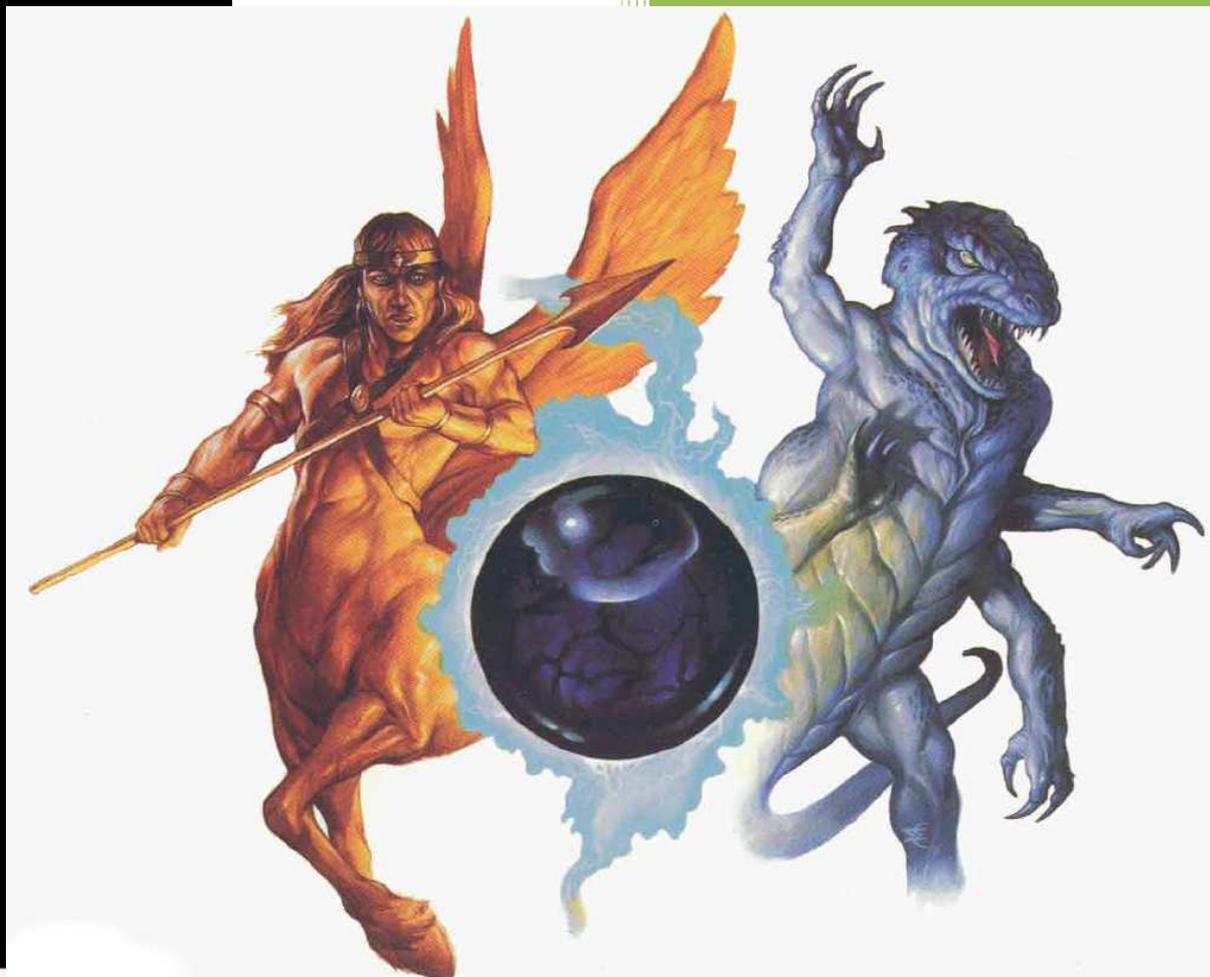


Les monstres de Mystara



Editions

3.0 3.5 Pathfinder

Thibaut BOUCHET
(madrius@yahoo.fr)



SOMMAIRE

Chapitre 1	Introduction	p. 3
Chapitre 2	Les monstres réédités	p. 4
Chapitre 3	Les monstres de A à Z	p. 10
Chapitre 4	Les références	p. 195
	Index des monstres	p. 196

Chapitre 1 – Introduction :

Cet ouvrage liste les monstres spécifiques / issus du monde de Mystara dont il m'a semblé utile de fournir les caractéristiques pour l'édition *Pathfinder* (compatible 3.0 & 3.5). Il ne s'agit que d'une sélection ; vous pourriez souhaiter en rajouter d'autres par rapport à tout ce qui a été publié précédemment sur Mystara... libre à vous.

Cet ouvrage ne contient que ma sélection personnelle. Les monstres sont traités de deux manières différentes :

- Soit ils ont été réédités dans un des ouvrages 3.0, 3.5 ou Pathfinder (que je connais), auquel cas, je ne ferai que préciser dans le chapitre 2 où trouver le monstre concerné,
- Soit il n'a pas été réédité (tout au moins de ce que je sais), auquel cas l'ensemble des caractéristiques en Pathfinder (compatible 3.0 & 3.5) sont fournies dans le chapitre 3. Je m'autorise aussi quelques libertés par rapport aux éditions précédentes.



Chapitre 2 – Les monstres réédités :

Dans ce chapitre sont listés les monstres « spécifiques » de Mystara qui ont été réédités dans des ouvrages 3.0, 3.5 ou Pathfinder (que je connais en janvier 2012), avec l'information de cet ouvrage et un éventuel commentaire. Si un astérisque est présent, c'est qu'un commentaire complémentaire est fourni après le tableau.

Nom « Mystara »	Nouveau nom	Ouvrage où réédité
Araignée-crabe	Araignée-crabe géante	Bestiaire
Araignée, Veuve noire	Veuve noire géante	Bestiaire 2
Aranéa	Aranéa	Bestiaire 2
Arum géante des rivières	Etovert	Manuel des monstres II
Athach	Athach	Bestiaire 2
Bhut	Bhut	Fiend folio
Blackball	Tâche ténébrale	Campagnes légendaires
Charançon de feu	Punaise de feu	Bestiaire
Choker	Etrangleur	Bestiaire
Collecteur de cerveaux [°] (Neh-Thalggu)	Neh-Thalggu (adolescent seulement)	Bestiaire 2
Collecteur de cerveaux [°] (Neh-Thalggu)	Neh-Thalggu (mature seulement)	Campagnes légendaires
Décapus	Décapus	Bestiaire 2
Devilfish	Ixitxachitl	Manuel des monstres II
Djaggernaut	Jugurnaute	Manuel des monstres II
Dragons de gemme	Dragons de gemme	Bestiaire 2 (<i>dragon de cristal</i>) Manuel des monstres II
Drakes	Drakes	Bestiaire 2 Draconomicon
Drolem	Golem de chair draconique (Drolem)	Manuel des monstres II
Ebon tiger	Panthère spectrale	Monstres de Faerün
Elémentaux [°] Loi / Chaos	Elémentaux avec archétype	Guide du voyageur planaire
Entité	Bussengeïst	Ravenloft - Denizens of Darkness
Gargantua	Archétypes : • Créature titanesque • Créature parangon	• Manuel des Monstres II • Campagnes Légendaires
Golem de bois	Golem de bois	Bestiaire
Golem de boue	Golem de boue	Manuel des monstres III
Golem de rock	Golem de pierre	Bestiaire
Homme-scorpion	Homme-scorpion	Manuel des monstres II
Jaguar-garou	Jaguar-garou	Ravenloft - Denizens of Darkness

Les monstres de Mystara

Kna	Locathah	Bestiaire 2
Kopru (kobrou)	Kopru	Manuel des monstres II
Lamara	Lamie	Bestiaire
Lizard, footpad giant	Lézard de somme	Les Royaumes Oubliés - L'univers
Mangeur d'âmes	Dévoreur d'âmes	Bestiaire 2
Mégère du Chaos	Guenaude verte	Bestiaire
Mouche voleuse	Mouche géante	Bestiaire 2
Nekrozon	Catoblépas	Bestiaire 2
Planar spider	Araignée de phase	Bestiaire
Renard-garou	Chacalidé	Fiend folio
Salamandre du givre	Salamandre du givre	Manuel des monstres II
Scarabée de feu	Punaise de feu	Bestiaire
Scarabée à huile	Scarabée géant	Bestiaire
Scarabée tigré°	Charançon géant	Bestiaire
Shark'kin	Sahuagin	Bestiaire
Singe blanc°	Gorille	Bestiaire
Sis'thik	Feuneuvien	Monstres de Faerûn
Spectral hound	Molosse spectral	Manuel des monstres II
Sshai	Traqueur invisible	Bestiaire
Vigne étrangleuse	Liane meurtrière	Bestiaire



Lizard, footpad giant ou

Lézard de somme à gauche,

et

Une mouche voleuse / géante en bas



Les monstres de Mystara

Commentaires :

Collecteur de cerveaux (Neh-Thalggu) :

Le neh-thalggu sera traité en deux fois. La version « mature » du neh-thalggu est fournie dans l'ouvrage *Campagnes légendaires*, mais il est en fait très peu présent sur Mystara car il a achevé sa croissance.

La version non encore mature d'un neh-thalggu est par contre décrite dans cet ouvrage, dans le chapitre 3.

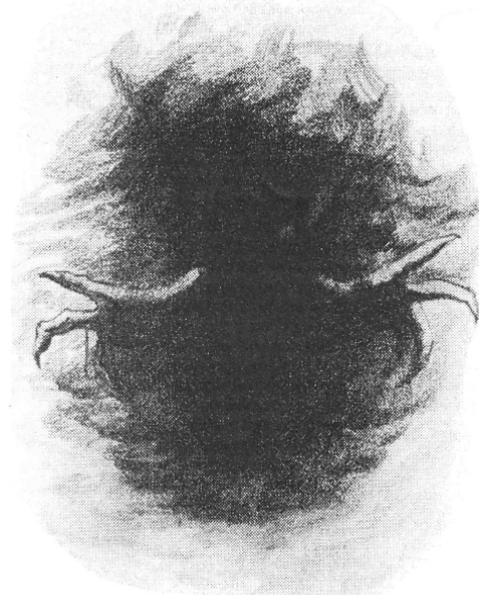


Un neh-thalggu mature à gauche



Un Sis'thik (feuneuvien) à gauche et,

Un dévoreur d'âmes (mangeur d'âmes) en bas

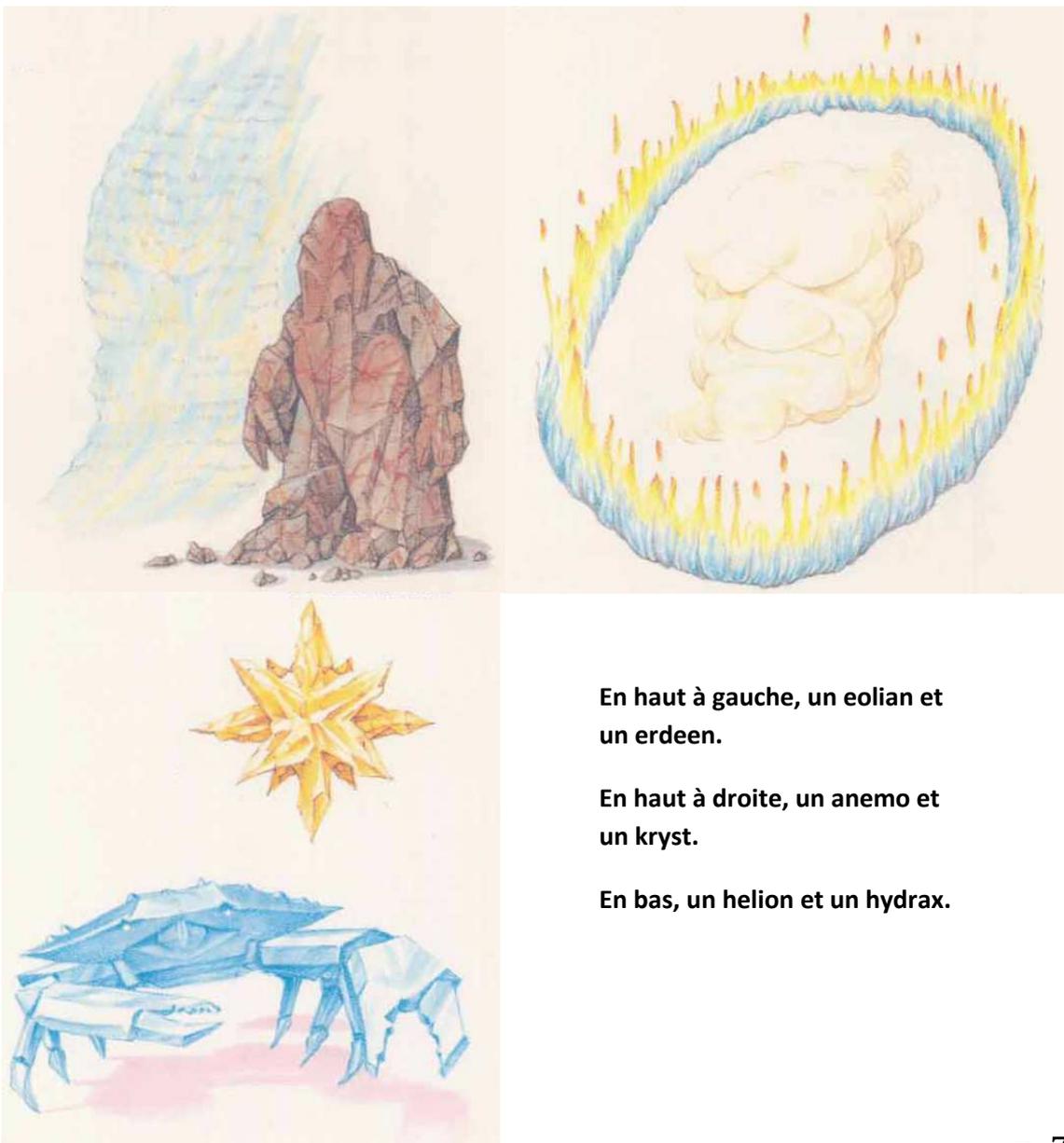


Les monstres de Mystara

Élémentaux Loi / Chaos :

Ces créatures comprennent des élémentaux particuliers, qui ont été infusés par l'énergie du Chaos ou de la Loi. Ils sont donc traités techniquement comme des élémentaux normaux (air, feu, eau, terre) avec application de deux archétypes (créature anarchique et créature axiomatique) présents dans le *Guide du voyageur planaire*. Ce qui donne :

Nom « Mystara »	Élément de base	Archétype
Eolian	Air	Créature anarchique
Erdeen	Terre	Créature anarchique
Pyrophor	Feu	Créature anarchique
Undine	Eau	Créature anarchique
Anemo	Air	Créature axiomatique
Kryst	Terre	Créature axiomatique
Helion	Feu	Créature axiomatique
Hydrax	Eau	Créature axiomatique



En haut à gauche, un eolian et un erdeen.

En haut à droite, un anemo et un kryst.

En bas, un helion et un hydrax.

Les monstres de Mystara

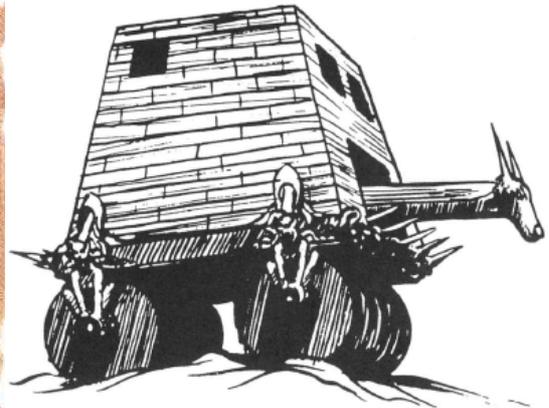
Scarabée tigré :

Le scarabée tigré de Mystara duplique exactement les caractéristiques du charançon géant décrit dans le Bestiaire Pathfinder.

Il est juste de noter qu'il dispose de rayures sur sa carapace, d'où son nom. Il est très friand des mouches voleuses, c'est-à-dire des mouches géantes, mais peut parfois s'attaquer aux autres créatures.

Singe blanc :

Techniquement il suffit de prendre les caractéristiques d'un gorille. Mais ce singe a le poil de couleur blanc sur tout le corps et il est de forme plus proche de celle d'un chimpanzé.



Des créatures artificielles de Mystara qui ont été rééditées :

- Le Djaggernaut ou Jugernaut au-dessus
- Le Drolem ou Golem de chair draconique à gauche

Les monstres de Mystara



Deux représentations d'un décapus en haut.

Une panthère spectrale et une salamandre givre au centre.

Un kna (locatah) et un kopru (kobrou) en bas.



Chapitre 3 – Les monstres de A à Z :

Dans ce chapitre sont décrits les monstres non réédités dans d'autres ouvrages 3.0, 3.5 ou Pathfinder, et que j'ai sélectionnés.

Pour chacun d'entre eux, les caractéristiques en Pathfinder sont fournies (donc compatibles règles 3.0 et 3.5).

J'ai effectué quelques choix dans les monstres que j'ai décidé ou pas de convertir en Pathfinder (compatible 3.0 & 3.5).

