	5
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	3

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	7
ΤΕΧΗ	7
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	4
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΔ	20

ΕΠΣ	30
ΡΕΚ	4
ΠΣ	20
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	13
ΦΑΒΡΙΚΑΤΙΟΠ ΔΕ ΠΙΕΓΕΣ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	7
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΒΑΓΑΡΡΕ	11
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΦΥΣΙΚΥΕ	7
ΣΥΡΥΙΕ	5
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	4
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΚΥΙΒΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	15	T	3D6	15	/	Poison (50%)	2



# VODYANOÏ - PRÊTRE

## CAPACITÉS

### CONTRÔLE DE L'EAU

Un prêtre vodyanoi peut contrôler l'eau comme le sort du même nom. Cette capacité lui permet de contrôler, pendant la durée du sort, la vitesse à laquelle bouge un plan d'eau et dans quelle direction il va. Il peut l'utiliser pour ralentir de moitié la vitesse d'un navire ou arrêter le courant d'une rivière.

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les vodyanois peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### CHEF

Bien souvent, un prêtre vodyanoi se trouve à la tête d'un groupe ou d'une communauté de vodyanois. Tant que le prêtre est en vie, tous les vodyanois +4 en Courage.

### ΠΡΙΕΡΕ ΣΟΙΠ

Un prêtre vodyanoi peut faire appel aux pouvoirs de ses dieux. En utilisant une action il peut soigner de 5 PS tous les vodyanois dans un rayon de 3 mètres. Cette capacité lui coûte 7 points d'Endurance.

### ΑΒΕΡΣΕ

Un prêtre peut faire pleuvoir dans un rayon de 10 mètres. Cette capacité annule le **feu** et coûte 3 points d'Endurance.

### ΠΕΥΡΟΤΟΧΙΠΕ

Un vodyanoi secrète naturellement du poison par ses griffes. Si une cible est empoisonnée par l'attaque d'un vodyanoi, il doit réussir un test de résilience de SD 16 ou subir un malus de -1 en RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et INTELLIGENCE pendant 1D10 round.

## ΒΥΤΙΠ

Objets communs (1D6/2)	Objets étranges (1D6)
Veste en cuir	Masque étrange

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les ogroïdes, feu

### ΡΕΣΠΙΡΑΤΙΟΝ ΑΚΥΑΤΙΚΗ

Les vodyanois sont des créatures aquatiques et ont besoin d'un masque pour respirer de l'air. Si leur masque est retiré, ils commencent immédiatement à **suffoquer**.

### ΥΕΥΧ ΣΕΠΣΙΒΛΕ

Les vodyanois vivent dans des environnements à la faible luminosité. S'ils font face à de la lumière même légère comme celle du jour ou d'une torche vive, ils sont **stupéfaits** jusqu'à ce qu'ils détournent le regard ou que la lumière s'éteigne.





# BESTIAIRE :



## SPECTRES





# SPECTRES

- AFFLICTION	.....	250
- AMALGAME DE CADAVRES	.....	252
- BANSHÉE	.....	254
- BARGHEST	.....	256
- BLÊME	.....	258
- BES	.....	260
- BES SUPÉRIEUR	.....	262
- CASGLYDD	.....	264
- CASGLYDD SUPÉRIEUR	.....	266
- DRAUGR	.....	268
- DRAUGIR	.....	270
- FANTÔME	.....	272
- MARI LWYD	.....	274
- MARI LWYD SUPÉRIEURE	.....	276
- PESTA	.....	278
- RÉPITEPT	.....	280
- SQUELETTE	.....	282
- SPECTRE DE MIDI	.....	284
- SPECTRE DE MINUIT	.....	286





# AFFLICTIO

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	Intangible
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	8
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	14
ΕΜΠ	8
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	10

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	42
ΣΑΥΤ	8
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	9
ΠΣ	45
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12
ΔΥΠΕΡΠΕ	18
ΙΠΚΑΠΠΑΤΙΟΠ	19
ΠΗΥΣΠΟΥΕ	14
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	17
ΣΥΡΥΠΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	17
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΠΕΡΣΥΑΣΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	15
ΡΕΣ. ΜΑΓΠΕ	18
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	13

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΠΕ	11
ΡΕΠΟΠΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	12	T	2D6	15	/	Maladie (50%)	4



# AFFLICTIO

## CAPACITÉS

### ΚΟΝΤΡΟΛΕ DE LA FORÊT

L'afflictio doit avoir pris possession d'un corps pour utiliser cette capacité. Il invoque une légion de démons mineurs pour prendre le contrôle de la moindre créature de la forêt.

Les créatures sous contrôle de l'afflictio deviennent aussi intelligentes que lui (obtenant ainsi une valeur d'*Intelligence* égale à 8) et obéissent à sa volonté sans même recevoir verbalement des ordres.

### ΠΟΣΣΕΣΙΟΝ

Les afflictios peuvent utiliser *Incantation* pour prendre possession d'une personne (contre sa *Résistance à la magie*) ou bien utiliser *Duperie* ou *Persuasion* pour la convaincre de se laisser posséder volontairement (contre sa *Résistance à la contrainte*).

Dans les deux cas, la victime ne peut pas rompre la possession ni s'échapper sans recevoir une aide extérieure.

## ΒΥΤΙΠ

Cinquième essence (1D6)

Poussière imprégnée (1D6)

Poussière de spectre (1D6)

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les spectres

### ΕΠ ΒΕΣΟΙΝ Δ'ΥΠΙ ΚΟΡΠΣ

Bien que très puissants, les afflictios ne peuvent utiliser leurs pouvoirs et prendre une forme matérielle que lorsqu'ils ont pris possession d'un corps. Bien que sans corps, ils peuvent quand même parler et essayer de posséder les autres.

Sous cette forme, ils ont une base en *Résistance à la magie* égale à 10.

### ΕΧΟΡΚΙΣΜΕ

On ne peut tuer un afflictio. L'attaquer ne fera que tuer son hôte et le faire fuir dans la forêt. Pour se débarrasser d'un afflictio et le renvoyer dans sa dimension d'origine, il faut pratiquer un rituel d'exorcisme (jet de *Rituel* de SD 16).

Le rituel doit être pratiqué lorsque la lune est au plus haut. Il faut faire brûler un bucher entouré d'un cercle magique (dessiné avec des ingrédients au choix du MJ) à chaque point cardinal à l'orée de la forêt, dans lequel on jette un objet du possédé et un os d'une des victimes. Le rituel est donc faisable à quatre pratiquants de magie ou sur plusieurs jours.



# AMALGAME DE CADAVRES

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	Variable
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Autour des cryptes et des tours de mage

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	600 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	800 ¢
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	12

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΠ	50

ΕΠΣ	120
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	11
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	17
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	17
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	10

ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	10
ΠΗΥΣΙΠΕ	20
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΝΤΕ	/
ΣΥΡΥΠΕ	7

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΠΕ	12
ΡΕΠΟΠΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Contondant, perforant

ΙΜΜΥΠΝΙΤΕΣ
Poison, saignement, charme, renversement, peur, étourdissement, contrainte

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Poings	16	C	5D6	10	/	Allonge, force écrasante	2



# AMALGAME DE CADAVRES

## CAPACITÉS

### CONSCIENCE TEMPORAIRE

Sans même utiliser d'action, un amalgame de cadavres peut forcer un des esprits qui lui sont liés à reprendre sa conscience et en faire l'esprit dominant de son corps. Dès qu'il utilise cette capacité, il jette 1D10 (en relançant les 1) et cette valeur devient son nouveau score d'INTELLIGENCE pour les 10 prochains rounds. Tant que Conscience temporaire fait effet, l'amalgame devient une créature pensante qui continue à obéir au nécromancien qui l'a invoqué.

L'esprit de l'amalgame subit une douleur sans fin et est à peine capable de parler mais il est capable de prendre des décisions tactiques et d'effectuer des actions techniques, comme utiliser des armes, manipuler des objets, résoudre des énigmes, etc... Si l'amalgame doit faire un jet avec une compétence qu'il ne possède pas alors que cette capacité est active, il peut jeter 1D6, pour déterminer la valeur de la compétence.

### FORME AMALGAMÉE

Un amalgame de cadavres est composé de nombreux corps liés entre eux par magie et n'as pas de véritable point vital. Si la localisation d'une attaque désigne la tête ou tout autre point qui inflige des dégâts supplémentaires, l'attaque ne fait que des dégâts normaux.

### VISION À 360 DEGRÉS

Un amalgame de cadavres à des yeux sur tout son corps. Il peut voir dans toutes les directions et son champ de vision est de 360 degrés.

### LAMENTATIONS AFFREUSES

En utilisant une action, un amalgame de cadavres peut émettre un horrible chœur de lamentations par les multiples bouches de son corps. Toute créature vivante dans un rayon de 10 mètres doit réussir un jet de Résistance à la magie pour ne pas être stupéfaite.

### ESPRITS LIÉS

Un amalgame de cadavres est animé par des esprits liés dans ce plan d'existence par la nécromancie. Aucune partie de son corps ou de ses organes n'est nécessaire à sa survie et la plupart du temps séparer des parties du corps fait plus de mal que de bien.

Quand un personnage réussit une blessure critique, l'attaque fait ses dégâts normaux mais au lieu de déterminer la blessure critique, l'un des corps de l'amalgame est séparé et l'esprit qui le contrôlait est libéré. L'amalgame reçoit 10 points de dégâts supplémentaires et un fantôme hostile est invoqué. Ce fantôme combat aux côtés de l'amalgame et obéit aux ordres du nécromancien qui l'a invoqué.

## ΒΥΨΗ

Éclat de lune (1)	Poussière de spectre (1D6)
Cinquième essence (1D6)	Essence de fantôme (1D6)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les spectres, bombes au dimeritium

### VRAI MORT VIVANT

Un amalgame de corps est réellement mort et son corps ne fonctionne donc pas correctement et ne peut pas se soigner. Il n'est pas affecté par les sorts ou les objets qui restaurent les PS et ne guéri pas naturellement.



# ΒΑΠΣΗΕΕ

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Zones rurales

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	Intangible
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	800 ¢
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
REF	8
DEX	6
COR	7

VIT	6
EMP	1
ΤΕCH	1
VOL	9

ΕΤΟΥ	8
COURSE	18
SAVT	3
ΕΠD	40

ΕΠC	70
ΡΕC	8
PS	80
VIG	0

CΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
AΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
FURJIVITÉ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	14
SVRYIE	10
BAGARRE	15
ΙΠCΑΠΤΑΤΙΟΠ	16
PHYSIQUE	/
ΡΕΣ. ΜΑGIE	16
VIGILANCE	15

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ESQVIVE	17
REPOSIΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
BLOCAGE	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ	
/	

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ	
Physique, saignement, poison	

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	DEG	FIA	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	16	T	5D6	15	/	/	2



# BANSHEE

## CAPACITÉS

### HURLEMENT SONIQUE

Utilisant son tour complet, la banshee émet un puissant rugissement. Cette énergie sonique compressée percute les personnages situés dans un cône de 6 mètres de long. Ceux-ci doivent bloquer avec un bouclier ou accomplir une action de *repositionnement* (SD 16), qui échoue automatiquement si le mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone d'effet. En cas d'échec, la cible subit 5D6 dégâts au torse, elle est projetée **au sol** 4 mètres plus loin et devient **stupéfiée**. Si la cible réussit son blocage, elle doit réaliser un jet de *Physique* (SD 16) pour ne pas être renversée, comme décrit auparavant. Si la cible percute un obstacle pendant son vol plané, elle subit des dégâts d'éperonnage, comme si elle se faisait charger par un cavalier.

### ALIMENTÉE PAR LA COLÈRE

Les banshees sont en théorie aussi intelligentes que de leur vivant, sauf qu'elles sont consumées par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

### APPEL DES MORTS

Une banshee peut invoquer 6 squelettes pour affronter ses adversaires. Tant que les squelettes sont en vie, la banshee régénère 5 points de santé par round.

Une banshee ne peut utiliser cette capacité que si elle est à proximité de cadavres (cimetières, champs de bataille, cryptes, ...)

### IMMATÉRIELLE

Une banshee est immatérielle, ce qui la rend immunisée aux **dégâts physiques**, au **saignement** et au **poison**. Lorsqu'elle est prise dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou dans un signe d'*Yrden*, elle perd ces immunités.

## Вѣѣиѣ

Essence de fantôme (2D6)

Corde vocale de banshee  
(1D6/2)

Essence cristallisée (1D6/2)

Poussière de spectre (1D6)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les spectres, Yrden, bombe Poussière de Lune



# BARGHEST

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Près des habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	40 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Meute de 3 à 5 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	5
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	11
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	10
ΣΥΡΥΙΕ	14
ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	13
ΦΥΣΙΩΕ	7
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	13
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΩΥΙΒΕ	11
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Poison, feu, peur, maladie

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	12	T	2D6	15	/	/	1





# BARGHEST

## CAPACITÉS

### CHARGE SPECTRALE

Quand le barghest effectue une action de charge (round complet), il court sur 8 mètres et passe au travers des cibles qui se trouvent sur le chemin. Le barghest effectue un test d'Athlétisme, tandis que les cibles doivent esquiver ou se repositionner pour se défendre. Si elles échouent, elles ne subissent pas de dégâts, mais sont **aveuglées** jusqu'au début de leur prochain tour. Si le mouvement de charge du barghest est censé l'amener dans la zone d'effet d'un cercle d'*Yrden* ou d'une bombe *Poussière de lune*, il ne peut pas utiliser cette capacité.

### SOUFFLE INFÉRIAL

Le barghest peut passer son tour à cracher un jet de flammes vertes contre une cible au corps à corps. Il effectue une *attaque* de base 12, et si la cible rate son action de *défense*, celle-ci subit 3D6 dégâts sur une zone aléatoire de son corps et a 50 % de chance de prendre **feu**. Cette attaque ne cause jamais de blessures critiques.

## ΒΥΨΗ

Poussière imprégnée  
(1D6/2)

Essence de barghest (1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les spectres, bombe Poussière de lune, Yrden



# BLÊME

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Auprès de sa proie

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	Intangible
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	7
ΡΕΠ	5
ΔΕΧ	4
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	3
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	12

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

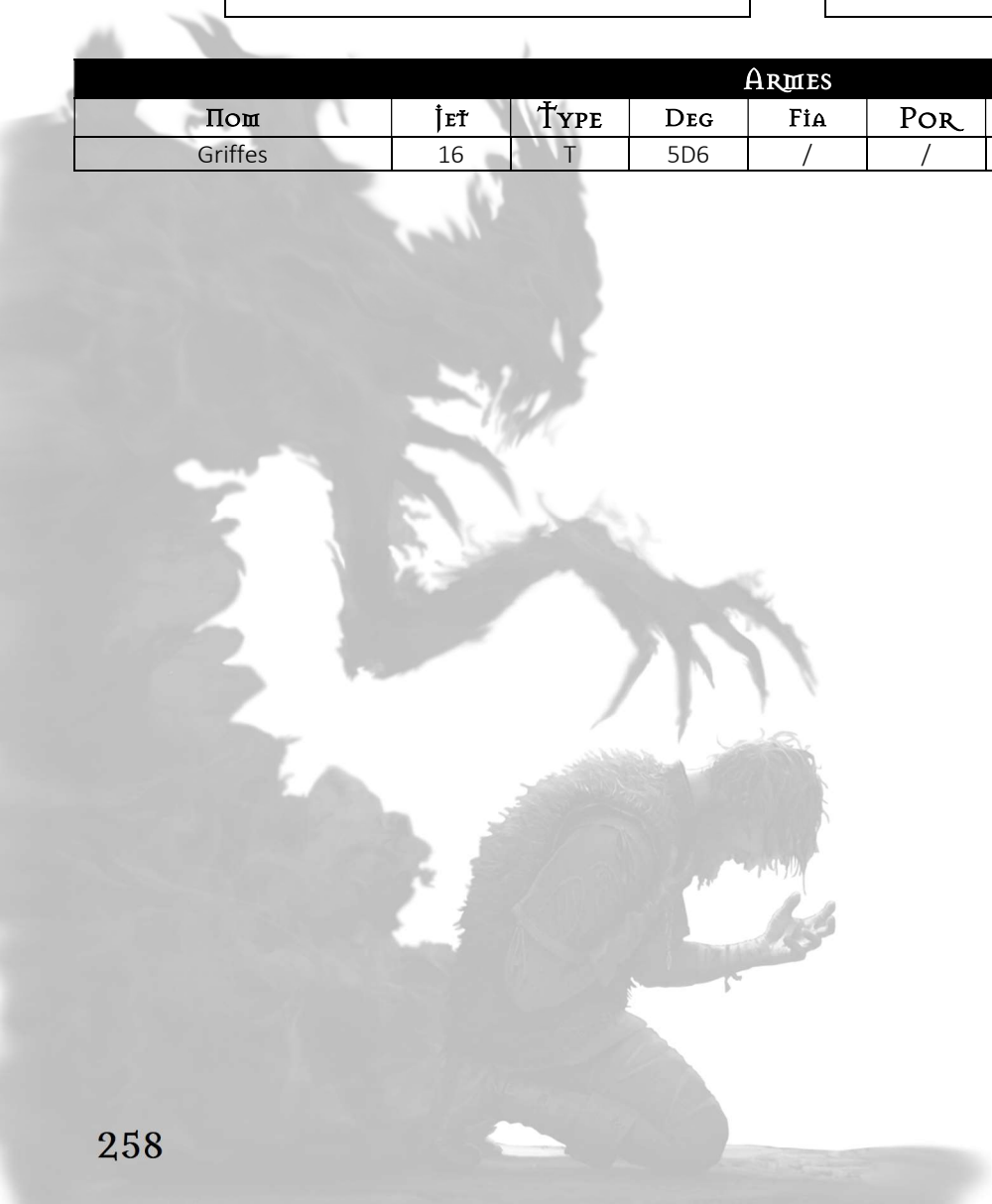
ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΙΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	17
ΚΟΥΡΑΓΕ	18
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	17
ΡΗΥΣΙΟΥΕ	15
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	18
ΣΥΡΥΙΕ	14
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	18
ΠΕΡΣΥΑΣΙΟΠ	17
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	/
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	17
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	17

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΟΥΙΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	17
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Saignement, gel, poison, renversement, maladie

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΠΤ
Griffes	16	T	5D6	/	/	Allonge, Serres d'ombre	2



# BLÊME

## CAPACITÉS

### FORME D'OMBRE

Le corps d'un blême, forme d'un alliage de ténèbres magiques, dispose de plusieurs atouts.

L'avantage principal est que seul le sens de la vue permet de percevoir sa présence. Un personnage aveugle ne peut pas le détecter jusqu'à ce que le monstre attaque ou fasse du bruit en encaissant des dégâts. Quand le blême est tapi dans l'obscurité, il devient **incorporel** et invisible : personne ne peut le repérer ou le blesser à l'aide d'attaques physiques. Contrairement à d'autres monstres invisibles, on ne peut ni le voir ni l'entendre, il a donc un bonus de +10 pour attaquer et les personnages ne peuvent pas faire de jet de *Vigilance* contre lui. Un mage peut utiliser une action pour effectuer un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Furtivité* du blême pour le localiser et réduire son bonus d'attaque à +5. Cela lui permet en outre de cibler le blême. En revanche, dès que le monstre se déplace, le mage doit réitérer son action pour le retrouver.

