Manuel des monstres

De la communauté francophone

For use with the 4th Edition

Dungeons & Dragons®

Roleplaying Game

Requires the use of the D&D *Player's Handbook,*® *Monster Manual,*® and *Dungeon Master's Guide*® *Player's Handbook*® *2, Monster Manual*® *2, Adventurer's Vault*™ core rulebooks, available from Wizards of the Coast, LLC

Les Anarats

C'est une sorte d'homme-rat. La société anarat est particulière puisque ses représentants sont particulièrement répugnants. C'est pour eux une forme de puissance: plus on est sale et plus on est élevé dans la hiérarchie.

Anarat putride

Wyms

Anarat putride
Brute 3 **PX 150**
Moyenne Naturelle Humanoïd
Initiative +3 **Perception** +2; Vision dans le noir
PV 54 **; Péril** 27
CA 15 **; Vigueur** 16 **, Réflexes** 15 **, Volonté** 14
Résistance Nécrotique 5
Vitesse 6, les ordures ne comptent pas pour un terrain difficile, voir aussi pas trainant
⊕ **Griffes acérées** (Simple;A volonté)
+6 VS CA; 1d10+5 de dégâts, ou 2d10+5 quand l'anarat putride est en péril.
ϟ **Morsure** (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
+4 VS Vigueur; 1d8+5 de dégâts.
ϟ **Morsure putride** (Simple;⚅) ✦ **Poison**
+4 VS Vigueur; 1d10+5 de dégâts et la cible contracte la fièvre blanche. Le pouvoir ce recharge quand l'anarat putride est en péril pour la première fois.
Alignement Non aligné **Langues** Commun
Compétences Discrétion +8, Endurance +8
For 16 (+4) **Dex** 15 (+3) **Sag** 12 (+2)
Con 14 (+3) **Int** 8 (+0) **Cha** 7 (+0)

Fouineur anarat

Wyms

Fouineur anarat
Franc-Tireur 1 **PX 100**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +5 **Perception** +1; Vision dans le noir
PV 28 **; Péril** 14
CA 15 **; Vigueur** 12 **, Réflexes** 14 **, Volonté** 12
Résistance Nécrotique 2
Vitesse 7, les ordures ne comptent pas pour un terrain difficile, voir aussi pieds sales
⊕ **Epée courte** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+6 VS CA; 1d6+2 de dégâts.
ϟ **Attaque éclair** (Simple;⚅) ✦ **Arme**
+6 VS CA; 1d6+2 de dégâts et le fouineur peut se décaler d'un nombre de case égal à sa VD. Ce pouvoir peut être utilisé dans le cadre d'une charge.
Pieds sales (Mouvement;Rencontre)
Le fouineur anarat peut se décaler du nombre de case qu'il souhaite à condition de ne franchir que des cases de déchets.
Retrait (Réaction immédiate, quand l'anarat est touché par une attaque de corps à corps;A volonté)
Le fouineur anarat se décale de 1 case.
Alignement Non aligné **Langues** Commun
Compétences Discrétion +8, Endurance +6
For 8 (-1) **Dex** 16 (+3) **Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1) **Int** 8 (-1) **Cha** 7 (-1)
Equipement Epée courte

Homme d'arme anarat

Wyms

Homme d'arme anarat
Soldat Sbire 2 **PX 31**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +6 **Perception** +1; Vision dans le noir
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 18 **; Vigueur** 14 **, Réflexes** 15 **, Volonté** 12
Vitesse 7, les ordures ne comptent pas pour un terrain difficile
⊕ **Epée courte** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+9 VS CA; 4 dégâts.
ϟ **Morsure** (Simple;Rencontre) ✦ **Poison**
+7 VS Vigueur; 6 dégâts.
Attaque en groupe (Mouvement;Rencontre)
L'homme d'armes anarat bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaques quand au moins deux autres hommes d'armes anarats se situent dans un rayon de 5 cases de lui.
Alignement Non aligné **Langues** Commun
Compétences Discrétion +12, Endurance +7
For 14 (+3) **Dex** 16 (+4) **Sag** 11 (+1)
Con 12 (+2) **Int** 9 (+1) **Cha** 7 (+0)
Equipement Epée courte

Lancier anarat

Wyms

Lancier anarat
Artilleur 1 **PX 100**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +3 **Perception** +1; Vision dans le noir
PV 24 **; Péril** 12
CA 13 **; Vigueur** 13 **, Réflexes** 14 **, Volonté** 12
Résistance Nécrotique 2
Vitesse 7, les ordures ne comptent pas pour un terrain difficile
⊕ **Griffe** (Simple;A volonté)
+6 VS CA; 1d4+2 de dégâts.
ϒ **Javeline** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
10/20; +8 VS CA; 1d6+3 de dégâts.
Tir discret (Libre;A volonté)
Quand un lancier anarat effectue une attaque à distance depuis une cachette et rate, il peut effectuer un test de Discrétion pour rester caché.
Tir meutrier
Le lancier anarat inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.
Alignement Non aligné **Langues** Commun
Compétences Discrétion +8, Endurance +6
For 14 (+2) **Dex** 17 (+3) **Sag** 12 (+1)
Con 12 (+1) **Int** 9 (+0) **Cha** 8 (-1)
Equipement Armure de cuir, carquois de 5 javelines

Les Animaux

Rat immense

Virrus

Rat immense
Brute Solo 2 **PX 625**
Grande Naturelle Animal

Initiative +3 **Perception** +6
PV 144 **; Péril** 72
CA 16 **; Vigueur** 18 **, Réflexes** 16 **, Volonté** 12
Immunitée Fièvre des marais
Jet de Sauvegarde +5
Point d'action 2
Vitesse 6, escalade 3

⨁ **Morsure** (Simple;A volonté) ✦ **Maladie**
+5 VS CA; 1d10+3 de dégâts et la cible contracte la fièvre des marais.

⚔ **Double attaque** (Simple;A volonté) ✦ **Maladie**
Le rat immense effectue deux attaques de base les des cibles à portée d'allonge.

⚔ **Déchiquetage** (Simple;⁝⁝)
+5 VS CA; 3d6 +3 de dégâts, la cible est affaiblie (jds annule).

Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Discrétion +8

For 15 (+3)	**Dex** 15 (+3)	**Sag** 11 (+1)
Con 19 (+5)	**Int** 4 (-2)	**Cha** 7 (+0)

Les Araignées

Araignée grise

The Jester

Araignée grise
Chasseur 1 **PX 100**
Petite Naturelle Animal

Initiative +8 **Perception** +2
PV 26 **; Péril** 13
CA 16 **; Vigueur** 13 **, Réflexes** 15 **, Volonté** 13
Vitesse 6, escalade 6

Morsure (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
+6 VS CA; 1d10+3 de dégâts et la cible subit des dégâts continus de 5 (jds annule).

Attaque surprise (Simple, quand l'arraignée dispose d'un avantage de combat;A volonté) ✦ **Poison**
+10 VS CA; 1d10+3 de dégâts et la cible subit des dégâts continus de 5 (jds annule).

Mouvement précipité (Mouvement;⚀⚁)
L'araignée glisse de 4 cases.

Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Discrétion +9

For 10 (+0)	**Dex** 19 (+4)	**Sag** 14 (+2)
Con 14 (+2)	**Int** 3 (-3)	**Cha** 7 (-1)

Monstrueuse Araignée Saute-Mort

Elbj - Chroniques de Mag Nemed 2

Monstrueuse Araignée Saute-Mort
Franc-Tireur 6 **PX 250**
Grande Naturelle Animal

Initiative +9 **Perception** +10; Vision nocturne
PV 71 **; Péril** 35
CA 20 **; Vigueur** 19 **, Réflexes** 20 **, Volonté** 18
Vitesse 6, escalade, voir aussi bond prodigieux

Morsure (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
+11 VS CA; 2d6+4 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

La mort venue du ciel (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
L'araignée bondit sur sa proie, se décalant de 6 cases et effectuant une attaque de morsure. En cas de succès, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires et sa victime se retrouve à terre.