Tout d'abord je n'ai évidemment pas converti les monstres présents dans des ouvrages 3.0, 3.5 ou Pathfinder (Cf. le Chapitre 2). Mais effectivement peut-être certains d'entre vous n'auront pas tous ces ouvrages disponibles. Libre à vous d'en convertir encore de nouveaux.

Ensuite j'ai sélectionné les monstres issus de scénarios des séries B, X, CM, M, IM, MSOLO, XSOLO, DDA ou DA, à quelques exceptions près (monstres inutiles, trop mal décrits, ne m'inspirant aucunement...). J'ai complété avec des monstres présents dans les règles de Base et Expert (type rhagodessa, pourceau maléfique...) et qui représentent de vieux souvenirs pour moi ! J'ai achevé la liste avec quelques rares monstres issus de l'AC09 – *Creature Catalogue* ou du *Monstrous Compendium – Appendix Mystara* de la 2^e édition d'ADD. C'est donc une liste personnelle mais suffisamment large pour donner de quoi faire.



Les kara-karas des îles tropicales, apparentés aux orques.

Actaéon

Puissance	FP 7 ; XP 3.200
Type	Fée de taille G
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+3
Sens	odorat, vision nocturne 18m ; Perception +18
DEFENSE	
CA	17, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +5, Dex +3, taille -1)
PV	90 (12D6+48)
JS	Réf +11, Vig +7, Vol +11
Capacités défensives	RD 10/fer froid
Immunités	Métamorphose
ATTAQUE	
Déplacement	VD 15m
Corps à corps	lance, +13/+8 (2D6+7, *3), corne, +13 (2D8+7)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
Pouvoirs magiques	NLS 12° 1 fois/ jour – <i>Convocation d'alliés naturels V</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 25, Dex 16, Con 18, Int 12, Sag 16, Cha 18
Scores	BBA +6, BMO +14, DMD 27
Dons	Aisance, Arme de prédilection (corne), Arme de prédilection (lance), Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (souffle), Déplacement acrobatique
Compétences	Acrobaties +18, Connaissances (folklore local) +12, Connaissances (géographie) +12, Connaissances (nature) +20, Discrétion +14 (+26 terrains forestiers), Natation +22, Perception +18, Psychologie +14
Modificateurs raciaux	Connaissances (nature) +4, Discrétion +12 en terrains forestiers
Langues	Sylvestre, Actaéon
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts tempérées
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Souffle de la nature (Mag)	Une fois par jour, un actaéon peut souffler un cône de 3 mètres de long. Toute créature tangible et non immunisée à la métamorphose prise dans ce souffle doit effectuer un JS Vigueur DD 22. Celles qui échouent le JS, sont métamorphosées en un animal des bois « naturel » viable, soit déterminé au hasard, soit déterminé par un trait de caractère ou physique commun entre l'animal et la victime. Cette transformation fonctionne comme avec le sort de <i>métamorphose funeste</i> mais est <i>permanente</i> . Les créatures qui réussissent leur JS subissent exactement les mêmes effets mais ceux-ci se dissipent d'eux-mêmes au bout de 24 heures.

Les monstres de Mystara

Les actaéons sont les protecteurs et les héros des créatures sylvestres de Mystara. Certains habitants de Mystara les appellent les « cerf-centaures » car ils combinent les caractéristiques des cerfs et des humanoïdes. Mais contrairement aux vrais centaures ils sont bipèdes et non quadrupèdes. Ils ont le torse et des bras humains. Leurs jambes sont celles d'un cerf, ils en portent les andouillers. Leur visage présente des traits mi-humains, mi-cerfs. Ils mesurent environ 2,80 mètres de haut.

Ils parlent leur langage propre qu'eux seuls peuvent parler, ainsi que le sylvestre. En langue supplémentaire permise par leur intelligence, ils choisissent souvent le commun (dialecte darokinien ou thyatien).

Les actaéons sont les gardiens protecteurs des territoires sylvestres et de leurs habitants. Ce sont de puissants combattants disposant d'un éventail de pouvoirs magiques saisissants. Ils sont solitaires sauf en période de rut. Cela leur arrive au printemps, une fois tous les trois ans environ. Après l'accouplement, le couple se sépare et la femelle met seule au monde un faon à l'automne suivant. Ce dernier reste avec sa mère tout l'hiver durant, apprenant les bases de la survie. Nombre d'entre eux ne survivent pas à cet hiver. Ceux qui y parviennent mènent une vie solitaire dès le printemps suivant.

Les actaéons conservent leur trésor bien caché au fond d'une ancienne souche par exemple. Ils connaissent la valeur des choses et peuvent l'utiliser pour « négocier » avec d'autres créatures. Ils peuvent faire un peu de commerce.

Il leur arrive fréquemment de s'allier avec les autres créatures sylvestres ou avec des druides. D'ailleurs les actéons évoluent en prenant des niveaux de druide, chaman, shugenja, éclaireur ou rôdeur.



Agarat

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Mort-vivant de taille M
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+2
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +7
Aura	Puanteur (DD 15, 10 rounds)
DEFENSE	
CA	16, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +4, Dex +2)
PV	30 (4D8+12)
JS	Réf +5, Vig +4, Vol +8
Capacités défensives	Résistance à la canalisation +3
Immunités	Traits des mort-vivants
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	Morsure, +6 (1D8+2), 2 griffes, +5 (1D6+2)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Absorption d'énergie (1 niveau, DD 17) sur cri – 1 fois / 10 rounds, un agarat peut pousser un puissant cri qui génère une onde d'énergie négative dans un rayon de 6 mètres. Ce cri génère une absorption d'énergie d'un niveau à toutes les créatures présentes dans la zone d'effet.
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 15, Dex 15, Con -, Int 7, Sag 15, Cha 17
Scores	BBA +3, BMO +5, DMD 17
Dons	Arme de prédilection (morsure), Attaque spéciale renforcée (cri)
Compétences	Discrétion +6, Escalade +6, Perception +7
Langues	Commun
Particularités	Création de rejetons
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus chauds ou tempérés
Organisation Sociale	Solitaire, bande (2-4) ou meute (7-12)
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Création de rejetons (Sur)	Lorsqu'un agarat tue un humanoïde au moyen de son cri, ce dernier devient lui-même un agarat au bout de 1D4 rounds et est totalement libre d'agir à sa guise, il n'est pas contrôlé par l'agarat qui lui a donné naissance.

L'agarat est un horrible mort-vivant qui ressemble un peu à une goule. Comme elle, il est défiguré par les forces des ténèbres qui occupent son corps. Il dispose d'une langue longue et râpeuse, parfaitement adaptée pour aller gratter la chair sur et dans les os. Ses dents sont très longues et acérées et ses mains sont devenues de très longues griffes. Un agarat dégage une odeur pestilentielle, comme un blême.

Les monstres de Mystara

L'agarat émet des sons particuliers qui lui sont spécifiques. Et quand il les pousse à leur paroxysme en combat, cela génère des effets effroyables sur ses adversaires (Cf. les *capacités spéciales*).

Comme les goules, les agarats se nourrissent des cadavres et festoient sur les morts. Toujours comme elles, les agarats vivent près des mausolées, des cimetières et autres morgues. Ces lieux sont toujours sombres. On peut le trouver mélangé à des goules, voire à des blêmes. Les agarats sont souvent ceux qui dirigent la troupe, avec à la tête, l'agarat le plus ancien. Il peut arriver qu'ils servent aussi dans des armées de morts-vivants, au service de nécromanciens, de vampires ou de liches, puissants.

Il existe des versions *évoluées* des agarats – souvent les anciens –, qui en plus de posséder plus de DV, infligent deux niveaux négatifs avec leur cri et paralysent au toucher (morsure et griffes). Les agarats évolués sont souvent beaucoup plus intelligents que les agarats normaux.



Araignée des sables

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Vermine de taille G
Alignement	Neutre
Initiative	+2
Sens	Perception des vibrations 18m, vision dans le noir 18m ; Perception +4
DEFENSE	
CA	14, contact 11, pris au dépourvu 12 (armure +3, Dex +2, taille -1)
PV	21 (2D8+8)
JS	Réf +5, Vig +7, Vol +0
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	morsure, +3 (1D8+3 + poison)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 16, Dex 15, Con 18, Int -, Sag 10, Cha 2
Scores	BBA +1, BMO +5, DMD 17 (29, contre renversement, croc-en-jambe)
Compétences	Acrobaties +14, Discrétion +2, Escalade +19, Perception +4
Modificateurs raciaux	+12 en acrobaties, +4 en discrétion, +16 en escalade, +4 en perception
ECOLOGIE	
Environnement	Déserts chauds ou tempérés
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou colonie (1-4)
Trésor	Fortuit
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Ext)	Morsure – blessure ; JS Vigueur DD15 ; fréquence 1 seul jet ; effet Paralysie 1D4+4 heures ; guérison 1 réussite

Les araignées des sables sont des carnivores mesurant 2 mètres de long, de couleur beige avec une tache orange et noire sur l'estomac. Elles vivent dans les déserts ou les régions incultes, occupant des terriers généralement situés près de constructions en pierre ou de rochers. Pyramides, sphinx, flancs de falaise et routes pavées sont leurs lieux de prédilection.

Les araignées de sables ne tissent pas de toile pour attraper leurs proies. Elles s'enterrent juste sous la surface du sol puis en jaillissent pour attaquer lorsqu'une proie passe au-dessus d'elles.

Araignée - Ploppéd

Puissance	FP 1/4 ; XP 100
Type	Vermine de taille TP
Alignement	Neutre
Initiative	+2
Sens	Perception des vibrations 4,5m, vision dans le noir 18m ; Perception +4
DEFENSE	
CA	15, contact 14, pris au dépourvu 13 (Armure naturelle +1, Dex +2, taille +2)
PV	3 (1D8-1)
JS	Réf +2, Vig +1, Vol 0
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD 1,5m, escalade 1,5m
Corps à corps	Morsure, -2 (1D3-4 et poison)
Espace / Allonge	espace 0,75m, allonge 0m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 2, Dex 14, Con 8, Int -, Sag 10, Cha 2
Scores	BBA 0, BMO -6, DMD 6 (18, VAR contre renversement, croc-en-jambe)
Compétences	Acrobaties +14, Discrétion +18, Escalade +28, Perception +4
Modificateurs raciaux	+12 en acrobaties, +8 en discrétion, +32 en escalade, +4 en perception
ECOLOGIE	
Environnement	Montagnes tempérées
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou colonie (3-8)
Trésor	Fortuit
CAPACITES SPECIALES	
Saut	Les ploppéds font des sauts de 6m sans élan et sans jet d'acrobaties
Poison (Ext)	Morsure – blessure ; JS Vigueur DD10 ; Fréquence : 1 seul jet ; Paralysie 1D6 min ; guérison 1 réussite

Les ploppéds sont des araignées mutantes dont le corps a la taille d'une orange. Leurs pattes sont extrêmement longues et elles disposent d'un nombre de paires aléatoire en fonction de l'individu (1D8+2 paires). Les ploppéds sont noires et velues. Les sages en parlent comme des araignées « poly-pieds », mais leur nom ne vient pas de la contraction de ce surnom, mais du bruit qu'elles font quand elles sautent (plop ! plop !). Ces araignées sont extrêmement furtives et sautent très bien.

On les trouve habituellement dans les montagnes qui séparent Darokin de Glantri. Elles s'attaquent principalement aux rats, leurs proies habituelles. Mais elles se défendent sauvagement si nécessaire, même face à des créatures de taille supérieure, cherchant à mordre puis à fuir.

Araignée - Rhagodessa

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Vermine de taille G
Alignement	Neutre
Initiative	+2
Sens	Perception des vibrations 18m, vision dans le noir 18m ; Perception +4
DEFENSE	
CA	17, contact 11, pris au dépourvu 15 (armure +6, Dex +2, taille -1)
PV	32 (5D8+10)
JS	Réf +3, Vig +6, Vol +1
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m, escalade 12m
Corps à corps	ventouses, +7 (0 dégâts + étreinte)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Ventouses
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 20, Dex 15, Con 15, Int -, Sag 10, Cha 2
Scores	BBA +3, BMO +9 (+13 en lutte), DMD 21 (25 en lutte ; 33, contre renversement, croc-en-jambe)
Compétences	Discrétion +7 (+11 sur toile), Escalade +29, Perception +4 (+8 sur toile)
Modificateurs raciaux	+9 en discrétion (+13 sur toile), +24 en escalade, +4 en perception (+8 sur toile)
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts et Montagnes tempérées
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou colonie (3-8)
Trésor	Fortuit
CAPACITES SPECIALES	
Ventouses (Ext)	En cas de réussite d'une attaque de ventouses, le rhagodessa peut tenter automatiquement et sans provoquer d'attaques d'opportunité, une étreinte. Il peut le faire avec ses ventouses sans subir le malus de -20. A partir du round suivant et à chaque réussite d'un jet de lutte opposé, le rhagodessa peut mordre automatiquement sa proie agrippée pour 2D6+5 de dégâts + poison
Poison (Ext)	Morsure – blessure ; JS Vigueur DD15 ; fréquence 1/Round pendant 4 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 For ; guérison 1 réussite

Les rhagodessas sont des araignées géantes de la taille d'un cheval léger. Ses puissantes chélicères sont solidement implantées sur sa tête jaune. Le reste du corps est marron sombre excepté les yeux qui sont noirs. Un rhagodessa dispose de 4 paires de pattes comme tous les arachnides « normaux », plus une cinquième paire placée en avant de la tête près des chélicères. Cette cinquième paire dispose de ventouses pour agripper ses proies. Si le rhagodessa continue d'être attaqué alors

Les monstres de Mystara

qu'il a pris une proie, il utilise sa soie pour la tirer dans les airs et la dévorer tranquillement. Un rhagodessa peut ainsi soulever 200 kg dans les airs, en plus de son propre poids. Il est à noter que contrairement aux autres araignées géantes tisserandes, le rhagodessa ne peut pas projeter sa toile.

Les rhagodessas sont également d'excellentes grimpeuses, disposant d'un bonus amélioré en *escalade*.



Araignée - Tarentelle

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Créature magique de taille G
Alignement	Neutre
Initiative	+1
Sens	Vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Perception +4
DEFENSE	
CA	15, contact 10, pris au dépourvu 15 (armure +6, Dex +1, taille -2)
PV	30 (4D10+8)
JS	Réf +5, Vig +6, Vol +3
Immunités	Effet et sort de <i>Danse irrésistible</i>
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m, escalade 12m
Corps à corps	morsure, +9 (1D10+5 + poison)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 20, Dex 13, Con 15, Int 4, Sag 10, Cha 6
Scores	BBA +4, BMO +11, DMD 22 (34, contre renversement, croc-en-jambe)
Dons	Attaque spéciale renforcée (poison), Volonté de fer
Compétences	Discrétion +9 (+13 sur toile), Escalade +25, Natation +9, Perception +8 (+12 sur toile)
Modificateurs raciaux	+4 en discrétion (+8 sur toile), +16 en escalade, +4 en perception (+8 sur toile)
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus chauds ou tempérés
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou colonie (3-8)
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Mag)	Morsure – blessure ; JS Vigueur DD 16 ; fréquence 1 seul jet ; effet comme sort <i>Danse irrésistible</i> ; guérison 1 réussite Toutes les créatures douées d'intelligence qui voient une victime du poison danser (ayant raté son JS), doivent réussir un JS Volonté DD 16 ou subir également les effets de la <i>danse irrésistible</i> . Ces effets durent 2D6 minutes. Quand une créature a réussi un JS (vigueur ou volonté), elle ne peut plus être affectée pour les 24 heures à venir par ce poison (de cette araignée ou d'une autre).

Les tarentelles sont d'énormes araignées velues et magiques de 2,10m de long. Leur morsure n'est pas mortelle mais provoque des spasmes qui donnent l'impression que la victime danse, provoquant les mêmes effets qu'un sortilège de *Danse irrésistible* et ce pour une durée de 2D6 minutes. De plus ce poison a, du coup, un effet d'entraînement sur tous ceux qui voient la victime danser, ils doivent à leur tour faire un JS, mais de volonté cette fois, ou subissent les mêmes effets pour la même durée.

Bargda

Puissance	FP 9 ; XP 6.400
Type	Humanoïde monstrueux de taille G
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+2
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +16
DEFENSE	
CA	16, contact 7, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +9, Dex -2, Tai -1)
PV	125 (12D10+72)
JS	Réf +6, Vig +12, Vol +9
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	Arme (si gourdin) +22/+17/+12 (1D6 +15), morsure +21 (1D10+10 + maladie)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 31, Dex 6, Con 23, Int 9, Sag 12, Cha 5
Scores	BBA +12, BMO +23, DMD 31
Dons	Arme de prédilection (souvent le gourdin), Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (maladie), Science de l'initiative, Vigueur surhumaine, Volonté de fer
Compétences	Intimidation +20, Perception +16, Survie +16
Modificateurs raciaux	+8 en Intimidation
Langues	Géant (Hysprach), Commun (dialecte thyatien ou darokinien)
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire ou en communauté
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Maladie (Sur)	Morsure – blessure ; JS Vigueur DD 24 ; incubation 1 round ; fréquence 1/heure ; effet affaiblissement temporaire de 1 point de dextérité et de charisme ; guérison : 2 JS consécutifs réussis

Les bargdas sont des humanoïdes monstrueux proches des minotaures, mais bien plus forts et repoussants. En effet les bargdas sont tous infectés d'une terrible maladie, la *lèpre bargdane*, qui provoque d'horribles effets putrescents. Celle-ci est à la fois une maladie et une malédiction. Les bargdas semblent bien le supporter, mais si cela les rend horriblement difformes, durant 40 ou 50 ans. Passé ce délai, les bargdas faiblissent et bien souvent un jeune de la tribu les tue à ce moment là. Cela dit, peu de bargdas parviennent à cet âge « avancé ». Déjà très peu de bargdas atteignent l'âge adulte. Les bargdas ressemblent donc à des minotaures difformes et disgracieux. Ils mesurent plus de 3 mètres de haut.