Deuxièmement, le blême peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter d'une poche de ténèbres à une autre dans un rayon de 10 mètres, à condition qu'il se trouve dans une zone d'ombre ou de lumière tamisée. Le blême peut traverser tous les éléments qui ne bloquent pas la ligne de vue et franchit les pièges et les sorts sans être affecté. *Yrden* n'annule pas cette capacité.

### SERRES D'OMBRE

Les griffes d'un blême drainent l'énergie vitale de sa cible chaque fois qu'il réussit son attaque. Même quand son coup de griffes ne traverse pas l'armure de la cible, cette dernière subit néanmoins 2D6 dégâts qui ne sont jamais modifiés par l'armure ou la localisation.

### INFLUENCE PÉFASTÉ

Le blême peut utiliser les capacités suivantes sur n'importe quelle cible dans un rayon de 10 mètres. Premièrement, avec cette action, il peut murmurer des ordres malveillants à l'oreille de son hôte. Si la cible n'arrive pas à surpasser le jet de *Persuasion* du blême avec un jet de *Résistance à la contrainte*, le monstre peut l'obliger à effectuer une de ces actions : se mutiler avec l'arme la plus proche, ou attaquer une personne à proximité avec l'arme la plus proche, ou se murer dans la solitude et refuser toute compagnie. Dans ce dernier cas, l'hôte fait tout son possible pour rester seul pendant 1D10 heures, allant jusqu'à verrouiller les portes derrière lui, détalier ou menacer les gens qui le suivent.

Deuxièmement, le blême peut utiliser son action pour invoquer des chimères d'ombre qui nourrissent la culpabilité de l'hôte. Si la cible n'arrive pas à surpasser le jet d'*Incantation* du blême avec un jet de *Résistance à la contrainte*, il panique et subit un malus de -3 pour résister à l'influence du blême pendant 1 heure.

Enfin, le blême peut consacrer son round complet à tisser des cauchemars bouleversants et réalistes dans l'esprit de sa cible endormie. Celle-ci ne regagne pas de points de santé ou d'Endurance pendant qu'elle se repose, et réduit de moitié son maximum d'Endurance jusqu'à ce qu'elle puisse dormir en paix. La diminution des points d'Endurance est cumulative, mais elle ne peut pas amener le score total d'Endurance de la cible en dessous de 5.

## Bvřin

Pierre runique Veles (1)	Essence cristallisée (1D6/2)
Poussière de spectre (1D6)	Essence de fantôme (2D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les spectres

### ATTQUES ENFLAMMÉES

Si la cible tente de frapper le blême avec une arme ou une attaque enflammée, les avantages de la capacité *Forme d'ombre* du blême sont annulés jusqu'à la fin du round. Si le blême s'éloigne de la source lumineuse avant la fin du round, sa capacité *Forme d'ombre* s'applique à nouveau dès la fin de son tour.

# BES

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,50 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Là où on les invoque

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	162 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
ΡΕΠ	12
ΔΕΧ	12
ΚΟΡ	10

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	2
ΤΕΧ	2
ΒΟΛ	10

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	5
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	100
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	20
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΚΑΠΤΑΤΙΟΠ	18
ΡΗΥΣΙΟΥΕ	20
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	20
ΒΙΓΙΛΑΝΣΕ	10

ΒΑΓΑΡΡΕ	20
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	19
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	/
ΣΥΡΥΙΕ	12

ΔΕΦΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	17
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	20
ΒΛΟΚΑΓΕ	22

ΡΕΣΙΣΤΑΝΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Feu, poison, saignement, maladie, peur

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΜ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	22	P/T	5D6+4	10	/	Équilibrées, saignement (100%)	2



# BES

## CAPACITÉS

### POSSÉSION

En utilisant une action, le bes peut tenter de prendre possession d'une cible au corps à corps en réussissant un test d'Incantation contre la Résistance à la magie de la cible. S'il réussit, le bes prend contrôle du corps de sa cible, ce qui lui permet de l'utiliser en remplaçant les caractéristiques de RÉFLEXE et de DEXTÉRITÉ de la cible par les siennes sans pour autant en changer les caractéristiques dérivées. La cible gagne également la capacité Sang bouillonnant.

Tant qu'un bes le possède, un personnage ne peut pas contrôler son corps mais reste conscient de ce qu'il se passe autour de lui.

Il existe trois moyens d'obliger un bes à quitter la possession d'une cible : réduire les PS de la cible à son seuil de blessure, qu'un druide, un mage ou un prêtre réussisse un jet d'incantation de SD 20 ou enfin que la cible boive un élixir cérébral. Il est impossible de blesser le bes tant qu'il possède sa cible.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe au dimeritium, un bes ne peut plus utiliser cette capacité.

### SANG BOUILLONNANT

Chaque fois que des dégâts tranchants ou perforants sont infligés à une cible possédée par un bes, la gerbe de sang brulant qui en résulte inflige 5 point de dégâts et 1 point de dégât d'ablation au torse de l'attaquant.

## Βυτίμ

Cendres (2D10)	Os de bête (1D10)
Cornes de bes (1D6/3)	Poussière imprégnée (2D10)
Poussière de spectre (1D6)	Pierre runique Dazhbog (1)
Essence de spectre (2D6)	

## Βυλιπέραβιλίτι

Huile contre les spectres, bombes au dimeritium



# BES SUPÉRIEUR

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,50 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Là où on les invoque

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	162 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
ΡΕΠ	14
ΔΕΧ	14
ΚΟΡ	10

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	2
ΤΕΧΗ	2
ΒΟΛ	10

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	5
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	100
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	22
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΚΑΠΤΑΤΙΟΠ	18
ΡΗΥΣΙΟΥΕ	20
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	20
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	10

ΒΑΓΑΡΡΕ	22
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	19
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	/
ΣΥΡΥΙΕ	12

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	19
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	22
ΒΛΟΚΑΓΕ	24

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕ
Feu, poison, saignement, maladie, peur

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	24	P/T	5D6+4	10	/	Équilibrées, saignement (100%)	3

# BES SUPÉRIEUR

## CAPACITÉS

### POSESSION

En utilisant une action, le bes peut tenter de prendre possession d'une cible au corps à corps en réussissant un test d'Incantation contre la Résistance à la magie de la cible. S'il réussit, le bes prend contrôle du corps de sa cible, ce qui lui permet de l'utiliser en remplaçant les caractéristiques de RÉFLEXE et de DEXTÉRITÉ de la cible par les siennes sans pour autant en changer les caractéristiques dérivées. La cible gagne également la capacité Sang bouillonnant.

Tant qu'un bes le possède, un personnage ne peut pas contrôler son corps mais reste conscient de ce qu'il se passe autour de lui.

Il existe trois moyens d'obliger un bes à quitter la possession d'une cible : réduire les PS de la cible à son seuil de blessure, qu'un druide, un mage ou un prêtre réussisse un jet d'incantation de SD 20 ou enfin que la cible boive un élixir cérébral. Il est impossible de blesser le bes tant qu'il possède sa cible.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe au dimeritium, un bes ne peut plus utiliser cette capacité.

### SANG BOUILLONNANT

Chaque fois que des dégâts tranchants ou perforants sont infligés à une cible possédée par un bes, la gerbe de sang brulant qui en résulte inflige 5 point de dégâts et 3 points de dégâts d'ablation au torse de l'attaquant.

## Bvřin

Cendres (2D10)	Os de bête (1D10)
Cornes de bes (1D6/3)	Poussière imprégnée (2D10)
Poussière de spectre (1D6)	Pierre runique Dazhbog (1)
Essence de spectre (2D6)	

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les spectres, bombes au dimeritium



# CASGLYDD

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΎΑΙΛΛΕ	2,50 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΨ	Là où on les invoque

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	136 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΨΙΟΠ	Solitaire

ΪΠΨ	10
ΡΕΨ	9
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	5

ΒΪΨ	6
ΕΜΨ	4
ΨΕΧ	8
ΒΟΛ	12

ΕΨΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΨΨ	4
ΕΠΔ	40

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	80
ΠΣ	80
ΒΪΓ	0

ΚΟΜΠΕΨΕΠΣΕ	
ΑΨΗΛΕΨΙΣΜΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΪΠΚΑΠΨΑΨΙΟΠ	20
ΠΕΡΣΨΑΨΙΟΠ	12
ΡΕΨΙΛΙΕΠΣΕ	14
ΡΕΨ. ΜΑΓΙΕ	22
ΒΪΓΙΛΑΠΣΕ	19

ΒΑΓΑΡΡΕ	18
ΦΥΡΨΙΒΨΤΕ	16
ΪΠΨΙΜΙΔΑΨΙΟΠ	14
ΠΨΥΨΙΚΕ	15
ΡΕΨ. ΚΟΠΨΡΑΠΨΨΕ	18
ΣΥΡΨΪΕ	17

ΔΕΨΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	15
ΡΕΓΕΠΕΡΑΨΙΟΠ	/
ΕΣΨΪΒΕ	16
ΡΕΠΟΨΙΨΙΟΠΠΕΜΕΠΨ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	19

ΡΕΨΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΪΜΜΥΠΨΙΤΕΨ
Feu, aveuglement

ΑΡΜΕΨ							
ΠΟΠ	ΪΕΨ	ΨΥΠΕ	ΔΕΓ	ΨΙΑ	ΠΟΡ	ΕΨΨΕΨ	ΑΨΨ
Griffes	19	P/T	1D6	15	/	Allonge, traîne dans les ombres	2





# CASGLYDD

## CAPACITÉS

### POÏGNE DÉVORANTE

En utilisant un tour complet, un casglydd présent dans son royaume d'ombres peut faire un nombre d'attaque de Bagarre égales aux nombres de personnes présente dans le royaume plus une, contre une des personnes présentes. S'il réussit, la cible est agrippée dans les ombres par une énorme main ombreuse sortant des murs, du sol et du plafond.

Immédiatement après avoir maintenu sa cible, le casglydd peut réduire l'INTELLIGENCE de ce personnage de 2 points. Si une cible est déjà agrippée au début du tour du casglydd, celui-ci peut utiliser cette capacité sans avoir besoin de faire de test de Bagarre. Il faut faire 5 points de dégâts à une des mains pour libérer la cible.

Si l'INTELLIGENCE de la cible atteint 0, elle devient piégée dans le royaume des ombres, perd sa mémoire et est considérée comme étourdit jusqu'à ce qu'elle regagne 1 point d'INTELLIGENCE. Une victime regagne son INTELLIGENCE après une heure dans le monde réel. Elle regagne également 1 point d'INTELLIGENCE par semaine passée dans le royaume des ombres.

La mémoire du personnage ne le revint qu'après avoir récupéré tous ses points d'INTELLIGENCE.

### AMAS DE CONNAISSANCE

Un casglydd a toujours une base de 20 quand il doit apprendre, se souvenir ou enseigner des connaissances.

### PASSAGE DES OMBRES

Pour son action de mouvement, un casglydd peut se téléporter d'une zone d'ombre vers une autre à moins de 20 mètres. Il peut porter avec lui des objets mais rien de vivant.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe au dimeritium, un casglydd ne peut plus utiliser cette capacité.

### TRAÎNER DANS LES OMBRES

Lorsqu'un casglydd touche sa cible avec ses griffes, il peut la tirer dans son royaume d'ombre personnel. Ce royaume de 20 mètres et de 5 mètres de haut ne contient rien d'autre que les gens et les objets qu'il stocke ici (à la discrétion du MJ) et quelques touches de lumières pour illuminer sa collection. Quand une cible est trainée dans ce royaume d'ombre, le casglydd apparaît avec lui et est à la fois présent dans ce royaume et dans le monde réel. Il partage ses PS et son armure mais agit une fois par localisation. Dès qu'il est dans son royaume, il gagne la capacité Poigne dévorante.

Le seul moyen de sortir du royaume des ombres est d'être jeté dehors par le casglydd ou de le tuer. Immédiatement après sa mort, toutes les personnes présentes dans cette dimension sont ramenés dans le monde réel.

## Bvŕip

Poussière imprégnée (1D10)	Rune aléatoire (3)
Poussière de spectre (1D6)	Glyphe aléatoire (2)
Essence de spectre (1D6)	

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les spectres, bombes au dimeritium



# CASGLYDD SUPÉRIEUR

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,50 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Là où on les invoque

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	136 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	10
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	4
ΤΕΧΗ	8
ΒΟΛ	12

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	40

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	80
ΠΣ	110
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΚΑΠΤΑΤΙΟΠ	20
ΠΕΡΣΥΑΣΙΟΠ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	22
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	19
ΒΑΓΑΡΡΕ	18
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	15
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΝΤΕ	18
ΣΥΡΥΙΕ	17

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	15
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	19

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Feu, aveuglement

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	19	P/T	1D6	15	/	Allonge, traîne dans les ombres	2



# CASGLYDD SUPÉRIEUR

## CAPACITÉS

### POÏGNE DÉVORANTE

En utilisant un tour complet, un casglydd présent dans son royaume d'ombres peut faire un nombre d'attaque de Bagarre égales aux nombres de personnes présente dans le royaume plus une, contre une des personnes présentes. S'il réussit, la cible est agrippée dans les ombres par une énorme main ombreuse sortant des murs, du sol et du plafond.

Immédiatement après avoir maintenu sa cible, le casglydd peut réduire l'INTELLIGENCE de ce personnage de 2 points. Si une cible est déjà agrippée au début du tour du casglydd, celui-ci peut utiliser cette capacité sans avoir besoin de faire de test de Bagarre. Il faut faire 5 points de dégâts à une des mains pour libérer la cible.

Si l'INTELLIGENCE de la cible atteint 0, elle devient piégée dans le royaume des ombres, perd sa mémoire et est considérée comme étourdit jusqu'à ce qu'elle regagne 1 point d'INTELLIGENCE. Une victime regagne son INTELLIGENCE après une heure dans le monde réel. Elle regagne également 1 point d'INTELLIGENCE par semaine passée dans le royaume des ombres.

La mémoire du personnage ne le revint qu'après avoir récupérer tous ses points d'INTELLIGENCE.

### AMAS DE CONNAISSANCE

Un casglydd supérieur a toujours une base de 25 quand il doit apprendre, se souvenir ou enseigner des

### PASSAGE DES OMBRES

Pour son action de mouvement, un casglydd peut se téléporter d'une zone d'ombre vers une autre à moins de 20 mètres. Il peut porter avec lui des objets mais rien de vivant.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe au dimeritium, un casglydd ne peut plus utiliser cette capacité.

### TRAÎNER DANS LES OMBRES

Lorsqu'un casglydd touche sa cible avec ses griffes, il peut la tirer dans son royaume d'ombre personnel. Ce royaume de 20 mètres et de 5 mètres de haut ne contient rien d'autre que les gens et les objets qu'il stocke ici (à la discrétion du MJ) et quelques touches de lumières pour illuminer sa collection. Quand une cible est trainée dans ce royaume d'ombre, le casglydd apparaît avec lui et est à la fois présent dans ce royaume et dans le monde réel. Il partage ses PS et son armure mais agit une fois par localisation. Dès qu'il est dans son royaume, il gagne la capacité Poigne dévorante.

Le seul moyen de sortir du royaume des ombres est d'être jeté dehors par le casglydd ou de le tuer. Immédiatement après sa mort, toutes les personnes présentes dans cette dimension sont ramenés dans le monde réel.

## Bvŕip

Poussière imprégnée (1D10)	Rune aléatoire (3)
Poussière de spectre (1D6)	Glyphe aléatoire (2)
Essence de spectre (1D6)	

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les spectres, bombes au dimeritium



# DRAUGR

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	6 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Champs de bataille, fosses communes et ruines

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	1 tonne
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1800 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire, souvent accompagné de draugir

ΙΠΤ	7
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	14

ΒΙΤ	4
ΕΠΠ	4
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	9

ΕΤΟΥ	11
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΠ	55

ΕΠΣ	140
ΡΕΚ	11
ΠΣ	110
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΜΕΛΕΕ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	22
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	19
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	19
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	20
ΠΗΣΙΟΥΕ	22
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΝΤΕ	19
ΣΥΡΥΙΕ	16

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	30
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Perforant, feu

ΙΜΜΥΠΝΙΤΕΣ
Saignement, poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Lame de spectre	15	T	8D6	20	/	Feu (25%)	1



# DRAUGR

## CAPACITÉS

### MASSIF

Les draugrs sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

### TORNADE

Un draugr peut se transformer en un tourbillon d'armes, de débris et de décombres enflammés. Dans cet état, il devient un effet de 20 mètres de rayon qui a 50% de chances de **déséquilibrer** les cibles touchées. Cette capacité lui coûte 5 points d'END.

Le signe d'*Yrden* empêche d'utiliser cette capacité mais ne l'annule pas, tandis qu'une *Bombe au dimeritium* ou le sort de *Dissipation* en annule l'effet.

### ALIMENTÉ PAR LA COLÈRE

Les draugrs sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

### ARTILLERIE FANTÔME

Le draugr peut ordonner à l'artillerie spectrale de faire feu. Elle tire des projectiles brûlants dans un rayon de 10 mètres qui infligent 4D6 dégâts, ont 50% de **déséquilibrer** et 25% de chance d'**enflammer** les cibles touchées. Cette capacité lui coûte 7 points d'END.

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres du draugr, ce dernier peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de lame de spectre -3 infligeant 10D6 dégâts et projetant la cible de 8 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de COURSE du draugr.

Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'il étaient percutés par un cheval (*livre de règles page 171*).

## Bvŕin

Essence de spectre (1D10)	Poussière de spectre (1D10)
Relique (50%)	Runes aléatoires (1D6/2)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les spectres, *Yrden*, bombe au dimeritium

### COLOSSE BLINDÉ

Les draugrs sont lourdement blindés mais ce qu'ils portent est généralement en très mauvais état. Toute attaque réussie contre un draugr inflige -2 PA à son armure. Toute autre source de dégâts d'ablation est doublée.



# DRAUGIR

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1,80 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Champs de bataille, fosses communes et ruines

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	200 kg
ΡΕΣΟΠΠΕΠΣΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	1 à 12 individus, parfois menés par un Draugr

ΙΠΤ	4
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	2
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	2
ΕΜΠ	4
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	6
ΣΑΥΤ	1
ΕΠΠ	25

ΕΠΣ	50
ΡΕΣ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	6
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	5
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	8
ΚΟΥΡΑΓΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	7

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	30
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	6
ΒΛΟΚΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Perforant

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Poison, saignement, stupéfaction

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Επέε de spectre	13	T	3D6	10	/	/	1
Lance de spectre	13	P	2D6+2	10	/	Allonge	1
Arc de spectre	11	P	2D6+1	10	100 m	/	1



# DRAUGIR

## CAPACITÉS

### ALIMENTÉ PAR LA COLÈRE

Les draugirs sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

## Butin

Poussière de spectre (1D6/2)	Objets communs (1D6/2)
Arme commune (1)	Armure commune (1)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les spectres

### COLOSSE BLINDÉ

Les draugirs sont lourdement blindés, mais ce qu'ils portent est généralement en très mauvais état. Toute attaque réussie contre un draugir inflige -2 PA à son armure. Toute autre source de dégâts d'ablation est doublée.