Bon prodigieux (Mouvement;Quotidien)
L'araignée se décale de 10 cases.

Chute amortie (Libre;A volonté)
L'araignée ignore les dégâts correspondant aux 9 premiers mètres de chute.

Araignée sauteuse (Libre;A volonté)
L'araignée bénéficie d'un +10 en athéltisme quand elle saute.

Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Athlétisme +11, Discrétion +12

For 17 (+6)	**Dex** 18 (+7)	**Sag** 14 (+5)
Con 15 (+5)	**Int** 1 (-1)	**Cha** 8 (+2)

Tarantule géante

The Jester

Tarantule géante
Controlleur 6 **PX 250**
Moyenne Naturelle Animal

Initiative +8 **Perception** +11; Vibration 6
PV 72 **; Péril** 36
CA 20 **; Vigueur** 18 **, Réflexes** 20 **, Volonté** 18
Vitesse 8, escalade 6

Morsure (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
+11 VS CA; 1d6+4 de dégâts.

Venin pulvérisé (Simple;Rencontre) ✦ **Poison**
Explosion 4; +8 VS Vigueur; La cible et ralentie et subit 5 de dégâts continus (jds annule les 2).

Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Discrétion +13

For 16 (+6)	**Dex** 20 (+8)	**Sag** 16 (+6)
Con 16 (+6)	**Int** 1 (-1)	**Cha** 6 (+1)

Les Chafouins

De loin, ils pourraient passer pour des êtres humains couverts de boue. Si l'on se rapproche, le doute n'est plus permis : leur corps semble fait d'une matière spongieuse et verdâtre, leurs yeux petits et enfoncés sont démunis de paupières et ils n'ont pas de dents. Ils sont capables de parler, mais la plupart des humains trouveront leur voix particulièrement désagréable. Imaginez quelqu'un qui bavarde la bouche remplie d'eau tout en étant en train d'avaler quelque chose! Les yuan-ti les désignent exclusivement par le sobriquet de chafouins ; eux se donnent le titre grandiloquent de « Maîtres des marais ».

Savoir sur les Les Chafouins

Un personnage sait les choses suivantes en fonction de son jet en Nature.

DD15 En vieillissant, un chafouin gagne en taille ce qu'il perd en mobilité. Il atteint généralement sa maturité sexuelle en devenant immobile : il envoie alors à intervalles réguliers des spores reproducteurs, dont certains deviendront des chafouins.
DD20 Le chafouin féroce est un chafouin proche de la maturité. Il est presque aveugle et sourd mais peut capter les impressions des chafouins proches. De ce fait, un chafouin féroce devient bien moins redoutable si on tue les chafouins aux alentours.

Les Démons de Nurgle

Nurgle est empli d'une énergie et d'un enthousiasme morbides, et ses démons voyagent à travers le temps et l'espace pour répandre les épidémies et la corruption, accomplissant une Danse de Mort à travers les villes et cités qu'ils veulent infecter. Les mortels qui succombent à la peste de Nurgle ne sont jamais libérés de leurs souffrances, car leurs âmes sont réclamées par le dieu de la peste qui en fait de nouveaux serviteurs démoniaques. Si un mortel est ne serait-ce qu'effleuré par un démon de Nurgle, il attrapera une maladie répugnante, et est condamné à mourir dès cet instant. On dit qu'un mortel en train de succomber à une maladie peut déjouer la mort en invoquant Nurgle et en promettant son âme au Seigneur de la Putréfaction.

Savoir sur les Les Démons de Nurgle

Un personnage sait les choses suivantes en fonction de son jet en Religion.

DD10 "Ces créatures ont quelques choses de... malsain".
DD15 Les blessures de nurgle peuvent apporter la peste de Nurgle.

Porte Peste Mineur

Jdriele

Porte Peste Mineur
Soldat 3 **PX 150**
Petite Immortelle Humanoïd Démon

Initiative +6 **Perception** +8; Vision dans le noir
PV 40 **; Péril** 20
CA 19 **; Vigueur** 15 **, Réflexes** 15 **, Volonté** 15
Résistance Feu 15
Vitesse 4, vol 6 (maniable)

Corne (Simple;A volonté)
+5 VS Vigueur; 1d6+2 de dégâts. Le contact direct avec le démon rend la cible plus vulnérable à l'épée pestilentielle. Le démon réussi un coup critique contre sa cible avec un 19-20 jusqu'à la fin de la rencontre.

Epée pestilentielle (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
+8 VS CA; 1d8+3 de dégâts. *Attaque secondaire :*+5 contre Vigueur. La cible subit 5 de dégâts continus et -2 à sa défense Vigueur (jds annule les 2).

Pourriture de Nurgle (Libre;A volonté) ✦ **Maladie**
Si le Portepeste réalise un critique ou fait le maximum de dégât avec son épée pestilentielle, la cible contracte la pourriture de Nurgle.

Malédiction de Nurgle
Si l'épée pestillentielle est utilisé par un mortel, celui-ci contracte immédiatement la peste de Nurgle.

Alignement Chaotique Mauvais **Langues** Commun, Chaotique
Compétences Arcanes +5, Discrétion +9, Religion +9

For 14 (+3)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Con 16 (+4)	**Int** 16 (+4)	**Cha** 16 (+4)

Equipement Epée de Nurgle

Tactique

Le Porte peste fait preuve d'une redoutable violence. Il cherchera avant tout à transmettre la peste de Nurgle, pour ce faire il usera de sa corne pour affaiblir puis s'acharnera avec son épée.

Les gobelins

Petits, méchants, vicieux, ils sont la terreur des voyageurs. Se reporter au Bestaire Monstreux pour plus d'informations.

Arbalétrier gobelin

Jdriele

Arbalétrier gobelin
Franc-Tireur 2 **PX 125**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +7 **Perception** +2; Vision nocturne
PV 37 **; Péril** 18
CA 16 **; Vigueur** 14 **, Réflexes** 16 **, Volonté** 13
Vitesse 6, voir aussi tactique gobeline
⊕ **Epée courte** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+5 VS CA; 1d6+2 de dégâts.
➢ **Arbalète** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
Distance 15/30; +7 VS CA; 1d8+2 de dégâts.
Avantage de combat
+ 2d6 de dégâts.
Sniper
Un arbalétrier gobelin qui rate un attaque à distance reste caché.
Tactique gobeline (Réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps;A volonté)
Le gobelin se décale d'une case.
Alignement Mauvais **Langues** Gobelin
Compétences Discrétion +10
For 14 (+3) **Dex** 18 (+5) **Sag** 13 (+2)
Con 13 (+2) **Int** 8 (+0) **Cha** 8 (+0)
Equipement Armure de cuir, arbalète

Esclave Gobelin

Elbj - Chroniques de Mag Nemed 2

Esclave Gobelin
Soldat Sbire 2 **PX 31**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +6 **Perception** +2; Vision nocturne
PV 1, une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 18 **; Vigueur** 14 **, Réflexes** 16 **, Volonté** 13
Vitesse 6, voir aussi tactique gobeline
⊕ **Lance** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+6 VS CA; 1d8+3 de dégâts.
Tactique gobeline (Réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps;A volonté)
Le gobelin se décale d'une case.
Alignement Mauvais **Langues** Commun, Gobelin
Compétences Discrétion +9, Larcin +9
For 14 (+3) **Dex** 17 (+4) **Sag** 12 (+2)
Con 13 (+2) **Int** 8 (+0) **Cha** 8 (+0)
Equipement Armure de cuire, lance et 1d6 pc