Les monstres de Mystara

Ils parlent le commun (dialecte thyatien ou darokinien), mais souvent très mal, ainsi que l'Hymsprach, la langue des géants.

Ils se nourrissent en chassant et ne mangent que la viande qui a été infectée par leur maladie, sinon ils sont incapables de la digérer. Il n'est donc pas rare qu'ils blessent une créature et la laissent s'échapper, la traquant, attendant que la maladie fasse son effet. S'ils tuent celle-ci trop vite, ils attendent que la décomposition commence et que la maladie continue d'infecter le corps, car la bactérie se développe même sur les cadavres. Celle-ci peut être soignée par une *guérison des maladies*.

Les bargdas vivent dans des caves sombres, émergeant de celles-ci uniquement pour mener leurs raids. Ils vivent habituellement seuls ou en petit groupe. Ils détestent toutes les autres formes de vie, mais dominant parfois les seules autres formes de vie qu'ils supportent, à savoir les ogres, les trolls et les géants des collines. Dans de très rares cas ce peut être également des minotaures. Ils sont surtout présents en Davanie et à Brun, au nord-ouest de Hule.

Les bargdas aiment les trésors et n'hésitent pas à en amasser dans leurs antres. Ils sont assez rusés pour les cacher soigneusement et peuvent les monnayer pour sauver leur vie si nécessaire. Ils apprécient de combattre avec d'immenses gourdins qu'ils tiennent à deux mains, mais cela ne les empêche pas de mordre en même temps.



Blanc-crochet

Puissance	FP 5 ; XP 1.600
Type	Animal (froid) de taille TG
Alignement	Neutre
Initiative	+1
Sens	Odorat, vision nocturne ; Perception +5
DEFENSE	
CA	16, contact 9, pris au dépourvu 15 (Armure naturelle +7, Dex +1, Tai -2)
PV	57 (6D8+30)
JS	Réf +6, Vig +9, Vol +2
Immunités	Immunité au froid
Faiblesses	Vulnérabilité au feu
ATTAQUE	
Déplacement	VD 18m, creusement dans la neige 9m, nage 12m
Corps à corps	Morsure, +8 (2D6+6 + poison), queue, +8 (2D6+6)
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 3m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 23, Dex 12, Con 19, Int 3, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA +4, BMO +12, DMD 23 (croc-en-jambe impossible)
Dons	Attaque spéciale renforcée (poison), Endurance, Robustesse
Compétences	Discrétion +16, Natation +15, Perception +5
Modificateurs raciaux	+18 en discrétion, +4 en natation
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus froids
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun mis à part leur pelage et leurs crochets
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Ext)	Morsure – blessure ; JS Vigueur DD 20 ; fréquence Cf. ci-dessous ; effet voir ci-dessous ; guérison 1 réussite Le poison d'un blanc-crochet est très dangereux. Au premier round un JS Vigueur est nécessaire. En cas d'échec, la victime est <i>paralysée</i> pour 2D6 rounds. Ensuite durant les 2 rounds suivants, la victime qu'elle ait réussi le premier jet ou pas, doit effectuer un nouveau JS Vigueur. A chaque fois, en cas d'échec elle subit un affaiblissement temporaire de 2 Con , 1 For et 1 Dex .

Le blanc-crochet est un sergent de très grande taille qui ne vit que dans les zones les plus froides. Il ressemble à un serpent de grande taille, tout blanc, avec une tête proche de celle d'une vipère, munie de crochets venimeux acérés. Sa caractéristique très particulière est le pelage blanc qui couvre son dos.

Le blanc-crochet vit dans la neige, sur la glace ou dans les eaux froides. Il sait remarquablement bien se camoufler et aime à surprendre ses victimes pour les

Les monstres de Mystara

mordre profondément avec ses crochets à venin. Ce dernier est très dangereux. Il ne peut pas être recueilli pour être réutilisé.

Les blancs-crochets peuvent rester longtemps sous l'eau ou sous la neige.

Les blancs-crochets sont des animaux solitaires, ne cherchant même pas à se battre entre eux pour se réserver un territoire de chasse. Par contre ils sont réputés pour se réunir une fois tous les cinq ans dans une immense caverne gelée. Là ils se reproduisent. Six mois après l'accouplement la femelle donnera naissance à 2D12 de jeunes qui mesureront chacun environ 1,20 mètre. Il leur faudra environ vingt cinq ans pour devenir adultes. Le poison des jeunes serpents est pleinement efficace dès leur naissance.

Ces serpents n'ont pas de trésor à proprement parler, mais la fourrure des adultes peut être retirée et tannée. Elle vaut alors 500 PO sur le marché. L'être retirée et tannée. Elle vaut alors 500 PO sur le marché. L'ensemble de leurs quatre principaux crochets valent ensemble 100 PO. La fourrure d'un petit blanc-crochet vaut 4 PO et ses crochets ne valent rien.



Chevall

Puissance	FP 5 ; XP 2.400
Type	Fée de taille G (métamorphe)
Alignement	Neutre bon
Initiative	+6
Sens	odorat, vision nocturne 18m ; Perception +13
DEFENSE	
CA	14, contact 10, pris au dépourvu 12 (armure naturelle +3, Dex +2, taille -1)
PV	45 (7D6+21)
JS	Réf +7, Vig +5, Vol +8
Capacités défensives	RD 10/fer froid ; RM 16
ATTAQUE	
Déplacement	VD 15m
Corps à corps	Sous forme « centaure » : gourdin, +8 (1D6+5), 2 sabots, +3 (1D8+5) Sous forme « cheval » : morsure, +8 (1D10+5), 2 sabots, +3 (1D8+5)
Distance	Sous forme « centaure » : arc court composite (+5), +5 (1D8+5/20 *3)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 20, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 16, Cha 16
Scores	BBA +3, BMO +10, DMD 22 (26, contre renversement, croc-en-jambe)
Dons	Amélioration des créatures convoquées, Course, Ecole renforcée (invocation), Science de l'initiative
Compétences	Acrobaties +11, Connaissances (nature) +11, Diplomatie +13, Evasion +12, Linguistique +2, Natation +15, Perception +13, Psychologie +13
Langues	Sous forme « cheval », le chevall peut communiquer avec toutes les races d'équidés. Sous forme « centaure », le chevall parle le sylvestre, le commun (thyatien ou darokinien selon les cas) et l'elfique.
Particularités	Changement de forme (équidé, centaure ; <i>métamorphose</i>)
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts, Collines, Montagnes et Plaines (partout où il y a des chevaux)
Organisation Sociale	Solitaire, couple (avec ou sans enfants)
Trésor	Standard + arc court composite
CAPACITES SPECIALES	
Convocation de chevaux (Mag)	Une fois par jour, par une action simple, un chevall peut invoquer 1D3 Chevaux de guerre lourds qui disposent des bonus de +4 en For et Con, dus au don « Amélioration des créatures convoquées ». Les créatures invoquées arrivent en 1D4 rounds.
Injonction équine (Mag)	A volonté, un chevall peut par une action simple lancer un effet magique d' <i>injonction suprême</i> sur tout équidé sauvage ou domestique à portée de voix. Les équidés ont le droit à un JS (DD 18), mais la plupart du temps, ils ne cherchent pas à résister aux effets de ce pouvoir. Les compagnons animaux des druides, les familiers des mages et les montures de paladin, essaieront eux systématiquement de résister. Les équidés qui disposent d'une intelligence de 8 ou plus sont immunisés contre ce pouvoir.

Les monstres de Mystara

Les chevalls sont des créatures sylvestres qui peuvent prendre deux formes : celle d'un cheval (n'importe quel type d'équidé) ou un puissant centaure. Sous sa forme de centaure, le chevall est souvent un peu moins massif qu'un centaure moyen et il s'en distingue également par ses oreilles pointues, comme celles d'un elfe.

Les chevalls sont présents là où on peut trouver des chevaux, qu'ils soient à l'état sauvage ou domestiques. Les chevalls sont des fées dont le principal objectif est que les équidés puissent vivre de manière « heureuse ». Ils vont donc régulièrement engager une confrontation avec les races qui utilisent des équidés et les traitent mal. Dans ce cas, les chevalls vont utiliser leurs pouvoirs pour libérer les équidés maltraités. Si des équidés sont domestiqués mais très bien traités, les chevalls n'interviendront pas.

Les chevalls sont omnivores, mais par habitude et par goût, sont plutôt végétariens. Ils voyagent énormément, cherchant les équidés à libérer d'un joug difficile. Les chevalls sont aussi des ennemis implacables des loups-garous car selon leurs légendes, ils auraient été créés il y a de cela bien longtemps, pour protéger des hardes de chevaux mis à mal par une bande de loups-garous.



Démon - Ostégos

Puissance	FP 6 ; XP 2.400
Type	Extérieur de taille G (Chaos, démon, extraplanaire, Mal)
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+0
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +20
DEFENSE	
CA	16, contact 9, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +7, Tai -1)
PV	59 (7D10+21)
JS	Réf +5, Vig +5, Vol +7
Capacités défensives	RM 18, RD 10/Bien, Résistances acide 10, feu 10, froid 10
Immunités	Electricité, poison
ATTAQUE	
Déplacement	VD 13,5m, vol 24m (moyenne)
Corps à corps	morsure, +12/+7 (2D6+6 et paralysie), 2 griffes, +12 (1D6 et poison)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
Attaques spéciales	Paralysie (2D4 minutes, DD 19)
Pouvoirs magiques	NLS 7° A volonté – <i>Perception de la mort, téléportation suprême</i> (lui-même plus 25 kg d'objets uniquement), <i>ténèbres</i> 1/jour - <i>Champ phtisique</i> DD 16 (<i>Compendium arcanique</i>), <i>Convocation</i> (niveau 3, 1 ostégos 40%), <i>Feu crématoire</i> DD 17 (<i>Les chapitres interdits</i>)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 22, Dex 11, Con 17, Int 8, Sag 14, Cha 15
Scores	BBA +7, BMO +14, DMD 24
Dons	Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (paralysie), Attaque spéciale renforcée (poison), Combat en aveugle
Compétences	Connaissances (plans) +9, Discrétion +6, Intimidation +11, Linguistique +3, Perception +20, Vol +10
Modificateurs raciaux	+8 en perception
Langues	Abyssal, Céleste, Draconien, Commun (thyatien ou darokinien) ; Télépathie 30m
Particularités	Ses attaques naturelles et avec armes manufacturées, comptent comme s'il s'agissait d'armes Chaotiques et Mauvaises. De plus, ses griffes comptent aussi comme des armes en adamantium.
ECOLOGIE	
Environnement	Strates infinies des Abysses
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Ext)	Griffe – blessure ; JS Vigueur DD19 ; fréquence 1 / round pendant 2 rounds ; effet <i>affaiblissement temporaire</i> de 1D4 Con ; guérison 2 réussites consécutives

Les monstres de Mystara

Les démons sont les créatures natives du plan extérieur des Abysses. Ce sont donc les parangons du Chaos et du Mal. L'Ostégos, parfois surnommé démon de la mort ne fait pas exception à la règle. Bien qu'ils résident aux Abysses, les premiers exemplaires connus convoqués sur le plan matériel l'ont été sur Mystara, d'où leur présence dans cet ouvrage.

Les ostégos ressemblent à de grands humanoïdes lugubres, voûtés, à la peau pelée recouverte d'écailles grisâtres. Des crocs d'ivoire dépassent de leur gueule et leurs doigts sont pourvus de griffes d'adamantium. Leurs yeux brillent comme des charbons ardents et deux ailes de chauve-souris dépassent dans leur dos. Ils mesurent environ 3 mètres de haut.

Ces démons ne brillent pas par leur intelligence, mais ils n'en restent pas moins des adversaires très dangereux et rusés. Ils sont assez souvent solitaires et s'associent assez peu avec les autres démons, à l'exception peut-être des nalfeshnies qu'ils servent de temps à autre.

Ils attaquent avec leurs griffes et leurs crocs provoquant paralysie et empoisonnement.



Diabolus

Puissance	FP 1 ; XP 400 ; Diabolus Combattant 1
Type	Extérieur de taille M (extraplanaire, natif uniquement si né sur Mystara)
Alignement	Tous mais généralement Chaotique bon
Initiative	+0
Sens	Odeur, vision dans le noir 18m ; Perception +4
DEFENSE	
CA	11, contact 10, pris au dépourvu 11 (armure naturelle +1)
PV	5 (1D10)
JS	Réf +0, Vig +2, Vol +0
Capacités défensives	RM 12
Immunités	Effets et sorts de type <i>cauchemar</i> et <i>invasion des rêves</i>
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	Trident de maître, +4 (1D8+2), morsure, +2 (1D6+2), queue, +2 (1D4 et poison)
Distance	Trident de maître, +3 (1D8+2 ; portée 3m)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 12, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 11
Scores	BBA +1, BMO +2, DMD 12
Dons	Arme de prédilection (trident)
Compétences	Artisanat (fabrication d'armes) +4, Intimidation +4, Perception +4
Modificateurs raciaux	+4 en perception
Langues	Diaboli (apprécie en langues supplémentaires le commun et le draconien)
Particularités	Maîtrise du trident quelque soit la classe et gain du don <i>Attaques multiples</i> quand combat avec un trident ou avec juste des armes naturelles.
ECOLOGIE	
Environnement	Extraplanaire (dimension des cauchemars) sinon quelconque sur Mystara
Organisation Sociale	Solitaire, ou en communauté
Trésor	Standard + trident de maître
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Ext)	Queue – blessure ; JS Vigueur DD12 ; fréquence 1 seul jet ; effet <i>paralysie</i> pour 1D6 rounds ; guérison 1 réussite

Les diaboli (diabolus au singulier et diaboli au pluriel) viennent d'un demi-plan appelé la Dimension des cauchemars. Ce plan est synonyme d'horreurs et de cauchemars pour les créatures issues du plan matériel, tout comme le plan matériel est synonyme de cauchemars pour les créatures issues de la dimension des cauchemars. En fait, des aventuriers diaboli ont découvert des portails menant, entre autres, sur Mystara, il y a de cela plusieurs siècles. Les contacts ont été lents à prendre, car l'apparence

Les monstres de Mystara

physique provoque des révolutions des deux côtés, entre les diaboli et les créatures du plan matériel rencontrées.

Malgré le plan d'où ils proviennent et le nom de leur race (octroyé par les premiers humains à les avoir rencontrés, les confondant avec une nouvelle race de diable), les diaboli ne sont pas du tout maléfiques, même s'ils peuvent être de tout alignement. Mais à la base, ce sont plutôt des anarchistes, d'humeur fort plaisante et gaie ! Les diaboli sont non-violents par nature, même s'ils savent se défendre si nécessaire. Ils ont un code de « non-interférence » auquel ils tiennent... même si c'est moins le cas parmi ceux qui ont embrassé une carrière d'aventurier. Leur technologie est restée assez primitive, mais leur philosophie est généreuse. Ils maîtrisent tous le trident, leur arme de prédilection, et quand ils l'utilisent, ils bénéficient du don *attaques multiples* pour leurs armes naturelles.

Les diaboli font la même taille que les humains, mais en plus musclés. Leur peau est mauve ou couleur lavande. Ils ont des sabots de cochon aux pieds, quatre doigts préhensibles à chaque main et leurs pupilles sont comme celles des reptiles. Ils ont une longue langue fourchue qui leur octroie la capacité d'odorat. Deux petites cornes ornent leur front, vestiges d'une précédente évolution. Ils disposent enfin d'une queue assez longue très flexible et qui s'achève par un dard. Les diaboli ont un système pileux très variable, ils peuvent donc être aussi imberbes, qu'hirsutes.

Ils parlent tous leur langage. Mais ils apprennent volontiers le draconien et, pour ceux qui vivent ou voyagent souvent sur Mystara, le commun (dialecte thyatien ou darokinien suivant les cas). Les diaboli vivent majoritairement sur leur monde, le demi-plan des cauchemars. Mais ceux qui sont nés sur Mystara, gagnent le sous-type *natif*.

Les diaboli en tant que PJ

Les diaboli ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classe. Leurs traits raciaux sont les suivants :

+2 Force, les diaboli sont des créatures assez musclées.

Armure naturelle, les diaboli bénéficient d'un bonus d'armure naturelle de +1.

Résistance à la magie, les diaboli bénéficient d'une résistance à la magie égale à 11 + leur niveau de classe.

Immunité, les diaboli sont immunisés contre les sorts de type *cauchemar* ou *d'invasion des rêves* d'une *guenaude noire* / *sorcière des ténèbres* par exemple.

