

Bestiaire Monstrueux



Guide premier

Création des monstres



Les monstres présentés utilisent un format technique fort simplifié - considérez-le comme un dKrunch adapté. A l'usage, et avec l'expérience Guerriers, Voleurs et Magiciens, c'est ce qui nous est apparu à la fois le plus simple et aussi le plus proche de l'équilibre des Manuels des monstres officiels.

Un monstre est défini par un Type, un FD et un Niveau. Tout le reste ensuite n'est plus que calcul (rapide) et sélection de pouvoirs.

Type de créature

Aberration - Une aberration a une anatomie bizarre, des capacités étranges, un état d'esprit alien, ou n'importe quelle combinaison de ces trois traits. Elle a les capacités suivantes : +2 aux jets de sauvegarde ; Vision nocturne.

Animal - Un animal est un être vivant, non magique et incapable de création ou de langage. Sauvage ou apprivoisé, il dispose des capacités suivantes : Récupération rapide (3d6 points de vie par jour de repos) ; Attaque réflexe en cas de danger : l'animal attaque toujours le premier s'il est surpris.

Construction - Une construction est une créature souvent stupide et sans conscience, artificiellement fabriquée et programmée pour une tâche quelconque. Elle possède les capacités suivantes : +4 aux jets de sauvegarde contre la mort en cas de blessure ; -2 aux autres jets de sauvegarde ; Immunité aux attaques mentales, aux maladies, aux poisons, aux drains d'énergie, etc. ; Vision nocturne ; Vision des ténèbres ; Ne mange pas, ne boit pas, ne respire pas.

Dragon - Un dragon est un grand reptile, ailé, souvent intelligent et assez fréquemment magicien. Ne passez jamais de contrat avec un dragon. Et comptez vos balles. Il dispose des capacités suivantes : +8 aux jets de sauvegarde ; Immunité aux effets du sommeil et de la paralysie ; Souffle (1d6 points de dégâts par d6 points d'énergie ou dK dépensé).

Élémentaire - Un élémentaire est une créature entièrement composée de l'un des quatre éléments fondamentaux (air, eau, feu, terre) ou de toute combinaison d'énergie et de matière (électricité, boue, glace, etc.). Il a les capacités suivantes : Immunité à son élément ; Ne mange pas, ne boit pas, ne respire pas ; Immunité au sommeil, la paralysie, les renvois et le contrôle mental ; +4 au jet de sauvegarde contre la mort en cas de blessure ; Vision nocturne.

Géant - Un géant est un humanoïde de très grande force et de très grande taille. Ses capacités sont les suivantes : +2 aux

jets de sauvegarde ; +10 en Attaque et aux dégâts ; -4 en Défense ; +2D6 aux dégâts ; Vision nocturne.

Gluant - Un gluant est une créature informe ou instable, en général sans aucune intelligence. Ses capacités sont les suivantes : Ne subit pas les dégâts supplémentaires dus aux krâsses ; Immunité à presque tout (contrôle de l'esprit, poisons, illusions et autres) ; Sécrétions acides (provoque 1d6 points de dégâts à toute personne qui l'attaque) ; Ne dort pas.

Gobelinoïde - Un gobelinoïde est un humanoïde de petite taille à la peau verte. Particulièrement malin et généralement malfaisant il n'aime rien moins qu'un petit larcin lucratif. Il possède les capacités suivantes : +2 aux jets de sauvegarde, Vision nocturne.

Mort-vivant - Les morts-vivants peuvent ressembler à n'importe quelle créature morte et revenue à la non-vie. Il en existe plusieurs sortes. Ils possèdent les capacités suivantes : Immunité aux sorts affectant l'esprit et aux poisons ; +4 aux jets de sauvegarde contre la mort en cas de blessures ; Ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas ; les krâsses ne leur font aucun dégât supplémentaire.

Plante - Les plantes sont toutes les créatures dont l'origine est végétale. Il faut noter que les herbes et autres végétaux que l'on trouve dans les jardins et les bois ne sont pas considérés comme des créatures mais comme des objets. Elles possèdent les capacités suivantes : +4 aux jets de sauvegarde contre la mort en cas de blessure ; Ne dorment pas ; Immunité à tous les pouvoirs affectant l'esprit ; Ne peuvent pas porter d'armure.

Revenant - Fantômes, ombres, vampires, lichs et autres morts-vivants possédant un esprit, peuvent difficilement être comparés à leurs cousins décérébrés. Ils sont l'aristocratie du genre. Ils possèdent les capacités suivantes : bonus de +4 pour résister aux sorts affectant l'esprit ou le corps ; ne dorment pas, ne respirent pas ; les krâsses ne leur font aucun dégâts supplémentaires.

Vermine - La vermine inclut les insectes, arachnides et autres scolopendres de toutes tailles. Elle possède les capacités suivantes : Immunité à tous les pouvoirs affectant l'esprit ; Vision des ténèbres ; +2 aux jets de sauvegarde.

Extra-planaires - Ces créatures regroupent tous les êtres venus d'autres plans d'existence. Les démons, les walkyries, les djinns tombent dans cette catégorie. Elles possèdent les capacités suivantes : quand elles tombent à 0 point de vie sur le plan matériel, sont blessées et ratent leur jet de sauvegarde contre la mort, elles ne meurent pas, mais retournent directement dans leur plan.



Facteur de danger et niveau

Un monstre est défini par un Facteur de Danger et par un niveau.