Garde chiourme gobelin

Elbj - Chroniques de Mag Nemed 2

Garde chiourme gobelin
Controlleur Elite 4 **PX 350**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +6 **Perception** +8; Vision nocturne
PV 110 **; Péril** 55
CA 18 **; Vigueur** 17 **, Réflexes** 15 **, Volonté** 16
Jet de Sauvegarde +2
Point d'action 1
Vitesse 6, voir aussi tactique gobeline supérieur
⊕ **Epée courte** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+9 VS CA; 1d6+4 de dégâts.
⚸ **Fouet entravant** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
Allonge 2; +9 VS CA; 1d4+4 dégâts et la cible se retrouve à terre et immobilisée (sauvegarde annule). Tant que la cible est entravée, le garde chiourme ne peut plus utiliser d'action ayant le mot clef fouet.
⚸ **Fouet motivant** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
Allonge 2; Un esclave gobelin à portée d'allonge gagne une action supplémentaire à utiliser immédiatement.
⚸ **Fouet repoussant** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
Allonge 2; Le garde chiourme fait claquer agressivement son fouet, faisant glisser un adversaire d'une case dans la direction au choix du gobelin.
Tactique gobeline supérieure (Réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps;A volonté)
Le garde chiourme et jusqu'à 2 alliés situés dans sa ligne de mire se décalent de 1 case.
Alignement Mauvais **Langues** Commun, Gobelin
Compétences Athlétisme +9, Discrétion +10
For 14 (+4) **Dex** 17 (+5) **Sag** 12 (+3)
Con 13 (+3) **Int** 8 (+1) **Cha** 8 (+1)
Equipement Armure de cuir, épée courte, fouet et 1d8 po

Massacreur gobelin

Mesh Hong

Massacreur gobelin
Soldat 3 **PX 150**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +3 **Perception** +2
PV 45 **; Péril** 22
CA 20 **; Vigueur** 16 **, Réflexes** 16 **, Volonté** 16
Vitesse 5, voir aussi tactique gobeline
⊕ **Couperet gobelin** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+8 VS CA; 1d8+2 de dégâts.
⚸ **Fracasse genoux** (Simple;⚁⚂) ✦ **Arme**
+8 VS CA; 1d8+2 de dégâts et la cible est renversé et ralentie (jds annule).
Avantage de combat
Le massacreur gobelin fait 1d6 de dégâts supplémentaire avec ses attaques de mêlée s'il obtient un avantage de combat.
Tactique gobeline (Réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps;A volonté)
Le gobelin se décale d'une case.
Alignement Mauvais **Langues** Commun, Gobelin
Compétences Discrétion +8
For 12 (+2) **Dex** 15 (+3) **Sag** 12 (+2)
Con 13 (+2) **Int** 9 (+1) **Cha** 8 (+0)
Equipement Hache

Tactique

Le Porte peste fait preuve d'une redoutable violence. Il cherchera avant tout à transmettre la peste de Nurgle, pour ce faire il usera de sa corne pour affaiblir puis s'acharnera avec son épée.

Les grenouilles géantes

Grenouilles géantes

The Jester

Grenouilles géantes
Chasseur 2 **PX 125**
Moyenne Naturelle Animal
Initiative +7 **Perception** +2
PV 36 **; Péril** 18
CA 16 **; Vigueur** 14 **, Réflexes** 16 **, Volonté** 13
Vitesse 6, voir aussi bond incroyable

⊕ **Morsure** (Simple;A volonté)
+6 VS CA; 1d6+3 de dégâts. 1d6+8 de dégâts contre une cible aggripée.

⸸ **Langue** (Simple;A volonté)
Allonge 4; +5 VS Réflexes; 1d6+3 de dégâts et la cible est aggripée. *Attaque secondaire :*+5 VS Vigueur. La cible est rapprochée d'une case. La grenouille réalise une attaque de base contre sa cible si cette dernière lui est adjacente.

Bond incroyable (Mouvement;⁞⁞)
La grenouille glisse de 4 cases. Si la grenouille a aggripé une créature avec sa langue elle réalise une attaque secondaire. Attaque secondaire : +5 VS Vigueur. La cible est déplacé d'un nombre de case égal à la glissade. En cas d'échec la cible est libérée.

Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Athlétisme +8
For 14 (+3) **Dex** 18 (+5) **Sag** 13 (+2)
Con 12 (+2) **Int** 2 (-3) **Cha** 6 (-1)

Grenouilles venimeuse

The Jester

Grenouilles venimeuse
Soldat 3 **PX 150**
Moyenne Naturelle Animal
Initiative +6 **Perception** +2
PV 50 **; Péril** 25
CA 18 **; Vigueur** 17 **, Réflexes** 16 **, Volonté** 13
Vitesse 5, voir aussi bond incroyable

⊕ **Morsure** (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
+9 VS CA; 1d6+3 de dégâts et 5 de dégâts continus de poison (jds annule).

⸸ **Langue** (Simple;A volonté)
Allonge 4; +7 VS Réflexes; 1d6+3 de dégâts et la cible est aggripée. *Attaque secondaire :*+7 VS Vigueur. La cible est rapprochée d'une case. La grenouille réalise une attaque de base contre sa cible si cette dernière lui est adjacente.

Bond incroyable (Mouvement;⁞⁞)
La grenouille glisse de 4 cases. Si la grenouille a aggripé une créature avec sa langue elle réalise une attaque secondaire. Attaque secondaire : +7 VS Vigueur. La cible est déplacé d'un nombre de case égal à la glissade. En cas d'échec la cible est libérée.

Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Athlétisme +6
For 11 (+1) **Dex** 16 (+4) **Sag** 13 (+2)
Con 18 (+5) **Int** 2 (-3) **Cha** 6 (-1)

Grenouilles ventripotante

The Jester

Grenouilles ventripotante
Brute 15 **PX 1200**
Très grande Naturelle Animal
Initiative +12 **Perception** +7
PV 180 **; Péril** 90
CA 27 **; Vigueur** 29 **, Réflexes** 27 **, Volonté** 22
Vitesse 4

⊕ **Morsure** (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
+18 VS CA; 3d6+6 de dégâts et la cible est aggripée.

⸸ **Langue** (Simple;A volonté)
Allonge 12; +16 VS Réflexes; 1d12+5 de dégâts et la cible est aggripée. *Attaque secondaire :*+16 VS Vigueur. La cible est rapprochée de 3 cases. La grenouille réalise une attaque de base contre sa cible si cette dernière lui est adjacente.

⸸ **Dans le gosier** (Simple, Quand la grenouille a une cible non adjacente aggripée;A volonté)
Allonge 12; +16 VS Réflexes; La cible est rapprochée de 4 cases. *Raté:* La cible est rapprochée de 2 cases.

⸸ **Engloutissement** (Simple;A volonté)
16; La grenouille engloutie une cible adjacente de taille moyenne ou moins. La cible est maîtrisée et subit 5 point de dégâts plus 5 à chaque début de tour de la grenouille. La cible ne peut faire que des attaques de mêlée de base avec des armes naturelles ou à une main. Si la grenouille meurt, un cible engloutie peut sortir de la grenouille pour le prix d'une action de mouvement et se placer sur une case adjacente à la grenouille.

Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Athlétisme +24
For 24 (+14) **Dex** 20 (+12) **Sag** 11 (+7)
Con 20 (+12) **Int** 2 (+3) **Cha** 8 (+6)

Les hommes crabes

De taille humaine, leur morphologie est différente. Les jambes, au nombre de 4, sont courte et maigre. Le corps quant à lui est massif et large. Une tête sans cou et vaguement humaine termine la parodie. Selon les individus, les couleurs varient ainsi que la taille des pinces.

Savoir sur les Les hommes crabes

Un personnage sait les choses suivantes en fonction de son jet en Nature.

DD10 Les hommes crabes se comportent comme des sauterelles en migrant et dévastant tout.
DD15 Le qualificatif d'homme est clairement exagéré, seul quelque individus disposent de capacités intellectuelles, ils sont alors les chefs de ces pillards dont l'intelligence est animale.
DD25 Les hommes crabes sont une race récente. Leur violence et leur capacité à voyager et ainsi à multiplier les raids fait que cette race a réussi depuis la grande vague (période de leur première apparition) à semer la terreur dans tout Anodiles.
DD35 Les hommes crabes existent depuis bien longtemps en réalité, mais certaines théories tendent à dire que la grande vague les à fait "remonter" à la surface. Les hommes crabes intelligent ont subit le rayonnement de la pierre verte.

Homme crabe immature

Jdriele

Homme crabe immature
Chasseur Sbire 1 **PX 25**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +7 **Perception** +2; Vision dans le noir
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 15 **; Vigueur** 13 **, Réflexes** 14 **, Volonté** 13
Vitesse 5
⊕ **Pince piquante** (Simple;A volonté)
+6 VS CA; 5 de dégâts.
ǂ **Morpion** (Simple, sur une cible qui confère un avantage de combat;A volonté)
+4 VS Vigueur; 5 de dégâts continu, jds annule. L'homme crabe immature ne peut plus attaquer tant que la cible n'a pas réussie sont jds.
Alignement Mauvais **Langues** Sans
Compétences Discrétion +8, Exploration +7
For 10 (+0) **Dex** 16 (+3) **Sag** 15 (+2)
Con 14 (+2) **Int** 4 (-3) **Cha** 8 (-1)

Tactique

Ils devancent toujours les gros et se ruent en masse sur la première proie venue. Quand leurs effectifs se réduisent de moitié ils deviennent plus défensif et rejoignent un chef pour le servir.

Homme crabe p'tites pinces

Jdriele

Homme crabe p'tites pinces
Brute 1 **PX 100**
Moyenne Naturelle Humanoïd
Initiative +1 **Perception** +2; Vision dans le noir
PV 36 **; Péril** 18
CA 13 **; Vigueur** 14 **, Réflexes** 12 **, Volonté** 13
Vitesse 5
⊕ **P'tite pince** (Simple;A volonté)
+4 VS CA; 1d6+3 de dégâts.
ǂ **Rempart** (Simple;Rencontre)
+4 VS CA; 1d6+3 de dégâts et l'homme crabe adopte une posture défensive lui conférant 6 points de vie temporaire.
Alignement Mauvais **Langues** Sans
Compétences Endurance +8, Exploration +7
For 13 (+1) **Dex** 12 (+1) **Sag** 15 (+2)
Con 16 (+3) **Int** 4 (-3) **Cha** 8 (-1)

Tactique

Leur crédo et de laisser les gros faire le travail et toujours rester près d'eux.

Homme crabe pince géante

Jdriele

Homme crabe pince géante
Soldat 3 **PX 150**
Moyenne Naturelle Humanoïd
Initiative +3 **Perception** +4; Vision dans le noir
PV 48 **; Péril** 24
CA 19 **; Vigueur** 16 **, Réflexes** 13 **, Volonté** 16
Vitesse 5
⊕ **Pince géante** (Simple;A volonté)
+10 VS CA; 1d10+3 de dégâts.
ǂ **Rempart** (Simple;Rencontre)
+10 VS CA; 1d10+3 de dégâts et l'homme crabe adopte une posture défensive lui conférant 6 points de vie temporaire.
ǂ **Tenaille** (Simple, sur une cible qui accorde un avantage de combat;⚁⚂⚃)
+8 VS Vigueur; 2d6+5 de dégâts. La cible est restreinte juqu'au début de son prochain round.
ǂ **Balayage** (Simple;Rencontre)
Allonge 1; Proximité Explosion 1; +8 VS Réflexes; 1d10+3 de dégâts et la cible est à terre.
Alignement Mauvais **Langues** Sans
Compétences Endurance +9, Exploration +9
For 16 (+4) **Dex** 10 (+1) **Sag** 16 (+4)
Con 16 (+4) **Int** 4 (-2) **Cha** 8 (+0)

Tactique

Fier de sa force, il balai ses ennemis en agitant sa pince géante.

Hommes crabes mastodonte

Jdriele

Hommes crabes mastodonte
Brute Elite 2 **PX 250**
Grande Naturelle Humanoïd

Initiative +1 **Perception** +4; Vision dans le noir
PV 92 **; Péril** 46
CA 16 **; Vigueur** 17 **, Réflexes** 12 **, Volonté** 17
Jet de Sauvegarde +2
Point d'action 1
Vitesse 3

⊕ **Pince démesurée** (Simple;A volonté)
Allonge 1; +5 VS CA; 1d10+3 de dégâts. La cible est aggripée.

⚸ **Rempart** (Simple;Rencontre)
+5 VS CA; 1d10+3 de dégâts et l'homme crabe adopte une posture défensive lui conférant 6 points de vie temporaire.

⚸ **Projection** (Simple, sur une cible aggripée;A volonté)
+8 VS Vigueur; 1d10+3 la cible est poussée de 2 cases et est mise à terre.

Sursaut (Simple;⚀⚁)
S'aidant de ses pinces de combat, il se rue sur ses cibles. Il glisse de 2 cases puis peut se déplacer de sa vitesse de déplacement.

Alignement Mauvais **Langues** Sans
Compétences Endurance +9, Exploration +9

For 16 (+4)	**Dex** 10 (+1)	**Sag** 16 (+4)
Con 16 (+4)	**Int** 4 (-2)	**Cha** 8 (+0)

Tactique

De ses deux pinces massives, il pince puis projette tous ceux qui s'approchent.

Leader homme crabe

Jdriele

Leader homme crabe
Controlleur 2 **PX 125**
Moyenne Naturelle Humanoïd

Initiative +2 **Perception** +3; Vision dans le noir
PV 40 **; Péril** 20
CA 16 **; Vigueur** 15 **, Réflexes** 13 **, Volonté** 14
Vitesse 5

⊕ **Pince** (Simple;A volonté)
+7 VS CA; 1d6+3 de dégâts.

⚸ **Rempart** (Simple;Rencontre)
+7 VS CA; 1d6+3 de dégâts et l'homme crabe adopte une posture défensive lui conférant 6 points de vie temporaire.

Phéromones de combat (Simple;Quotidien)
Proximité Explosion 3; Les hommes crabes présent dans la zone bénéficie d'une attaque de base en réaction immédiate.

Asservisement hormonal (Intéruption immédiate, est ciblé par une attaque au corps à corps;A volonté)
Un homme crabe adjacent subit l'attaque.

Aura de sauvagerie (Mouvement;A volonté)
Proximité Explosion 1; Tous les hommes crabes présent dans la zone bénéficie d'un bonus d'attaque de +1.

Alignement Mauvais **Langues** Profond, Aquatique
Compétences Endurance +9, Exploration +8, Intimidation +9

For 13 (+2)	**Dex** 12 (+2)	**Sag** 15 (+3)
Con 16 (+4)	**Int** 4 (-2)	**Cha** 16 (+4)

Tactique

Il s'arrange pour rester entourer des siens et diffuser un climat propice au combat.