Les monstres de Mystara

Apprentissage martial, les diaboli maîtrisent automatiquement le trident et dispose du don *Attaques multiples* quand ils combattent avec un trident ou juste avec leurs armes naturelles.

Armes naturelles, les diaboli disposent de deux armes naturelles, leur morsure pour 1D6 points de dégâts Perforant / Tranchant et leur queue pour 1D4 points de dégâts perforants + poison. Ce poison (qui ne peut être conservé et utilisé en dehors de la queue vivante d'un diabolus) dispose des caractéristiques suivantes :

- Queue – blessure
- JS Vigueur DD (10 + DV / 2 arrondi à l'inférieur + Modificateur de constitution du diabolus), mais DD12 au minimum
- Fréquence 1 seul jet (pas d'effet secondaire)
- Effet paralysie pour 1D6 rounds
- Guérison 1 réussite

Extérieur, les diaboli sont des extérieurs. A ce titre ils disposent de la *vision dans le noir* sur 18m. Ceux qui viennent de la dimension des cauchemars, n'ont donc pas besoin de manger, boire, dormir ou respirer. Ceux qui sont nés sur Mystara héritent du sous-type *natif* et doivent donc manger, boire, dormir et respirer. Les PJs diaboli sont très majoritairement des natifs.

Perception, les diaboli gagnent la capacité d'*odorat* grâce à leur langue, ainsi qu'un bonus racial de +4 aux jets de *perception*.

Langue, la langue initiale des diaboli est leur propre langage, le diabolus. Ils peuvent apprendre d'autres langages en fonction de leurs bonus d'intelligence. Pour les diaboli nés sur Mystara, s'ils ont été étroitement en contact avec les populations humaines, la langue diabolus pourrait être remplacée par la langue locale la plus courante.



Draco-libellule (blanc, bleu, noir, rouge, vert)

Puissance	Blanc : FP : 2 ; 600 XP
	Bleu : FP : 3 ; 800 XP
	Noir : FP : 2 ; 600 XP
	Rouge : FP : 4 ; 1.200 XP
	Vert : FP : 3 ; 800 XP
Type	Créature magique de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+9
Sens	Vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Perception +8
DEFENSE	
CA	Blanc : 18, contact 8, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +3, Dex +5)
	Bleu : 21, contact 8, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +6, Dex +5)
	Noir : 19, contact 8, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +4, Dex +5)
	Rouge : 22, contact 8, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +7, Dex +5)
	Vert : 20, contact 8, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +5, Dex +5)
PV	Blanc : 19 (3D10+3)
	Bleu : 26 (4D10+4)
	Noir : 19 (3D10+3)
	Rouge : 32 (5D10+5)
	Vert : 26 (4D10+4)
JS	Blanc : Réf +8, Vig +4, Vol +1
	Bleu : Réf +9, Vig +5, Vol +1
	Noir : Réf +8, Vig +4, Vol +1
	Rouge : Réf +9, Vig +5, Vol +1
	Vert : Réf +9, Vig +5, Vol +1
ATTAQUE	
Déplacement	VD 4,5m, vol 24m (parfaite)
Corps à corps	Blanc : Morsure, +5 (1D6+2)
	Bleu : Morsure, +6 (1D8+2)
	Noir : Morsure, +5 (1D6+2)
	Rouge : Morsure, +8 (1D10+2)
	Vert : Morsure, +6 (1D8+2)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Souffle :
	Blanc : (cône de 3m, 2D4 froid, Réflexes DD 15 moitié, utilisable tous les 1D4 R)
	Bleu : (cône de 3m, 2D6 électricité, Réflexes DD 15 moitié, tous les 1D4 R)
	Noir : (cône de 3m, 2D4 acide, Réflexes DD 15 moitié, utilisable tous les 1D4 R)
	Rouge : (cône de 3m, 2D8 feu, Réflexes DD 16 moitié, utilisable tous les 1D4 R)
Vert : (cône de 3m, 2D6 acide, Réflexes DD 15 moitié, utilisable tous les 1D4 R)	
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 14, Dex 20, Con 13, Int 1, Sag 11, Cha 13
Scores	Blanc : BBA +3, BMO +5, DMD 20
	Bleu : BBA +4, BMO +6, DMD 21
	Noir : BBA +3, BMO +5, DMD 20
	Rouge : BBA +5, BMO +7, DMD 22
	Vert : BBA +4, BMO +6, DMD 21
Dons	Attaque spéciale renforcée (souffle), Science de l'initiative Rouge : Arme de prédilection (morsure)
Compétences	Blanc : Discrétion +13, Perception +8, Vol +21
	Bleu : Acrobaties +9, Discrétion +13, Perception +8, Vol +21

Les monstres de Mystara

	Noir : Discrétion +13, Perception +8, Vol +21
	Rouge : Acrobaties +9, Discrétion +13, Escalade +6, Perception +8, Vol +21
	Vert : Acrobaties +9, Discrétion +13, Perception +8, Vol +21
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion, +4 en perception, +4 en vol
ÉCOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire ou couple
Trésor	Standard

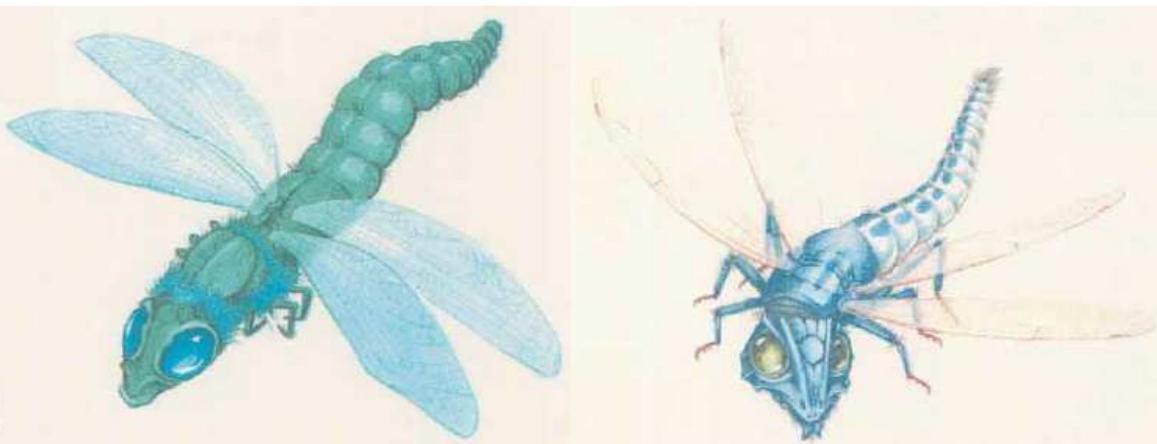
Il n'existe pas qu'une seule race de draco-libellule, mais en fait 5. Les draco-libellules sont des créatures magiques, créées par magie par le croisement entre un dragon chromatique et une libellule géante, un mélange pour le moins original. Cela a généré des créatures de 1,20 mètre de long environ, munies du corps d'une libellule géante et d'une tête ressemblant à celle du dragon de la couleur concernée. Comme les libellules, les draco-libellules possèdent deux paires d'ailes fines et membraneuses, qui leur permettent de voler avec une grande dextérité malgré leur taille.

Ces créatures sont dénuées d'intelligence et ne parlent pas. Toutes mordent et disposent d'un souffle dépendant de la race draconique de leur lignage.

Elles se nourrissent d'insectes géants, d'oiseaux, de vers, de limaces et autres créatures de taille TP, parfois P. Toutes ont besoin d'eau pour se reproduire car elles y pondent leurs œufs.

Les draco-libellules immatures, appelées nymphes, ont des caractéristiques similaires à celles de leurs parents, mais disposent de l'archétype *créature jeune* (Cf. Bestiaire Pathfinder page 296) et à ce stade, leur souffle à toutes est de l'acide et provoque deux fois moins de dommage que celui d'un adulte.

Dans le tableau ci-dessus, sont données ensemble les caractéristiques des 5 draco-libellules. Néanmoins, quand des valeurs varient en fonction de la race, les 5 valeurs sont précisées séparément.



Draco-libellule verte à gauche...

...et bleue à droite

Dusanu

Puissance	FP 5 ; XP 1.600
Type	Mort-vivant de taille M
Alignement	Chaotique neutre (à tendances mauvaises)
Initiative	+6
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +14
DEFENSE	
CA	16, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +4, Dex +2)
PV	49 (9D8+9)
JS	Réf +5, Vig +4, Vol +8
Capacités défensives	RD 10 / (tranchant ou perforant) et magie
Immunités	Traits des mort-vivants
ATTAQUE	
Déplacement	VD 10,5m
Corps à corps	2 griffes, +9/+4 (1D8)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Spores
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 10, Dex 14, Con -, Int 10, Sag 14, Cha 12
Scores	BBA +6, BMO +6, DMD 18
Dons	Arme de prédilection (griffes), Attaque en finesse (griffes), Attaque spéciale renforcée (spores), Rapidité, Science de l'initiative
Compétences	Connaissance (nature) +9, Discrétion +14, Perception +14, Survie +11
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus chauds ou tempérés
Organisation Sociale	Groupe de 1D3+1 individus, voire plus
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Spores (Ext)	<p>A volonté dégagement de spores autour du dusanu sur 1,50m de rayon. Provoque 1D8 points de dégâts sur toute créature vivante et infecte la cible.</p> <p>L'infection empêche tout sort de <i>soins</i> de fonctionner sur la cible à l'exception d'un sort de <i>souhait</i>, <i>souhait limité</i> ou <i>miracle</i>, sans JS.</p> <p>Les autres symptômes n'apparaissent qu'au bout de 1D3+1 jours, uniquement sur des cibles de type <i>humanoïdes</i>. Des moisissures jaunes apparaissent sur le corps de la victime qui doit faire chaque jour un JS Vig (DD 17) ou périr dans les deux heures qui suivent, alors que la moisissure gagne tout son corps à grande vitesse. Quelques rounds après avoir raté son JS, la victime est considérée comme <i>nauséuse</i>. 1D3 jours après la mort, la victime se réveille en tant que nouveau dusanu, ses anciennes personnalité et capacités étant complètement oubliées.</p> <p>Tant que la victime n'est pas morte, seule une <i>guérison des maladies</i>, un <i>souhait</i>, <i>souhait limité</i> ou <i>miracle</i> peut détruire les spores et soigner la victime.</p>

Les monstres de Mystara

Les dusanus sont des morts-vivants errant dans les espaces sauvages de Mystara, afin de répandre leurs spores. Ils apparaissent comme des squelettes humanoïdes recouverts d'une moisissure jaunâtre incrustée dans les lambeaux de chair qui restent et même dans leurs os. Une étrange lueur bleutée remplit complètement leurs orbites vides. Tout l'air autour d'eux empeste la moisissure.

Personne n'a jamais réussi à communiquer avec un dusanu, bien que ce soit des morts-vivants doués d'intelligence et que de nombreux sages et magiciens aient essayé. Les dusanus, semblent se « comprendre » entre eux, sans doute par un moyen de communication corporel ou télépathique ; personne ne sait.

Les dusanus ne « non-vivent » que pour répandre leurs spores, même s'ils ne cherchent pas à se démultiplier à l'infini. Ils parcourent les espaces sauvages libérant leurs spores sur les créatures vivantes qu'ils rencontrent (à l'exception des plantes bien sûr). Et quand ils rencontrent un humanoïde, ils cherchent souvent à l'infecter de leurs spores. Puis éventuellement, ils vont se retirer et pister de loin leur victime jusqu'à ce qu'elle meure de l'invasion des spores. Ils savent être de bons pisteurs et ont toute la patience de la non-vie pour attendre.

Les dusanus sont rarement rencontrés seuls, mais souvent par groupes, de plus ou moins grande taille. Certains morts-vivants puissants, telles les liches ou les seigneurs vampires, aiment s'en entourer, car les spores des dusanus bloquent les soins magiques des victimes (les spores ne bloquent par contre pas les soins naturels, la guérison accélérée ou la régénération ou tout soin d'origine *extraordinaire* ou *surnaturelle*). Mais cela arrive rarement, car les dusanus n'apprécient guère d'être « employés » et préfèrent « travailler » uniquement avec leurs congénères.



Elfe sombre (elfe des ombres)

Puissance	FP 0,5 ; XP 200 ; Elfe sombre combattant 1
Type	Humanoïde de taille M
Alignement	Loyal bon (elfes sombres des territoires de la Cité des Etoiles) ou Chaotique mauvais (Elfes Shattenalfen)
Initiative	+0
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +6
DEFENSE	
CA	10, contact 10, pris au dépourvu 10
PV	6 (1D10)
JS	Réf +0, Vig +2, Vol +1
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	selon l'arme +1 (dégâts selon l'arme)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 11, Dex 11, Con 10, Int 13, Sag 13, Cha 9
Scores	BBA +1, BMO +1, DMD 11
Dons	Vigilance
Compétences	Artisanat (au choix) +5, Connaissance (exploration souterraine) +6, Perception +6, Psychologie +3
Modificateurs raciaux	+2 en perception et Connaissance (exploration souterraine)
ECOLOGIE	
Environnement	Souterrains
Organisation Sociale	En communauté de plusieurs centaines ou milliers d'individus
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Magie elfique (Ext)	Cf. description ci-dessous

Voilà un peuple qui ouvre la possibilité à de nombreux quiproquos. Tout d'abord les elfes sombres (aussi appelés elfes des ombres) sont aussi très peu connus de tous les autres habitants de Mystara car ils vivent reclus sous terre. De plus les elfes sombres se répartissent en deux groupes de population :

- Les elfes sombres vivant dans les territoires de la Cité des Etoiles, et que l'on nomme généralement tout simplement « elfes sombres »,
- Les elfes Shattenalfen qui ont suivi le dieu Atzanteotl / Tezcatlipoca (Cf. l'ouvrage *Les dieux de Mystara*) et se sont établis au Hollow World et en Hollow Outreterre (Cf. l'ouvrage *L'atlas simplifié de Mystara*). Mais « techniquement » les Shattenalfen sont des elfes sombres.

Les monstres de Mystara

Enfin on confond aussi les elfes sombres avec les célèbres elfes noirs. Ces derniers sont très peu présents sur Mystara, en tout cas beaucoup moins que dans les autres grands univers célèbres de D&D. Les rares elfes noirs présents sont des elfes sombres issus des communautés voisines de la Cité des Etoiles (principalement de la cité d'Ieredor) et qui ont suivi les enseignements de la déesse Arachne Prime / Lolth jusqu'à évoluer en « elfe noir ». Ces elfes là ne sont donc plus techniquement considérés comme des elfes sombres, mais bel et bien comme des elfes noirs, tels que décrits dans le *Bestiaire* Pathfinder. Les elfes noirs n'ont normalement eu aucun contact avec les Shattenalfen car ces derniers ont suivi Atzanteotl / Tezcatlipoca bien avant qu'Arachne Prime / Lolth ne les pervertisse.

Tous les elfes sombres (à quelques excessivement rares exceptions) vivent reclus et perdus dans les profondeurs terrestres (ou au Hollow World). Ils sont issus d'une branche elfique qui s'est enfouie sous terre lors du cataclysme qui ravagea Glantri en 1.700 AVC. Après des éons passés dans les profondeurs terrestres, le corps des elfes sombres a changé. Leur peau s'est assombrie pour prendre une teinte gris cendrée, leurs oreilles se sont épaissies, leurs yeux ont pris des couleurs rouges, violettes ou orangées et leurs cheveux sont devenus blancs ou argentés.

Ils vivent de la culture de champignons, de lichens, de l'élevage des limaces géantes et d'autres créatures des profondeurs. Les elfes sombres Shattenalfen ayant accès à l'extérieur du Hollow World peuvent aussi compter sur des ressources beaucoup plus variées. Et tous les elfes sombres Shattenalfen vivent également... de la guerre et des tueries. Ce n'est pas du tout le cas des elfes sombres issus des territoires de la Cité des Etoiles.



Les monstres de Mystara

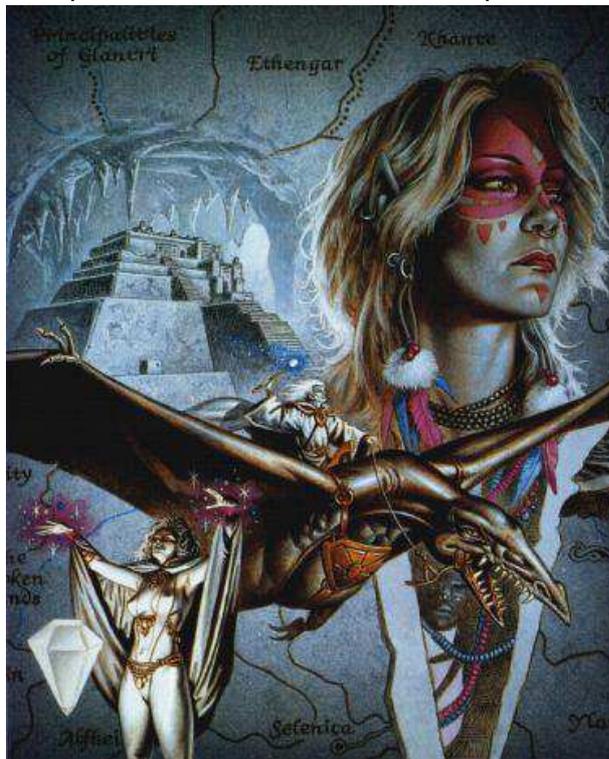


Les elfes sombres sont aussi de bons artisans. D'ailleurs, la plupart d'entre eux ont un métier artisanal qui a été décidé depuis leur plus tendre enfance et qu'ils conservent tout au long de leur vie. Parfois en milieu de vie ils en changent, mais cela est souvent perçu comme un signe de paresse.