Le **Facteur de danger** (abrégé en FD dans les pages suivantes) représente la valeur brute de la créature, sa capacité de nuisance et ses pouvoirs. Plus le FD est élevé, plus le monstre est capable de faire très mal aux personnages en très peu de temps. Pour une créature donnée, le FD ne change pas quelque soit son âge ou sa puissance - c'est l'inné.

Le **niveau** représente l'expérience et la ténacité d'une créature. Plus le niveau est élevé, plus elle sera coriace et difficile à vaincre. Le niveau donné pour une créature est indicatif : c'est le niveau d'un individu adulte moyen. Vous pouvez parfaitement imaginer des créatures plus jeunes ou plus expérimentées, avec un niveau plus faible ou plus élevé.

Scores

Les scores des compétences et la valeur des compteurs dépendent directement du niveau et du FD du monstre comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Les monstres décrits sont entièrement définis pour un FD et un niveau précis. Rien ne vous empêche donc de faire varier le niveau à votre convenance, le FD restant fixe.

Compteur principal - FDx5

Compteur secondaire - FDx2

Compétences principales - FD+4

Compétences secondaires - FD+1

Capacités spéciales - FDx2

Compteurs : Choisissez un compteur principal et un compteur secondaire, entre les points de vie et les points d'énergie. Multipliez le niveau par le chiffre indiqué en fonction du FD pour calculer les deux compteurs.

Compétences : choisissez trois compétences principales. Les autres sont considérées comme secondaires. Pour avoir score final, ajoutez le niveau de la créature.

Sauvegarde : lorsqu'un personnage doit faire un jet de sauvegarde contre un pouvoir de la créature, la difficulté est égal à 10+FD+niveau.

Combat : une créature possède de base 1 attaque qui inflige 1d6 points de dégâts +1 par niveau.

Compétences et compteurs

Le monstre ne possède pas de caractéristiques, mais uniquement des points de vie, des points d'énergie et quelques compétences.

L'**Attaque** permet de frapper ou de tirer sur les adversaires pour leur infliger des dégâts.

La **Défense** permet d'éviter les coups et les attaques à distance.

La **Sauvegarde** permet de résister à tout ce qui n'est pas un coup (poisons, effets magiques, etc.)

L'**Éloquence** permet de s'exprimer en public, de convaincre un adversaire ou de négocier un objet.

L'**Érudition** mesure les connaissances du monstre, dans tous les domaines.

La **Filouterie** permet de trouver des renseignements, de se dissimuler dans les ombres ou de suivre une probable victime, quand ce n'est pas simplement la connaissance des codes secrets et des nœuds.

La **Foi** mesure la puissance spirituelle du monstre.

La **Magie** permet de manipuler les forces occultes, de parler aux esprits et d'invoquer des démons.

La **Perception** permet de rester attentif à l'environnement, de percevoir le danger et de remarquer les petits détails.

Le **Courage** mesure la capacité du monstre à s'engager dans le danger sans reculer et aussi la manière dont il peut intimider les autres.

Le **Mouvement** permet de courir, sauter, grimper, nager, monter à cheval, se balancer à une corde.

L'**Extérieur** permet de trouver son chemin, monter un camp, suivre une piste, ramasser des herbes et des fruits, chasser et pêcher ou simplement se mettre à l'abri.

Le **Métier** permet de fabriquer ou de réparer des objets, de crocheter des serrures. La plupart des créatures non-intelligentes ne possèdent naturellement pas cette compétence.

Les **Soins** permettent de guérir les maladies, arrêter les saignements, se soigner par toutes les méthodes naturelles qui existent. Pour une créature peu intelligente, c'est sa capacité à guérir seule au fil du temps.

Le **Souterrain** permet de s'orienter dans les sous-sols du monde, de gérer le manque de lumière et de repères, de survivre dans les ténèbres.

Capacités spéciales

Si vous voulez créer vos propres monstres, les capacités spéciales vont vous permettre de tailler l'adversaire à votre mesure. Chaque point de capacité spéciale vous permet d'ajouter :

- ☛ 1d6 à ses dégâts
- ☛ 5 PV/PE par niveau
- ☛ 2 pts de compétence primaire
- ☛ 1 attaque supplémentaire
- ☛ 1 pouvoir monstrueux.



Pouvoirs monstrueux

Pouvoirs offensifs

Attaque sonore : Portée Jet. Les dégâts sont égaux à FDd6. On peut se protéger en se bouchant les oreilles (dégâts divisés par 2). 2d6 points de dégâts supplémentaires à chaque fois que le pouvoir est pris une nouvelle fois.

Aura élémentaire : +1d6 de dégâts lorsque la Créature donne un coup. Les personnages qui attaquent la créature à mains nues subissent 1d6 de dégâts. Prendre le pouvoir plusieurs fois rajoute 1d6 points de dégâts à chaque fois.

Paralyse : la Créature peut paralyser sa victime sur un jet d'attaque réussi. La durée est de FD tours/minutes/heures. La durée augmente si le pouvoir est choisi plusieurs fois.

Souffle : FDd6 de dégâts, trois fois par scène à portée de Jet. Vous pouvez reprendre ce pouvoir soir pour 2d6 points de dégâts supplémentaires, soit pour 3 souffles supplémentaires par scène ou pour augmenter la portée à Tir.