### LOURDAUD

Les draugirs sont lourds et maladroits. Les chances de les **déséquilibrer** sont augmentées de 25% ; si les chances sont déjà de 100%, ils sont en plus **étourdis**.



# ΓΑΠΤÔΜΕ

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,70 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Cimetières et champs de bataille

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	Intangible
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	30 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 21 individus

ΙΠΤ	4
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	5

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	5
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	50
ΡΕΣ	5
ΠΣ	25
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	14
ΣΥΡΒΙΕ	10
ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΙΠΣΑΠΤΑΤΙΟΠ	12
ΠΗΣΙΟΥΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	13

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΗΤΕΣ
Incorporel, saignement, peur, contrainte, maladie

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Επέε de spectre	13	T	3D6	10	/	/	1
Lanterne de spectre	12	C	2D6+2	10	/	Feu (25%)	1





# ΓΑΠΤÔΜΕ

## CAPACITÉS

### DÉCALAGE

Un fantôme peut réaliser un jet d'*Incantation* lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour.

### IMMATÉRIEL

Un fantôme est immatériel, ce qui le rend immunisé aux **dégâts physiques**, au **saignement** et au **poison**.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il perd ces immunités.

### ALIMENTÉ PAR LA COLÈRE

Les fantômes sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

### TÉLÉPORTATION

Un fantôme peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 mètres. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus se téléporter.

## ΒΥΨΙΝ

Essence de fantôme (1D6/2)

Poussière imprégnée  
(1D6/2)

Poussière de spectre (1D6/2)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les spectres, bombe *Poussière de Lune*, *Yrden*



# MARI LWYD

ΜΕΠΑΧΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2,50 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Là où ils sont invoqués

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΧΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	135 kg
ΡΕΧΟΜΠΕΠΣΕ	1500 
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
ΡΕΦ	10
ΔΕΧ	10
ΧΟΡ	10

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	3
ΤΕΧ	3
ΧΟΛ	8

ΕΤΟΥ	9
ΧΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	45

ΕΠΧ	100
ΡΕΧ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

ΧΟΜΠΕΤΕΠΧΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	18
ΧΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	18
ΡΕΠΡΕΣΕΠΤΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	20
ΒΙΓΙΛΑΠΧΕ	16

ΒΑΓΑΡΡΕ	18
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΦΥΣΙΧΕ	18
ΡΕΣΙΛΙΕΝΧΕ	18
ΣΥΡΥΙΕ	16

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΧΥΙΒΕ	18
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	18
ΒΛΟΧΑΓΕ	18

ΡΕΣΙΣΤΑΠΧΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison, saignement, gel, peur, scrutation magique

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	18	P	5D6+4	10	10 m	Perforation améliorée, gel (100%)	1
Fouet colonne vertébrale	18	C	4D6+4	20	10 m	Stupéfaction (30%)	3
Heurtoir	18	C	4D6+4	15	/	Stupéfaction (50%)	1

# MARI LWYD

## CAPACITÉS

### AVRA GLACIALE

Une Mari Lwyd émet une aura surnaturellement glaciale. Si une créature commence son tour au corps à corps de la Mari Lwyd, elle a 50% de chance d'être gelée. Si la Mari Lwyd est enflammée au début de son tour alors que son Aura glaciale est active, le feu s'éteint immédiatement, avant qu'elle ne prenne le moindre dégât.

Lorsqu'elle est prise dans l'aire d'effet d'une bombe au dimeritium, elle ne peut plus utiliser cette capacité.

### COU RÉTRACTABLE

En utilisant une action de mouvement, une Mari Lwyd peut choisir d'étendre son cou jusqu'à 10 mètres de portée dans n'importe quelle direction. Une fois qu'elle a utilisé ses attaques Fouet colonne vertébrale ou Morsure, sa tête reste à cette distance.

En utilisant une action, elle peut rétracter son cou dans son corps tant qu'il n'a pas été tranché. Si quelqu'un est agrippé à sa tête, la Mari Lwyd doit réussir un jet de Physique contre un jet de Bagarre de son adversaire.

### MÉTAMORPHOSE

Une Mari Lwyd peut parfaitement imiter la voix humaine. De plus, tant qu'une Mari Lwyd a plus de 20 PS, elle peut, sans même utiliser d'action, se transformer en un humanoïde qu'elle a tué dans le passé. Tant qu'elle est métamorphosée, elle ne peut utiliser que son attaque Heurtoir et peut refouler sa capacité Aura glaciale. Si la Mari Lwyd est réduite à 50 PS ou moins, elle reprend sa véritable forme.

Lorsqu'elle est prise dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune*, elle ne peut plus utiliser cette capacité.

## Вуїп

Os de bête (1D10)	Poussière de spectre (1D6)
Crane de mari Lwyd (1)	Essence de fantôme (2D6)
Soie (1D10)	Rune de Zoria (1)
Poussière imprégnée (1D10)	

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les spectres, feu, bombe *Poussière de Lune*, bombe au dimeritium

### COLOMPE VERTÉBRALE FRAGILE

Si l'attaque Fouet colonne vertébrale d'une Mari Lwyd est parée ou que sa Fiabilité est réduite à 0, son cou est tranché et elle ne peut plus utiliser cette attaque ni sa capacité Métamorphose. La tête et le corps agissent maintenant séparément et le cou se rétracte dans le corps. La tête ne peut plus utiliser que l'attaque Morsure (sans portée et uniquement au corps à corps) et flotte à sa VITESSE normale dans toutes les directions. Le corps ne peut plus utiliser que l'attaque Heurtoir et ne peut plus étendre son cou. Viser la tête souffre des malus de localisation normaux.

Les deux moitiés de la Mari Lwyd partagent leur PS et leur armure, et peuvent toutes deux utiliser la capacité Aura glaçante indépendamment. Lorsque la tête est à portée, la Mari Lwyd peut utiliser un tour pour la réattacher en utilisant un ruban, ce qui restaure son attaque Fouet colonne vertébrale à 20 de Fiabilité et sa capacité Métamorphose.

# MARI LWYD SUPÉRIEURE

ΜΕΠΑΧΕ	Faible / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2,50 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Là où ils sont invoqués

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΧΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	135 kg
ΡΕΧΟΜΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
ΡΕΦ	10
ΔΕΧ	10
ΧΟΡ	10

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	3
ΤΕΧ	3
ΧΟΛ	8

ΕΤΟΥ	9
ΧΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	45

ΕΠΧ	100
ΡΕΧ	9
ΠΣ	120
ΒΙΓ	0

ΧΟΜΠΕΤΕΠΧΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	18
ΧΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	18
ΡΕΠΡΕΣΕΠΤΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	20
ΒΙΓΙΛΑΠΧΕ	16

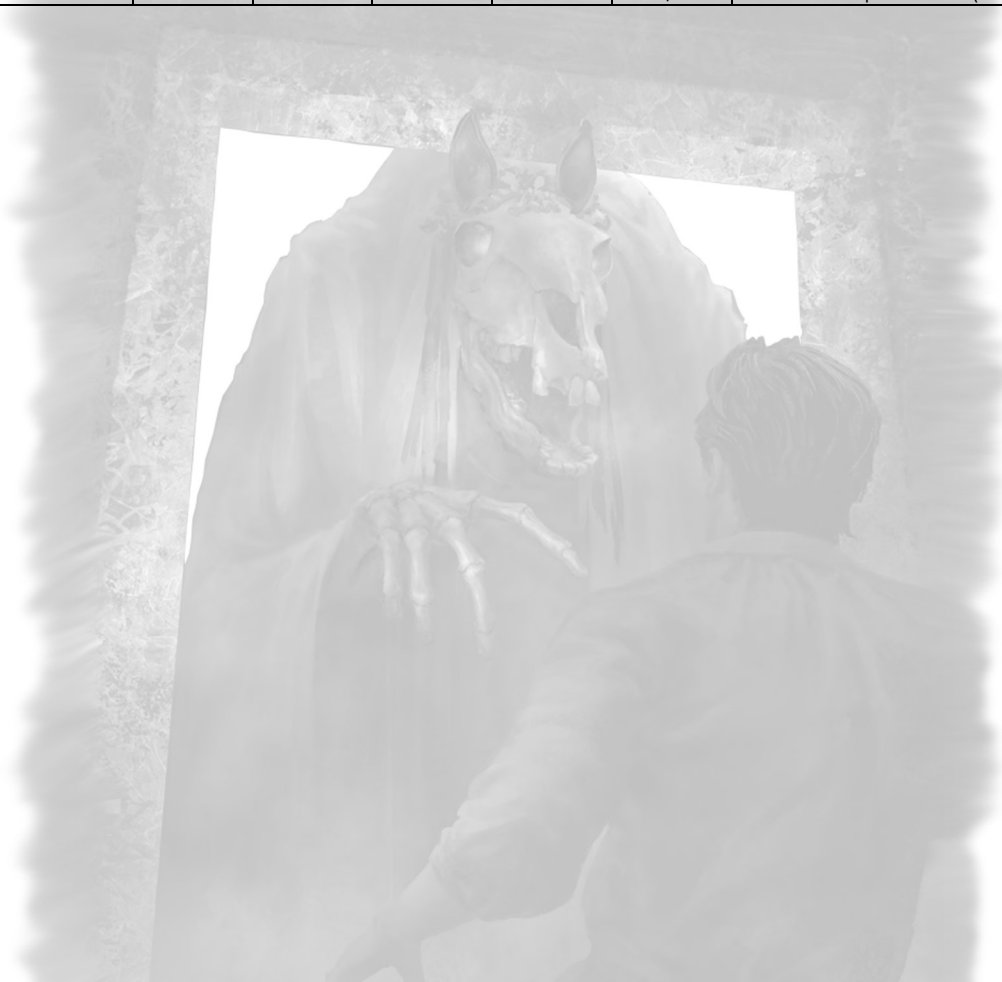
ΒΑΓΑΡΡΕ	18
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΦΥΣΙΧΕ	18
ΡΕΣΙΛΙΕΝΧΕ	18
ΣΥΡΥΙΕ	16

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΧΥΙΒΕ	18
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	18
ΒΛΟΧΑΓΕ	18

ΡΕΣΙΣΤΑΠΧΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Poison, saignement, gel, peur, scrutation magique

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	18	P	5D6+4	10	10 m	Perforation améliorée, gel (100%)	1
Fouet colonne vertébrale	18	C	4D6+4	20	10 m	Stupéfaction (30%)	4
Heurtoir	18	C	4D6+4	15	/	Stupéfaction (50%)	1



# MARI LWYD SUPÉRIEURE

## CAPACITÉS

### AVRA GLACIALE

Une Mari Lwyd émet une aura surnaturellement glaciale. Si une créature commence son tour au corps à corps de la Mari Lwyd, elle a 100% de chance d'être gelée. Si la Mari Lwyd est enflammée au début de son tour alors que son Aura glaciale est active, le feu s'éteint immédiatement, avant qu'elle ne prenne le moindre dégât.

Lorsqu'elle est prise dans l'aire d'effet d'une bombe au dimeritium, elle ne peut plus utiliser cette capacité.

### COU RÉTRACTABLE

En utilisant une action de mouvement, une Mari Lwyd peut choisir d'étendre son cou jusqu'à 10 mètres de portée dans n'importe quelle direction. Une fois qu'elle a utilisé ses attaques Fouet colonne vertébrale ou Morsure, sa tête reste à cette distance.

En utilisant une action, elle peut rétracter son cou dans son corps tant qu'il n'a pas été tranché. Si quelqu'un est agrippé à sa tête, la Mari Lwyd doit réussir un jet de Physique contre un jet de Bagarre de son adversaire.

### MÉTAMORPHOSE

Une Mari Lwyd peut parfaitement imiter la voix humaine. De plus, tant qu'une Mari Lwyd a plus de 20 PS, elle peut, sans même utiliser d'action, se transformer en un humanoïde qu'elle a tué dans le passé. Tant qu'elle est métamorphosée, elle ne peut utiliser que son attaque Heurtoir et peut refouler sa capacité Aura glaciale. Si la Mari Lwyd est réduite à 50 PS ou moins, elle reprend sa véritable forme.

Lorsqu'elle est prise dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune*, elle ne peut plus utiliser cette capacité.

## Вуїп

Os de bête (1D10)	Poussière de spectre (1D6)
Crane de mari Lwyd (1)	Essence de fantôme (2D6)
Soie (1D10)	Rune de Zoria (1)
Poussière imprégnée (1D10)	

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les spectres, feu, bombe *Poussière de lune*, bombe au dimeritium

### COLOMPE VERTÉBRALE FRAGILE

Si l'attaque Fouet colonne vertébrale d'une Mari Lwyd est parée ou que sa Fiabilité est réduite à 0, son cou est tranché et elle ne peut plus utiliser cette attaque ni sa capacité Métamorphose. La tête et le corps agissent maintenant séparément et le cou se rétracte dans le corps. La tête ne peut plus utiliser que l'attaque Morsure (sans portée et uniquement au corps à corps) et flotte à sa VITESSE normale dans toutes les directions. Le corps ne peut plus utiliser que l'attaque Heurtoir et ne peut plus étendre son cou. Viser la tête souffre des malus de localisation normaux.

Les deux moitiés de la Mari Lwyd partagent leur PS et leur armure, et peuvent toutes deux utiliser la capacité Aura glaçante indépendamment. Lorsque la tête est à portée, la Mari Lwyd peut utiliser un tour pour la réattacher en utilisant un ruban, ce qui restaure son attaque Fouet colonne vertébrale à 20 de Fiabilité et sa capacité Métamorphose.

# PESTA

ΜΕΠΑΧΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΙΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	Près des habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	Intangible
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	900 ¢
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	9

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	40

ΕΠΣ	70
ΡΕΣ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	/
ΣΥΡΥΙΕ	8
ΒΑΓΑΡΡΕ	10
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΦΥΣΙΟΥΕ	10
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	9

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	18
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Incorporel, saignement, poison, peur, contrainte, maladie

ΑΡΜΠΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	16	T	4D6	10	/	Maladie (50%)	2



# PESTA

## CAPACITÉS

### INVOCATION DE RATS DE LA PESTE

Une pesta commence le combat avec deux hordes de rats infectés. Au début de son tour et à chaque round, les hordes de rats en jeu se dirigent vers la créature la plus proche et l'attaquent, si possible. Une horde de rats déjà engagée en combat ne se déplace pas, elle se contente d'attaquer. Une pesta peut utiliser son action pour invoquer deux hordes de rats de la peste à ses côtés. Les rongeurs se déplacent immédiatement vers l'ennemi le plus proche et l'attaquent, si possible.

### NUÉE DE MOUCHES

Au début du combat, la pesta dispose d'une aura de mouches porteuses de maladie. Si, au début de son tour, un personnage se trouve au corps à corps avec la pesta, il subit un malus de -2 sur toutes ses actions et a 25 % de chance de tomber **malade**. Si la pesta est touchée par une attaque *d'air* ou de **feu**, la nuée de mouches se disperse jusqu'à ce que la vierge de la peste utilise une action pour la réinvoquer.

## HORDE DE RATS DE LA PESTE

POINTS DE SANTÉ : 10

VITESSE : 5

ESQUIVE : 16

ATTAQUE : 14

Quand la horde de rats effectue une attaque, elle tente de noyer la cible sous le nombre et de lui infliger des morsures. La cible doit réaliser un jet *d'Esquive/Evasion* ou une tentative de repositionnement pour éviter l'attaque. Si la horde de rats réussit son attaque, la cible subit 2D6 dégâts sur tout le corps et a 50 % de chance de tomber **malade**.

## Bvřin

Glyphe de Magie (1)	Essence cristallisée (1D6/2)
Poussière de spectre (1D6)	Essence de fantôme (2D6)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les spectres, bombes Poussière de Lune, Yrden



# ΡΕΠΙΤΕΠΤ

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,20 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΤ	Là où il sont invoqués

ΪΠΤΕΛΛΙΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	90 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	800 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΪΠΤ	6
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	8
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	6
ΕΠΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	40

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

ΚΟΠΠΕΤΠΕΠΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΪΠΚΑΠΠΑΤΙΟΠ	17
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	15
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	16

ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	17
ΪΠΠΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	17
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	15
ΣΥΡΥΙΕ	12

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΤ	18
ΒΛΟΚΑΓΕ	17

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΪΜΠΠΥΠΠΙΤΕΣ
Charme, contrainte, peur, saignement, poison et maladie

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Επέε de pénitent	17	T	5D6+4	15	/	Saignement (30%)	2
Lanterne de pénitent	12	E	4D6	10	/	Feu (75%)	1





# ΡΕΠΙΤΕΠΤ

## CAPACITÉS

### ΒΡΟΥΙΛΛΑΡΔ ΣΥΡΠΑΤΥΡΕΛ

Le lieux hanté par un pénitent est plongé dans un épais nuage de brouillard et d'ombre surnaturels d'un diamètre de 100 mètres centré sur la scène du crime ou sur l'endroit où se trouvait sa proie lorsqu'il a été invoqué. Quiconque dans ce brouillard, excepté le pénitent et ses spectres, voit son champ de vision restreint à 4 mètres devant lui. Tant qu'il est dans le brouillard, le pénitent ne subit aucun dommage d'aucune forme d'attaque.

Ce brouillard ne peut être dissipé qu'en tuant le pénitent ou en laissant la proie du pénitent allumer un grand feu dans le brouillard. Le brouillard ne revient pas tant que le feu reste allumé et que la proie du pénitent reste sur les lieux.

### ΤΕΛΕΠΟΡΤΑΙΟΠ

Un pénitent peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 mètres. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus se téléporter.

### ΦΟΡΜΕ ΔΕΔΟΥΒΛΕΕ

En utilisant une action un pénitent peut séparer sa forme corporelle en 4 spectres distincts qui apparaissent dans un rayon de 10 mètres chacun avec la totalité des PS. Le pénitent ne subit aucun dégâts de ceux que prennent les spectres. Lorsque les 4 spectres sont tués, le pénitent reprend sa forme initiale et subit 20 points de dégâts à condition que le brouillard ait été dissipé. Lorsque le pénitent reprend sa forme originelle il ne peut pas se dédoubler à nouveau avant 3 tours.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* il ne peut plus utiliser cette capacité.