Ces derniers vénèrent quasi-exclusivement le dieu Rafiel (Cf. l'ouvrage *Les dieux de Mystara*), tandis que les Shattenalfen vénèrent majoritairement Atzanteotl / Tezcatlipoca ou d'autres dieux du panthéon aztèque (Cf. l'ouvrage *Les dieux de Mystara*). Cela change radicalement leur comportement et leur alignement majoritaire. Les elfes sombres sont des peuples assez liés à leur divinité (caractéristique commune aux deux groupes) et comportent de nombreux prêtres, oracles, élus divins et chamans. La magie chamanique est très présente et appréciée.

Une autre caractéristique commune aux deux groupes d'elfes sombres et qu'ils partagent avec les elfes noirs, est leur haine commune de tous les elfes « de surface ».

Tous les elfes sombres parlent l'elfe et le commun des profondeurs.



Les elfes sombres en tant que PJ

Les elfes sombres / Shattenalfen ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classe. Leurs traits raciaux sont les suivants :

+2 Intelligence, +2 Sagesse, -2 Charisme, l'environnement des elfes sombres les a forgés plus solides que les autres elfes, mais ils ont gardé leur esprit, et l'allégeance à leurs dieux a fortifié leur spiritualité. Par contre, n'ayant quasiment aucun contact avec d'autres créatures que les leurs (ou alors pour faire la guerre), ils ont tendance à se refermer sur eux-mêmes.

Vision dans le noir, les elfes sombres voient à 18 mètres dans le noir.

Immunité elfique, les elfes sombres sont immunisés contre les effets de *sommeil magique* et bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de type enchantement.

Magie elfique, les elfes sombres reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts pour surmonter la résistance à la magie des cibles. Ils reçoivent également un bonus racial de +2 aux tests d'*Art de la magie* pour identifier les propriétés des objets magiques.

Sens aiguisés, les elfes sombres reçoivent un bonus racial de +2 aux jets de *perception*.

Connaissance des profondeurs, les elfes sombres reçoivent un bonus racial de +2 en *Connaissance (exploration souterraine)* et considèrent automatiquement celle-ci comme une compétence de classe.

Armes familières, les elfes sombres des territoires de la Cité de Etoiles considèrent les arbalètes de poing comme des armes de guerre ainsi que toutes celles qui portent le terme « elfe » ou « elfique » dans leur nom. Les Shattenalfen considèrent comme armes courantes les maquahuitls (épées courtes) et tous les Shattenalfen maîtrisent le poignard d'obsidienne (dague).

Langue, les elfes sombres parlent automatiquement l'elfe et le commun des profondeurs. Les elfes sombres possédant une intelligence élevée peuvent choisir d'autres langues parmi les langues régionales de là où ils sont nés, le quechua (Shattenalfen uniquement), l'aklo, le draconien, le géant (Hymssprach), le gnome, l'orque, le sylvestre (elfes sombres des territoires de la Cité des Etoiles uniquement) et le terreux.

Autres elfes de Mystara :

Les elfes sombres, Shattenalfen et noirs (drows) ont été traités ci-dessus. Mais il existe beaucoup d'autres races d'elfes connus sur Mystara, en voici une liste – potentiellement non exhaustive – et comment les gérer « techniquement », c'est-à-dire à partir de quelles caractéristiques vous pouvez les construire.

Il n'existe pas de différenciation technique dans les règles 3.0, 3.5 ou Pathfinder entre les hauts elfes, elfes féériques, elfes aquatiques et elfes de bois mais elles sont juste indiquées pour information dans le tableau ci-dessous, pour ceux qui voudraient les utiliser.

Les autres elfes présents dans tous les pays précisément décrits dans l'ouvrage *L'atlas simplifié de Mystara* ne sont en fait que des elfes issus des races elfiques listées ci-dessous.

Vous avez toute latitude pour rajouter de petites modifications par rapport aux standards raciaux, sur chacun de ces groupes d'elfe ; par exemple en changeant les bonus de compétences, armes maîtrisées...

Race	Pays (principaux)	« Technique »
Avariel	Extrême ouest du continent Brun	Avariel (elfe ailé) des règles de l'ouvrage « Races de Faerûn »
Elfe de l'Alfheim	Alfheim	Elfe des règles Pathfinder (hauts elfes, elfes féériques, elfe des bois)
Elfe belcadiz	Glantri	Elfe des règles Pathfinder (hauts elfes)
Elfe erewan	Glantri	Elfe des règles Pathfinder (hauts elfes)
Elfe callarii	Karameikos	Elfe ou Demi-elfe des règles Pathfinder
Elfe vyalia	Karameikos, Thyatis, Ghyr	Elfe des règles Pathfinder (elfe des bois)
Elfe des forêts	Minrothad	Elfe des règles Pathfinder (elfe des bois)
Elfe de l'eau	Minrothad, Thyatis	Elfe des règles Pathfinder mais avec les différences suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Ne disposent pas de la « magie elfique » • Possèdent le don <i>Talent</i> (profession marin) et <i>natation</i> est toujours une compétence de classe • Langues supplémentaires : <ul style="list-style-type: none"> ○ Aquatique ○ Draconien ○ Halfelin ○ Sylvestre
Elfe wendarien	Wendar	Elfe des règles Pathfinder (hauts elfes)
Elfe shiye	Alphatia	Elfe des règles Pathfinder (elfe des bois)
Elfe geffronell	Denagoth	Elfe des règles Pathfinder (hauts elfes)

Les monstres de Mystara

Elfe parthenal	Ghyr	Elfe des règles Pathfinder (hauts elfes)
Elfe lothenar	Ghyr	Elfe des règles Pathfinder (hauts elfes)
Elfe sheyallia	Graakhalia	Les traiter comme des elfes sombres, mais les langues connues automatiquement sont l'elfe et le gnoll. Le commun n'est qu'une langue supplémentaire
Elfe aquarendi	Océans, Royaume sous-marin	Elfe des règles Pathfinder (elfe aquatique) mais avec les modifications suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Ne maîtrisent pas l'épée longue mais maîtrisent le trident • Ne disposent pas de la « magie elfique » • Capacité de respirer sous l'eau et disposent d'une vitesse de nage égale à la terrestre (peu à l'aise à l'air libre) • Langues supplémentaires : <ul style="list-style-type: none"> ○ Aquatique ○ Draconien ○ Géant ○ Sahuagin ○ Sylvestre



**Avariel (elfe ailé) du *Bras des immortels*
(extrême ouest du continent Brun)**

Esprit - druj

Puissance	FP 12 ; XP 19.200
Type	Mort-vivant de taille TP
Alignement	Neutre mauvais
Initiative	+7
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +20
DEFENSE	
CA	24, contact 16, pris au dépourvu 20 (armure naturelle +8, Dex +3, Taille +2, Esquive +1)
PV	105 (14D8+42)
JS	Réf +7, Vig +7, Vol +12
Capacités défensives	Démultiplication multiformes
Immunités	Trait des mort-vivants
Faiblesses	Lumière solaire
ATTAQUE	
Déplacement	VD vol 7,5m
Corps à corps	4 yeux +13/+8 (0 + poison) OU 4 mains +13/+8 (1D4-4 + poison + étreinte) OU 4 crânes +13/+8 (1D6-4 + poison + <i>terreur</i>)
Espace / Allonge	espace 0,75m, allonge 0m
Attaques spéciales	Démultiplication multiformes Regard (œil) Terreur (crâne)
Pouvoirs magiques	NLS : 16° (magie divine) Constant – <i>Détection de l'invisibilité</i> A volonté – <i>Ténèbres (DD 15)</i> , <i>Silence (DD 15)</i> , <i>Contagion (DD 16)</i> , <i>Animation des morts</i> , <i>Sanctification maléfique (DD 18)</i> , mais une seule sanctification maléfique peut être active en même temps, tout nouveau lancement annule la précédente), <i>Doigt de mort (DD 21)</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 2, Dex 16, Con -, Int 14, Sag 16, Cha 16
Scores	BBA +10, BMO +12, DMD 19
Dons	Attaque en finesse (œil, main ou morsure), Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (poison), Esquive, Science de l'initiative, Science de la lutte, Vol stationnaire
Compétences	Art de la magie +19, Connaissance (mystères) +19, Connaissance (religion) +19, Discrétion +20, Perception +20, Vol +20
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire, ou groupe de 2-5 (jusqu'à 1 crâne avec 2 yeux et 2 mains)
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Aura empoisonnée (Sur)	Tous les druj génèrent autour d'eux en permanence, une aura de 9m de rayon qui provoque le pourrissement de toute nourriture, liquide, eau bénite/maudite, potion, huile ou onguent présents dans la zone. Ils ne deviennent pas empoisonnés mais impropres à la consommation et dégagent une odeur pestilentielle. Les objets magiques concernés perdent définitivement leurs propriétés magiques. Les objets présents dans des

Les monstres de Mystara

	espaces extra-dimensionnels ne sont évidemment pas affectés.
Démultiplication (Mag)	Un druj possède trois formes différentes : soit un crâne, soit une main, soit un œil. Chaque druj ne peut posséder qu'une seule de ces formes. Par contre, une fois par nuit, le druj peut par une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité se démultiplier à l'identique en 4. Ainsi un druj « main » pourra former 4 mains. Chacune d'entre elles dispose de toutes les caractéristiques mentionnées ci-dessus (CA, immunités, PV, attaques, pouvoirs surnaturels...) et agit séparément, mais une seule d'entre elles, peut utiliser les pouvoirs magiques qui sont utilisables à volonté. Un observateur perspicace pourra déterminer laquelle des 4. Mais si celle-ci est détruite, alors la capacité de lancer les sorts viendra dans l'une des 3 restantes. Pour se débarrasser d'un druj, il n'existe qu'un seul moyen... détruire les 4. Il est à noter que chacune des 4, prendra les dégâts d'un effet de zone (<i>boule de feu, canalisation d'énergie positive...</i>).
Poison (Ext)	Toutes les formes (crâne, main ou œil), empoisonnent leur cible au toucher. Contact ; JS Vigueur DD22 ; fréquence 1/round pdt 6 rounds; effet 1 Con permanent / 1D2 Con ; guérison 1 réussite
Terreur (Sur) (crâne seulement)	Lorsque le crâne touche une cible pour la première fois, celle-ci doit réussir un JS Volonté DD20 ou être paralysée de <i>terreur</i> pour un round. La victime est considérée en état <i>recroquevillé sur soi-même</i> .
Regard paralysant (Sur) (œil seulement)	En action libre, une fois / round, un œil peut lancer une attaque de regard sur une cible distante de 9m ou moins et causer un effet d' <i>immobilisation de monstres (DD 18)</i>

Les druj font partie d'une catégorie particulière de morts-vivants appelée les esprits (avec les odics décrits ci-après). Les esprits sont de puissants morts-vivants qui ont pris possession d'une partie du corps ou du corps complet d'un autre être. Ainsi les druj occupent le crâne, un œil ou une main d'un mort. Les odics occupent un arbre. Ils sont souvent solitaires mais « travaillent » sinon pour des puissances maléfiques, tels qu'un grand prêtre du Mal, une liche... Les esprits détestent toute vie et détruisent la vie qui les entoure.

Les druj, comme tous les esprits, ont une grande faiblesse à la véritable lumière du soleil. Quand ils sont exposés à elle, ils sont considérés comme *sans défense* et donc complètement inertes. Les sorts qui provoquent des effets de lumière, mais d'aussi puissants sortilèges comme un *rayon de soleil* ne provoquera aucun effet néfaste au druj, mis à part celui de l'énerver sérieusement et de peut-être attirer ses foudres sur le lanceur de sorts impudent.

Les druj prennent soit la forme d'un œil, ou d'une main ou d'un crâne. Ils ne peuvent pas changer de forme. Ils ont tendance à briller d'une légère aura terrifiante. Mais ils peuvent la masquer (jet de *discretion* nécessaire).

Leur plus terrifiant pouvoir est celui de *démultiplication* qu'ils peuvent utiliser une fois par nuit. Mais leur aura empoisonnée est aussi la terreur des aventuriers...

Esprit - odic

Puissance	FP 14 ; XP 19.200
Type	Mort-vivant de taille TG
Alignement	Neutre mauvais
Initiative	-2
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +23
DEFENSE	
CA	24, contact 16, pris au dépourvu 20 (armure naturelle +18, Dex -2, Taille -2)
PV	120 (16D8+48)
JS	Réf +3, Vig +8, Vol +16
Immunités	Traits des morts-vivants
Faiblesses	Lumière solaire
ATTAQUE	
Déplacement	VD 0m ou 3 kilomètres ou selon créature végétale hôte
Corps à corps	branche, +20/+15/+10 (2D12+9 +poison)
Distance	6 feuilles (ou fleurs ou...), +8 en attaque de contact (0 + <i>charme-monstre</i>), portée : 12m
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 4,50m
Attaques spéciales	Aura négative Charme-monstre Possession de plante
Pouvoirs magiques	NLS : 16° (magie divine) Constant – <i>Détection de l'invisibilité</i> A volonté – <i>Ténèbres (DD 15)</i> , <i>Silence (DD 15)</i> , <i>Contagion (DD 16)</i> , <i>Animation des morts</i> , <i>Sanctification maléfique (DD 18)</i> , mais une seule sanctification maléfique peut être active en même temps, tout nouveau lancement annule la précédente), <i>Doigt de mort (DD 21)</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 28, Dex 6, Con -, Int 12, Sag 18, Cha 16
Scores	BBA +12, BMO +23, DMD 31
Dons	Arme de prédilection (branche), Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (poison, charme, possession de plante et aura négative), Fente, Magie de guerre
Compétences	Art de la magie +20, Connaissance (mystères) +20, Connaissance (religion) +20, Intimidation +22, Perception +23
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque (sauf désert sans végétation)
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Aura empoisonnée (Sur)	Tous les odics génèrent autour d'eux en permanence, une aura de 9m de rayon qui provoque le pourrissement de toute nourriture, liquide, eau bénite/maudite, potion, huile ou onguent présente dans la zone. Ils ne deviennent pas empoisonnés mais impropres à la consommation et dégagent une odeur pestilentielle. Les objets magiques concernés perdent définitivement leurs propriétés magiques. Les objets présents dans des espaces extra-dimensionnels ne sont évidemment pas affectés.

Les monstres de Mystara

Possession de plante (Sur)

Un odic doit posséder une nouvelle plante de taille TG chaque jour. A chaque début de nuit, il doit changer « d'hôte ». S'il vise une créature végétale, celle-ci a le droit pour résister à un JS Vig DD 23. En cas de réussite, la créature végétale est immunisée contre le pouvoir de cet odic pour cette nuit et la suivante. Si elle le rate ou si l'odid vise une plante « normale », la plante est instantanément tuée et l'odid la possède. Il la contrôle alors pour toute la nuit. Dès que le jour se lève, l'odid rentre « en sommeil » au sein de la plante et est considéré *sans défense*, sauf qu'il faudrait complètement annihiler la plante pour « atteindre » l'odid qui se cache en son sein. A la nuit suivante, l'odid peut viser n'importe quelle plante dans un rayon de 3 kilomètres pour la posséder (si elle en a les moyens et qu'elle parvient à résister, l'odid peut tenter sur une autre jusqu'à ce qu'il réussisse). Une fois que l'odid a réussi à posséder une plante, il ne peut pas en bouger jusqu'à la nuit suivante. Il peut contrôler une branche de la plante occupée pour attaquer un adversaire dans un rayon de 4,50m (action simple). Il peut aussi contrôler en simultané jusqu'à 6 feuilles en action libre.

Aura négative (Sur)

Un odid génère tout autour de lui une aura d'énergie négative dans un rayon de 6m. Cette aura luit d'une couleur pourpre ou bleue et est visible de loin. Toute créature présente dans l'aura, doit réussir chaque round, un JS Vig DD 23 ou gagner 1 niveau négatif par *absorption d'énergie*. Cette aura est permanente mais l'odid peut la réfréner à volonté.

Poison (Ext)

Branche – blessure ; JS Vigueur DD23 ; fréquence 1/round pdt 6 rounds; effet 1 Con permanent / 1D2 Con ; guérison 1 réussite

Charme (Mag)

L'odid peut contrôler (en plus de sa branche « de combat ») chaque round jusqu'à 6 feuilles (ou fleurs ou autre...) par une action libre. Chacune de ses feuilles peut attaquer une cible au *contact* jusqu'à une distance de 1,5 kilomètre (attention aux malus de distance au-delà de 12m). Lorsqu'une feuille touche, elle ne fait aucun dégât mais provoque un effet de *Charme-monstre* (DD 19) sur la cible. Si la cible rate, elle se dirigera vers l'odid et restera alors dans la zone d'aura négative sans se rendre compte de l'affaiblissement. Une cible présente dans l'aura au moment où elle est touchée par une feuille, fait son JS avec un malus de -4. Chaque feuille possède une CA de 16 et est automatiquement détruite si touchée. Mais l'odid peut alors en animer une nouvelle à sa prochaine action à partir de ses ramures.