Perce armure : La créature ignore 2 points d'armure à chaque fois qu'elle prend ce pouvoir.

Poison : Le poison fait 2d6 points de dégâts ou donne un malus de -1d6 à toutes les compétences durant FD minutes/heures/jours. Vous pouvez prendre ce pouvoir plusieurs fois pour augmenter la durée, ajouter 2d6 points de dégâts ou donner un malus supplémentaire de 1d6.

Acide : La créature inflige FDd6 points de dégâts à toute personne la touchant. Vous pouvez reprendre ce pouvoir pour viser une personne (portée Jet) puis pour augmenter la portée à Tir. L'acide ronge 1 point d'armure par round sur 1d6 rounds en plus des dégâts.

Techniques de combat

Spécialiste : +2 aux dégâts et à l'Attaque.

Combattant agile : la créature rajoute son FD à ses jets d'Attaque.

Charge Puissante : la créature peut doubler ses dégâts quand elle a un tour au moins pour charger.

Explosif : Les 6 explosent sur un type d'attaque.

Super explosif : les 5 explosent sur un type d'attaque (condition niveau 10).

Férocité : La créature continue à se battre lorsqu'elle tombe à 0 point de vie – comme un héros. En plus, elle a alors un bonus de +4 à ses jets d'attaque et de défense.

Pouvoirs défensifs

Armure : 2 points d'armure par pouvoir choisis.

Immunité à l'emprise mentale : Résiste avec un bonus de +10/totalement au charme ou à la domination.

Immunité aux poisons : Résiste avec un bonus de +10/totalement aux poisons.

Immunité aux maladies : Résiste avec un bonus de +10/totalement aux maladies magiques ou non.

Immunité à un type d'arme : Tous les dégâts sont diminués de 10 chaque fois que le pouvoir est pris. (Armes contondantes, armes tranchantes, armes perforantes, etc.).

Immunité aux attaques non-magiques : Tous les dégâts sont diminués de 10 chaque fois que le pouvoir est pris.

Immunité à un élément : Chaque immunité coûte l'équivalent de 2 pouvoirs mais est totale. (Feu, froid, acide, électricité, sonique, sommeil, paralysie, air, etc.).

Insensible à la Peur : Résiste avec un bonus de +10/totalement à la peur.

Résistance à la magie : Augmente de 5 (maximum +20) le seuil pour être touché par la magie ou la foi.

Pouvoirs mentaux

Domination : la cible devient l'esclave de la créature pendant FD minutes/heures/jours. La cible a le droit à un nouveau jet de Sauvegarde avec un bonus de 5 si on lui demande à l'encontre des intérêts de ses amis.

Charme : Les cibles dans les FD mètres/mètres x2/mètres x3 de la créature font un jet de Sauvegarde (bonus de +10 si on n'est pas attiré par le genre sexuel de la créature). Les personnages deviennent des alliés de la créature pendant FD tours/minutes/heures.

Attaque de Regard : Portée Jet. Nombre de cibles 1/3/5. Le regard de la créature a un pouvoir que vous devez définir : (1) Pétrification (durée jusqu'à ce que l'enchantement soit brisé par un magicien) ; (2) Mort (si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle perd la moitié de ses points de vie, condition niveau 10) ; (3) Cécité (même durée que pétrification) ; (4) Souveraineté (la cible a un malus égal au FD de la créature pour agresser cette dernière) ; (5) Folie (la cible est atteinte d'une folie au choix du maître de jeu, du genre catatonie ou paranoïa) ; (6) Sommeil (la cible peut être réveillée avec une grande claque ou en subissant des dégâts).

Terreur : Les cibles à portée de Jet fuient pendant FD tours/minutes/heures avec un malus à tous les jets pour affronter la créature si on parvient à vaincre sa peur (-2/-4/-6)

Possession : La durée peut être de FD heures/jours/permanente. La portée est jet/tir/vue. Le possesseur utilise les caractéristiques physiques et les PV de la cible et ses propres caractéristiques mentales et PE. Une cible possédée ne peut tenter qu'un jet de sauvegarde par heure/jour/semaine pour se débarrasser de la possession.

Pouvoirs extra-sensoriels

Sens amélioré : La créature ne souffre jamais de dK de circonstances pour l'utilisation d'un de ses sens. Elle a un bonus de +4 pour l'utilisation du sens en question et perçoit les choses 10 fois plus finement. Le pouvoir peut être pris deux fois pour un bonus de +8 et une perception 100 fois plus affinée.

Hyper-sens : La créature a un sens ou une capacité extraordinaire au-delà des cinq sens de base – Sonar, Vision infra-rouge, Détection des vibrations, Traqueur (dépense de 5 PE par jour pour pister une cible de manière précise), etc. La

portée du pouvoir est généralement égale à Tir. Chaque fois que ce pouvoir est pris, il faut définir un nouvel hyper-sens.

Empathie : la portée est jet/tir selon le niveau de pouvoir ; la difficulté pour mentir à la créature est égal à $FD+15/+20$. Comme la créature connaît intuitivement les désirs et les peurs les plus profondes des cibles, elle a un bonus à tous les rapports sociaux de $+5/+10$.

Télépathie : Niveau 1 : portée jet, lit pensée de surface, dialogue mental avec $FD/2$ cibles en même temps / Niveau 2 : portée tir, lit pensées profondes, dialogue mental possible avec FD cibles en même temps / Niveau 3 ; portée vue, lit pensées cachées, communique sans effort avec toutes les cibles à portée.