### ΔΕΚΑΛΑΓΕ

Un pénitent peut réaliser un jet d'*Incantation* lors d'une action défensive pour devenir incorporel et ainsi rendre les attaques qu'il subit inefficaces. En cas de réussite, il annule l'attaque et aucun effet physique n'aura d'impact sur lui jusqu'au début de son prochain tour.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus utiliser cette capacité.

## ΒΥΤΙΠ

Essence de fantôme (1D6)

Poussière imprégnée (1D6)

Poussière de spectre (1D6)

Rune aléatoire (1)

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les spectres, bombe *Poussière de lune*, *Yrden*

# SQUELETTE

ΜΕΠΑΣΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Ruines et tours de mage

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	20 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	10 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Groupe de 3 à 15 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΦ	6
ΔΕΧ	5
ΚΟΡ	2

ΒΙΤ	4
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	3
ΚΟΥΡΣΕ	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΔ	15

ΕΠΣ	20
ΡΕΚ	3
ΠΣ	15
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	8
ΚΟΥΡΑΓΕ	/
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΝΣΕ	7
ΣΥΡΥΙΕ	10
ΒΑΓΑΡΡΕ	11
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	8
ΦΥΣΙΟΥΕ	5
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΒΙΓΙΛΑΝΣΕ	8

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	10
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	8
ΒΛΟΚΑΓΕ	12

ΡΕΣΙΣΤΑΝΣΕΣ
Tranchant, perforant

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
Saignement, poison, aveuglement, intoxication, nausée, suffocation

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠΗ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Επέε ρουιλλέε	12	T	2D6	10	/	Μαλαδιε (25%)	1



# SQUELETTE

## CAPACITÉS

### ΙΝΚΑΡΑΒΛΕ ΔΕ ΡΕΙΣΕΡ

Les squelettes sont incapables de penser et sont immunisés aux sorts ayant un impact sur les pensées ou les émotions.

## ΒΥΤΙΠ

Fer (1D6)

Objets étranges (1D6)

Poussière imprégnée  
(1D6/2)

## ΝΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les spectres, feu, contondant



# SPECTRE DE MIDI

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,70 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	A proximité des communautés rurales

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	Intangible
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	800 €
ΟΡΓΑΠΙΣΑΠΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	9

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	40

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΠΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΠΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	14
ΣΥΡΒΙΕ	10
ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΙΠΚΑΠΤΑΠΙΟΠ	17
ΠΗΣΙΧΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	15

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΠΙΟΠ	/
ΕΣΧΙΒΕ	17
ΡΕΠΟΠΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Physique, saignement, poison

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΠΤ
Griffes	15	T	5D6	15	/	/	2



# SPECTRE DE MIDI

## CAPACITÉS

### TÉLÉPORTATION

Un spectre de midi peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 mètres. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus se téléporter.

### DÉMON DE POUSSIÈRE

Un spectre de midi peut utiliser la magie pour soulever un tourbillon de terre et de poussière et le projeter au visage d'un adversaire situé à 5 mètres ou moins. Cette attaque utilise la compétence *Incantation*. Si elle touche, la cible est **aveuglée** pendant 1D6 rounds.

### ALIMENTÉ PAR LA COLÈRE

Les spectres de midi sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

### IMMATÉRIEL

Un spectre de midi est immatériel, ce qui le rend immunisé aux **dégâts physiques**, au **saignement** et au **poison**.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il perd ces immunités.

### DAIŒE DE MIDI

Un spectre de midi peut créer 3 copies qui dansent autour de lui à 5 mètres ou plus de son adversaire. Ces clones n'attaquent pas et utilisent les mêmes caractéristiques que le spectre de midi pour se défendre.

Chaque copie draine 3 point de santé par round à la cible pour soigner le spectre de midi. Il suffit de frapper une copie pour qu'elle disparaisse.

## Bvřin

Poussière imprégnée (1D6)	Essence de fantôme (1D6)
Essence de lumière (1D6/2)	Poussière de spectre (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les spectres

### FAIBLESSE AŒRALE

Le spectre de midi subit un malus de -2 sur toutes ses actions lorsque la lune luit.



# SPECTRE DE MINUIT

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,70 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	A proximité des communautés rurales

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	Intangible
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	800 €
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	5
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	6
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	9

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	18
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΠ	40

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΠΠΕΠΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	10
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14
ΣΥΡΒΙΕ	10

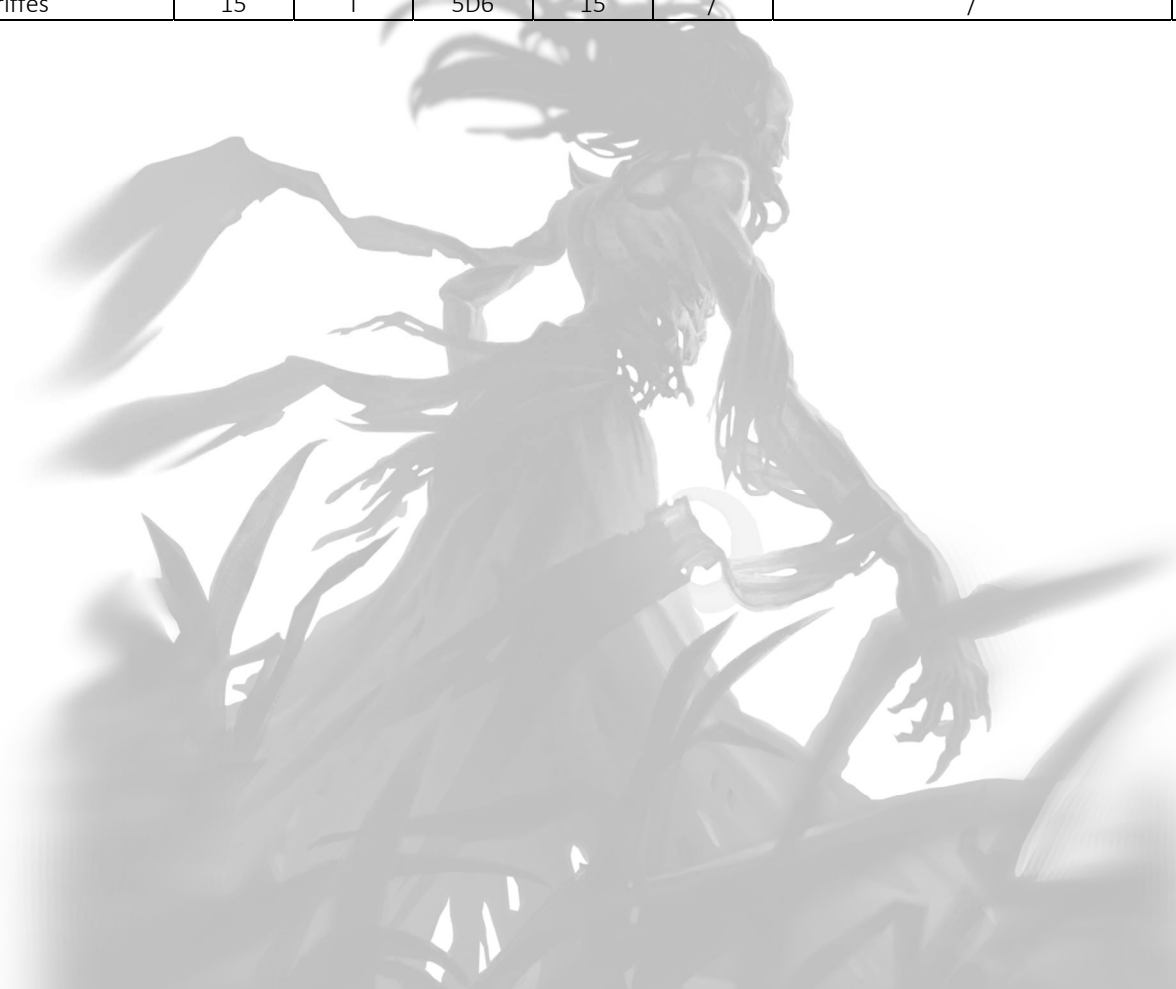
ΒΑΓΑΡΡΕ	15
ΙΠΚΑΠΤΑΤΙΟΠ	17
ΠΗΣΙΚΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	15

ΔΕΠΠΕΠΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	17
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	10
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ	
/	

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ	
Physique, saignement, poison	

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΠΤ
Griffes	15	T	5D6	15	/	/	2



# SPECTRE DE MINUIT

## CAPACITÉS

### TÉLÉPORTATION

Un spectre de minuit peut utiliser son action de mouvement pour se téléporter instantanément de 10 mètres. En général, il effectuera une attaque juste après avoir utilisé cette manœuvre.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il ne peut plus se téléporter.

### DÉMON DE POUSSIÈRE

Un spectre de minuit peut utiliser la magie pour soulever un tourbillon de terre et de poussière et le projeter au visage d'un adversaire situé à 5 mètres ou moins. Cette attaque utilise la compétence *Incantation*. Si elle touche, la cible est **aveuglée** pendant 1D6 rounds.

### ALIMENTÉ PAR LA COLÈRE

Les spectres de minuit sont en théorie aussi intelligents que de leur vivant, sauf qu'ils sont consumés par une rage aveuglante. On ne peut pas les raisonner ou les intimider.

### IMMATÉRIEL

Un spectre de minuit est immatériel, ce qui le rend immunisé aux **dégâts physiques**, au **saignement** et au **poison**.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune* ou d'un cercle d'*Yrden*, il perd ces immunités.

### DANSE DE MINUIT

Un spectre de minuit peut créer 3 copies qui dansent autour de lui à 5 mètres ou plus de son adversaire. Ces clones n'attaquent pas et utilisent les mêmes caractéristiques que le spectre de minuit pour se défendre.

Chaque copie draine 3 point de santé par round à la cible pour soigner le spectre de minuit. Il suffit de frapper une copie pour qu'elle disparaisse.

## Bvřin

Poussière imprégnée (1D6)	Essence de fantôme (1D6)
Essence obscure (1D6/2)	Poussière de spectre (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les spectres

### FAIBLESSE SOLAIRE

Le spectre de minuit subit un malus de -2 sur toutes ses actions lorsque le soleil brille.







# BESTIAIRE :



## VAMPIRES





# VAMPIRES

- ALPYRE	.....	292
- BROUXE	.....	294
- EKIMME	.....	296
- ΓΑΡΚΑΙΠ	.....	298
- ΚΑΤΑΚΑΠ	.....	300
- ΜΥΛΑ	.....	302
- ΠΟCTΥΛΕ	.....	304
- ΠΟSΦΕΡΑΤΥ	.....	306
- ΡΛΥΜΕΥΡ	.....	308
- VAMPIRE SUPÉRIEUR	.....	310



# ALPYRE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,50 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Bâtiments solitaires, celliers ou cave près des villages humains

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	75 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	6
ΡΕΠ	12
ΔΕΧ	11
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	10
ΕΜΠ	8
ΤΕΧΗ	4
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	30
ΣΑΥΤ	12
ΕΠΠ	50

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	7
ΠΣ	70
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	21
ΧΑΡΙΣΜΕ	17
ΔΥΠΕΡΙΕ	18
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	12
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	16
ΣΕΔΥΚΤΙΟΠ	18

ΒΑΓΑΡΡΕ	20
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	20
ΠΣΥΧΟΛΟΓΙΕ	16
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	17
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	14

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΚΥΙΒΕ	22
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	21
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	19	P	2D6	15	/	Saignement (100%), salive anesthésique	1
Griffes	19	T	5D6	20	/	/	2



# ALPYRE

## CAPACITÉS

### SALÏVE ANESTHÉSÏQUE

Si la salive d'une alpyre touche la peau d'une cible, celle-ci doit réussir un jet d'**étourdissement** avec un malus de -2 ou tomber **inconscient** au prochain tour. La potion de *Loriot dorée* immunise contre cet effet.

### ÏNVISIBLE À LA SCRUTATION MAGÏQUE

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les alpyres. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* de l'alpyre pour sentir sa présence.

### CHARGE RAPÏDE

Les alpyres ne subissent pas de malus en chargeant et peuvent répartir leur mouvement entre devant et derrière leur cible si elle vont en ligne droite.

### HURLEMENT SONÏQUE

Le hurlement sonique est une action nécessitant un tour qui force tous les personnages dans un rayon de 10 mètres à faire un jet de sauvegarde d'**étourdissement** avec un malus de -1. Il a aussi 25% de chance de **déséquilibrer** sa cible.

### ÏLLUSÏON

Une alpyre est capable de provoquer instantanément une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme avec des caractéristiques de son choix, comme celles d'un loup ou d'un chat. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'*Incantation* de SD 15.

## BUYÏN

Rune aléatoire	Objets communs (1D6)
Salive de vampire (1D6)	Crocs de vampire (1D6/2)

## VULPÉRABILÏTÉ

Huile contre les vampires, potion de Sang noir

### TRANSFERT SANGUÏN

Les alpyres ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'elles ingèrent.

### BOMBE POUSSIÈRE DE LUNE

Une alpyre prise dans l'aire d'effet d'une *bombe Poussière de lune* est stupéfaite et à 25% d'être **enflammée**.

### TOUCHER D'ARGENT

Les alpyres ne peuvent supporter le contact avec de l'*argent*. Les dégâts provoqués par ce métal sont doublés et le moindre contact leur cause des dégâts de **feu**.



# BROUXE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	A proximité des habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	90 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	2000 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	6
ΡΕΠ	14
ΔΕΧ	14
ΚΟΡ	11

ΒΙΤ	12
ΕΜΠ	6
ΤΕΧ	5
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	36
ΣΑΥΤ	7
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	110
ΡΕΚ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	22	ΒΑΓΑΡΡΕ	23
ΧΑΡΙΣΜΕ	13	ΚΟΥΡΑΓΕ	17
ΕΤΙΓΥΕΤΤΕ	14	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	18
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	18	ΠΕΡΣΥΑΣΙΟΠ	15
ΠΗΥΣΙΓΥΕ	17	ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	16
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	17	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	18
ΣΕΔΥΚΤΙΟΠ	16	ΣΥΡΥΙΕ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	16		

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	20
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	22
ΒΛΟΚΑΓΕ	24

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Etourdissement, saignement, poison

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Scrutation magique

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	24	P	5D6+3	10	/	Drain de sang, perforation améliorée, saignement (75 %)	1
Griffes	24	T/P	4D6+4	15	/	Perforation, saignement (50 %)	2



# BROUXE

## CAPACITÉS

### INVISIBILITÉ SUPÉRIEURE

La brouxe utilise cette action pour devenir invisible. Elle gagne +10 en *Furtivité* et +5 sur ses jets d'*attaque* et de *défense*. Même quand un personnage réussit un jet de *Vigilance* pour repérer la brouxe, celle-ci conserve un bonus de +3 en *attaque* et en *défense*. Le signe d'*Yrden* et les bombes *Poussière de lune* rendent la brouxe partiellement visible, dans ce cas elle ne conserve qu'un bonus de +5 en *Furtivité* et +3 en *attaque* et en *défense*. En outre, la brouxe redevient visible dès qu'elle reçoit un coup. Une brouxe sous l'effet de la potion de *Sang noir* perd cette capacité.

### BEAUTÉ

La brouxe peut se métamorphoser en femme séduisante, perdant tous ses attributs monstrueux, sans même dépenser d'action. Tant que la transformation est effective, rien ne permet de distinguer la brouxe d'une humaine sur le plan physique. Si la brouxe utilise une capacité, à l'exception de la *Télépathie* ou de l'*Affinité avec les oiseaux*, elle perd son déguisement magique et retrouve sa forme initiale. Les bombes *Poussière de lune* annulent cette capacité.

### TÉLÉPATHIE

Une brouxe peut communiquer par télépathie avec un personnage situé à moins de 20 mètres, et ce sans dépenser d'action.

### AFFINITÉ AVEC LES OISEAUX

De petits oiseaux viennent nicher dans la demeure d'une brouxe. Quiconque s'approche à moins de 20 mètres du repaire d'une brouxe doit réussir un jet de *Furtivité* (SD 18), sans quoi les oiseaux se mettent à piailler pour avertir le monstre du danger.

La brouxe ne connaît pas l'identité des arrivants et leur nombre, en revanche elle sait d'où vient la menace.

### DRAIN DE SANG

Quand l'attaque de morsure inflige des dégâts à une cible, la brouxe draine 2D6 points de santé à la cible et récupère autant de points de santé.

### HURLEMENT SONIQUE

Utilisant un tour complet, la brouxe émet un cri strident. Cette énergie sonore compressée percute les personnages situés dans un cône de 6 mètres de long. Ceux-ci doivent *bloquer* avec un bouclier ou accomplir une action de *repositionnement* (SD 16), qui échoue automatiquement si le mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone d'effet.

En cas d'échec, la cible subit 5D6 dégâts au torse, elle est projetée au sol 4 mètres plus loin et *stupéfaite*. Si la cible réussit son blocage, elle doit réussir un jet de *Physique* (SD 16), sinon elle est renversée, comme décrit auparavant.

## BUTIN

Sang de brouxe (1D6)	Lympe abominable (1D6/3)
Sels naezanniques (1D6/2)	Essence de mort (2D6)
Crocs de vampire (1D6/2)	Objets communs (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, bombes Poussière de lune, feu



# ΕΚΙΜΜΕ

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΟΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Ruines, caves et près des habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	100 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	800 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	3
ΡΕΦ	9
ΔΕΧ	8
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	9
ΕΜΡ	3
ΤΕΧΗ	3
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	27
ΣΑΥΤ	5
ΕΠΔ	30

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	6
ΠΣ	60
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΙΗΛΕΤΙΣΜΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	14
ΣΥΡΒΙΕ	15

ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	13
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	15

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΚΥΙΒΕ	17
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	15	P	4D6	10	/	Saignement (50%)	1
Griffes	15	T	3D6+2	15	/	Saignement (100%)	2





# EKIMME

## CAPACITÉS

### INVISIBILITÉ

Un ekimme peut devenir invisible, ce qui lui confère un bonus de +10 en **Furtivité** et +5 en **attaque**. Il redevient visible dès qu'il effectue une attaque. Même si un personnage réussit un jet de **Vigilance** pour repérer l'ekimme, il subira un malus de -3 en **attaque** et en **défense** contre lui. **Yrden** permet de rendre un ekimme visible.

### INVISIBLE À LA SCRUTATION MAGIQUE

Les médaillons de sorcelleur ne permettent pas de repérer les ekimmes. Les mages doivent réussir un jet d'**Exercice de la magie** en opposition avec un jet de **Résistance à la magie** de l'ekimme pour sentir sa présence.

## Bvřin

Objets communs (1D6)	Crocs de vampire (1D6/3)
Rune aléatoire (1)	Salive de vampire (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, feu

### TRANSFERT SANGVIN

Les ekimmes ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.

### FAIBLESSE ASTRALE

A la lumière du soleil, la régénération d'un ekimme est réduite à 3.