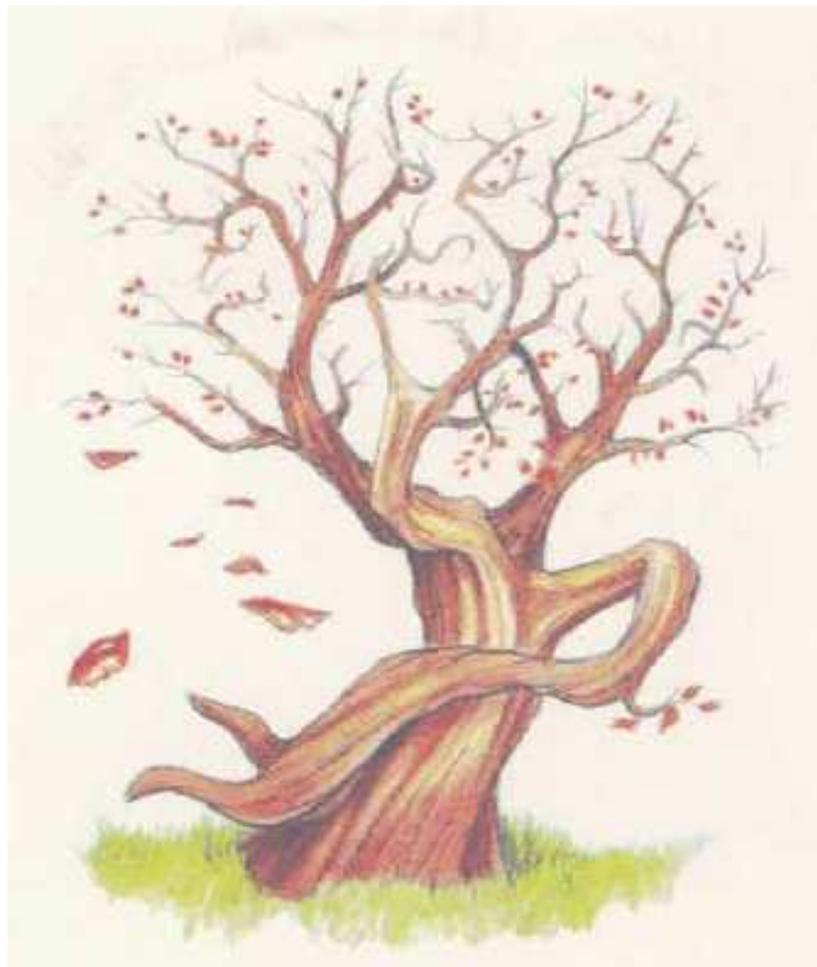
Les odics font partie d'une catégorie particulière de morts-vivants appelée les esprits (avec les druj décrits ci-avant). Les esprits sont de puissants morts-vivants qui ont pris possession d'une partie du corps ou du corps complet d'un autre être. Ainsi les druj occupent le crâne, un œil ou une main d'un mort. Les odics occupent un arbre. Ils sont souvent solitaires mais « travaillent » sinon pour des puissances maléfiques, tels qu'un grand prêtre du Mal, uneliche... Les esprits détestent toute vie et détruisent la vie qui les entoure.

Les druj, comme tous les esprits ont une grande faiblesse à la véritable lumière du soleil. Quand ils sont exposés à elle, ils sont considérés comme *sans défense* et donc complètement inertes. Les sorts qui provoquent des effets de lumière, mais d'aussi puissants sortilèges comme un *rayon de soleil*, ne provoquera aucun effet néfaste au druj, mis à part celui de l'énerver sérieusement et de peut-être attirer ses foudres sur le lanceur de sorts impudent.

Les monstres de Mystara

Les odics doivent occuper un arbre différent chaque nuit, car ils tuent leur hôte à chaque fois. Haineux de toute forme de vie, ils peuvent ainsi détruire de grandes zones forestières et toutes les créatures animales qui y vivent, si on les laisse faire. Si l'odic parvient à posséder une créature végétale, alors il possède la vitesse de déplacement de la dite créature végétale. Néanmoins, il devra tout de même changer d'hôte la nuit suivante.

Contrairement aux drujcs, les odics sont toujours solitaires.



Esprit des eaux

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Extérieur de taille M (eau, élémentaire, extraplanaire)
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +8
DEFENSE	
CA	16, contact 11, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +5, Dex +1)
PV	19 (3D10+3)
JS	Réf +6, Vig +2, Vol +5
Capacités défensives	<p>RD 10/Contondant</p> <p>Les effets et sorts de <i>froid</i> ne font aucun dommage aux esprits des eaux mais ils doivent réussir un JS Vigueur contre le DD du sort ou de l'effet, ou être ralenti comme par un sort de <i>lenteur</i>.</p> <p>Les effets et sorts du <i>feu</i> ne leur infligent que des demi-dégâts et ils ont de plus droit à tous les JS permis pour diminuer encore les dégâts.</p>
Immunités	Traits des élémentaires
Faiblesses	<p>Quand un esprit des eaux est la cible d'un sort de <i>Purification de nourriture et d'eau</i> lancé directement contre lui ou dans la proche masse d'eau dans laquelle il se trouve, il subit alors 1D6 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (max : 20D6). Il dispose d'un JS Vigueur contre le DD du sort pour diviser les dégâts par deux. Ces PV perdus ne peuvent être récupérés par la capacité de <i>corps aqueux</i> (Cf. ci-dessous).</p>
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	Tentacule d'eau, +6 (4 points de dégâts +étreinte +attirer)
Distance	Tentacule d'eau, +6 (4 points de dégâts +étreinte +attirer)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 3m
Attaques spéciales	<p>Tentacule d'eau – étreinte et attirer : l'esprit des eaux peut former à volonté un tentacule (il ne peut en contrôler qu'un seul en même temps) avec lequel il peut attaquer à 1,50 ou 3m de distance. Si le tentacule touche, la cible est alors automatiquement victime d'une tentative d'étreinte (tant qu'elle est d'une taille inférieure ou égale à celle de l'esprit des eaux). Si l'étreinte réussit, alors la victime est également attirée au sein de l'esprit des eaux pour y être noyée.</p> <p>Noyade – l'esprit des eaux s'infiltré directement dans les poumons de sa victime entraînant la noyade plus rapide que par la normale. Ainsi la victime ne dispose d'un nombre de rounds avant de faire son premier jet de constitution, qu'égal à la valeur de la constitution et non pas au double de celle-ci. De plus le DD des jets de constitution qui doivent ensuite être effectués, sont augmentés de +2</p> <p>L'esprit des eaux ne peut tenter de noyer qu'une seule cible à la fois, mais il l'entraîne au fond de son étendue d'eau pour la noyer « tranquillement ».</p>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 16, Dex 12, Con 13, Int 12, Sag 15, Cha 15
Scores	BBA +3, BMO +6 (+12 pour lutte), DMD 17 (23 en lutte)
Dons	Réflexes surhumains, Science de la lutte
Compétences	Connaissances (mystères) +7, Connaissances (nature) +7, Connaissances

Les monstres de Mystara

	(plans) +7, Discrétion +7, Evasion +11, Natation +19, Perception +8
Modificateurs raciaux	+4 en évasion, +10 en natation
ÉCOLOGIE	
Environnement	Plan élémentaire de l'eau
Organisation Sociale	De 1 à 3 individus
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Corps aqueux (Ext)	Quand l'esprit des eaux a reçu autant de points de dégâts que ses points de vie par des armes, sa forme aqueuse s'évanouit mais il n'est pas mort. Il lui faut alors 2 rounds complets pour se reformer avec ses PV initiaux. De plus, ayant un corps fait d'eau qu'il peut contrôler à volonté, l'esprit des eaux ne peut être pris en lutte.
Contrôle des élémentaux de l'eau (Mag)	Par une action simple, un esprit des eaux peut tenter de prendre le contrôle de n'importe quel élémental d'eau à portée de vue. Ce dernier a le droit à un JS Volonté DD 14 pour annuler l'effet. L'élémental qui réussit son JS est alors immunisé contre l'effet de contrôle de cet esprit des eaux pour une durée de 24 heures. Si l'élémental est déjà contrôlé, alors il n'a pas de JS, mais son invocateur / contrôleur qui doit réussir le JS Volonté pour garder le contrôle de l'élémental. L'élémental est contrôlé comme par un effet de <i>domination</i> jusqu'à ce que l'esprit des eaux décide ou soit obligé de le relâcher. L'élémental a le droit à un JS Volonté par jour pour tenter de se libérer.
Invisibilité aqueuse (Ext)	Dans l'eau un esprit des eaux est considéré comme étant invisible comme s'il était sous l'effet permanent et non dissipable d'une <i>invisibilité suprême</i> .

Un esprit des Eaux est une créature issue du plan élémentaire de l'eau. D'ailleurs, un esprit des eaux est entièrement fait d'eau. Sur le plan matériel, les esprits des eaux élisent domicile habituellement dans un plan d'eau telle une fontaine ou toute autre étendue d'eau. Il attaque tous les êtres vivants s'approchant, se nourrissant de l'énergie vitale de ses victimes par un processus inconnu.

Un Esprit des Eaux peut adopter n'importe quelle apparence ou presque, bien que la plus commune soit celle d'un serpent géant fait d'eau.

Les esprits des eaux chassent habituellement en emportant leur victime dans l'eau afin de la noyer. Pour ce faire, ils n'hésitent pas à insinuer leur corps aqueux jusque dans les poumons de la victime. Ils sont maléfiques et absolument dénués de tout sentiment. Ils ne communiquent jamais avec d'autres créatures.

Il est possible de rencontrer des esprits des eaux *évolués* de taille supérieure, voire sur le plan élémentaire de l'eau, des esprits des eaux *parangons*.



Fondamentaux (air, eau, feu, terre)

Puissance	FP 0,5 ; XP 200
Type	Extérieur de taille TP (Variable : air/eau/feu/terre, élémentaire, extraplanaire)
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+3
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +4
DEFENSE	
CA	Air : 16, contact 16, pris au dépourvu 12 (Dex +4, Tai +2)
	Eau : 18, contact 16, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +2, Dex +4, Tai +2)
	Feu : 17, contact 16, pris au dépourvu 13 (armure naturelle +1, Dex +4, Tai +2)
	Terre : 19, contact 16, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +3, Dex +4, Tai +2)
PV	9 (1D10+3)
JS	Réf +4, Vig +1, Vol +1
Immunités	Traits des élémentaires, Feu : immunité au feu
Faiblesses	Feu : vulnérabilité au froid
ATTAQUE	
Déplacement	Air : VD 24m
	Eau : VD 18m
	Feu : VD 13,5m
	Terre : VD 9m
Corps à corps	Coup, +4 (1D6 + attaque spéciale dépendant de la race, Cf. ci-dessous)
Espace / Allonge	espace 75cm, allonge 0m
Attaques spéciales	Air : tourbillon (3/jour, 1,50 à 3m de hauteur, 1D8, DD 11)
	Eau : charge puissante (coup, 2D6)
	Feu : combustion (1D4, DD 12)
	Terre : saignement (1D6)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 11, Dex 17, Con 13, Int 3, Sag 11, Cha 13
Scores	BBA +1, BMO +2, DMD 12
Dons	Arme de prédilection (coup), Souplesse du serpent ^B
Compétences	Discrétion +11, Perception +4, Vol +17
Modificateurs raciaux	+4 en vol
Particularités	Don supplémentaire : Souplesse du serpent
ECOLOGIE	
Environnement	Plan élémentaire de l'air/eau/feu/terre
Organisation Sociale	Groupe de 2D10 individus
Trésor	Aucun

Les fondamentaux sont les créatures élémentaires les plus simples que l'on puisse trouver sur les plans élémentaires. Il s'agit donc en fait d'élémentaires très « basiques », les plus faibles d'entre eux. Du coup, dans le tableau ci-dessus, les caractéristiques des quatre principales races de fondamentaux (air, eau, feu, terre)

Les monstres de Mystara

sont données ensemble avec juste des lignes spécifiques à l'intérieur des cases pour noter les différences entre elles.

Les fondamentaux ressemblent à des ailes volantes. Ils font environ 30 centimètres d'envergure et semble être totalement constitués de la matière dont ils sont issus. Ils ne peuvent d'ailleurs jamais se poser, quelque soit leur espèce et continue de voler éternellement. Ils sont donc de taille TP mais disposent en don supplémentaire de la *souplesse du serpent* qui leur permet de se faufiler plus aisément dans les zones de contrôle des créatures plus grandes.

Les fondamentaux d'air sont quasiment translucides et difficiles à observer. Les fondamentaux de terre sont solides, brun-marron et leur corps est parsemé d'arêtes tranchantes comme des lames de rasoir. Les fondamentaux de feu ont un corps central d'une couleur bleu profond et entouré de flammes permanentes. Les fondamentaux d'eau ressemblent à des vagues en forme d'ailes.



Gatorien (Gator man)

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Humanoïde (reptilien) de taille G
Alignement	Non Bon & non Loyal (souvent neutre absolu ou chaotique mauvais)
Initiative	+1
Sens	Vision nocturne ; Perception +0
DEFENSE	
CA	17, contact 10, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +7, Dex +1, Taille -1)
PV	22 (3D8+9)
JS	Réf +2, Vig +6, Vol +1
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m, nage 9m
Corps à corps	Morsure, +6 (1D6+4), 2 griffes, +6 (1D6+4) Ou selon l'arme +6 (dégâts selon l'arme +4)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 18, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA +2, BMO +7, DMD 18
Dons	Attaque en puissance
Compétences	Natation +14, Survie +6
Modificateurs raciaux	+4 en Natation
Langues	Draconien, Commun (dialecte thyatien ou darokinien)
ECOLOGIE	
Environnement	Marécages chauds ou tempérés
Organisation Sociale	Groupe (1D6) ou en communauté de plusieurs dizaines d'individus
Trésor	Standard

Les gatoriens sont des créatures proches des hommes-lézards, sans doute issus de manipulations magiques sur ces derniers. Ils ressemblent à des hommes-lézards mais avec une tête de crocodile. Ils mesurent entre 2,10 et 2,40 mètres de haut. Leurs écailles sont souvent de couleur vert sombre.

Il existe plusieurs tribus de gatoriens, vivant toutes sous des climats chauds et dans des environnements marécageux. Selon les circonstances elles peuvent avoir des attitudes extrêmement différentes.

Les tribus de Mystara les plus nombreuses sont composées de gatoriens maléfiques, pervers. Ils sont alors souvent d'alignement chaotique mauvais et tuent et dévorent tous ceux qui tombent sous leurs griffes. Ils se font souvent appelés des gator man.

Les autres tribus, sont beaucoup plus pacifiques et il est possible de discuter avec elles ; même si leur appétit vorace peut parfois les conduire à dévorer d'autres

Les monstres de Mystara

créatures intelligentes. Ces gatoriens se font plutôt appeler... gatoriens. Ils sont habituellement d'alignement neutre absolu.

Tous les gatoriens parlent le draconien et souvent le commun (dialecte thyatien ou darokinien).

On trouve des gatoriens à l'ouest du continent Brun, dans l'archipel de Tanegioth et en Davanie.

Le gatorien présenté ci-dessus correspond au gatorien adulte « de base », mais en fait il y a beaucoup de gatoriens « évolués ». Ceux-ci évoluent en prenant des niveaux de classe. Habituellement ce sont des niveaux de barbares, de rôdeurs ou de druides. Les gatoriens ont une affinité toute particulière avec la magie druidique.



Géant - Héphaeston

Puissance	FP 16 ; XP 76.800
Type	Humanoïde de taille TG (géant)
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+1
Sens	Vision dans le noir 36m ; Perception +3
DEFENSE	
CA	32, contact 7, pris au dépourvu 31 (armure naturelle +23, Dex +1, Taille -2)
PV	237 (25D8+125)
JS	Réf +9, Vig +19, Vol +11
Capacités défensives	RD 10/Magie
Immunités	Effets et sorts du 2° niveau ou moins, Tous les effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD 15m
Corps à corps	Épée à deux mains de maître, +32/+27/+22/+17 (4D6+16/17-20) Poings, +30/+25/+20/+15 (2D6+11 +étreinte)
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 4,50m
Pouvoirs magiques	NLS : 20° (magie profane) A volonté – <i>Télékinésie</i> sur objets en fer ou acier uniquement (DD 18), <i>Métal brûlant</i> (DD 15) 1 fois / jour – <i>Mur de fer</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 32, Dex 12, Con 20, Int 14, Sag 16, Cha 16
Scores	BBA +18, BMO +27 (+29 pour lutte), DMD 38 (40 en lutte)
Dons	Arme de prédilection (épée à deux mains), Assaut étourdissant, Assaut repoussant, Attaque en puissance, Concentration malgré la fureur, Coup bousculant, Coup fabuleux, Création d'armes et armures magiques, Enchaînement, Science de la bousculade, Science de la lutte, Science du critique, Talent [Artisanat (fabrication d'armes et armures)]
Compétences	Art de la magie +27, Artisanat (fabrication d'armes et armures) +40, Connaissances (ingénierie) +27, Escalade +39
Modificateurs raciaux	+4 en Artisanat (fabrication d'armes et d'armures)
Langues	Géant (Hym Sprach) et deux langues au choix
Particularités	Maîtrise de toutes les épées et de toutes les haches Ses poings sont considérés comme des armes naturelles
ECOLOGIE	
Environnement	Montagnes et Souterrains
Organisation Sociale	En communauté ou famille (2-10)
Trésor	Standard + arme de maître (épée ou hache)

Les héphaestons sont une race de géants originaire de Mystara. Ils vivent dans des montagnes ou au plus profond de cavernes. Ils passent le plus clair de leur temps à fabriquer des armes et armures de maître, et parfois ils les enchantent. De fait ils sont assez courtisés et font donc du commerce avec les autres races, mais sont le

Les monstres de Mystara

plus souvent contactés par des créatures des autres plans pour fabriquer des objets. Ils ne travaillent que le fer, le fer froid ou l'acier.