Détection de la Magie : portée tir / vue. La créature repère toutes les sources d'émanation magique et également les êtres astraux ou éthérés. La résistance à cette perception magique se fait – au choix - sur Sauvegarde, Magie ou Foi.

Vision vraie : portée tir/vue. La créature repère tous les déguisements et les masques magiques (Invisibilité, etc.) La résistance à cette perception magique se fait – au choix - sur Sauvegarde, Magie ou Foi.

Pouvoirs de déplacement

Sans trace : La créature ne laisse pas de trace ou si peu. Octroie un malus de $+10/+30$ /Impossible aux jets de pistage.

Lenteur : Portée Jet. La créature peut ralentir le mouvement d'un groupe d'individus. Les cibles perdent 1 action par niveau de pouvoir (ou ont un malus de -5 s'ils n'ont qu'une action) et voient leur vitesse divisée par 2, 4 ou 8.



Télékinésie : Portée Tir, base $FD \times 10$ kilos, $2d6$ de dégâts. Chaque niveau de Pouvoir Augmente de $1d6$ les dégâts infligés et multiplie par 10 le poids soulevé.

Bond : A chaque fois que le pouvoir est pris, $+1d6$ aux jets d'attaque au premier round et augmentation de la distance de saut : Jet/Tir/Vue. La créature est aussi immunisée aux dégâts des chutes correspondant à $FD \times 2/FD \times 20/FD \times 200$ mètres. Le Bond est considéré comme une action gratuite.

Vol : Il existe trois niveaux de vol. Maladroit (-4 à tous les autres jets), Adroit (déplacement normal), Très adroit ($+4$ aux jets de mouvement et Attaque en piqué).

Déplacement dans un élément : Choisissez un élément (Eau, Feu, Terre), la créature est capable de se mouvoir sans problème dedans à vitesse de marche. Il vaudra mieux qu'elle ait une immunité. Si le pouvoir est pris deux fois, le déplacement peut se faire à la vitesse de course.

Vitesse rapide : Choisissez un mode de déplacement. La vitesse est doublée, quadruplée ou octuplée selon le nombre de fois où le pouvoir est choisi.

Forme gazeuse : La créature est immunisée aux attaques normales et magiques (sauf si l'arme est capable de toucher les intangibles). Au niveau 1, la créature ne peut que marcher et -4 à tous ses jets. Au niveau 2, le déplacement est normal.

Pouvoirs physiques

Métamorphose en animal : La transformation prend un tour. Au niveau 1, la créature ne peut se transformer qu'en un animal. Au niveau 2, elle a accès à un nombre de formes équivalentes au moins à son FD . La durée est à volonté.

Doppelganger : la transformation prend un tour. Au niveau 1, la créature ne reproduit que l'apparence de la cible. Au niveau 2, elle reproduit aussi la psyché, l'accent, etc. Le jet pour reconnaître qu'il y a un truc louche peut être Perception, Eloquence ou Sauvegarde. La difficulté est augmentée de $+10$ au niveau 2. La durée est à volonté.

Grand : Malus de -2 en Défense. La créature ajoute 2 à ses dégâts et ajoute 1 à son nombre de PV avant calcul ($FD \times 6$ ou $FD \times 3$ suivant si c'est un compteur principal ou secondaire).

Echelle : La créature ne joue définitivement pas dans la même catégorie. Son échelle de taille augmente de 1 à chaque fois que ce pouvoir est prit. (Voir Echelle de taille p90). Compte comme 2 pouvoirs.

Petite : La créature à un bonus de $+2$ en Défense et en Filouterie et retire 2 aux dégâts infligés au corps à corps.

Super Force : Le pouvoir rajoute 3/6/9 points à tous les jets impliquant la

Force (dont le combat et les dégâts). La créature peut transporter 10, 100 ou 1000 fois le poids de base, c'est-à-dire normalement : FD fois 20 kilos. Si vous voulez un niveau super héroïque, les dégâts de la créature explosent sur 6/5/4.



Super Dextérité : la créature gagne 3/6/9 points à sa Défense et à tous les jets impliquant la dextérité. Elle ne souffre pas de malus de circonstance à la plupart des actions physiques.

Super Vigueur : la créature gagne 3/6/9 points à tous les jets impliquant la constitution physique et sa Sauvegarde. Son temps de sommeil est divisé par 2/4/8 si jamais elle en avait besoin. Elle ne souffre d'aucun malus de circonstance impliquant une résistance à l'effort ou la fatigue. A la place de ce pouvoir, on peut aussi imaginer : Se passer de quelque chose - par pouvoir placé dedans, la créature pourrait se passer : de s'alimenter, de dormir, de respirer.

Régénération : Soins de $1/2/3$ PV par round. Les membres coupés régénèrent en heures/minutes/tours.

Soigner : En dépensant 5 PE, la créature peut soigner 3d6/6d6/9d6 PV sur une cible et elle peut soigner des maladies moyennes/graves/mortelles.

Pouvoirs exotiques

Tous les Jets de Sauvegarde ou Défense des pouvoirs exotiques se font contre FP +10, quel que soit le nombre de pouvoirs pris.

Animation des plantes : Pour 5 PE, la créature peut animer des plantes, des arbres, des arbustes à portée de vue. Ces derniers sont des créatures d'un FD et niveau égaux à la moitié du FD de la créature. Celle-ci doit se concentrer et ne peut rien faire d'autre. Le nombre de plantes animées est égal au FD de la créature.