# GARKAÏN

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,25 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Près des habitations

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	136 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	700 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire par paire

ΪΠΤ	1
ΡΕΠ	11
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	7

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	7
ΠΣ	70
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	17
ΚΟΥΡΑΓΕ	16
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	15
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	16
ΣΥΡΥΙΕ	12
ΒΑΓΑΡΡΕ	18
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	17
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	17
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	17
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	15

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	21
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	17
ΒΛΟΚΑΓΕ	18

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Étourdissement

ΪΜΜΥΝΙΤΕΣ
Peur

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	18	P	5D6	10	/	Saignement (75%)	1
Griffes	18	T	4D6+4	15	/	Saignement (25%)	2



# GARKAIN

## CAPACITÉS

### CHOC PSYCHIQUE

Utilisant son tour complet, le garkain émet une onde de choc psychique. Les personnages situés à moins de 6 mètres de lui doivent faire un jet de **Resistance à la magie** (SD 16). En cas d'échec, ils sont **stupéfaits** et subissent un malus de -2 en **Vigilance** provoqué par des troubles de la vision pendant 1D6 rounds. L'effet **stupéfaction** s'applique à toutes les actions de la cible.

Une victime qui a déjà été **stupéfaite** par le **Choc psychique** d'un garkain et qui rate son action de **défense** doit effectuer un jet de sauvegarde d'**étourdissement**. Si elle subit une attaque alors qu'elle est **étourdie**, l'effet **stupéfaction** disparaît également. Les **bombes au dimeritium** empêchent l'utilisation de cette capacité.

### ATTAQUE SAUTÉE

Le garkain utilise son tour complet pour bondir de 10 mètres et porter une attaque de griffes à une cible. Les dégâts de cette attaque de base 15 sont doubles et la victime est renversée **au sol**.

### BOND PRODIGIEUX

Avec cette action de mouvement, le garkain effectue un saut de 10 mètres à partir de sa position actuelle. Ce saut peut être vertical ou horizontal.

## ΒΥΤΙΠ

Lymphes abominables (1D6/3)

Salive de garkain (1D6)

Membrane d'aile (1D6/3)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, bombes au dimeritium

### FAIBLESSE ASTRALE

L'exposition à la lumière du soleil affaiblit le garkain et lui inflige un malus de -2 sur toutes ses actions. Le modificateur disparaît dès que son mouvement l'amène hors d'une zone éclairée par le soleil.



# ΚΑΤΑΚΑΠ

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Ruines, grottes et à proximité des villes

ΙΠΤΕΛΛΙΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	115 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΠΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	6
ΡΕΠ	14
ΔΕΧ	12
ΚΟΡ	8

ΒΙΤ	10
ΕΠΠ	3
ΤΕΧΗ	3
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	30
ΣΑΥΤ	6
ΕΠΠ	40

ΕΠΣ	80
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΠΗΛΕΤΙΣΜΕ	22
ΚΟΥΡΑΓΕ	16
ΙΠΠΙΜΙΔΑΠΙΟΠ	16
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΕ	18
ΣΥΡΒΙΕ	14
ΒΑΓΑΡΡΕ	21
ΦΥΡΠΙΒΙΤΕ	22
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	16
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	16

ΔΕΠΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΠΙΟΠ	5
ΕΣΚΥΙΒΕ	24
ΡΕΠΟΠΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	22
ΒΛΟΚΑΓΕ	22

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΠΤ
Griffes	22	T	6D6	20	/	Saignement (50%)	2
Morsure	22	P	7D6+2	15	/	Saignement (100%)	1



# KATAKAN

## CAPACITÉS

### ΤΕΛΕΠΑΘΙΑ

Les katakans peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature située à moins de 20 mètres d'eux. Cette action est gratuite.

### ΙΝVΙΣΙΒΛΕ Α ΛΑ ΣCΡΥΤΑΤΙΟΝ ΜΑΓΙCQVE

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les katakans. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* du katakan pour sentir sa présence.

### ΙΝVΙΣΙΒΙΛΙΤΗ

Un katakan peut devenir invisible, ce qui lui confère un bonus de +10 en *Furtivité* et +5 en *attaque*. Il redevient visible dès qu'il effectue une attaque.

Même si un personnage réussit un jet de *Vigilance* pour repérer le katakan, il subira un malus de -3 en *attaque* et en *défense* contre lui. *Yrden* permet de rendre un katakan visible.

## ΒΥΤΙΝ

Rune aléatoire (1)

Objets communs (1D6)

Salive de vampire (1D6)

Crocs de vampire (1D6/2)

## VΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, feu

### ΦΑΙΒΛΕΣΣΕ ΑΣΤΡΑΛΕ

Le katakan ne regagne que 3 points de santé par round quand il est exposé à la lumière du jour.

### ΤΡΑΝΣΦΕΡΤ ΣΑΝΓVΙΝ

Les katakans ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'ils ingèrent.



# MULA

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie améliorée
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Près des habitations

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	85 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	2000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	6
ΡΕΠ	14
ΔΕΧ	14
ΚΟΡ	11

ΒΙΤ	12
ΕΜΠ	6
ΤΕΧ	5
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	36
ΣΑΥΤ	7
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	110
ΡΕΚ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

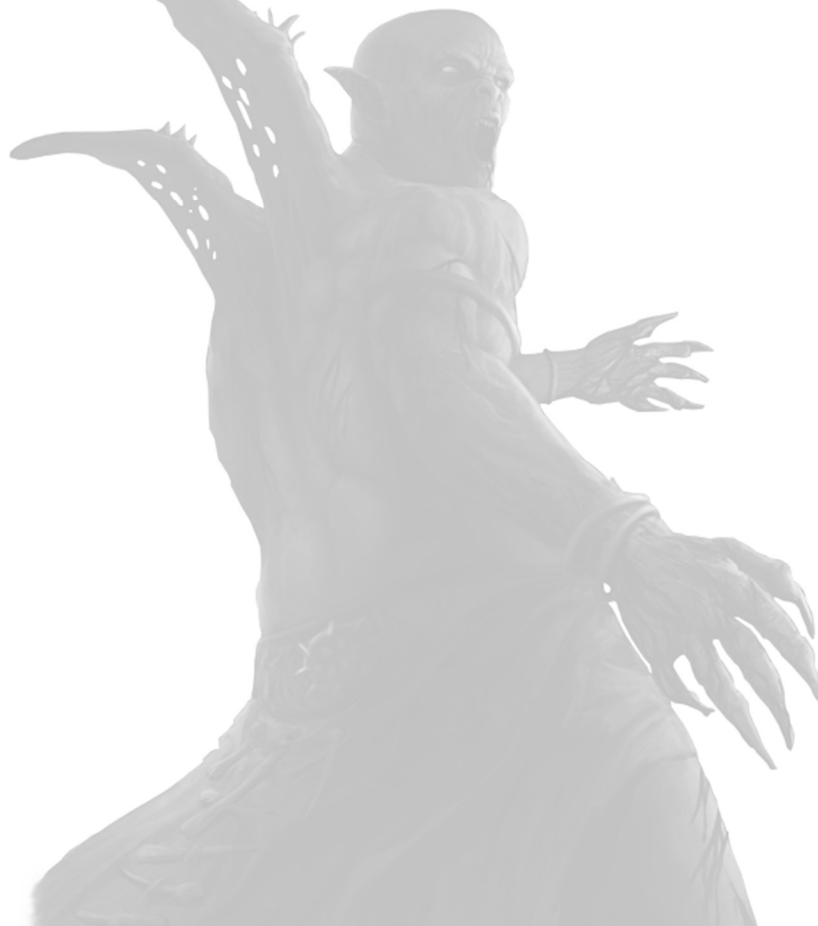
ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	22
ΧΑΡΙΣΜΕ	13
ΕΠΝΟΥΤΕΜΕΠΤ	17
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	18
ΠΕΡΣΥΑΣΙΟΠ	15
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	16
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	18
ΣΥΡΥΙΕ	16
ΒΑΓΑΡΡΕ	23
ΚΟΥΡΑΓΕ	17
ΕΤΙΟΥΕΤΤΕ	14
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	17
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	17
ΣΕΔΥΚΤΙΟΠ	16
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	16

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	20
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	22
ΒΛΟΚΑΓΕ	24

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Étourdissement, saignement, poison

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΠΤ
Morsure	24	P	5D6+3	15	/	Perforation améliorée, saignement (75%)	1
Griffes	24	T	4D6+4	20	/	Perforation, saignement (50%)	2



# MULA

## CAPACITÉS

### TRANSFORMATION

Le mula peut modifier son corps pour ressembler à un humain, sans dépenser d'action. Lorsqu'il attaque ou draine le sang d'une victime, il retrouve son apparence d'origine d'allure plus bestiale.

Il peut également, avec la même capacité, se muer en volute de fumée. Tant qu'il est sous forme gazeuse, il est **intangible** et peut utiliser son action de mouvement pour se déplacer à l'horizontale ou à la verticale. Dès qu'il attaque, il retrouve immédiatement son apparence d'origine.

Lorsqu'il est pris dans l'aire d'effet d'une bombe *Poussière de Lune*, il ne peut plus utiliser cette capacité.

### DRAIN DE SANG

Lorsqu'il inflige des dégâts à une cible avec son attaque de morsure, le mula draine 2D6 points de santé à sa cible et en récupère autant.

### INVISIBLE À LA SCRUTATION MAGIQUE

Les médaillons de sorcelleur ne permettent pas de repérer les mulas. Les mages doivent réussir un jet d'**Exercice de la magie** en opposition avec un jet de **Résistance à la magie** du mula pour sentir sa présence.

### RAGE DE SANG

Lorsqu'un mula boit du sang, il entre en état de fureur pendant 1D10 tours. Il effectue un mouvement par tour, une attaque par tour et gagne 3 points de santé par tour.

## BUTIN

Lymphe abominable (1D6/3)	Objets communs (1D6)
Essence de mort (2D6)	Sels naezanniques (1D6/2)
Sang de mula (1D6)	Crocs de vampire (1D6/3)

## VULPÉRABILITÉ

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, bombes Poussière de Lune, feu

### TRANSFERT SANGUIN

Les mulas ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'elles ingèrent.



# Ποστυλε

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1,70 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	Dans les caves, les égouts et les cryptes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	125 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou en petit groupe de 2 à 3 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	9

ΒΙΤ	7
ΕΠΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	10
ΕΠΠ	30

ΕΠΣ	170
ΡΕΚ	6
ΠΣ	60
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΠΠΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	13
ΚΟΥΡΑΓΕ	11
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	11
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	12
ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	8
ΣΥΡΥΙΕ	13

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	5
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΚΥΙΒΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΙΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	13	P	6D6+6	10	/	Saignement (100%)	1
Griffes	13	T	5D6	15	/	Saignement (50%)	2





# NOCTULE

## CAPACITÉS

### INVISIBLE À LA SCRUTATION MAGIQUE

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les noctules. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* du noctule pour sentir sa présence.

### AILES VESTIGIALES

Les noctules ne peuvent ni voler ni planer mais peuvent utiliser leur restes d'ailes pour ralentir leur chute et ainsi diviser les dégâts par 2.

### GRIMPEUR

Un noctule peut se déplacer à vitesse normale en grim pant et peut facilement escalader n'importe quelle surface.

### SANS ÉLAN

Le SAUT d'un noctule est égal à la moitié de sa COURSE ; de plus, il est capable de sauter sans élan ou de sauter verticalement à la moitié de son SAUT.

## ВѢЩИ

Crocs de vampire (1D6/3)

Salive de vampire (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, feu

### FAIBLESSE ASTRALE

Le noctule ne regagne que 3 points de santé par round quand il est exposé à la lumière du jour.

### TRANSFERT SANGVIN

Les mulas ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'elles ingèrent.



# ΠΟΣΦΕΡΑΤΥ

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Dans les ruines et les caves près des cités

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	115 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	2000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΪΠΤ	8
ΡΕΦ	14
ΔΕΧ	12
ΚΟΡ	10

ΒΙΤ	3
ΕΜΡ	3
ΤΕΧΗ	10
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	30
ΣΑΥΤ	6
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	100
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	22
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΪΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	14
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	16
ΣΥΡΒΙΕ	16

ΒΑΓΑΡΡΕ	21
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	22
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	18
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	18

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	10
ΕΣΚΥΙΒΕ	24
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	22
ΒΛΟΚΑΓΕ	22

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΪΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΙΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	22	P	11D6+4	15	/	Saignement (100%)	1
Griffes	22	T	10D6	20	/	Saignement (100%)	2



# NOSFERATU

## CAPACITÉS

### TÉLÉPATHIE

Les nosferatus peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature située à moins de 20 mètres d'eux. Cette action est gratuite.

### INVISIBLE À LA SCRUTATION MAGIQUE

Les médaillons de sorceleur ne permettent pas de repérer les nosferatus. Les mages doivent réussir un jet d'*Exercice de la magie* en opposition avec un jet de *Résistance à la magie* du noctule pour sentir sa présence.

### INVISIBILITÉ

Un nosferatu peut devenir invisible, ce qui lui confère un bonus de +10 en *Furtivité* et +5 en *attaque*. Il redevient visible dès qu'il effectue une attaque.

Même si un personnage réussit un jet de *Vigilance* pour repérer le nosferatu, il subira un malus de -3 en *attaque* et en *défense* contre lui. *Yrden* permet de rendre un nosferatu visible.

## Butin

Objets communs (1D6)	Crocs de vampire (1D6/3)
Rune aléatoire (1)	Salive de vampire (1D6)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, feu, Yrden

### FAIBLESSE ASTRALE

Le noctule ne regagne que 3 points de santé par round quand il est exposé à la lumière du jour.

### TRANSFERT SANGVIN

Les mulas ressentent les effets provoqués par les substances contenues dans le sang qu'elles ingèrent.



# PLUMEUR

ΜΕΠΑΧΕ	Facile / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΙΣ	Nyctalopie
ΕΠΒΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêt et marécages

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	4,5 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	15 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Nuée de 6 à 12 individus

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	5
ΔΕΧ	6
ΚΟΡ	1

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	4

ΕΤΟΥ	2
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	10

ΕΠΚ	10
ΡΕΚ	2
ΠΣ	10
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	15
ΚΟΥΡΑΓΕ	8
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	6
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	6
ΣΥΡΥΙΕ	13
ΒΑΓΑΡΡΕ	8
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΦΥΣΙΚΕ	4
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	9
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	14

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	15
ΒΛΟΚΑΓΕ	10

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΡΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	10	P	2D6	10	/	Drain de sang	1



# PLUMEUR

## CAPACITÉS

### VOL

Tant que le plumeur conserve l'usage de ses ailes, il peut se déplacer de 8 mètres horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement. Tant qu'il vole, il doit se repositionner pour se défendre.

Pour faire tomber un plumeur, il faut l'étourdir ou lui infliger plus de 2 points de dégâts avec une seule attaque. Quand un plumeur tombe, il doit réussir un jet d'Athlétisme (SD 16), sinon il subit des dégâts de chute basés sur la distance de sa chute.

Quand il est en vol, le plumeur peut diviser son mouvement, ce qui lui permet par exemple de voler sur quelques mètres, porter une attaque puis terminer son mouvement avec les mètres restants.

### DRAÏN DE SANG

Lorsque la morsure du plumeur inflige des dégâts à une cible, celle-ci subit autant de dégâts supplémentaires que le nombre de points de sante que le plumeur a perdus. Quant au plumeur, il regagne tous ses points de santé.

## ВУПІП

Estomac de plumeur (1)

Membrane d'aile (1D6/3)

## ВУЛПÉРАБІЛІТÉ

Huile contre les vampires, potion de Sang noir, feu

### LUMIÈRE DU JOUR

Quand il se trouve dans une zone de lumière vive ou éclairée par le soleil, le plumeur est **aveuglé**. De plus, lorsqu'il est directement en contact avec la lumière du soleil, il subit 1 point de dégâts au début de chaque round.



# VAMPIRE SUPÉRIEUR

ΜΕΠΑΧΕ	Légendaire / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	1,80 m
ΣΕΠΣ	Zones habitées
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΠ	Montagnes et grottes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	75 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΠΕ	5000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	10
ΡΕΠ	15
ΔΕΧ	16
ΚΟΡ	12

ΒΙΤ	12
ΕΠΠ	8
ΤΕΧ	7
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	36
ΣΑΥΤ	7
ΕΠΔ	60

ΕΠΚ	120
ΡΕΚ	12
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΠΠΕΤΠΕΚΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	26
ΧΑΡΙΣΜΕ	17
ΔΥΠΕΡΙΕ	17
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	20
ΠΕΡΣΑΣΙΟΠ	17
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	19
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	20
ΣΥΡΒΙΕ	19
ΒΑΓΑΡΡΕ	24
ΚΟΥΡΑΓΕ	20
ΕΤΙΟΥΕΤΤΕ	18
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	20
ΡΕΣ. ΚΟΠΠΡΑΠΠΕ	18
ΣΕΔΥΚΤΙΟΠ	18
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	20

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	20
ΕΣΟΥΙΠΕ	25
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΠ	26
ΒΛΟΚΑΓΕ	24

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Charmes magiques

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
Argent, scrutation magique, incinération

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΠΕΤ	ΑΤΤ
Morsure	24	P	6D6	15	/	Drain de sang, perforation améliorée, saignement (100 %)	1
Griffes	24	P/T	5D6+3	15	/	Équilibrées, saignement (75 %)	4



# VAMPIRE SUPÉRIEUR

## CAPACITÉS

### IMMORTÉL

Outre sa valeur de régénération standard, un vampire supérieur récupère naturellement des pires blessures, aussi mortelles soient-elles. Au début de chaque round, le vampire supérieur regagne 20 points de santé et diminue le décompte pour la guérison des blessures critiques de 1 round. Pour se débarrasser d'une blessure critique simple, le vampire doit attendre 1 round, 2 rounds pour une blessure critique complexe, 4 rounds pour une blessure critique difficile et 6 rounds pour une blessure critique mortelle. La régénération opère sur une seule blessure critique à la fois, en commençant par la moins grave. Dès le premier round de guérison d'une blessure critique, on considère qu'elle est stabilisée.

Un vampire supérieur assassiné par autre chose qu'un autre vampire supérieur ressuscite au bout d'un nombre de semaines égal au montant de points de santé négatifs qu'il possédait au moment de sa mort. Pour réduire ce délai de moitié, un congénère doit nourrir la dépouille avec son sang une fois par jour.

### INVISIBILITÉ AMÉLIORÉE

Grace a cette action, le vampire peut devenir invisible, ce qui lui confère un bonus de +10 en Furtivité et +5 en attaque et en défense. Même si vous réussissez à repérer le vampire avec un jet de Vigilance, il conserve un bonus de +3 en attaque et en défense.

Yrden et les bombes Poussière de Lune permettent de rendre le vampire mieux visible, ses bonus passent alors à +5 en Furtivité et +3 en attaque. Le vampire redevient visible quand on le frappe.

### INFLUENCE MAGIQUE

Avec cette action, le vampire s'immisce dans l'esprit d'une cible a portée de voix. Cette dernière doit faire un jet de Resistance a la magie contre l'attaque psychique du vampire (base 20). Si elle échoue, elle adopte le point de vue du vampire et ressent ce qu'elle doit faire pour lui plaire.