Ils sont assez reclus et n'apprécient guère qu'on les visite en les prenant au dépourvu.

Les héphaestons sont grands et très musculeux, aussi bien les femmes que les hommes. Ils sont habillés confortablement pour travailler dans leurs forges titanesques. Ils ont une peau de couleur cuivrée sombre qui semble être faite de fer flexible. Et de fait, leur peau ne les dérange pas pour bouger et les protège très bien, leur octroyant une excellente armure naturelle sans les gêner (d'ailleurs, ils ne portent habituellement pas d'armures sur eux), ainsi qu'une réduction aux dégâts.

Ils portent toujours avec eux, une épée ou une hache (n'importe quel type) de maître, de leur fabrication. Il arrive que celle-ci soit enchantée.

Les héphaestons peuvent passer des mois, voire des années, pour fabriquer une seule arme sur commande... parfois passée par une entité très puissante, voire une divinité.

Ils se nourrissent de viande, de végétaux et... de fer. Ils vivent plus de 500 ans. Les hommes offrent une de leurs plus belles créations à la chérie de leur cœur. Si celle-ci souhaite répondre positivement à la proposition, elle forge à son tour une belle arme qu'elle offre à son bientôt époux. Ils éduquent ensemble leurs enfants jusqu'à ce que ceux-ci sachent forger. A partir de ce moment là, ils quittent le « domicile » familial.

Les héphaestons parlent l'Hym Sprach, la langue des géants et apprennent d'autres langues en fonction du lieu où ils habitent, ou de leurs clients habituels. Ce peut donc être n'importe quelle langue parlée sur Mystara ou des langues des autres plans.

Ils vénèrent habituellement Gorrziok / Stronmaus, Wayland, Héphaïstos ou plus rarement Memnor.



Géonide

Puissance	FP 1 ; XP 400
Type	Humanoïde monstrueux de taille M
Alignement	Chaotique neutre
Initiative	+0
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	22, contact 10, pris au dépourvu 22 (armure naturelle +12)
PV	20 (2D10+11)
JS	Réf +3, Vig +4, Vol +3
ATTAQUE	
Déplacement	VD 4,5m
Corps à corps	Griffes, +4 (2D6+2) ou selon l'arme
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 14, Dex 10, Con 18, Int 10, Sag 10, Cha 8
Scores	BBA +2, BMO +4, DMD 14
Dons	Robustesse
Compétences	Connaissances (exploration souterraine) +10, Discrétion +13, Escalade +7, Survie +5
Modificateurs raciaux	+8 en Connaissances (exploration souterraine), +8 en Discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Souterrains
Organisation Sociale	En communauté de (1D6*10)+20 géonides
Trésor	Standard

Les géonides sont des créatures intelligentes vivant sous terre, dans de grands complexes faits de tunnels et de cavernes. Ces créatures bipèdes disposent de deux bras s'achevant par des griffes acérées à trois doigts préhensibles. Ils peuvent donc combattre avec leurs griffes ou en utilisant des armes (souvent assez rudimentaires, des gourdins ou des haches de pierre). Le reste de leur corps est caché sous la carapace qui recouvre tout leur dos. Cette carapace minérale les fait ressembler à un bloc de pierre, quand ils se recroquevillent sous elles, comme des tortues.

Ils parlent leur propre langage, fait de cliquetis parfaitement non reproductibles par d'autres créatures qu'eux. Ceux qui sont assez intelligents pour apprendre d'autres langages, apprennent le commun (dialecte thyatien ou darokinien suivant leur lieu d'habitation) ou le terreux.

Les monstres de Mystara

Certains géonides gagnent des niveaux de classe, plus particulièrement en Combattant, guerrier, rôdeur, barbare ou bien dans des classes cléricales, telles que prêtre, druide ou chaman.

Ils vénèrent des dieux du sous-sol ou de la terre, au premier rang desquels on trouve Terra / Gaïa, mais aussi Coatlicue ou d'autres. Dans leurs antres on peut toujours trouver des autels faits d'amas de blocs de pierres, dédiés à leurs déités.

Les géonides sont monogames et forment de petites familles qui vivent en communauté. Les géonides sont extrêmement suspicieux envers les étrangers, en particulier les humanoïdes, et savent se montrer très discrets, évitant les contacts au maximum. Il n'est pas rare qu'ils frappent préventivement des intrus dans leur domaine, surtout s'ils viennent avec des chiens. Ils aiment déclencher des chutes de rochers et autres glissements de terrain, pour mettre fin à des menaces. Parfois, ils orientent les intrus vers une caverne peuplée de perceurs et viennent achever les blessés.

Les géonides sont omnivores, mais ne chassent pas les autres créatures douées d'intelligence pour se nourrir. Ils apprécient tout particulièrement la chair des rats et des chevaux.

La carapace des géonides se renforce avec l'âge. Elle est encore beaucoup plus tendre à l'adolescence, mais déjà suffisamment solide pour que des artisans nains ou orques, puissent les travailler pour en faire de solides armures. Mais il est aussi arrivé à des nains de négocier avec des géonides pour qu'ils recherchent des filons de minerais en échange de protection, nourriture, traité de paix...



Golem d'ambre

Puissance	FP 8 ; XP 4.800
Type	Créature artificielle de taille G
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+3
Sens	vision dans le noir 18m, vision nocturne ; <i>Détection de l'invisibilité</i> ; Perception +0
DEFENSE	
CA	25, contact 12, pris au dépourvu 22 (armure naturelle +13, Dex +3, Taille -1)
PV	85 (10D10+30)
JS	Réf +6, Vig +3, Vol +3
Capacités défensives	RD 5/Adamantium et Magie
Immunités	Magie, Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	morsure, +16 (2D8+7), 2 griffes, +16 (2D4+7)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Bond, pattes arrière (2 griffes +16, 2D4+7)
Pouvoirs magiques	NLS 10° constant – <i>Détection de l'invisibilité</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 24, Dex 16, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1
Scores	BBA +10, BMO +18, DMD 31 (35, contre renversement, croc-en-jambe)
Compétences	Survie +15
Modificateurs raciaux	+15 en survie
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	solitaire ou bande (2-4)
Trésor	L'ambre de leur corps (Cf. description)
CAPACITES SPECIALES	
Traqueur (Sur)	Les golems d'ambre disposent des capacités spéciales d' <i>odorat</i> et des bonus raciaux en <i>survie</i> (Cf. ci-dessus)
Immunité contre la magie (Ext)	Les golems d'ambre sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. Néanmoins quelques effets agissent quand même sur eux : <ul style="list-style-type: none"> • Un sort de <i>fracasement</i> inflige des dégâts au golem d'ambre, comme s'il était un objet. Il doit être pour cela la cible unique du sortilège • Les sorts du registre <i>feu</i> infligeant des dégâts, infligent la moitié des dégâts qu'ils pourraient infliger au golem. Ce dernier dispose néanmoins de tous ses JS pour en diminuer encore les effets.

Les golems sont des créatures artificielles fabriquées par de puissants lanceurs de sorts pour divers usages. Il en existe de multiples sortes, décrites dans de nombreux

Les monstres de Mystara

ouvrages. Les golems présentent quelques caractéristiques communes. Pour lire ces quelques caractéristiques, vous pouvez vous reporter au *Bestiaire* ou au *Manuel des monstres*.

Les golems d'ambre prennent souvent la forme d'un félin, un lion ou un tigre, entièrement constitué d'ambre, semi-transparent. Au repos, ces golems font de très belles sculptures décoratives.

Au combat, comme les animaux dont ils ont pris la forme, les golems d'ambre sont dextres et se jettent sur leurs adversaires les mordant et les lacérant de leurs griffes. Ce sont de terribles pisteurs capables de traquer leurs proies. Ils disposent pour cela d'un pouvoir d'odorat et de capacités surnaturelles de pistage.

Quand ils sont détruits, il est possible de récupérer des morceaux d'ambre. Cela représente 600 kilogrammes d'ambre, pour une valeur de 6.000 PO.

Construction :

Les golems d'ambre sont fabriqués à partir de gros blocs d'ambre qu'il faut lustrer avec une huile spéciale qui coûte 1.000 PO.

Golem d'ambre

NLS	12°
Prix	50.000 PO
CONSTRUCTION	
Conditions	Création de créatures artificielles, <i>détection de l'invisibilité, grâce féline, quête, souhait limité</i> , créateur de niveau 12
Compétence	Artisanat (joaillerie) DD 18
Coût	25.000 PO



Golem d'argent

Puissance	FP 8 ; XP 4.800
Type	Créature artificielle de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+27
Sens	vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Perception +0
DEFENSE	
CA	20, contact 12, pris au dépourvu 22 (armure naturelle +2, Dex +7, <i>Rapidité</i> +1)
PV	86 (12D10+20)
JS	Réf +12, Vig +4, Vol +4
Capacités défensives	RD 5/Adamantium et Magie
Immunités	Magie, Traits des créatures artificielles
Faiblesses	vulnérabilité au froid
ATTAQUE	
Déplacement	VD 21m
Corps à corps	2 coups, +17 (1D8+4)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Pouvoirs magiques	NLS 12° constant – <i>Rapidité</i> (les bonus de CA, Réf et attaques sont pris en compte)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 18, Dex 24, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1
Scores	BBA +12, BMO +16, DMD 33
Dons	Attaque éclair, attaques réflexes, souplesse du serpent
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	solitaire ou bande (2-4)
Trésor	L'argent de leur corps (Cf. description)
CAPACITES SPECIALES	
Initiative (Ext)	Les golems d'argent bénéficient d'un bonus extraordinaire à l'initiative de +20
Immunité contre la magie (Ext)	<p>Les golems d'ambre sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. Néanmoins quelques effets agissent quand même sur eux :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les attaques magiques qui causent des dégâts de type <i>feu</i> guérissent les golems d'argent de 1 point de dégâts pour chaque tranche de 2 points de dégâts reçus. Les points de vie ainsi gagnés qui porteraient ses points de vie au-delà de son total maximal, deviennent des points de vie temporaires. Les golems d'argent n'ont aucun JS contre ces effets. Les attaques magiques de type <i>froid</i> affectent normalement les golems d'argent (qui en plus ont une faiblesse contre elles)
Fluidité du mouvement (Ext)	Les golems d'argent disposent en permanence des effets des dons <i>attaque éclair</i> , <i>attaques réflexes</i> et <i>souplesse du serpent</i>

Les monstres de Mystara

Les golems sont des créatures artificielles fabriquées par de puissants lanceurs de sorts pour divers usages. Il en existe de multiples sortes, décrites dans de nombreux ouvrages. Les golems présentent quelques caractéristiques communes. Pour lire ces quelques caractéristiques, vous pouvez vous reporter au *Bestiaire* ou au *Manuel des monstres*.

Les golems d'argent sont constitués d'argent et de mercure et ont un corps d'une parfaite fluidité. Cela leur donne une très grande rapidité de réaction. Ils semblent être constitués de métal liquide... ce qui n'est pas complètement faux. Leurs yeux sont faits de mercure.

Au combat, ces golems sont les plus rapides de toutes les créatures artificielles, disposant d'un bonus extraordinaire à l'initiative de +20. De plus ils sont toujours sous l'effet d'un effet de *rapidité*.

Quand ils sont détruits, il est possible de récupérer un amalgame d'argent (majoritaire) et de mercure qui prend quelques minutes à se solidifier. Cela représente 100 kilogrammes, pour une valeur de 1.000 PO.

Construction :

Les golems d'argent sont fabriqués à partir d'argent fondu, mélangé à un peu de mercure. Ce mercure supplémentaire coûte 3.000 PO.

Golem d'argent

NLS	12°
Prix	50.000 PO
CONSTRUCTION	
Conditions	Création de créatures artificielles, <i>métal brûlant, rapidité, quête, souhait limité</i> , créateur de niveau 12
Compétence	Artisanat (métallurgie) DD 18
Coût	25.000 PO



Golem d'obsidienne

Puissance	FP 5 ; XP 1.600
Type	Créature artificielle de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Perception +0
DEFENSE	
CA	17, contact 10, pris au dépourvu 17 (armure naturelle +7)
PV	53 (6D10+20)
JS	Réf +2, Vig +2, Vol +2
Capacités défensives	RD 5/Adamantium
Immunités	Magie, Traits des créatures artificielles
Faiblesse	Vulnérabilité au son
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	Coup, +9 (2D4+3 + saignement)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Saignement (2D6)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 16, Dex 10, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1
Scores	BBA +6, BMO +9, DMD 19
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	solitaire ou bande (2-4)
Trésor	Aucun (ou leurs armes)
CAPACITES SPECIALES	
Immunité contre la magie (Ext)	Les golems d'obsidienne sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne, à l'exception des effets et sorts du registre [son] qui leur infligent double dommage.
Bouches magiques (Mag)	Les golems d'obsidienne peuvent être préprogrammés avec un grand d'effets type <i>bouche magique</i> . Cf. la description ci-dessous pour disposer de plus de détails.

Les golems sont des créatures artificielles fabriquées par de puissants lanceurs de sorts pour divers usages. Il en existe de multiples sortes, décrites dans de nombreux ouvrages. Les golems présentent quelques caractéristiques communes. Pour lire ces quelques caractéristiques, vous pouvez vous reporter au *Bestiaire* ou au *Manuel des monstres*.

Un golem d'obsidienne est constitué à partir de ce verre particulier et très tranchant qu'est l'obsidienne. Cela donne un aspect magnifique à ces golems de couleur noire brillant.

Les monstres de Mystara

Du fait de la matière qui les constitue, les coups de ces golems provoquent des saignements sur leur adversaire. Mais l'obsidienne est aussi leur faiblesse, car ils sont particulièrement sensibles aux attaques de son.

Néanmoins la particularité la plus originale des golems d'obsidienne, est leur capacité de *bouche magique* qui leur permet d'émettre un certain nombre de paroles, avec un ton adéquat, le tout devant être préprogrammé par le créateur au moment de la création, ou plus tard. Il est ainsi possible de déclencher certaines paroles à dire, avec le ton à préciser, lorsque telle ou telle circonstance se déclenche. De plus le golem d'obsidienne pourra le dire dans la ou les langues connues de son créateur. Si certaines de ses langues sont parlées autour du golem d'obsidienne lorsqu'une circonstance de déclenchement arrive, le golem d'obsidienne utilisera cette langue là, à moins que des instructions inverses aient été données par son créateur. Les golems d'obsidienne sont souvent ainsi utilisés pour faire peur, ou pour délivrer des messages avant que ne s'abatte la colère du magicien sur les intrus qui s'introduiraient chez lui par exemple. Au choix du magicien ou pas, ces effets peuvent ne se déclencher qu'une fois puis disparaître, se déclencher à chaque fois que les circonstances de déclenchement arrivent ou bien une fois par couple {circonstance / personne la déclenchant}. Ce choix peut s'effectuer différemment pour chaque *bouche magique*.

Construction :

Les golems d'obsidienne sont fabriqués à partir d'un bloc d'obsidienne qui doit être poli avec des onguents spéciaux qui coûtent 500 PO.

Golem d'obsidienne

NLS | 12°

Prix | 30.000 PO

CONSTRUCTION

Conditions | Création de créatures artificielles, *animation d'objet*, *peau de pierre*, *quête*, *souhait limité*, créateur de niveau 12

Compétence | Artisanat (sculpture sur pierre) ou Artisanat (maçonnerie) DD 17

Coût | 15.000 PO

Golem de bronze

Puissance	FP 15 ; XP 51.200
Type	Créature artificielle de taille TG
Alignement	Neutre absolu
Initiative	-2
Sens	vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Perception +0
DEFENSE	
CA	30, contact 6, pris au dépourvu 30 (armure naturelle +24, Dex -2, Taille -2)
PV	150 (20D10+40)
JS	Réf +4, Vig +6, Vol +6
Capacités défensives	RD 20/Adamantium
Immunités	Magie, Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	2 coups, +34 (2D12+14 +1D10 de feu)
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 4,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 38, Dex 6, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1
Scores	BBA +20, BMO +36, DMD 44
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	solitaire ou bande (2-4)
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Sang en fusion (Ext)	Le sang des golems de bronze est constitué de métal en fusion. Toute créature touchant en combat au corps à corps le golem de bronze avec une arme tranchante, doit réussir un JS Réflexes DD 20 ou être aspergée par du métal en fusion, subissant ainsi 2D12 points de dégâts de feu.
Immunité contre la magie (Ext)	<p>Les golems de bronze sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. Néanmoins quelques effets agissent quand même sur eux :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les attaques magiques qui causent des dégâts de type <i>feu</i> guérissent les golems de bronze de 1 point de dégâts pour chaque tranche de 3 points de dégâts reçus. Les points de vie ainsi gagnés qui porteraient ses points de vie au-delà de son total maximal, deviennent des points de vie temporaires. Les golems de bronze n'ont aucun JS contre ces effets.