Camouflage : Il faut réussir un jet de sauvegarde contre FD de la créature +15 pour la percevoir.

Charognard mystique : La créature se nourrit de ses ennemis vaincus. Elle dévore leur corps et leur âme, récupérant un nombre de PV et PE égal à ceux que possédait la victime.

Drain d'atouts : À chaque fois qu'elle fait des dégâts, au cours d'une attaque en mêlée ou à distance, la créature absorbe une capacité choisie au hasard, si la victime rate un jet de Sauvegarde. La capacité ne fait plus effet – pas plus que ceux qui dépendent de lui comme condition. La créature récupère 5 PV par atout volé. La victime récupère l'usage d'une capacité après chaque nuit de sommeil. Pour un atout supplémentaire, la créature peut faire usage de l'atout volé pendant tout le reste de la scène.

Drain de caractéristique : La créature est capable de réduire les caractéristiques de ses victimes en drainant leur énergie. Sur un jet de toucher réussi, la créature force sa cible à faire un jet de Sauvegarde. Si le jet est un échec, la victime perd 1d6 points d'une caractéristique choisie au hasard. Les points de bonus perdus remontent au rythme d'un par jour ou grâce à des soins. À chaque fois que la créature draine des points de caractéristique, elle regagne un nombre de points de vie équivalent à 3 fois les points drainés. Il est possible de prendre cet atout jusqu'à trois fois pour faire perdre jusqu'à 3d6 points de bonus (choisir trois caractéristiques).

Encaisse : La créature ne subit pas les effets des dés de krasse en combat. Soit parce qu'elle ressemble à un gluant, soit parce qu'elle n'a pas d'organe.

Épines : La créature est couverte d'épines et de piques. Toute personne attaquant la créature au corps à corps doit se défendre contre des épines causant 1d6 points de dégâts et réussir un jet de défense. Le nombre de d6 augmente d'un par atout supplémentaire.

Folie : Toute personne cherchant à atteindre la créature avec une lecture de la pensée, un contrôle mental ou une capacité télépathique quelconque, perd instantanément 2d6 PE en entrant en contact avec son esprit torturé et malade. La perte augmente de 2d6 par atout supplémentaire.

Gémissement : La créature peut effectuer une attaque sonique en poussant un beuglement ou un gémissement. En variant ses cris, la créature peut obtenir l'un des cinq effets suivants sur toutes les cibles pouvant l'entendre. Une cible qui a réussi son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée durant

le reste de la scène. Par atout supplémentaire, choisissez un nouvel effet. Fascination : la cible affectée reste fascinée et incapable d'agir à moins qu'on ne l'attaque ; Déconcerter : Toute personne à portée d'ouïe a automatiquement un malus de -2 à ses attaques et ses défenses. Si elle est obligée de subir le gémissement pendant 6 tours ou plus, elle devient incapable d'agir ou de se défendre jusqu'à ce que le bruit cesse ; Terroriser : la cible affectée fuit jusqu'à ce que les gémissements soient inaudibles ; Nausée : la cible affectée tombe sur place, tremblant et vomissant, avec un malus de -4 à toutes les actions jusqu'à ce que le bruit cesse ; Stupéfaction : la cible affectée est figée sur place, incapable d'entreprendre quelque action que ce soit jusqu'à ce qu'elle soit attaquée.

Infectieux : Tout être vivant tué par cette créature se relève au bout de quelques minutes.

Langue : La créature parle toutes les langues connues ou parle tous les langages animaux.

Magicien : La créature possède deux domaines et lance ses sorts sous la compétence adéquate (Magie ou Foi). Les domaines sont les suivants : Corps, Esprit, Invocation, Matière, Enchantement et Foyer. Compte comme deux capacités.

Manipulation des ombres : La créature peut manipuler les ombres et les ténèbres. Chaque utilisation coûte 5 PE. Par atout dépensé, elle peut faire appel à un des effets suivants. Obscurcir la vision : la créature a un bonus de +10 en Discrétion quand elle se cache dans les ombres ; Image dansante : la créature peut créer une ou plusieurs images d'elle-même pendant 1d6 tours. Un jet de sauvegarde permet de distinguer les ombres de la créature réelle ; Image silencieuse : la créature peut modeler les ombres pour créer des illusions. Les spectateurs ont droit à un jet de Sauvegarde pour se rendre compte que ce ne sont que des images.

Nuée : Une nuée est formée par la réunion d'une myriade de petites créatures (comme des insectes ou des rongeurs) qui agissent comme une seule créature, possédant des points de vie et d'énergie, des atouts, des compétences et des caractéristiques communs. Quand ses PV sont amenés à 0, la nuée se disperse. La nuée possède la capacité de distraire ses adversaires. Chaque tour, ceux-ci doivent réussir un jet de Sauvegarde ou subir un malus de -4 à toutes leurs actions

Puanteur : La créature exsude une telle odeur que l'on ne peut s'approcher d'elle sans défaillir. Il faut réussir un jet de Sauvegarde pour ne pas être pris de nausées et recevoir un malus de -4 à toutes ses actions.

Sursaut mortel : La créature vomit une dernière décharge d'énergie mystique au moment de mourir, qu'il lui reste des actions ou non. Elle explose carrément en causant 1d6/2d6/3d6 points de dégâts par FD à quiconque est proche d'elle.