L'effet dure 10 minutes, ou jusqu'à ce que la victime dépense une action et réussisse à battre le résultat initial du jet du vampire avec un jet de Resistance a la magie.

### DRAIN DE SANG

Lorsqu'il inflige des dégâts à une cible avec son attaque de morsure, le vampire supérieur draine 2D6 points de santé à sa cible et en récupère autant.

### FORME VOLATILE

Le vampire supérieur peut modifier son corps pour ressembler à un humain, sans dépenser d'action. Lorsqu'il attaque ou draine le sang d'une victime, il retrouve son apparence d'origine d'allure plus bestiale. Sinon, avec la même capacité, le vampire supérieur peut se muer en volute de fumée ou en chauve-souris géante. Tant qu'il est sous forme gazeuse, il est **incorporel** et peut utiliser son action de mouvement pour se déplacer à l'horizontale ou à la verticale. Dès qu'il attaque, il retrouve immédiatement son apparence d'origine.

Lorsqu'il se métamorphose en chauve-souris, le vampire supérieur peut se déplacer horizontalement ou verticalement avec son action de mouvement, mais il ne devient pas incorporel. En outre, il perd sa capacité Invisibilité améliorée, mais le pouvoir d'arrêt de son armure passe à 12.

## BUYIN

Croc de vampire supérieur (1D6/3)	Lymphes abominables (1D6/2)
	Sels naezanniques (1D10)
Essence de mort (3D10)	

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les vampires, potion de Sang noir

### MAGIE DU FEU

Les vampires supérieurs ne sont pas immunisés aux sorts de feu, les flammes générées par magie leur infligent donc des dégâts normaux. En revanche, ils ne subissent jamais les dégâts provoqués par l'effet **incinération**.

### ABSENCE D'OMBRE ET DE REFLET

Un vampire supérieur ne produit jamais de reflet quand il passe devant un miroir. De même, il ne projette pas d'ombre lorsqu'il se trouve sous une source de lumière, quelle qu'elle soit.

### EFFETS NÉGATIFS DU SANG

Lorsqu'un vampire draine au total plus de 20 points de sang en l'espace d'une heure, il est **intoxiqué** pendant l'heure qui suit.





# BESTIAIRE :



## VESTIGES





# VESTIGES

- AGVARA	.....	316
- CÉLICOLE	.....	318
- DOPPLER	.....	320
- DRYADE	.....	322
- FIELLOΠ	.....	324
- ΚΡΑΚΕΠ	.....	326
- LESHEΠ	.....	328
- LICORΠE	.....	330
- ΠÉRÉIDE	.....	332
- ROUSSALKA	.....	334
- SHAEΛMAAR	.....	336
- SYLVAÏΠ	.....	338
- T̄SCHART	.....	340



# AGVARA

ΜΕΠΙΛΑΞΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,75 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie, traque olfactive
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	75 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	12
ΡΕΠ	10
ΔΕΧ	11
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	6
ΤΕΧΗ	4
ΒΟΛ	8

ΕΤΟΥ	7
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	35

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	7
ΠΣ	35
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	16
ΠΡΕΜΙΕΡΣ ΣΟΠΠΣ	10
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	15
ΣΥΡΥΠΕ	20
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	19
ΦΥΣΙΟΥΕ	13
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	15
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	20

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΠΕ	20
ΡΕΠΟΠΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΠΤ
Morsure	18	P	5D6	20	/	Saignement (75%)	1
Griffes	17	T	3D6	20	/	Saignement (50%)	2



# AGUARA

## CAPACITÉS

### FRÈRES DE SANG

Une aguara peut contrôler toutes les créatures sauvages, bêtes ou monstres, dans un rayon de 100 mètres et pendant 30 minutes. Elle ne peut pas contrôler plus de trois créatures à la fois.

### MÉTAMORPHE

Une aguara peut prendre une forme humanoïde. En général, elles prennent la forme d'une humaine mais les plus puissantes prennent la forme d'une magnifique femme elfe.

Elles peuvent prendre également n'importe quelle forme intermédiaire entre leur forme de renard et leur forme humanoïde.

### INDÉTECTABLE

Les aguaras ne font pas réagir les médaillons de sorcelleur. Les mages peuvent sentir un effet magique autour d'elles sans pouvoir en déterminer réellement l'origine ; ils doivent réussir un jet *d'Exercice de la magie* contre la *Résistance à la magie* de l'aguara.

### FILLES DE CŒUR

Les aguaras sont toutes des femelles et ne peuvent se reproduire. Pour perpétuer leur espèce, elles kidnappent des petites filles et les transforment en aguaras en utilisant un rituel complexe.

Ce rituel prend plusieurs semaines et on n'en connaît pas tous les détails. On sait seulement qu'il nécessite une nourriture particulière et une grande quantité de magie. Pendant ce temps, l'aguara considère déjà la fillette comme son propre enfant et mettrait sa vie en jeu pour la protéger.

### ILLUSION

Les aguaras peuvent créer des illusions complexes. Ces illusions ne sont pas détectables même par magie et elles ne font pas réagir les médaillons de sorcelleur.

Il est possible de dissiper ces illusions avec un jet *d'Incantation* de SD 18. Encore faut-il savoir qu'on a à faire à une aguara et qu'il existe des illusions...

## Bvřin

Cœur d'aguara (1)	Poussière imprégnée
Objets communs (1D6)	(1D6/2)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les vestiges
---------------------------



# CÉLICOLE

ΜΕΠΑΧΕ	Faible / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1 m
ΣΕΙΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	A proximité des habitations

ΙΝΤΕΛΛΙΓΕΝΧΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	22 kg
ΡΕΧΟΜΠΕΙΣΕ	20 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou par paire

ΙΠΤ	4
ΡΕΦ	8
ΔΕΧ	9
ΧΟΡ	3

ΒΙΤ	8
ΕΜΠ	7
ΤΕΧΗ	4
ΧΟΛ	5

ΕΤΟΥ	4
ΧΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	20

ΕΠΧ	30
ΡΕΧ	4
ΠΣ	20
ΧΙΓ	0

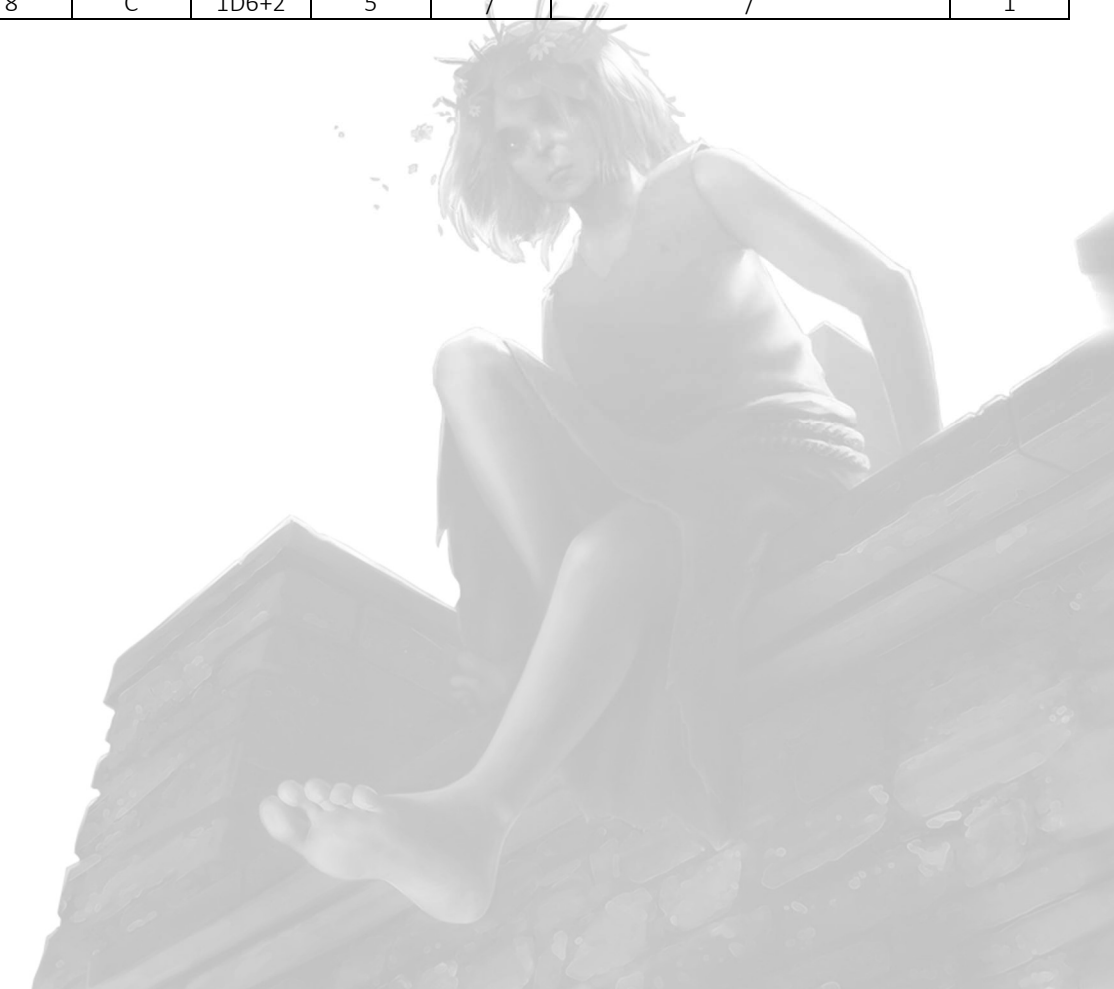
ΧΟΜΠΕΤΕΠΕΣ	
ΑΔΡΕΣΣΕ	13
ΒΑΓΑΡΡΕ	6
ΧΟΥΡΑΓΕ	9
ΙΝΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	6
ΠΗΥΣΙΧΥΕ	5
ΡΕΣΙΛΙΕΝΧΕ	8
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	16
ΧΙΓΙΛΑΝΧΕ	15
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	15
ΧΑΡΙΣΜΕ	14
ΦΥΡΤΙΥΙΤΕ	16
ΠΕΡΣΥΑΣΙΟΠ	13
ΠΣΥΧΟΛΟΓΙΕ	12
ΡΕΣ. ΧΟΠΤΡΑΙΝΤΕ	14
ΣΥΡΥΙΕ	10

ΔΕΦΕΙΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΧΥΙΥΕ	13
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	15
ΒΛΟΧΑΓΕ	8

ΡΕΣΙΣΤΑΝΧΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΙΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Poing	8	C	1D6+2	5	/	/	1



# CÉLICOLE

## CAPACITÉS

### ODEUR SAUVAGE

Les monstres et les animaux sauvages ne remarquent pas la présence des célicoles, sauf quand ces derniers les agacent où les attaquent.

### TISSEUR DE CAUCHEMARS

Le célicole consacre son tour complet à tisser des cauchemars dans l'esprit d'une cible endormie. Ces rêves sont d'un réalisme effrayant, à tel point que la victime n'arrive pas à les considérer comme des chimères lorsqu'elle se réveille. La cible ne regagne pas de points de santé et d'Endurance pendant son sommeil, et son score d'Endurance maximal est réduit de moitié jusqu'à ce qu'elle puisse se reposer. Ce malus d'Endurance est cumulatif, mais il ne peut pas amener le score total en dessous de 5. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité.

### LANGAGE ANIMAL

Un célicole peut échanger des idées simples avec les animaux. Cette capacité lui permet de leur donner des ordres à l'aide de la **Persuasion**, comme s'il s'adressait à une créature pensante. Les animaux peuvent se défendre avec un jet de **Resistance à la magie**. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité.

### POURRIÛRE AVARIÉE

Le célicole utilise cette action pour faire pourrir une quantité de nourriture et de boisson qui tiennent dans 1 mètre cube. Les personnages qui consomment ces vivres doivent réussir un jet de **Résilience** (SD 18) pour ne pas devenir **nauséeux**. Les bombes au dimeritium empêchent l'utilisation de cette capacité.

## Butin

Objets étranges (1D6)	Œil de célicole (1D6/3)
Objets communs (1D6)	

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les vestiges

### ALLERGIE À LA BARDANE

La bardane est un poison pour les célicoles. Quand un célicole a de la bardane dans le sang (parce qu'il a été blessé par une arme enduite de sève ou qu'il en a ingéré), il devient **empoisonné** et doit réussir un jet de **Résilience** (SD 18) pour mettre fin à cet effet. En outre, ces monstres ne supportent pas l'odeur de la bardane, ils doivent réussir un jet de **Résilience** (SD 14) pour rester à moins de 20 mètres d'un bouquet en train de se consumer.



# DOPPLER

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΎΑΙΛΛΕ	1,5 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΨ	N'importe où

ΪΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	100 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1000 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΨΙΟΠ	Solitaire

ΪΠΨ	7
ΡΕΨ	/
ΔΕΧ	/
ΚΟΡ	/

ΒΪΨ	/
ΕΜΨ	9
ΨΕΧ	/
ΒΟΛ	/

ΕΨΟΥ	/
ΚΟΨΡΣΕ	/
ΣΑΨΨ	/
ΕΠΔ	/

ΕΠΣ	/
ΡΕΚ	/
ΠΣ	/
ΒΪΓ	0

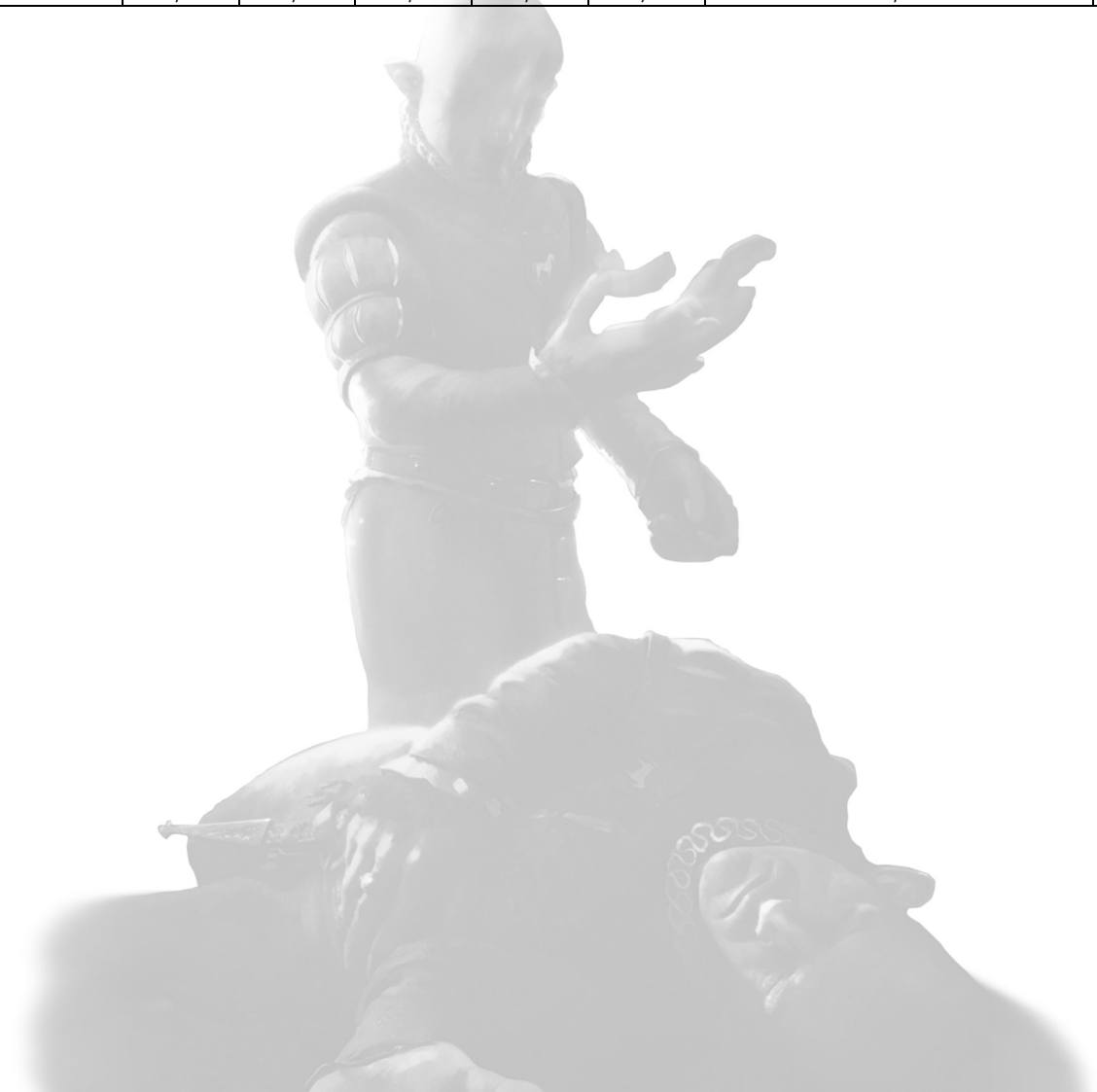
ΚΟΜΠΕΨΕΠΣΕΣ			
ΚΗΑΡΪΣΜΕ	17	ΔΨΨΕΡΪΕ	19
ΪΠΨΪΜΪΔΑΨΙΟΠ	+6	ΠΣΥΧΟΛΟΓΪΕ	18
ΡΕΣ. ΚΟΠΨΡΑΪΠΨΕ	+7	ΣΕΔΨΚΨΙΟΠ	18
* + autres compétences clonées			

ΔΕΨΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΨΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΨΙΟΠ	/
ΕΣΨΪΒΕ	*
ΡΕΠΟΨΪΨΙΟΠΠΕΜΕΠΨ	*
ΒΛΟΚΑΓΕ	*

ΡΕΣΪΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΪΜΜΨΝΪΨΪΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΪΕΨ	ΨΨΥΠΕ	ΔΕΓ	ΨΙΑ	ΠΟΡ	ΕΨΨΕΨ	ΑΨΨ
/	/	/	/	/	/	/	/





# DOPPLER

## CAPACITÉS

### CLOPAGE

Les dopplers peuvent prendre parfaitement l'apparence de n'importe qui. Cette nouvelle forme est indiscernable de l'originale, même en ce qui concerne les talents magiques et le doppler adopte les compétences de sa cible exceptées pour ses compétences propres. L'équipement de la cible est également copié, en incluant l'armement, ainsi que sa vigueur et tous les sorts qu'elle connaît. Enfin, le doppler gagne également l'accès aux souvenirs et à la personnalité de la cible.

Prendre l'apparence de quelqu'un est rapide mais demande quand même un tour complet au doppler pour compléter sa transformation. La seule limite à cette capacité est que le doppler ne peut prendre la forme que d'une cible d'au moins 20% de sa masse corporelle. N'importe quelle marque, cicatrice ou démembrement que le doppler aurait subi est répliqué sur la forme adoptée.