Les hommes rat

Petits chétifs au pelage douteux, ils sont la représentation humanoïde des rats malsains qui hantent villes et bateaux. Très silencieux, leurs cris sont assourdissant quand ils attaquent en meute.

Savoir sur les Les hommes rat

Un personnage sait les choses suivantes en fonction de son jet en Nature.

DD15 Les hommes rat redoutent la lumière, néanmoins cette dernière ne les pénalise pas. Les hommes rat détestent les arcanistes.
DD20 Les hommes rat sont regroupés en clan, les cultures de chaque clan peuvent être très différentes.

Harceleur homme rat

Jdriele

Harceleur homme rat
Franc-Tireur 1 **PX 100**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +5 **Perception** +1; Vision nocturne
PV 29 **; Péril** 14
CA 16 **; Vigueur** 13 **, Réflexes** 14 **, Volonté** 11
Immunitée Maladie, poison
Vitesse 8, voir aussi roublardise des hommes rat
⊕ **Lance** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+6 VS CA; 1d8+2 dégâts.
⊗ **Javelot** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
Distance 10/20; +6 VS CA; 1d6+2 dégâts.
Tir en mouvement (Simple;A volonté)
L'homme rat peut se déplacer de la moitié de son mouvement, durant ce mouvement, il peut réaliser une attaque à distance sans provoquer d'attaque d'opportunité.
Célérité meutrière (Libre;A volonté)
Si sur ce tour, l'homme rat s'est éloigné d'au moins 4 cases par rapport à son point de départ, il inflige 1d6 de dégâts supplémentaire pour sa prochaine attaque à distance jusqu'au début de son prochain tour.
Roublardise des hommes rat (Réaction immédiate, quand raté par une attaque de mêlée;A volonté) ✦ **Racial**
L'homme rat glisse d'une case.
Alignement Mauvais **Langues** Homme rat, Commun
Compétences Discrétion +8, Larcin +8
For 14 (+2) **Dex** 17 (+3) **Sag** 12 (+1)
Con 13 (+1) **Int** 8 (-1) **Cha** 8 (-1)
Equipement Armure de cuir, lance et 5 javelots.

Tactique

Ils cherchent à fuir le contact à tout prix, ils savent que leurs capacités meutrières valent bien un petit coup pour s'exprimées pleinement.

Homme rat patibulaire

Jdriele

Homme rat patibulaire
Brute 3 **PX 150**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +3 **Perception** +2; Vision nocturne
PV 53 **; Péril** 26
CA 16 **; Vigueur** 16 **, Réflexes** 14 **, Volonté** 13
Immunitée Maladie, poison
Vitesse 6, voir aussi roublardise des hommes rat
⊕ **Epée recourbée** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+6 VS CA; 1d10+5 dégâts, ou 2d10 quand en péril.
Rage sanguinaire (Réaction immédiate;Rencontre)
Une fois en péril, il ne peut plus utiliser la roublardise des hommes rat, mais tous les dégâts qu'il réalise sont augmentés de 2.
Roublardise des hommes rat (Réaction immédiate, quand raté par une attaque de mêlée;A volonté) ✦ **Racial**
L'homme rat glisse d'une case.
Alignement Mauvais **Langues** Homme rat, Commun
Compétences Discrétion +8, Intimidation +8
For 18 (+5) **Dex** 14 (+3) **Sag** 13 (+2)
Con 13 (+2) **Int** 8 (+0) **Cha** 8 (+0)
Equipement Chemise de maille et épée recourbée.

Tactique

Les hommes rat patibulaires sont vindicatifs. Ils s'attaquent à la dernière personne au corps à corps qui les ont attaqué. Un peu comme pour punir. Cependant, un fois en péril leur stratégie s'affine et n'hésite pas à se mettre un plusieurs sur un pauvre bougre.

Piétaille homme rat

Jdriele

Piétaille homme rat
Soldat Sbire 1 **PX 25**
Petite Naturelle Humanoïd
Initiative +5 **Perception** +1; Vision nocturne
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts
CA 17 **; Vigueur** 12 **, Réflexes** 15 **, Volonté** 11
Immunitée Maladie, poison
Vitesse 7, voir aussi roublardise des hommes rat
⊕ **Arme rouillée** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+8 VS CA; 5 dégâts (6 s'il dispose d'un avantage de combat contre sa cible).
Roublardise des hommes rat (Réaction immédiate, quand raté par une attaque de mêlée;A volonté) ✦ **Racial**
L'homme rat glisse d'une case.
Alignement Mauvais **Langues** Homme rat, Commun
Compétences Discrétion +8, Larcin +8
For 14 (+2) **Dex** 17 (+3) **Sag** 12 (+1)
Con 13 (+1) **Int** 8 (-1) **Cha** 8 (-1)
Equipement Guenilles épaises, bouclier improvisé et arme rouillée.

Tactique

Les piétailles homme rat suivent les ordres ou bien se déchainent collectivement sur la cible qui semble la plus faible. Ils redoutent les arcanistes et à ce titre canalisent leurs attaques sur ces derniers.

Prêtre homme rat

Jdriele

Prêtre homme rat
Controlleur 3 **PX 150**
Petite Naturelle Humanoïd

Initiative +3 **Perception** +2; Vision nocturne
PV 53 **; Péril** 26
CA 17 **; Vigueur** 14 **, Réflexes** 16 **, Volonté** 16
Immunitée Maladie, poison
Vitesse 7, voir aussi roublardise des hommes rat

Poignard recourbé (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+7 VS CA; 1d6+1 dégâts.

Crachat toxique de malemort (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
Distance 10; +7 VS Vigueur; La cible subit 2d6+1 de dégâts et est aveuglée (jds annule).

Bille explosive de malemort (Simple;⚁⚂) ✦ **Poison**
Distance 10; +7 VS Vigueur; Si la cible commence son tour sur la même case, celle-ci subit 3d6+1 de dégâts.

Nuage pestilentielle (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
Proximité Explosion 3; +5 VS Vigueur; 1d6+1 dégâts. Le nuage reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant. Tous les non homme rat qui pénètrent dans la le nuage ou y débute son tour est sujette à une autre attaque.

Exaltation de l'insctinc de survie (Simple;Rencontre)
Proximité Explosion 5; Tous les alliés obtiennent un bonus de +2 à leurs défenses jusqu'à la fin du prochain tour.

Roublardise des hommes rat (Réaction immédiate, quand raté par une attaque de mêlée;A volonté) ✦ **Racial**
L'homme rat glisse d'une case.

Alignement Mauvais **Langues** Homme rat, Commun
Compétences Discrétion +8, Religion +6

For 10 (+1)	**Dex** 15 (+3)	**Sag** 13 (+2)
Con 14 (+3)	**Int** 9 (+1)	**Cha** 18 (+5)

Equipement Pourpoint en cuir, poignard recourbé, quelques billes explosive de malemort, capuche, symbole du clan et du dieu.

Tactique

Leurs ordres ont toujours comme conditions premières de les protéger. Ainsi, il n'est pas rare de voir un groupe d'hommes rat agir de concert pour protéger leur(s) prêtre(s).

Rat mutant faucheur

Jdriele

Rat mutant faucheur
Chasseur Elite 2 **PX 250**
Petite Abération Humanoïd

Initiative +8 **Perception** +3; Vision nocturne
PV 53 **; Péril** 26
CA 18 **; Vigueur** 16 **, Réflexes** 17 **, Volonté** 14
Immunitée Maladie, poison
Jet de Sauvegarde +2
Point d'action 1
Vitesse 7, voir aussi roublardise des hommes rat

Epée courte (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+5 VS Réflexes; 1d8+2 dégâts.