Toile : Elle peut être tissée ou projetée. Les cibles prises dans la toile doivent réussir un jet de Force avec une difficulté de FD+5/+10/+15 ou être immobilisées. Il est possible de détruire la toile. Elle a autant de PV que le FD de la créature. Multipliez ce total par le nombre d'atouts en Toile.

Squelette

Le squelette est un cadavre animé, un automate dénué d'intelligence qui obéit à la lettre aux instructions de son maître. Il porte rarement autre chose que des lambeaux de peau, de vêtements et d'armures.

Type de créature :

Mort-vivant - Les morts-vivants peuvent ressembler à n'importe quelle créature morte et revenue à la non-vie. Il en existe plusieurs sortes. Ils possèdent les capacités suivantes : Immunité aux sorts affectant l'esprit et aux poisons ; +4 aux jets de sauvegarde contre la mort en cas de blessures ; Ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas ; les krâsses ne leur font aucun dégât supplémentaire.

Compétences principales – Attaque, Courage, Sauvegarde

Capacités spéciales :

Armure : 2 points d'armure par pouvoir choisis.

Immunité à un type d'arme : Tous les dégâts sont diminués de 10 chaque fois que le pouvoir est pris. (Armes perforantes, etc.).

Grand : Malus de -2 en Défense. La créature ajoute 2 à ses dégâts et ajoute 1 à son nombre de PV avant calcul (FDx6 ou FDx3 suivant si c'est un compteur principal ou secondaire).



	<i>Cadavre animé</i>	<i>Guerrier squelette</i>	<i>Officier squelette</i>	<i>Squelette géant</i>
FD	1	2	2	4
Niveau	1	2	5	2
PV/PE	5/2	20/8	50/20	40/16
Primaire	6	8	11	10
Secondaire	3	5	8	7
Combat	2 attaques	2 attaques	2 attaques	2 attaques
	+6 / 1d6+1	+8 / 1d6+2	+11 / 1d6+5	+10 / 2d6+4
	Défense : +3	Défense : +5	Défense : +8	Défense : +5
	Armure : 2pv	Armure : 4/14pv	Armure : 4/14pv	Armure : 6/16pv
Capacités		Armure x2	Armure x2	Armure x3
	Armure	Attaque sup.	Attaque sup.	Attaque sup.
	Attaque sup.	Immunité...	Immunité...	Immunité... x2
				Dégâts sup. Grand

Zombie

Le zombie est un cadavre animé par la magie noire. Dénué d'intelligence, il obéit à la lettre aux instructions de son maître. Créé à partir d'un corps dont la décomposition n'est pas achevée, il est particulièrement repoussant tant pour les yeux que pour les narines.

Type de créature :

Mort-vivant - Les morts-vivants peuvent ressembler à n'importe quelle créature morte et revenue à la non-vie. Il en existe plusieurs sortes. Ils possèdent les capacités suivantes : Immunité aux sorts affectant l'esprit et aux poisons ; +4 aux jets de sauvegarde contre la mort en cas de blessures ; Ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas ; les krâsses ne leur font aucun dégât supplémentaire.

Compétences principales – Attaque, Courage, Sauvegarde

Capacités spéciales :

Armure : 2 points d'armure par pouvoir choisis.

Grand : Malus de -2 en Défense. La créature ajoute 2 à ses dégâts et ajoute 1 à son nombre de PV avant calcul (FDx6 ou FDx3 suivant si c'est un compteur principal ou secondaire).

PV sup. : 5 PV par niveau

Puanteur : La créature exsude une telle odeur que l'on ne peut s'approcher d'elle sans défaillir. Il faut réussir un jet de Sauvegarde pour ne pas être pris de nausées et recevoir un malus de -4 à toutes ses actions.

Terreur : Les cibles à portée de Jet fuient pendant FD tours/minutes/heures avec un malus à tous les jets pour affronter la créature si on parvient à vaincre sa peur (-2/-4/-6).



	<i>Zombie</i>	<i>Guerrier zombie</i>	<i>Officier zombie</i>	<i>Zombie géant</i>
FD	1	2	2	4
Niveau	1	2	5	2
PV/PE	10/2	30/8	75/20	50/16
Primaire	6	8	11	10
Secondaire	3	5	8	7
Combat	1 attaque +6 / 1d6+1 Défense : +3 Armure : 2pv	1 attaque +8 / 1d6+2 Défense : +5 Armure : 4/14pv	1 attaque +11 / 1d6+5 Défense : +8 Armure : 4/14pv	1 attaque +10 / 2d6+4 Défense : +5 Armure : 6/16pv
Capacités	Puanteur PV sup.	Armure x2 PV sup. Puanteur	Armure x2 PV sup. Puanteur	Armure x3 Dégâts sup. Grand PV sup. Puanteur Terreur

Boggers

Plus grands et plus forts que leurs cousins Gobbers, les sauvages Boggers sont reconnaissables à leur aspect massif (pour un Gobelin) et aux plaques osseuses qui forment une crête sur le dessus de leur crâne.

Type de créature :

Gobelinoïde - Un gobelinoïde est un humanoïde de petite taille à la peau verte. Particulièrement malin et généralement malfaisant il n'aime rien moins qu'un petit larcin lucratif. Il possède les capacités suivantes : +2 aux jets de sauvegarde, Vision nocturne.