## ΒΥΤΙΠ

Cinquième essence (1D6/2)

Objets communs (1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les vestiges

### ΤΟΥΧΕΡ Δ'ΑΡΓΕΠΤ

Le moindre contact avec de l'argent force un doppler à reprendre son apparence originelle.



# DRYADE

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	1,70 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts profondes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	65 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	350 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou en petit groupe de 2 à 5 individus

ΙΠΤ	6
ΡΕΠ	7
ΔΕΧ	9
ΚΟΡ	6

ΒΙΤ	8
ΕΠΠ	7
ΤΕΧΗ	5
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	24
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΠ	30

ΕΠΣ	60
ΡΕΚ	6
ΠΣ	30
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	19
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	18
ΜΑΙΠΣ ΤΗΕΡΑΠΕΥΤΙΚΕΣ	12
ΠΗΥΣΙΚΕ	12
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	11
ΣΥΡΥΙΕ	12
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΙΠΠΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	11
ΠΙΕΓΕΣ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	11
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	10
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	15

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΚΥΙΕ	17
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	19
ΒΛΟΚΑΓΕ	14

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Poison, maladie

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΠΤ
Arc long	19	P	4D6	15	200 m	Saignement (100%), Perforation	2
Lance	14	P	3D6	15	/	Allonge	1



# DRYADE

## CAPACITÉS

### ΜΑΪΣ ΘΗΡΑΠΕΥΤΙΚΕΣ

Les dryades sont connues pour être d'excellentes soigneuses et peuvent utiliser la compétence **Mains Thérapeutiques**. Elles peuvent également utiliser des substances et plantes naturelles pour produire le même effet que la compétence **Remède Naturel** en utilisant leur compétence **Survie**.

### ΥΠΙΕ ΑVEC LES FEUILLES

En forêt, une dryade ne peut pas être traquée par la compétence **Survie**. Elle y ignore également tout terrain difficile que présente une végétation naturelle.

### ΤΙΡΕΥΣΗ D'ÉLITE

Les dryades sont parmi les meilleurs archers du Continent. Une dryade peut utiliser une action et dépenser 3 points d'Endurance pour effectuer une **frappe puissante**, **désarmer** ou **déséquilibrer** son adversaire. De plus, elle subissent 1 point de malus en moins sur leur modificateur de portée.

## ΒΥΤΙΠ

Objets communs (1D6)

Flèches (20)

Ingrédients issus de plantes  
(1D6)

## ΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤÉ

Huile contre les vestiges



# FIELLOP

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	4 m au garrot
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Régions sauvages reculées

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	1500 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	13
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	15

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	9

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	15
ΕΠΔ	55

ΕΠΣ	150
ΡΕΚ	11
ΠΣ	110
ΒΙΓ	0

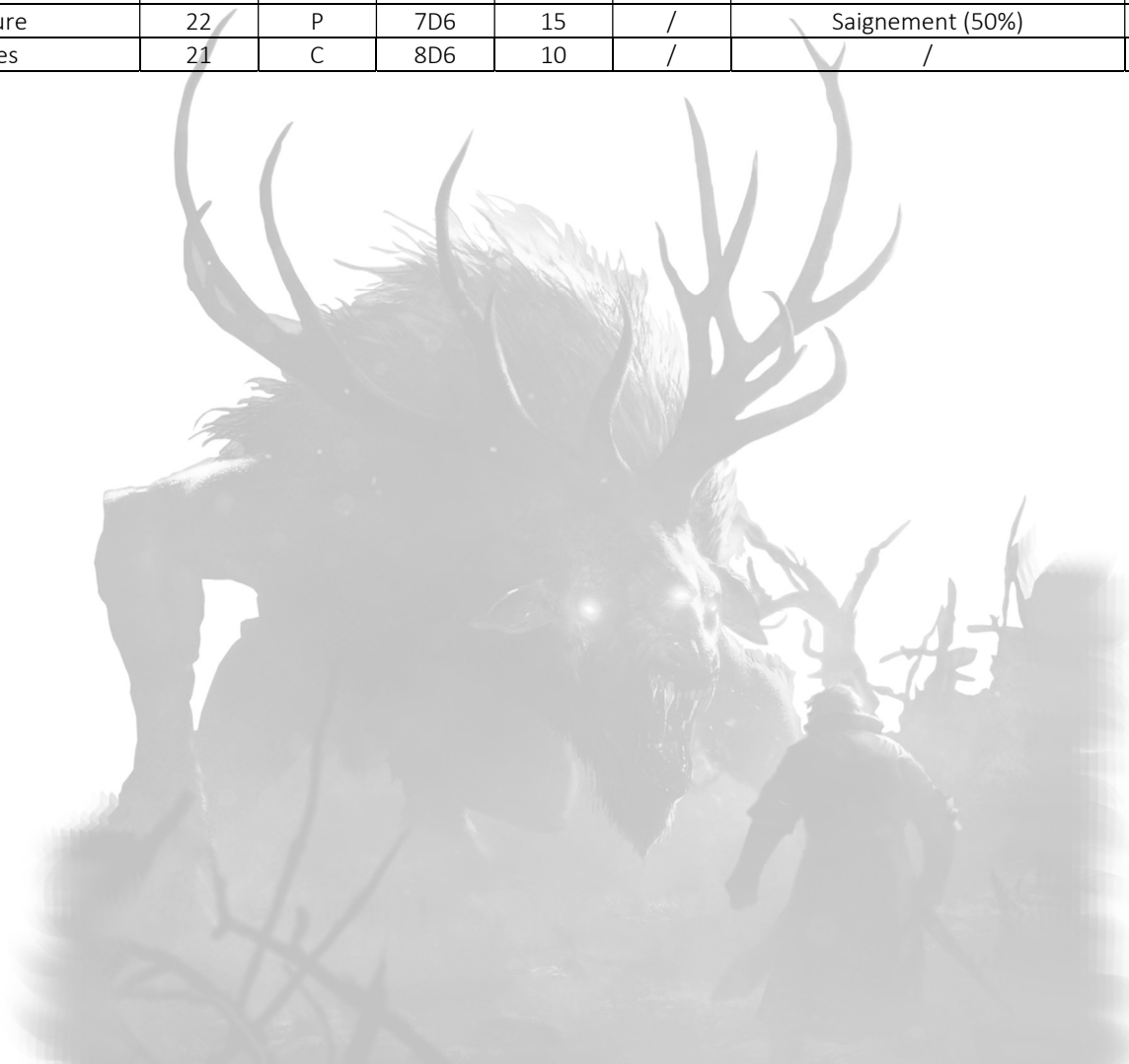
ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	15
ΚΟΥΡΑΓΕ	19
ΙΠΚΑΠΠΑΤΙΟΠ	16
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	22
ΣΥΡΥΙΕ	14
ΒΑΓΑΡΡΕ	21
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΦΥΣΙΟΥΕ	25
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	19
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	18

ΔΕΠΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	10
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	5
ΕΣΟΥΙΕ	20
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	15
ΒΛΟΚΑΓΕ	22

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΠΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	22	T	6D6+2	20	/	/	2
Morsure	22	P	7D6	15	/	Saignement (50%)	1
Cornes	21	C	8D6	10	/	/	1



# FIELLON

## CAPACITÉS

### HYΠΠOΣE

Le fiellon peut consacrer un tour à hypnotiser ses adversaires. Tous ceux qui regardent le fiellon doivent réaliser un jet de Résistance à la magie en opposition avec un jet d'Incantation du monstre. En cas d'échec, elles subissent un malus de -4 en défense et sur leurs attaques visant le fiellon pendant 5 rounds, et ne perçoivent plus leur environnement.

### ΜΑSSIF

Les fiellons sont immunisés à *Aard* et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 m du fiellon, ce dernier peut effectuer une action de charge, une attaque de cornes à -4 infligeant 10D6 dégâts et projetant la cible de 8 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de Course du fiellon. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171).

## ΒΥΨΗΠ

Cinquième essence (1D10)

Excréments de fiellon (1D6)

Œil de fiellon (3)

## VΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les vestiges, bombe Poussière de lune

### ΟΥΙΕ ΣEΨΙΣΙΒΛE

Lorsqu'il est touché par une bombe ou qu'il entend un bruit perçant, le fiellon devient **stupéfait**.



# KRAKEΠ

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	6 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Haute mer

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	500 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	2000 ζ
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	3
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	4
ΚΟΡ	14

ΒΙΤ	7
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	21
ΣΑΥΤ	4
ΕΠΔ	50

ΕΠΣ	140
ΡΕΚ	10
ΠΣ	100
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	6
ΚΟΥΡΑΓΕ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	24
ΣΥΡΥΙΕ	14
ΒΑΓΑΡΡΕ	19
ΠΗΥΣΙΩΕ	14
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	11
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	10

ΔΕΠΕΠΣΕ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	10
ΕΣΩΥΙΕ	11
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	6
ΒΛΟΚΑΓΕ	11

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΡΙΑ	ΠΟΡ	ΕΠΕΤ	ΑΤΤ
Tentacules	11	C	2D6	10	/	Saisie	1 - 8
Morsure	9	P	4D6	10	/	Poison (25%)	1



# KRAKEN

## CAPACITÉS

### BRAS

Les krakens ont 8 bras qui peuvent agir indépendamment du corps principal. Ils peuvent utiliser un tour complet pour immerger un adversaire saisi.

Chaque bras à 15 PS, 5 en VITESSE et 20 d'endurance, et mesure 10 mètres.

### AMPHIBIEN

Les krakens peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Ils ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

## ΒΥΨΙΑ

Essence d'eau (1D10)

Viande crue (1D6)

Poison de kraken (1D6)

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les vestiges



# LESHEP

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	2,50 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΠΤ	Forêts profondes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	136 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	7
ΡΕΠ	9
ΔΕΧ	9
ΚΟΡ	12

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	4
ΤΕΧΗ	2
ΒΟΛ	10

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	55

ΕΠΣ	120
ΡΕΣ	11
ΠΣ	110
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	12	ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	19	ΕΠΝΟΥΤΕΠΠΤ	17
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	18	ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	15
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	14	ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	14
ΡΕΣ. ΚΟΠΤΡΑΠΠΤΕ	12	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	12
ΣΥΡΥΙΕ	10	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	16

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	16
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΒΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΠΤ	12
ΒΛΟΚΑΓΕ	18

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
Tranchant

ΙΜΠΠΥΠΠΙΤΕΣ
Charmes magiques

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	18	T	7D6	20	/	/	2





# LESHEN

## CAPACITÉS

### CRÉATION DE TOTEMS

Un leshen peut se consacrer pendant un mois à la fabrication d'un totem magique sur son territoire. Cette effigie qui possède 20 points de sante est vulnérable au feu. Tant que le monstre se trouve a moins de 1 500 mètres du totem, il gagne un bonus de +1 en attaque et en défense et peut invoquer des loups et des corbeaux en une seule action au lieu d'un tour complet. Un leshen peut créer jusqu'à 5 totems. De plus, les bonus d'attaque et de défense sont cumulatifs.

Deuxièmement, un leshen qui dispose d'au moins un totem peut drainer l'énergie vitale des villageois qui vivent a moins de 80 kilomètres de l'effigie pourvu que rien ne vienne le déranger pendant 1 heure. Il récupère alors tous ses points de sante, cependant les dégâts correspondants au montant de points de sante regagnés sont répartis entre tous les habitants. Ces dégâts ne sont pas modifiés par l'armure.

Enfin, un leshen qui dispose d'au moins un totem peut lancer un sort de magie noire sur une personne qui lui a inflige des dégâts au plus tard la veille. La cible doit effectuer un jet de **Résistance à la magie** en opposition avec un jet d'**Envoutement** du leshen. Si elle échoue, elle est rattachée au leshen. Tant que cette personne reste à moins de 80 kilomètres d'un totem, le leshen ressuscite le lendemain matin chaque fois qu'il meurt.

### ÉVAPORATION

Le leshen utilise son tour complet pour se métamorphoser en nuage de fumée et de corbeaux qui se déplace de maximum 15 mètres. Tant qu'il est sous cette forme, le leshen est **incorporel**. Les bombes **Poussière de lune** empêchent l'utilisation de cette capacité.

### RACINE FOUETTEUSE

Le leshen utilise son tour complet pour enfoncer les mains dans le sol et ordonner aux racines de frapper une zone de 2 mètres de rayon a moins de 20 mètres de lui. Tous les personnages situes dans cette zone doivent effectuer un jet de **repositionnement** (SD 17). Si cette action ne suffit pas pour sortir de la zone de danger, elle compte comme un échec.

Sinon, les personnages peuvent bloquer l'attaque avec un bouclier (SD 17). Quand les cibles ratent leur jet, elles subissent 6D6 dégâts au torse et sont projetées 4 mètres plus loin. Lorsqu'un personnage réussit son blocage, il doit faire un jet de **Physique** (SD 18), mais s'il le rate, il est quand même projeté à 4 mètres. Les **bombes au dimeritium** empêchent l'utilisation de cette capacité.

### ROI DES ANIMAUX

Le leshen utilise cette action pour donner des ordres aux animaux situés à moins de 30 mètres de lui. Les créatures qui se trouvent sur le territoire du monstre obéissent et se battront jusqu'à la mort s'il le faut. Les animaux qui pénètrent dans la foret doivent réussir un jet de **Résistance à la magie** (SD 18) pour ne pas tomber sous l'emprise du leshen. Cette influence disparaît dès que le leshen meurt ou que l'animal s'éloigne à plus de 30 mètres de lui. Si jamais l'animal retourne dans la zone d'influence du leshen, il doit effectuer un nouveau jet de **Résistance à la magie**.

De plus, le leshen peut utiliser son tour complet pour invoquer 3 loups, qui entrent en scène immédiatement et agissent juste après le monstre. Les **bombes au dimeritium** empêchent l'utilisation de cette capacité.

## Βυτίπ

Fibre de leshen (2D6)	Os de leshen (2D6)
Essence cristallisée (1D6/2)	Résine de leshen (1D6)

## Βυλπέραιβιλιτέ

Huile contre les vestiges, feu, bombes au dimeritium, bombes Poussière de lune

# LICORNE

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΒΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Généralement loin des gens

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΡΟΙΔΣ	800 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	3000 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou en petit groupe de 2 à 3 individus

ΙΠΤ	8
ΡΕΦ	8
ΔΕΧ	10
ΚΟΡ	12

ΒΙΤ	14
ΕΜΡ	10
ΤΕΧΗ	3
ΒΟΛ	12

ΕΤΟΥ	10
ΚΟΥΡΣΕ	42
ΣΑΥΤ	8
ΕΠΔ	60

ΕΠΣ	120
ΡΕΣ	12
ΠΣ	120
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	17
ΚΟΥΡΑΓΕ	22
ΙΠΣΑΠΤΑΤΙΟΠ	24
ΡΗΣΙΟΥΕ	18
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	18
ΣΥΡΥΙΕ	15
ΒΑΓΑΡΡΕ	14
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	16
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	19
ΠΡΕΜΙΕΡΣ ΣΟΠΣ	11
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	21
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	16

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	16
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	16
ΒΛΟΚΑΓΕ	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΙΤΕΣ
Incorporel, saignement, peur, contrainte, maladie

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΡΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΡΟΡ	ΕΦΦΕΤ	ΑΤΤ
Sabots	16	C	5D6	20	/	Argent (4D6)	1
Corne	16	P	7D6	10	/	Saignement (50%), perforation	1



# LICORNE

## CAPACITÉS

### ΤΗΛΕΠΑΘΙΑ

Une licorne peut communiquer par télépathie avec un personnage en ligne de vue situé à moins de 2 mètres. Ce pouvoir ignore les barrières du langage et permet à la cible de formuler une réponse dans sa tête si elle le souhaite.

### VOYAGE DIMENSIONNEL

Etant de Sang Ancien, les licornes peuvent traverser les mondes en utilisant leur capacité naturelle de portail. C'est une version modifiée du sort de *Portail* classique, un sort de maître d'éléments mixtes qui coûte 27 d'Endurance et qui permet d'ouvrir un passage vers un autre monde.

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres de la licorne, cette dernière peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de corne -2 infligeant 9D6 dégâts et projetant la cible de 3 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de COURSE de la licorne. Tous les personnages qu'elle touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171).

## ΒΥΪΠ

Os de bête (1D10)	Cinquième essence (1D6)
Rune aléatoire (2)	Viande crue (1D10)
Corne de licorne (1)	

## ΥΠΛΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les vestiges



# ΠΕΡΕΪΔΕ

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,70 m
ΣΕΠΣ	Nyctalopie
ΕΠΝΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	Dans les mers profondes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	60 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	550 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou en petit groupe de 2 à 3 individus

ΙΠΤ	5
ΡΕΠ	8
ΔΕΧ	7
ΚΟΡ	7

ΒΙΤ	9
ΕΜΠ	7
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	6
ΚΟΥΡΣΕ	27
ΣΑΥΤ	5
ΕΠΔ	30

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	7
ΠΣ	30
ΒΙΓ	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΣΕΣ			
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	14	ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΚΟΥΡΑΓΕ	10	ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	13	ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	11
ΣΥΡΥΙΕ	13	ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	11

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΚΥΙΒΕ	15
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	14
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΙΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	15	T	4D6	15	/	Saignement (25%)	2



# ΠΕΡΕΪΔΕ

## CAPACITÉS

### APPEL DU WYRM

Les néréides peuvent utiliser un tour complet pour chanter une invocation, attirant à elles un krait géant. Ce serpent de mer considère les néréides comme des alliées qui peuvent le commander lors de leur action de mouvement. Il lui faut quelques minutes pour arriver (à la discrétion du MJ).

### ILLUSION

Une néréide est capable de provoquer une illusion pour prendre l'apparence d'une belle femme. On peut dissiper cette illusion avec un jet d'Incantation de SD 15.

### AMPHIBIEN

Les néréides peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### CHAÎT DES PROFONDEURS

Les néréides parlent en chantant un étrange dialecte dérivé de la langue ancienne. Elles sont capables de le faire aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre. Lorsqu'elles l'utilisent sous l'eau, elles peuvent communiquer entre elles sur des dizaines de kilomètres.

### CONSTRUCTION

Lorsqu'une néréide a **cloué** son adversaire **au sol**, elle peut utiliser ses tentacules pour l'écraser, lui infligeant 2D6 de dégâts par tour (en ignorant l'armure) en plus de le faire **suffoquer**. Une néréide a également +3 sur ses attaques **Saisie** et **Clouer au sol**.

## ΒΥΤΙΠ

Essence d'eau (1D6)	Objets communs (1D6/2)
Objets étranges (1D6/2)	

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les vestiges, feu

### ΜΟΥΒΕΜΕΝΤ ΕΝΤΡΑΒΕ

Sur terre, les valeurs de RÉFLEXE, DEXTÉRITÉ et VITESSE d'une néréide sont égales à 2.