Pluie d'épées (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
Proximité 1; +5 VS Réflexes; 1d8 de dégâts.

Frappes ciblées (Simple;Rencontre) ✦ **Arme**
+7 VS CA; 4d6 de dégâts.

Roublardise des hommes rat (Réaction immédiate, quand raté par une attaque de mêlée;A volonté) ✦ **Racial**
L'homme rat glisse d'une case.

Alignement Mauvais **Langues** Homme rat, Commun
Compétences Acrobatie +5, Discrétion +9, Endurance +8

For 12 (+2)	**Dex** 17 (+4)	**Sag** 14 (+3)
Con 14 (+3)	**Int** 8 (+0)	**Cha** 6 (-1)

Equipement Armure de cuir et 4 épées courtes.

Tactique

Ces hommes rat profitent de leurs quatre bras pour entrer dans la mêlée farouchement. Ils préfèrent ne pas se concentrer sur une cible particulière et ainsi savourer le dépit de leur adversaire face au nombre de leurs coups. Comme souvent chez les hommes rat, l'insctinc de survie les ramène à des stratégies plus efficaces et plus sobres une fois en péril.

Rat orgre

Jdriele

Rat orgre
Soldat Elite 3 **PX 300**
Grande Abération Humanoïd

Initiative +5 **Perception** +2; Vision nocturne
PV 102 **; Péril** 51
CA 21 **; Vigueur** 19 **, Réflexes** 17 **, Volonté** 14
Immunitée Maladie, poison
Jet de Sauvegarde +2
Point d'action 1
Vitesse 6

Crocs purulents (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
+8 VS Vigueur; 1d10+3 de dégâts et la cible est affaibli jusqu'au prochain tour.

Griffes (Simple;A volonté)
Allonge 1; +10 VS CA; 2d6 de dégâts. *Attaque secondaire :* +10 VS CA. 2d6 de dégâts.

Queue interceptrice (Simple;A volonté)
Allonge 1; +8 VS Réflexes; 1d6+3 de dégâts la cible est poussée de 2 cases.

Frénésie (Réaction immédiate, quand le Rat Ogre passe en péril;Quotidien)
Tant qu'il est en péril, le Rat Ogre obtient un bonus de +2 aux dégâts de plus les mouvements contraints qu'il subit sont réduit d'une case.

Alignement Mauvais **Langues** Homme rat, Commun
Compétences Acrobatie +5, Endurance +10

For 19 (+5)	**Dex** 14 (+3)	**Sag** 12 (+2)
Con 19 (+5)	**Int** 8 (+0)	**Cha** 6 (-1)

Tactique

Le coeur de la mêlée est leur raison de vivre. Ils s'y jettent à fond. La fuite n'est pas envisageable, ils vivent chaque combat comme un duel.

Divers humanoïds

Capitaine déraisonable

Jdriele

Capitaine déraisonable
Controlleur Sbire 6 **PX 63**
Moyenne Naturelle Humanoïd
Initiative +4 **Perception** +9
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 20 **; Vigueur** 19 **, Réflexes** 17 **, Volonté** 20
Vitesse 5

Arme improvisée (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+11 VS CA; 6 points de dégâts.

Je mérite mieux que ça (Libre;A volonté)
Le capitaine est juste inconscient jusqu'au début de son prochain tour quand il est mis à 0 point de vie. Pour l'éléminer il faut le frapper quand il est inconscient.

En avant les gars (Simple;A volonté)
Explosion 3; Tout les marins ivres présent dans la zone bénéficient d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts pour leur prochaine attaque.

A moi la gnole (Simple, dans le cadre d'une charge;Rencontre) ✦ **Arme**
+10 VS Vigueur; Le capitaine hurle puis se rue sur sa cible. 3d6+6 de dégâts et la cible est à terre.

C'est que de la bagarre
Un marin ivre ne cherche jamais à tuer. Leurs attaques ne font que rendre inconscient jusqu'à la fin du prochain round. La cible se relève alors avec 1 point de vie. Une récupération à la fin du combat permet de récupèrer tous les points de vie infligé par les marins ivres.

Alignement Non aligné **Langues** Commun
Compétences Intimidation +12

For 13 (+4)	**Dex** 13 (+4)	**Sag** 13 (+4)
Con 16 (+6)	**Int** 13 (+4)	**Cha** 18 (+7)

Tactique

Une bonne bagarre y a rien de mieux pour le moral des hommes. Le capitaine est du genre têtu et continue le combat tant qu'il n'est pas mis hors d'état de nuire.

Edgard pied ferme

AzRaeL

Edgard pied ferme
Franc-Tireur 5 **PX 200**
Moyenne Naturelle Humanoïd Humain Pirate
Initiative +8 **Perception** +5
PV 60 **; Péril** 30
CA 18 **; Vigueur** 16 **, Réflexes** 19 **, Volonté** 17
Vitesse 5, 6 sur un navire

Sabre (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+10 VS CA; 1d10+4 de dégâts et l'attaquant se décale de 2 cases avant ou après l'attaque.

Pistolet (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
Distance 10/30; +10 VS CA; 1d8+4 de dégâts.

Lame au pied (Simple;) ✦ **Arme**
+8 VS Réflexes; 2d10+4 et la cible est ralentie jusqu'à la fin de son prochain round.

Avantage de combat
+2d6.

Mal de terre
A terre, Edgard est considé comme étourdit. Sur un bateau les pouvoirs visant à le déplacer contre son gré sont réduits de 2.

Alignement Non aligné **Langues** Commun
Compétences Endurance +8

For 16 (+5)	**Dex** 16 (+5)	**Sag** 12 (+3)
Con 12 (+3)	**Int** 10 (+2)	**Cha** 10 (+2)

Equipement Sabre lourd, pistolet, botte avec une lame

Marin Ivre

Jdriele

Marin Ivre
Brute Sbire 2 **PX 31**
Moyenne Naturelle Humanoïd
Initiative +2 **Perception** +2
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 14 **; Vigueur** 15 **, Réflexes** 13 **, Volonté** 13
Vitesse 5

Arme improvisée (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+5 VS CA; 6 points de dégâts.

Pas fou le bougre (Intéruption immédiate;A volonté)
Si un marin ivre est ciblé par une attaque léthale, toutes les défenses du client sont augmentée de 2.

C'est que de la bagarre
Un marin ivre ne cherche jamais à tuer. Leurs attaques ne font que rendre inconscient jusqu'à la fin du prochain round. La cible se relève alors avec 1 point de vie. Une récupération à la fin du combat permet de récupèrer tous les points de vie infligé par les marins ivres.

Alignement Non aligné **Langues** Commun

For 16 (+4)	**Dex** 13 (+2)	**Sag** 13 (+2)
Con 16 (+4)	**Int** 13 (+2)	**Cha** 13 (+2)

Tactique

Mettre le plus de boxon possible dans une auberge est une activité comme une autre pour ces clients là.

Rufio 6 doigts

AzRaeL

Rufio 6 doigts
Controlleur 6 **PX 250**
Moyenne Naturelle Humanoïd Gnome Pirate

Initiative +8 **Perception** +4
PV 68 **; Péril** 34
CA 20 **; Vigueur** 16 **, Réflexes** 20 **, Volonté** 18
Résistance Feu 5
Vitesse 6

Dague (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+11 VS CA; 1d4+5 et un allié marque la cible.