Compétences principales – Extérieurs, Défense (Magie pour le shaman), Filouterie

Capacités spéciales :

Armure : 2 points d'armure par pouvoir choisis.

Petite : La créature à un bonus de +2 en Défense et en Filouterie et retire 2 aux dégâts infligés au corps à corps.

Camouflage : Il faut réussir un jet de sauvegarde contre FD de la créature +15 pour la percevoir.

Magicien : La créature possède deux domaines et lance ses sorts sous la compétence adéquate (Magie ou Foi). Les domaines sont les suivants : Corps, Esprit, Invocation, Matière, Enchantement et Foyer. Compte comme deux capacités. (Esprit, Matière).

	<i>Boggers</i>	<i>Guerrier</i>	<i>Chef</i>	<i>Shaman</i>
FD	1	2	2	3
Niveau	3	3	6	3
PV/PE	15/6	30/12	60/24	18/45
Primaire	8	9	12	10
Secondaire	5	6	9	7
Combat	1 attaque +5 / 1d6+1 Défense : +10	2 attaques +6 / 1d6+1 Défense : +11 Armure : 2pv	2 attaques +9 / 1d6+4 Défense : +14 Armure : 2pv	1 attaque +7 / 1d6+1 Défense : +12 Armure : 4pv
Capacités	Petite Camouflage	Petite Camouflage Attaque Sup. Armure	Petite Camouflage Attaque Sup. Armure	Petite Camouflage Magicien Armure x2

Loup sanguinaire

Ce grand loup primitif possède la taille d'un poney. Il possède des yeux ardents et un épais pelage gris. Outre de part sa taille, le loup sanguinaire est différenciable aux deux plaques osseuses qui couvre ses flancs.

Type de créature :

Animal - Un animal est un être vivant, non magique et incapable de création ou de langage. Sauvage ou apprivoisé, il dispose des capacités suivantes : Récupération rapide (3d6 points de vie par jour de repos) ; Attaque réflexe en cas de danger : l'animal attaque toujours le premier s'il est surpris.

Compétences principales – Attaque, Mouvement, Extérieur

Capacités spéciales :

Armure : 2 points d'armure par pouvoir choisis.

Charognard mystique : La créature se nourrit de ses ennemis vaincus. Elle dévore leur corps et leur âme, récupérant un nombre de PV et PE égal à ceux que possédait la victime.

Sens amélioré : La créature ne souffre jamais de dK de circonstances pour l'utilisation d'un de ses sens. Elle a un bonus de +4 pour l'utilisation du sens en question et perçoit les choses 10 fois plus finement. Le pouvoir peut être pris deux fois pour un bonus de +8 et une perception 100 fois plus affinée.

Bond : A chaque fois que le pouvoir est pris, + 1d6 aux jets d'attaque au premier round et augmentation de la distance de saut : Jet/Tir/Vue. La créature est aussi immunisée aux dégâts des chutes correspondant à FDx2/FDx20/FDx200 mètres. Le Bond est considéré comme une action gratuite.



	<i>Jeune/Malade</i>	<i>Adulte</i>	<i>Vétéran</i>
FD	3	4	4
Niveau	3	4	6
PV/PE	45/18	80/32	120/48
Primaire	10	12	14
Secondaire	7	9	11
Combat	2 attaques +10 / 2d6+3 Défense : +7 Armure : 4pv	2 attaques +12 / 2d6+4 Défense : +9 Armure : 6pv	2 attaques +14 / 2d6+6 Défense : +11 Armure : 6pv
Capacités	Attaque Sup. Armure x2 Charognard mystique Sens amélioré (odorat) Dégâts sup.	Attaque Sup. Armure x3 Charognard mystique Sens amélioré (odorat) Dégâts sup. Bond	Attaque Sup. Armure x3 Charognard mystique Sens amélioré (odorat) Dégâts sup. Bond

Zombie des marais

D'aucuns prétendent que tout individu qui meurt dans la forêt du Veuf sans être par la suite inhumé s'anime sept jours plus tard sous la forme de zombie des marais. Ces morts-vivants tentent alors de retrouver leur demeure pour massacrer ceux qui les ont abandonnés. Pire encore, toute personne qu'ils terrassent devient elle-même des zombies en quelques minutes.

Type de créature :

Mort-vivant - Les morts-vivants peuvent ressembler à n'importe quelle créature morte et revenue à la non-vie. Il en existe plusieurs sortes. Ils possèdent les capacités suivantes : Immunité aux sorts affectant l'esprit et aux poisons ; +4 aux jets de sauvegarde contre la mort en cas de blessures ; Ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas ; les krâsses ne leur font aucun dégât supplémentaire.

Compétences principales – Attaque, Courage, Sauvegarde

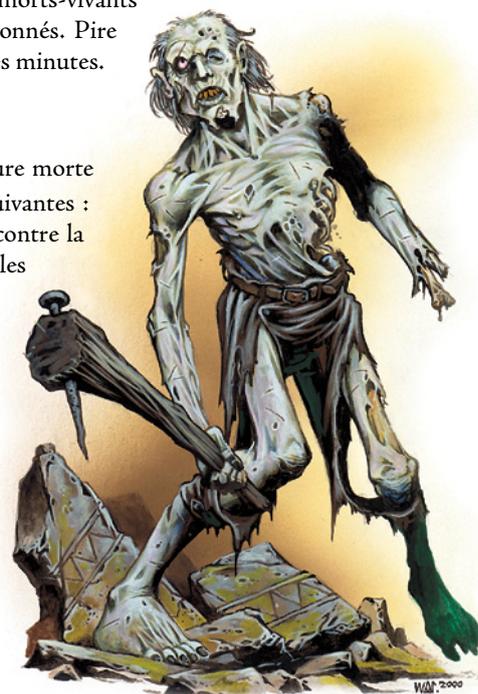
Capacités spéciales :

Armure : 2 points d'armure par pouvoir choisis.