## ΚΡΑΪΤ ΓΕΑΝΤ

ΪΠΤ	1
REF	7
DEX	6
COR	8

VIT	6
EMP	2
TECH	1
VOL	6

ΕΤΟΥ	7
COURSE	18
SAVT	3
ΕΠΔ	35

ΕΠC	80
RÉC	7
PS	35
VIG	0

## COMPÉTENCES

ΑΘΛÉTISME	12	BAGARRE	13
VIGILANCE	13		

## DÉFENSES

ARMURE	0
RÉGÉNÉRATION	/
ESQUIVE	12
REPOSITIONNEMENT	12
BLOPAGE	15

## ARMES

ΠΟΜ	JET	TYPE	DEG	FIA	POR	EFFET	ATT
Queue	13	C	3D6	10	/	Etourdissement	1
Morsure	15	P	5D6	15		Saignement (50%), poison (25%)	1

# ROUSSALKA

ΜΕΠΑΣΕ	Facile / Difficile
ΤΑΙΛΛΕ	1,70 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Rivières, bois et lacs

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	60 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΣΕ	250 €
ΟΡΓΑΠΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire ou en petit groupe de 2 à 3 individus

ΙΠΤ	5
REF	7
DEX	7
COR	5

VIT	6
EMP	7
ΤΕΧ	3
VOL	6

ΕΤΟΥ	5
COURSE	18
SAVT	3
ΕΠΔ	25

ΕΠΣ	50
ΡΕΚ	5
PS	25
VIG	0

CΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
AΘΛΕΤΙΣΜΕ	12
CHARISME	15
DUPERIE	13
PERSVASIOΠ	15
REΠΡΕΣΕΠΤΑΤΙΟΠ	15
RES. MAGIE	11
SURVIE	11
BAGARRE	14
COVRAGE	11
FURIVITE	14
RESILIENCE	9
RES. COΠΤΡΑΠΠTE	11
SEΠDCTIOΠ	16
VIGILANCE	12

DÉFENSES	
ARMVRE	0
REGÉΠÉRATION	/
ESQVIVE	15
REΠOSITIOΠΠΕΜΕΠΤ	12
BLOCAGE	15

RÉSISTANCES
/

IMMUNITÉS
/

ARMES							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	DEG	FIA	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	AΠΤ
Coup de poing	15	C	1D6	15	/	/	1

# ROUSSALKA

## CAPACITÉS

### ΑΜΦΙΒΙΕΝ

Les roussalki peuvent rester sous l'eau indéfiniment, on ne peut pas les noyer. Elles ne subissent pas de pénalité pour agir sous l'eau.

### ΧΑΪΤΉ ΗΥΠΝΟΤΙΚΗ

Les roussalki ont des voix magnifiques qui peuvent hypnotiser et embrumer les esprits. Quiconque à portée de son chant doit réussir un test de **Résistance à la magie** contre la **Représentation** de la roussalka ou tomber sous son influence.

Toute personne sous cet effet doit faire un test de **Résistance à la contrainte** de SD basé sur la sévérité de l'action pour agir contre les ordres chantés de la roussalka et essaiera de la protéger à tout prix si elle est menacée par quoi que ce soit. Cet effet dure tant que la roussalka chante et coûte 2 point d'Endurance par minute de chant.

### ΪΛΛΥΣΙΟΝ

Une roussalka est capable, en utilisant un tour complet, de mettre une illusion autour d'elle pour la faire paraître éblouissante. Cette capacité fonctionne comme le sort de **Glamour** en lui donnant un bonus de +3 en **Séduction**, **Charisme** et **Commandement**.

### ΡΕΦΡΑΚΤΙΟΝ

L'image d'une roussalka est déformée sous l'eau, la rendant très difficile à détecter. Les tests de **Vigilance** contre une roussalka au moins à moitié immergée dans l'eau subit un malus de -4.

## ΒΥΤΙΝ

Essence d'eau (1D6)

Objets communs (1D6/2)

## ΥΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les vestiges



# SHAELMAAR

ΜΕΠΑΧΕ	Moyen / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Montagnes et grottes

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	2000 kg
ΡΕΚΟΜΠΕΠΠΕ	500 ¢
ΟΡΓΑΝΙΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	6
ΔΕΧ	4
ΚΟΡ	12

ΒΙΤ	5
ΕΜΠ	1
ΤΕΧΗ	1
ΒΟΛ	5

ΕΤΟΥ	8
ΚΟΥΡΣΕ	15
ΣΑΥΤ	3
ΕΠΔ	40

ΕΠΣ	120
ΡΕΚ	8
ΠΣ	80
ΒΙΓ	0

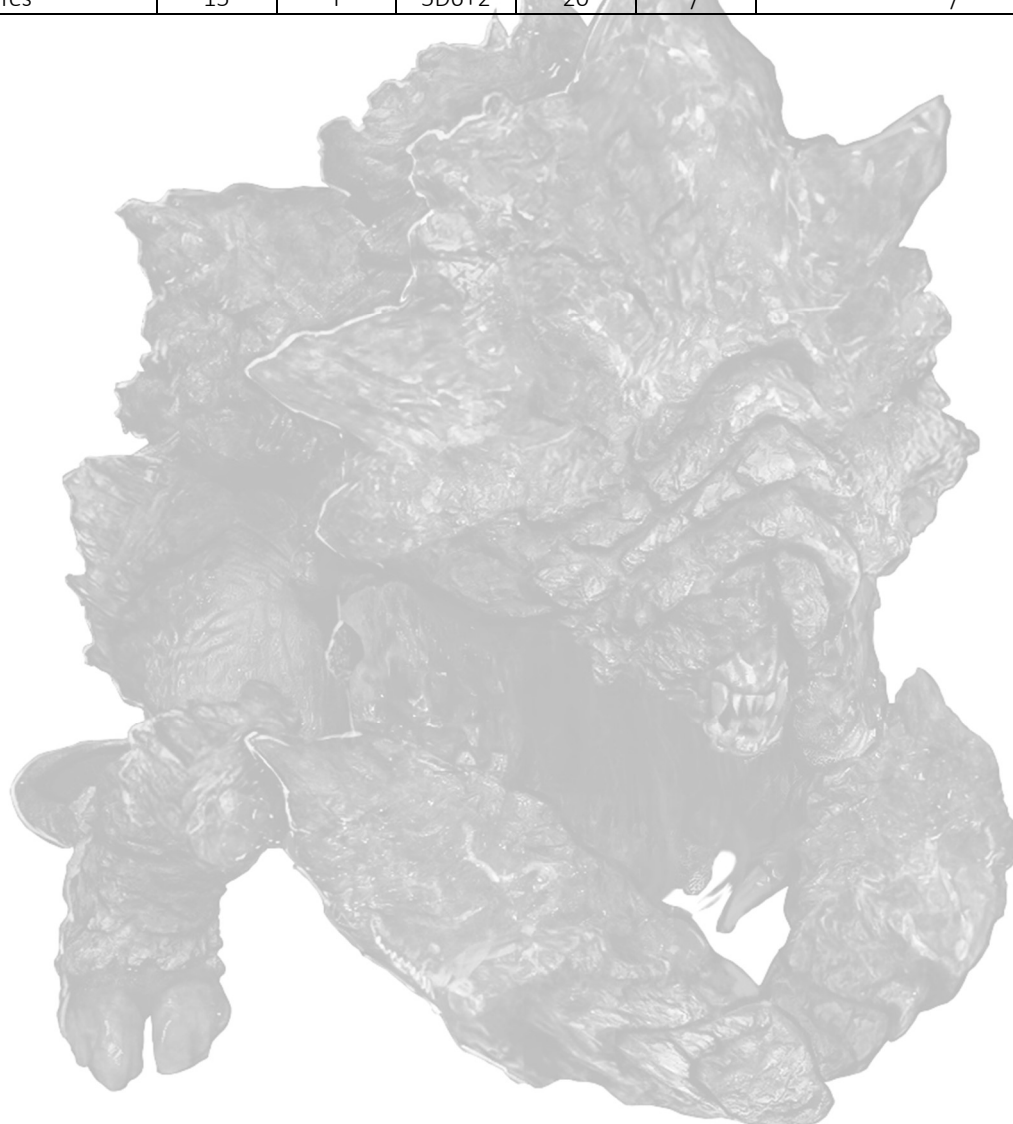
ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	8
ΚΟΥΡΑΓΕ	15
ΙΠΤΙΜΙΔΑΤΙΟΠ	10
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	18
ΣΥΡΥΙΕ	8
ΒΑΓΑΡΡΕ	12
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	12
ΦΥΣΙΟΥΕ	20
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	14
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	13

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΟΥΡΕ	20
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	14
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	8
ΒΛΟΚΑΓΕ	15

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
Tranchant

ΙΜΜΟΥΝΙΤΕΣ
Renversement, aveuglement

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	15	T	5D6+2	20	/	/	2





# SHAELMAAR

## CAPACITÉS

### ΤΟΥΠΙΕ ΣΙΣΜΙΚΟΥ

Le shaelmaar utilise une action pour se rouler en boule et tourbillonner à grande vitesse, projetant des débris et des morceaux de sol rocheux dans un rayon de 6 mètres. Les personnages situés dans la zone d'effet doivent effectuer un jet d'**Athlétisme** (SD 17). En cas d'échec, ils sont mis **au sol** et doivent réaliser un jet de sauvegarde d'étourdissement.

### ΡΟΥΛΑΔΕ ΕΚΡΑΣΑΝΤΕ

Quand la cible se trouve à plus de 5 mètres, le shaelmaar peut se rouler en boule et foncer sur un adversaire situé à 10 mètres ou moins pour effectuer une attaque de base 13 qui inflige 8D6 dégâts et projette la cible à 6 mètres.

Cette action nécessite un tour complet. Si la cible percute un obstacle durant son vol plané, elle subit des dégâts d'éperonnage, comme si elle faisait charger par un cavalier. Pour éviter cette attaque, elle doit faire une action de repositionnement. Si le shaelmaar rate son attaque, il s'arrête à 10 mètres de son point de départ. En outre, s'il percute quoi que ce soit durant son déplacement, il est **étourdi** pendant un round et s'écrase **au sol** en découvrant son ventre.

### ΧΟΧ ΤΕΡΡΕΣΤΡΕ

Le shaelmaar utilise son tour complet pour frapper le sol et faire jaillir une rangée de roches dentelées de 6 mètres de long et 2 mètres de large. Les personnages qui se trouvent sur la trajectoire doivent faire un jet de **repositionnement** (SD 18) ou **bloquer** avec leur bouclier (SD 18). Lorsqu'ils échouent, ils subissent 6D6 dégâts au torse, deviennent **stupéfaits** et sont projetés au bout de la ligne rocheuse. Ensuite, les pierres rentrent dans le sol.

### ΕΠΦΟΒΙΣΜΕΝΤ

En guise d'action de mouvement, le shaelmaar peut s'enfouir dans le sol et avancer au rythme de 4 mètres par round. S'il utilise son round complet pour s'enfouir, il peut se déplacer de 8 mètres. Un shaelmaar peut s'enterrer dans le sable, la terre et le sol compact, en revanche il ne peut pas traverser la roche. Quand le monstre surgit juste sous les pieds d'un adversaire, celui-ci doit effectuer un jet d'**Athlétisme** (SD 12). S'il échoue, il tombe **au sol**.

## ΒΥΤΙΝ

Poussière de shaelmaar (1D6)	Poils de shaelmaar (1D6)
	Chitine (2D6)
Pierre (1D6)	

## ΒΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΕ

Huile contre les vestiges

### ΑΒΕΥΓΛΕ

Les shaelmaars sont complètement aveugles et ratent automatiquement les jets de **Vigilance** liés à la vue. Ils repèrent leurs cibles grâce à l'ouïe et aux vibrations du sol. Lorsqu'une cible demeure immobile et ne fait aucun bruit, elle se rend invisible au shaelmaar. Quand il est engagé au corps à corps, le monstre ne subit pas de malus d'aveuglement, puisqu'il peut entendre sa cible bouger. A partir du moment où un personnage situé à moins de 10 mètres du shaelmaar s'est déplacé ou a fait du bruit au round précédent, le monstre sait où il se trouve.

### ΑΒΔΟΜΕΠ ΜΟΥ

Le ventre d'un shaelmaar ne bénéficie d'aucune protection et n'a pas de résistance aux attaques tranchantes. Il est impossible de viser le ventre du monstre, à moins de se trouver sous lui ou de l'attaquer alors qu'il est sur le dos ou couché sur le flanc, par exemple à la suite d'une roulade écrasante ratée. Dans les cas évoqués, viser l'abdomen d'un shaelmaar inflige un malus de -3.

# SYLVAÏN

ΜΕΠΑΣΕ	Moyen / Simple
ΤΑΙΛΛΕ	3 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΜΕΠΤ	Forêts et ruines isolées

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΠΕ	Pensant
ΠΟΙΔΣ	200 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	500 ζ
ΟΡΓΑΠΙΣΑΠΠΙΟΠ	Solitaire, parfois en petit groupe

ΙΠΤ	6
REF	6
DEX	4
COR	11

VIT	4
EMP	7
ΤΕΧΗ	5
VOL	5

ΕΤΟΥ	8
COURSE	12
ΣΑΥΤ	2
ΕΠΠ	40

ΕΠΣ	70
ΡΕΚ	8
PS	50
VIG	0

ΚΟΜΠΕΤΕΠΠΕΣ	
ΑΠΗΛΕΤΙΣΜΕ	13
ΧΑΡΙΣΜΕ	12
ΔΥΠΕΡΙΕ	31
ΠΗΣΙΟΥΕ	19
ΡΕΣΙΛΙΕΠΠΕ	16
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	13
ΒΙΓΙΛΑΠΠΕ	10

BAGARRE	16
COURAGE	10
FURIVITÉ	7
PSYCHOLOGIE	15
RES. CONTRAINTE	11
SURVIE	15

ΔΕΦΕΠΠΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	0
ΡΕΓΕΠΕΡΑΠΠΙΟΠ	/
ΕΣΟΥΙΕ	12
ΡΕΠΟΣΙΠΠΙΟΠΠΕΜΕΠΤ	13
BLOCAGE	16

ΡΕΣΙΣΤΑΠΠΕΣ
/

ΙΜΜΥΠΠΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	DEG	FIA	POR	ΕΦΦΕΤ	ΑΠΤ
Coup de poing	16	C	5D6+1	15	/	/	2



# SYLVAIN

## CAPACITÉS

### ΡΟΒΥΣΤΗ

Les sylvains sont résistants au **déséquilibre**. Les effets qui les **déséquilibrent** sont 25% moins efficace.

### ΡΥΑΝΤΕΥΡ ΦΕΤΙΔΕ

Un sylvain peut libérer une odeur réellement fétide. N'importe quelle créature doit réussir un test de **Résilience** de SD 18 ou souffrir de **nausée**.

### FORCE ÉCRASANTE

Comme le sylvain frappe de ses poings avec une force incommensurable, on ne peut jamais parer ses attaques, qui infligent deux fois plus de dégâts d'ablation aux armes, aux boucliers et aux armures.

## ΒΥΤΙΝ

Objets communs (1D6)	Objets étranges (1D6)
Rune aléatoire (1)	

## VΥΛΠΕΡΑΒΙΛΙΤΗ

Huile contre les vestiges

### ΓΛΟΥΤΟΝ

Les sylvains sont considérés comme dépendant à la bonne nourriture et aux alcools forts. Ils souffrent d'un malus de -3 à toute interaction sociale qui implique l'un ou l'autre.



# Tschart

ΜΕΠΑΣΕ	Fort / Complexe
ΤΑΙΛΛΕ	2,20 m
ΣΕΠΣ	/
ΕΠΝΙΡΟΠΠΕΠΤ	Zones sauvages isolées

ΙΠΤΕΛΛΙΓΕΠΣΕ	Sauvage
ΠΟΙΔΣ	800 kg
ΡΕΚΟΠΠΕΠΣΕ	1250 ζ
ΟΡΓΑΠΣΑΤΙΟΠ	Solitaire

ΙΠΤ	1
ΡΕΠ	12
ΔΕΧ	9
ΚΟΡ	12

ΒΙΤ	9
ΕΜΠ	1
ΤΕΧ	1
ΒΟΛ	6

ΕΤΟΥ	9
ΚΟΥΡΣΕ	27
ΣΑΥΤ	5
ΕΠΔ	45

ΕΠΣ	90
ΡΕΣ	9
ΠΣ	90
ΒΙΓ	0

ΚΟΠΠΕΤΕΠΣΕΣ	
ΑΤΗΛΕΤΙΣΜΕ	15
ΚΟΥΡΑΓΕ	14
ΠΗΥΣΙΟΥΕ	20
ΡΕΣ. ΜΑΓΙΕ	11
ΒΙΓΙΛΑΠΣΕ	16
ΒΑΓΑΡΡΕ	16
ΦΥΡΤΙΒΙΤΕ	11
ΡΕΣΙΛΙΕΠΣΕ	16
ΣΥΡΥΙΕ	11

ΔΕΦΕΠΣΕΣ	
ΑΡΜΥΡΕ	8
ΡΕΓΕΠΕΡΑΤΙΟΠ	3
ΕΣΟΥΙΕ	18
ΡΕΠΟΣΙΤΙΟΠΠΕΠΤ	15
ΒΛΟΚΑΓΕ	19

ΡΕΣΙΣΤΑΠΣΕΣ
/

ΙΜΜΥΝΙΤΕΣ
/

ΑΡΜΕΣ							
ΠΟΠ	ΙΕΤ	ΤΥΠΕ	ΔΕΓ	ΦΙΑ	ΠΟΡ	ΕΦΕΤ	ΑΤΤ
Griffes	19	T	5D6+2	20	/	/	2
Morsure	19	P	6D6+1	15	/	Saignement (50%)	1
Corne	18	C	7D6	10	/	/	1



# TSCHART

## CAPACITÉS

### CHARGE

Si la cible se trouve à plus de 10 mètres du tschart, ce dernier peut effectuer une action de charge (tour complet), qui équivaut à une attaque de corne de base 16 infligeant 8D6 dégâts et projetant la cible de 6 mètres. La distance de charge maximale est égale à la valeur de COURSE du tschart. Tous les personnages qu'il touche sur la trajectoire de sa charge subissent des dégâts d'éperonnage, comme s'ils étaient percutés par un cheval (livre de règles page 171)

### MASSIF

Les tschart sont immunisés à **Aard** et à tout autre effet censé leur faire perdre l'équilibre.

## Bvřin

Excréments de tschart  
(1D6/2)

Yeux de tschart (1D6/2)

## VULNÉRABILITÉ

Huile contre les vestiges, bombe Poussière de lune

### INFLAMMABLE

Les tscharts sont très sensibles au feu. Les chances de les **enflammer** sont augmentées de 25% ; si les chances sont déjà de 100%, un tschart subit 6 points de dégâts de **feu** par round au lieu de 5.

### OUÏE SENSIBLE

Lorsqu'il est touché par une bombe ou qu'il entend un bruit perçant, le tschart devient **stupéfait**.