Bombe (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
Zone explosion 1 Distance 5; +7 VS Réflexes; Dans la limite des bombes disponibles. 2d6+4 de dégâts et les cibles sont étourdis (jds annule). Rufio peut se décaler de 2 cases.

Tir laine (Simple;Rencontre)
+9 VS Niveau; Rufio dérobe un objet, une arme ou 10po.

Disparition (Réaction immédiate, vous subissez des dommages;Rencontre) ✦ **Illusion**
Vous êtes invisible jusqu'à ce que vous attaquiez ou jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Alignement Mauvais **Langues** Commun
Compétences Bluff +10, Discrétion +16

For 8 (+2)	**Dex** 20 (+8)	**Sag** 12 (+4)
Con 10 (+3)	**Int** 10 (+3)	**Cha** 14 (+5)

Equipement Dague, armure de cuir, bombe (3)

Simple pirate

AzRaeL

Simple pirate
Brute Sbire 3 **PX 38**
Moyenne Naturelle Humanoïd Pirate

Initiative +1 **Perception** +1
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 15 **; Vigueur** 15 **, Réflexes** 16 **, Volonté** 14
Vitesse 6

Sabre (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
1d6+3 de dégâts.

Alignement Non aligné **Langues** Commun
Compétences Endurance +8

For 14 (+3)	**Dex** 12 (+2)	**Sag** 10 (+1)
Con 14 (+3)	**Int** 10 (+1)	**Cha** 10 (+1)

Equipement Sabre court

Soldat du conte Arresh

AzRaeL

Soldat du conte Arresh
Soldat 4 **PX 175**
Moyenne Naturelle Humanoïd

Initiative +3 **Perception** +3
PV 54 **; Péril** 27
CA 20 **; Vigueur** 17 **, Réflexes** 15 **, Volonté** 16
Vitesse 6

Epée (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+11 VS CA; 1d10+3 de dégâts et la cible est marque jusqu'à la fin du prochain tour du soldat.

Arbalète (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+10 VS CA; 1d6+2 de dégâts.

Bouclier du désert (Intéruption immédiate;) ✦ **Bouclier**
Le soldat bénéficie d'un bonus de +2 en CA ainsi que d'une résistance au feu de 5 jusqu'à la fin du prochain tour. Le soldat peut se décaler d'une case.

Alignement Non aligné **Langues** Commun
Compétences Endurance +9

For 16 (+5)	**Dex** 12 (+3)	**Sag** 12 (+3)
Con 14 (+4)	**Int** 10 (+2)	**Cha** 10 (+2)

Equipement Dague, armure de cuir, bombe (3)

Sous officier ivre

Jdriele

Sous officier ivre
Soldat Sbire 4 **PX 44**
Moyenne Naturelle Humanoïd

Initiative +6 **Perception** +3
PV 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire
CA 20 **; Vigueur** 18 **, Réflexes** 15 **, Volonté** 17
Vitesse 5

Arme improvisée (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+11 VS CA; 6 points de dégâts.

J'suis pas un morbac (Réaction immédiate;A volonté)
Si un sous officier est ciblé par une attaque non léthale, il ne subit pas de dégâts.

C'est que de la bagarre
Un marin ivre ne cherche jamais à tuer. Leurs attaques ne font que rendre inconscient jusqu'à la fin du prochain round. La cible se relève alors avec 1 point de vie. Une récupération à la fin du combat permet de récupèrer tous les points de vie infligé par les marins ivres.

Alignement Non aligné **Langues** Commun
Compétences Endurance +8

For 18 (+6)	**Dex** 13 (+3)	**Sag** 13 (+3)
Con 13 (+3)	**Int** 13 (+3)	**Cha** 16 (+5)

Tactique

Il s'agit de se montrer sous son meilleur jour et de ne pas laisser les bleus se montrer plus valeureux.

Les insectes géants

Version totalement gigantestque des insectes rampant ou volant, les insectes géants fidèles à leur version miniatures. Néanmoins, leur aggressivité s'oriente vers des créatures de plus grande taille et sont donc une menace pour la faune mais aussi pour les aventuriers.

Savoir sur les Les insectes géants

Un personnage sait les choses suivantes en fonction de son jet en Nature.

DD15 Les entrailles de ces insectes renferment bien souvent des composants pour les rituels.

Mille pates noir

The Jester

Mille pates noir
Chasseur 1 **PX 100**
Petite Naturelle Animal

Initiative +6 **Perception** +0
PV 32 **; Péril** 16
CA 15 **; Vigueur** 14 **, Réflexes** 15 **, Volonté** 11
Vitesse 7

⊕ **Morsure** (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
+6 VS CA; 1d10+3 de dégâts.

Déplacement ondulé (Mouvement;A volonté)
Le mille pattes glisse de 4 cases.

Alignement Non aligné **Langues** Sans

For 11 (+0)	**Dex** 18 (+4)	**Sag** 11 (+0)
Con 16 (+3)	**Int** 1 (-4)	**Cha** 4 (-3)

Scorpion noir

The Jester

Scorpion noir
Brute 1 **PX 100**
Moyenne Naturelle Animal

Initiative +0 **Perception** +1
PV 36 **; Péril** 18
CA 13 **; Vigueur** 16 **, Réflexes** 12 **, Volonté** 12
Vitesse 5

⊕ **Pinces** (Simple;A volonté)
+4 VS CA; 2d6+3 de dégâts. Si la cible est de taille moyenne ou inférieure elle est aggripée (jds annule).

↓ **Dard** (Simple;A volonté) ✦ **Poison**
+2 VS Vigueur; Vigueur; 1d10 de dégâts et 5 de dégâts continus (jds annule).

Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Endurance +8

For 19 (+4)	**Dex** 11 (+0)	**Sag** 13 (+1)
Con 16 (+3)	**Int** 2 (-4)	**Cha** 10 (+0)

Tactique

Aggriper et planter son dard et la stratégie classique du scorpion. Face à plusieurs cibles, il tentera d'en neutraliser une avec ses griffes et d'attaque l'autre avec son dard.

Les Monstres marins

Leur existence est pour certains une légende pour d'autres une affreuse réalité. Avatar gigantesque et aggressif de simples créatures maritimes, les monstres marins peuplent toutes les mers.

Savoir sur les Les Monstres marins

Un personnage sait les choses suivantes en fonction de son jet en Nature.

DD15 Leurs corps renferment bien souvent des composants rare
DD20 Certaines théories sous entendent que pour chaque race il existe un monstre marin correspondant. Ces théories affirment que la nature génère automatiquement de tels spécimens dès que l'un d'eux meurt.

Crabe géant

Jdriele

Crabe géant
Brute 2 **PX 125**
Moyenne Naturelle Animal
Initiative +3 **Perception** +8
PV 47 **; Péril** 23
CA 15 **; Vigueur** 16 **, Réflexes** 13 **, Volonté** 13
Vitesse 5
⊕ **Coup de pince** (Simple;A volonté)
+5 VS CA; 2d6+3 dégâts.
⊕ **Pince géante** (Simple;⚁⚁⚂)
Allonge 1; +6 VS CA; 3d6+4 de dégâts.
Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Endurance +9
For 17 (+4) **Dex** 14 (+3) **Sag** 14 (+3)
Con 17 (+4) **Int** 1 (-3) **Cha** 4 (-2)

Tactique

Ce crabe géant dispose de 2 pinces. L'une d'elle est presque aussi grande que le reste de son corps, il s'en sert pour se battre. Heureusement pour ses proies cette attaque est lente et donc peu fréquente. Seul, il s'attaque à une cible en particulier et s'enfuiera dès qu'il tue sa cible en la prennant dans ses pinces. A plusieurs, la technique est la même, chacun sa viande. Il est a noté que ces crabes semblent percevoir les aventurier en harnois comme des "rivaux" et les laissent tranquille tant que ces derniers ne sont pas offensif. Dans ce cas là, c'est le groupe entier qui tend à vouloir s'affirmer sur ce "jeune coq".