Infectieux : Tout être vivant tué par cette créature se relève au bout de quelques minutes.

PV sup. : 5 PV par niveau

Puanteur : La créature exsude une telle odeur que l'on ne peut s'approcher d'elle sans défaillir. Il faut réussir un jet de Sauvegarde pour ne pas être pris de nausées et recevoir un malus de -4 à toutes ses actions.



	<i>Zombie animé</i>	<i>Zombie des marais</i>
FD	2	3
Niveau	2	3
PV/PE	30/8	60/18
Primaire	8	10
Secondaire	5	7
Combat	1 attaque +8 / 1d6+2 Défense : +5 Armure : 2pv	1 attaque +10 / 2d6+3 Défense : +7 Armure : 4pv
Capacités	Armure x1 PV sup. Infectieux Puanteur	Armure x2 PV sup. Infectieux Dégâts sup.

Scaracier

Ce que l'on remarque en premier chez un scaracier n'est pas son fourneau au charbon ou ses mécanismes internes, mais bien la coque du scarak, ne serait-ce que pour sa taille gigantesque.

Type de créature :

Construction - Une construction est une créature souvent stupide et sans conscience, artificiellement fabriquée et programmée pour une tâche quelconque. Elle possède les capacités suivantes : Immunité aux attaques mentales, aux maladies, aux poisons, aux drains d'énergie, etc. ; Vision nocturne ; Vision des ténèbres ; Ne mange pas, ne boit pas, ne respire pas.

Compétences principales – Attaque, Défense, Sauvegarde

Capacités spéciales :

Armure : 2 points d'armure par pouvoir choisis.

Grand : Malus de -2 en Défense. La créature ajoute 2 à ses dégâts et ajoute 1 à son nombre de PV avant calcul (FDx6 ou FDx3 suivant si c'est un compteur principal ou secondaire).

Charge puissante : Les dégâts de la créature sont doublés quand elle peut courir au moins un tour avant d'attaquer.

Echelle : La créature ne joue définitivement pas dans la même catégorie. Son échelle de taille augmente de 1 à chaque fois que ce pouvoir est prit. (Voir Echelle de taille p90). Compte comme 2 pouvoirs.



	<i>Scaracier</i>	<i>Scarak d'assaut</i>	<i>Scarak lourd</i>
FD	3	5	6
Niveau	5	5	5
PV/PE	90/30	150/50	180/60
Primaire	12	16	17
Secondaire	9	11	12
Combat	1 attaque +12 / 1d6+7 Défense : +10 Armure : 4pv	2 attaques +16 / 2d6+7 Défense : +14 Armure : 6pv	2 attaques +17 / 3d6+7 Défense : +15 Armure : 8pv
Capacités	Armure x2 Charge puissante Grand Echelle	Armure x3 Charge puissante Compétence sup. Grand Attaque sup. Dégâts sup. Echelle	Armure x4 Charge puissante Compétence sup. Grand Attaque sup. Dégâts sup. x2 Echelle

Gorax

Le gorax est un cousin lointain de l'ogre. D'ailleurs, il fait de ces derniers des êtres raffinés. Idiote et hostile, cette créature s'établit dans des trous humides et froids, ne sortant que pour chasser.

Type de créature :

Animal - Un animal est un être vivant, non magique et incapable de création ou de langage. Sauvage ou apprivoisé, il dispose des capacités suivantes : Récupération rapide (3d6 points de vie par jour de repos) ; Attaque réflexe en cas de danger : l'animal attaque toujours le premier s'il est surpris.

Compétences principales – Attaque, Souterrain, Perception

Capacités spéciales :

Armure : 2 points d'armure par pouvoir choisis.

Perce armure : La créature ignore 2 points d'armure à chaque fois qu'elle prend ce pouvoir.

Explosif : Les 6 explosent sur un type d'attaque.

Férocité : La créature continue à se battre lorsqu'elle tombe à 0 point de vie – comme un héros. En plus, elle a alors un bonus de +4 à ses jets d'attaque et de défense.



	<i>Jeune/Malade</i>	<i>Adulte</i>	<i>Vétéran</i>
FD	3	4	4
Niveau	3	4	6
PV/PE	45/18	80/32	120/48
Primaire	10	12	14
Secondaire	7	9	11
Combat	2 attaques +10 / 2d6+3 (6+) Défense : +7 Armure : 4pv	2 attaques +12 / 2d6+4 (6+) Défense : +9 Armure : 6pv	2 attaques +14 / 2d6+6 (6+) Défense : +11 Armure : 6pv
Capacités	Attaque Sup. Armure x2 Dégâts sup. Perce armure Explosif	Attaque Sup. Armure x3 Dégâts sup. Perce armure Explosif Férocité	Attaque Sup. Armure x3 Dégâts sup. Perce armure Explosif Férocité