Crabe géant dominant

Jdriele

Crabe géant dominant
Brute Elite 4 **PX 350**
Grande Naturelle Animal
Initiative +3 **Perception** +9
PV 136 **; Péril** 68
CA 18 **; Vigueur** 20 **, Réflexes** 18 **, Volonté** 16
Jet de Sauvegarde +2
Point d'action 1
Vitesse 5
⊕ **Coup de pince** (Simple;A volonté)
Allonge 1; +7 VS CA; 2d8+4 dégâts.
⊕ **Pince géante** (Simple;⚁⚁⚂)
Allonge 2; +7 VS CA; 3d8+4 dégâts.
↓ **Applatissement** (Simple;⚁⚂)
Allonge 1; +7 VS Réflexes; Le crabe géant dominant abat son énorme pince sur sa cible. 3d8+4 dégâts. La cible est à terre. *Raté:* Le crabe subit un malus de 2 à toutes ses défenses.
Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Endurance +11
For 18 (+6) **Dex** 15 (+4) **Sag** 15 (+4)
Con 18 (+6) **Int** 2 (-2) **Cha** 4 (-1)

Tactique

Il se comporte en tout point comme un crabe géant. Mais son statu de dominant fait qu'il aide les autres crabes qui sont en péril.

Pieuvre géante terrestre

Jdriele

Pieuvre géante terrestre
Brute Solo 4 **PX 875**
Grande Naturelle Animal

Initiative +4 **Perception** +4; Vision dans le noir
PV 232 **; Péril** 116
CA 18 **; Vigueur** 20 **, Réflexes** 16 **, Volonté** 18
Jet de Sauvegarde +5
Point d'action 2
Vitesse 5

⊕ **Coup de tentacule** (Mouvement;A volonté)
Allonge 2; +7 VS CA; 1d10+4 de dégâts. La cible est repoussée d'une case.

Défense tentaculaire (Mineure;A volonté)
Allonge 2; La créature ciblé perd tout avantage de combat qu'elle pourait obtenir contre la pieuvre.

⊕ **Constriction tentaculaire** (Simple;⚁⚂)
Allonge 2; +5 VS Réflexes; Réflexes; 3d8+4 de dégâts. La cible est restreinte jusqu'à la fin de son prochain tour.

✧ **Jet d'encre** (Simple;Quotidien) ✦ **Poison**
Explosion 5; +4 VS Réflexes; 1d6+4 de dégâts. La cible est aveuglé, jds annule.

Alignement Non aligné **Langues** Sans
Compétences Endurance +11

For 18 (+6)	**Dex** 15 (+4)	**Sag** 14 (+4)
Con 18 (+6)	**Int** 2 (-2)	**Cha** 2 (-2)

Tactique

On la trouve généralement dans une tanière régulièrement immergé par de l'eau de mer. Bien souvent, son repaire est un bric à brac sans nom qu'elle protège comme sa progéniture. La pieuvre terrestre utilse deux tentacules spécialement dédiées au déplacement. Sa tête conique se retrouve donc perpendiculaire au sol. Autre particularité biologique : le placement de ses yeux. Elle en a trois et dispose ainsi d'une vision à 360°. En combat la pieuvre géante n'est pas aggressive tant que l'on n'entre pas dans son périmètre et que loin d'elle on agisse pas contre elle. Son cerveau traite l'information de façon séquencielle. En combat cela se traduit par sa défense tentaculaire qu'elle utilise au mieux et par une focalisation de ses attaques sur une cible. Le jet d'encre sert normalement à couvrir sa fuite, néanmoins il arrive que si le combat tourne en sa faveur qu'elle s'en serve pour l'attaque.

Les Morts Vivants

Seigneur Vampire

Fantomas

Seigneur Vampire
Soldat Solo 9 **PX 2**
Moyenne Immortelle Humanoïd Mort vivant

Initiative +9 **Perception** +12; Vision dans le noir
PV 400 **; Péril** 200 **; Régénération** 5
CA 27 **; Vigueur** 26 **, Réflexes** 22 **, Volonté** 24
Immunitée Maladie, Poison; **Résistance** Nécrotique 5; **Vulnérabilité** Radiant 5
Jet de Sauvegarde +5
Point d'action 2
Vitesse 5

⨁ **Epée Longue** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
+16 VS CA; 1d8+5 de dégâts.

⸸ **Coup étourdissant** (Simple;A volonté) ✦ **Arme**
Le vampire effectue 2 attaques d'épée longue. Si les deux attaques touchent la même cible cette dernière est également hébétée (jds annule).

Analyse du combat (Mineure;⚀⚁⚂)
Le vampire bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses ainsi qu'a sa perception jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu.

Absorption de sang (Simple, Avantage de combat nécessaire;Rencontre)
+14 VS Vigueur; 2d12+6 de dégâts et la cible est affaiblie (jds annule). Le vampire récupère 45PV.

Forme de brume (Simple;Rencontre)
Le seigneur vampire devient immatériel, vole à une VD de 12 mais il ne peut porter d'attaque. Il peut rester sous cette forme 1 heure et y mettre un terme au prix d'une action mineure.

Nuée de chauve souris (Simple;Quotidien)

Alignement Chaotique Mauvais **Langues** Langue des marais
Compétences Athlétisme +14, Discrétion +12, Histoire +12

For 20 (+9)	**Dex** 16 (+7)	**Sag** 16 (+7)
Con 20 (+9)	**Int** 16 (+7)	**Cha** 16 (+7)

Index

Niveau 1	
Lancier anarat	Artilleur
Scorpion noir	Brute
Homme crabe p'tites pinces	Brute
Araignée grise	Chasseur
Mille pates noir	Chasseur
Homme crabe immature	Chasseur Sbire
Harceleur homme rat	Franc-Tireur
Fouineur anarat	Franc-Tireur
Piétaille homme rat	Soldat Sbire
Niveau 2	
Crabe géant	Brute
Marin Ivre	Brute Sbire
Hommes crabes mastodonte	Brute Elite
Rat immense	Brute Solo
Grenouilles géantes	Chasseur
Rat mutant faucheur	Chasseur Elite
Leader homme crabe	Controlleur
Arbalétrier gobelin	Franc-Tireur
Esclave Gobelin	Soldat Sbire
Homme d'arme anarat	Soldat Sbire
Niveau 3	
Homme rat patibulaire	Brute
Simple pirate	Brute Sbire
Anarat putride	Brute
Prêtre homme rat	Controlleur
Porte Peste Mineur	Soldat
Grenouilles venimeuse	Soldat
Rat orgre	Soldat Elite
Massacreur gobelin	Soldat
Homme crabe pince géante	Soldat
Niveau 4	
Crabe géant dominant	Brute Elite
Pieuvre géante terrestre	Brute Solo
Garde chiourme gobelin	Controlleur Elite
Sous officier ivre	Soldat Sbire
Soldat du conte Arresh	Soldat
Niveau 5	
Edgard pied ferme	Franc-Tireur
Niveau 6	
Tarantule géante	Controlleur
Capitaine déraisonable	Controlleur Sbire
Rufio 6 doigts	Controlleur
Monstrueuse Araignée Saute-Mort	Franc-Tireur
Niveau 9	
Seigneur Vampire	Soldat Solo
Niveau 15	
Grenouilles ventripotante	Brute