Les golems de bronze ressemblent plutôt à des géants de feu. Leur peau a la couleur de l'airain et leur sang est du métal en fusion. Ils dégagent une forte chaleur, sensible alentour.

Construction :

Les golems de bronze sont fabriqués à partir d'un alliage de bronze, mélangé à des additifs. Ceux-ci coûtent 12.500 PO.

Golem de bronze

NLS	18°
Prix	200.000 PO
CONSTRUCTION	
Conditions	Création de créatures artificielles, <i>flèches enflammées</i> , <i>métal brûlant</i> , <i>quête</i> , <i>souhait limité</i> , créateur de niveau 18
Compétence	Artisanat (métallurgie) DD 22
Coût	100.000 PO

Golem - Gargouille de fer

Puissance	FP 12 ; XP 19.200
Type	Créature artificielle de taille G
Alignement	Neutre absolu
Initiative	-1
Sens	vision dans le noir 18m, vision nocturne ; <i>Détection de l'invisibilité</i> ; Perception +0
DEFENSE	
CA	21, contact 8, pris au dépourvu 21 (armure naturelle +13, Dex -1, Taille -1)
PV	118 (16D10+30)
JS	Réf +4, Vig +5, Vol +5
Capacités défensives	RD 15/Adamantium et Magie
Immunités	Magie, Traits des créatures artificielles
Faiblesses	Vulnérabilité au froid
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m, vol 15m (médiocre)
Corps à corps	2 griffes, +25 (2D6+10), cornes, +25 (2D12+10), queue, +20 (1D12+10+paralysie)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
Attaques spéciales	Souffle (cône de 10,5m, 8D10 feu, Réflexes DD 18 moitié, utilisable tous les 3 rounds) Charge puissante (cornes, 4D12+20) uniquement en vol
Pouvoirs magiques	NLS 16° constant – <i>Détection de l'invisibilité</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 30, Dex 8, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1
Scores	BBA +16, BMO +27, DMD 36
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	solitaire ou bande (2-4)
Trésor	aucun
CAPACITES SPECIALES	
Paralysie (Sur)	Les gargouilles de fer génèrent un effet de <i>paralysie sur</i> toutes les créatures qui ratent leur jet de vigueur DD 18 quand elles les touchent avec leur queue
Immunité contre la magie (Ext)	Les gargouilles de fer sont immunisées contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne. Néanmoins quelques effets agissent quand même sur eux : <ul style="list-style-type: none"> Les attaques magiques qui causent des dégâts de type <i>feu</i> guérissent les gargouilles de fer de 1 point de dégâts pour chaque tranche de 3 points de dégâts reçus. Les points de vie ainsi gagnés qui porteraient ses points de vie au-delà de son total maximal, deviennent des points de vie temporaires. Les gargouilles de fer n'ont aucun JS contre ces effets.

Les monstres de Mystara

Les golems sont des créatures artificielles fabriquées par de puissants lanceurs de sorts pour divers usages. Il en existe de multiples sortes, décrites dans de nombreux ouvrages. Les golems présentent quelques caractéristiques communes. Pour lire ces quelques caractéristiques, vous pouvez vous reporter au *Bestiaire* ou au *Manuel des monstres*.

Les gargouilles de fer sont des golems ressemblant quelque peu à des gargouilles « normales », mais elles sont constituées de fer. Une aura rougeâtre baigne leur regard. En combat la gargouille de fer peut attaquer depuis les airs – d'où elle apprécie d'effectuer des charges avec ses cornes – ou bien depuis le sol. Elles soufflent également du feu, tous les 3 rounds.

Construction :

Les gargouilles de fer sont fabriquées à partir de plaques de fer soudées avec une mixture alchimique brulante spécifique, qui coûte 7.500 PO.

Gargouille de fer

NLS	15°
Prix	125.000 PO
CONSTRUCTION	
Conditions	Création de créatures artificielles, <i>boule de feu</i> , <i>détection de l'invisibilité</i> , <i>quête</i> , <i>vol</i> , créateur de niveau 15
Compétence	Artisanat (soudure) DD 20
Coût	62.500 PO



Golem squelette

Puissance	FP 5 ; XP 1.600
Type	Créature artificielle de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Perception +0
DEFENSE	
CA	18, contact 11, pris au dépourvu 17 (armure naturelle +7, Dex +1)
PV	53 (6D10+20)
JS	Réf +3, Vig +2, Vol +2
Capacités défensives	RD 5/Adamantium et Magie
Immunités	Magie, Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	4 armes (ou 2 armes à deux mains), +8 (suivant l'arme+2 ou +3 si arme à deux mains)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Particularités	Maîtrise du combat à 4 bras : les golems squelette ne disposent d'aucun malus pour combattre avec leurs quatre bras et peuvent les exploiter toujours avec le maximum d'efficacité (nombre et bonus d'attaque...)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 14, Dex 12, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1
Scores	BBA +6, BMO +8, DMD 19
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	solitaire ou bande (2-4)
Trésor	Aucun (ou leurs armes)
CAPACITES SPECIALES	
Immunité contre la magie (Ext)	Les golems squelette sont immunisés contre tous les sorts et pouvoirs magiques contre lesquels la résistance à la magie fonctionne.

Les golems sont des créatures artificielles fabriquées par de puissants lanceurs de sorts pour divers usages. Il en existe de multiples sortes, décrites dans de nombreux ouvrages. Les golems présentent quelques caractéristiques communes. Pour lire ces quelques caractéristiques, vous pouvez vous reporter au *Bestiaire* ou au *Manuel des monstres*.

Les golems squelette sont constitués à partir de divers ossements. Ils ressemblent donc à des squelettes, à l'exception du fait qu'ils ont deux paires de bras. Les mages apprécient souvent d'inscrire des runes sur les os, ce qui peut leur donner un aspect encore plus terrifiant.

Les monstres de Mystara

Au combat les golems squelettes utilisent leurs quatre membres sans aucun malus. Ils combattent avec les armes qu'on leur a fournies (parfois elles peuvent même être magiques) : 4 armes à une main ou 2 armes à deux mains.

On en trouve assez souvent à Alphatia où les mages alphatiens apprécient de fabriquer ces golems pour garder leurs laboratoires et leurs secrets.

Construction :

Les golems squelette sont fabriqués à partir d'ossements sur lesquels on inscrit des runes avec des pigments spéciaux qui coûtent 500 PO.

Golem squelette

NLS	14°
Prix	30.000 PO
CONSTRUCTION	
Conditions	Création de créatures artificielles, <i>animation des morts</i> , <i>peau de pierre</i> , <i>quête</i> , <i>souhait limité</i> , créateur de niveau 14
Compétence	Artisanat (sculpture sur os) DD 17
Coût	15.000 PO



Gremlin du chaos

Puissance	FP 1 ; XP 400
Type	Fée de taille P
Alignement	Chaotique neutre
Initiative	+3
Sens	Vision nocturne 18m ; Perception +3
Aura de chaos (Sur)	Un gremlin génère une aura de chaos qui impose aux non-gremlins qui s’y trouvent un JS Volonté DD 15 pour y résister. L’aura fait 6 mètres de rayon autour du gremlin et est permanente à moins que celui-ci ne décide de l’inhiber par une action simple. A l’intérieur de celle-ci, « si quoi que ce soit peut aller de travers... alors cela ira de travers ». Les seules limites sur ce qui peut se passer dépendent de l’imagination du maître de jeu. Mais les effets ne causent jamais <u>directement</u> de dommages. Voir la description précise en-dessous du tableau pour disposer de plus amples informations.
DEFENSE	
CA	14, contact 14, pris au dépourvu 11 (Dex +3, taille +1)
PV	6 (1D6+2)
JS	Réf +3, Vig +2, Vol +1
Capacités défensives	RD 5/fer froid RM 12 avec Réflexion de la magie – le gremlin dispose d’une forme particulière de résistance à la magie qui fait que tout effet magique auquel il résiste, est renvoyé sur le lanceur si ce dernier échoue un jet de lanceur de sort DD 13. Si le gremlin est la cible d’une <i>dissipation de la magie (suprême)</i> , son pouvoir de <i>réflexion de la magie</i> est réprimé pour 1 round.
Immunité	Tous les sorts et effets du registre [Chaos]. Le gremlin peut annuler cette immunité par une action simple (comme pour annuler une résistance à la magie).
Volte-face(Sur)	Toute attaque de corps à corps ou à distance portée contre un gremlin et qui échoue, se retourne alors contre son initiateur. Ainsi toute créature qui a raté une attaque contre un gremlin doit refaire un jet d’attaque contre lui-même et appliquer les dégâts s’il se touche.
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	0 ou selon l’arme courante taille P -2 (selon l’arme-2)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 7, Dex 16, Con 14, Int 9, Sag 8, Cha 14
Scores	BBA +0, BMO -2, DMD 11
Dons	Attaque spéciale renforcée (aura de chaos)
Compétences	Acrobaties +7, Evasion +7, Perception +3, Représentation (farce) +13, Utilisation d’objets magiques +5
Modificateurs raciaux	+8 en Représentation (farce)
Langues	Sylvestre et une langue humanoïde en fonction de là où ils sont
Particularités	Bien que le gremlin soit de taille P, il dispose de la même vitesse de déplacement qu’un humanoïde de taille M.
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque

Les monstres de Mystara

Organisation Sociale	Groupe de 1D6 individus
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Convocation de chevaux (Mag)	Une fois par jour, par une action simple, un cheval peut invoquer 1D3 Chevaux de guerre lourds qui disposent des bonus de +4 en For et Con, dus au don « Amélioration des créatures convoquées ». Les créatures invoquées arrivent en 1D4 rounds.
Injonction équine (Mag)	A volonté, un cheval peut par une action simple lancer un effet magique d' <i>injonction suprême</i> sur tout équidé sauvage ou domestique à portée de voix. Les équidés ont le droit à un JS (DD 18), mais la plupart du temps, ils ne cherchent pas à résister aux effets de ce pouvoir. Les compagnons animaux des druides, les familiers des mages et les montures de paladin, essaieront eux systématiquement de résister. Les équidés qui disposent d'une intelligence de 8 ou plus sont immunisés contre ce pouvoir.

Les gremlins du chaos, appelés simplement gremlin sur Mystara, sont des fées humanoïdes de 90 centimètres de haut environ. Ils ont une peau gris-vert pâle, de grands yeux ronds et des oreilles pointues. Ils sont capricieux et ont un sens de l'humour des plus déplaisants. Cela rend leur voisinage particulièrement pénible. Ils ne sont pas spécialement intelligents mais assez rusés et savent se faire remarquer.

D'autant qu'ils génèrent tout autour d'eux une aura de chaos dans un rayon de 6 mètres. Et à l'intérieur de cette aura, « si quoi que ce soit peut aller de travers... alors cela ira de travers ». A chaque round de présence dans l'aura, tout non gremlin doit réussir un JS Volonté DD ou subir les effets de l'aura. Les gremlins peuvent aussi faire subir les effets de leur aura aux autres gremlins, mais cela leur demande de la concentration. Tandis que pour tout non-gremlin, c'est l'inverse. Il faut qu'ils inhibent leur aura pour qu'elle n'agisse pas. Si des créatures sont présentes au sein de l'aura de plusieurs gremlins, ils ne doivent réussir qu'un seul JS, mais celui-ci voit son DD augmenter de 2 par gremlin supplémentaire dans la zone d'effet. L'aura fonctionne prioritairement sur les objets mécaniques, défaisant les boucles de ceinture, bloquant ou cassant le mécanisme d'une arbalète ou faisant sortir les têtes de hache de leurs manches... Sinon d'autres effets peuvent survenir : perte de cheveux, changement de coloration d'un objet, de cheveux, d'une barbe (ou d'une demi-barbe) ou de la peau... bref tout et n'importe quoi est possible. Si le porteur d'un objet magique rate son JS et que l'objet magique est impacté, celui-ci ne pourrait être détruit ou brisé que s'il rate également un JS. Sinon, les déboires ne peuvent être que temporaires. Bref ces effets sont toujours très douteux mais habituellement pas mortels. Même si l'aura et ses effets sont innés, un gremlin peut la contrôler pour obtenir certains effets qui l'amuseraient tout particulièrement.

S'ils sont attaqués, les gremlins comptent sur leur aura et leur pouvoir de *volte-face* pour calmer les fureurs guerrières de leurs assaillants. Si cela devient trop dangereux, ils n'hésitent pas à fuir.

Les monstres de Mystara

Les gremlins peuvent évoluer en prenant des niveaux de classe, souvent en tant qu'ensorceleur ou sorcier.

Les gremlins du chaos font partie de la même catégorie que les autres gremlins (Cf. l'ouvrage *Pathfinder Bestiaire 2*). Mais ce sont les seuls à ne pas être maléfiques parmi eux. Cela n'empêche pas qu'ils conservent le même détestable humour, mais ne cherchent pas forcément à tout détruire et encore moins à tuer les autres créatures.



Griffe-sabre

Puissance	FP 6 ; XP 2.400 (les XP sont attribués par individu, mais ils agissent en groupe)
Type	Créature artificielle de taille G
Alignement	Loyal mauvais
Initiative	+3
Sens	vision dans le noir 18m, vision nocturne ; <i>Vision lucide</i> ; Perception +0
DEFENSE	
CA	18, contact 12, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +6, Dex +3, Taille -1)
PV	60 (5D10+30) – le nombre de PV est fixe, Cf. <i>capacités spéciales</i>
JS	Réf +4, Vig +1, Vol +1 + bonus d' <i>unité</i> , Cf. <i>capacités spéciales</i>
Immunités	Immunités aux sorts et effets magiques de niveau 3 ou moins, Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 6m, vol 24m (moyenne)
Corps à corps	Griffe-sabre, +13 + bonus d' <i>unité</i> , Cf. <i>capacités spéciales</i> (3D6+7 +étreinte)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
Attaques spéciales	Charge puissante (griffe-sabre, 6D6+14) uniquement en vol
Pouvoirs magiques	NLS 5° constant – <i>Vision lucide</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 24, Dex 16, Con -, Int 2, Sag 11, Cha 8
Scores	BBA +5, BMO +13 (+17 en lutte), DMD 26
Dons	Arme de prédilection (griffe-sabre), Attaque en vol, Vol stationnaire
Compétences	Vol +13
Modificateurs raciaux	+4 en vol
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Bande nommée « vol » (2D10 d'individus)
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Union du Vol (Sur)	<p>Les griffes-sabre « vivent » en vol constitué de 2D10 d'individus, tels qu'ils ont été créés initialement. Les points de vie de l'ensemble des créatures du vol sont additionnés et partagés entre les créatures de ce vol. En fait, tous les dégâts et les points de vie sont partagés. Chaque griffe-sabre « amène » ses points de vie au groupe. Ce nombre est fixe et est toujours de 60 PV. Ainsi si un vol est constitué de 10 individus, le nombre de PV du vol sera de 600 PV et il faudra infliger 600 points de dégâts sur un seul individu ou sur n'importe quelle répartition, pour tuer l'ensemble des individus du vol. Tant que les 600 points de dégâts n'auront pas été infligés, les 10 individus seront toujours « vivants » et actifs, même si 599 points de dégâts ont été concentrés sur une seule cible (et 0 sur les autres).</p> <p>Quand un effet à zone d'effet inflige des dégâts à plusieurs membres du vol, les dégâts sont additionnés sur le global. Par exemple si deux individus du vol prennent 20 points de dégâts d'un <i>cône de froid</i>, c'est 40 points de dégâts qui seront retirés aux PV globaux du vol.</p> <p>Deux vols différents de griffe-sabre ne peuvent pas se regrouper en un seul</p>

Les monstres de Mystara

	vol. Un vol est constitué des individus créés ensemble. Mais deux vols peuvent coexister l'un à côté de l'autre.
Unité du vol (Sur)	Chaque membre d'un vol bénéficie d'un bonus d' <i>unité</i> à ses jets de sauvegarde et d'attaque de +1 pour chaque tranche de 4 individus du vol.
	Lorsque un vol est détruit, l'ensemble de ses individus poussent un dernier hurlement et explosent dans un nuage de fumée noir et âcre.
Dernier sursaut (Ext)	Chaque créature se trouvant à 3 mètres ou moins d'un griffe-sabre, doit réussir un jet de volonté DD (13 + 1 / 4 individus du vol) ou être hébété pour 1 round et un jet de vigueur DD (13 + 1 / 4 individus du vol) ou être nauséeux pour 5 rounds.
	Les créatures présentes dans le rayon d'action de plusieurs griffes-sabre, doivent réussir autant de JS que de griffes-sabre proches.

Les griffes-sabre sont des créatures artificielles maléfiques fabriqués par d'antiques rituels à partir d'eau corrompue. Lorsqu'un lanceur de sorts maléfique crée un vol (c'est comme cela qu'est nommée une bande de griffes-sabre) de griffes-sabre, il ne choisit pas le nombre d'individus qui seront créés dans le vol. Il récite son incantation devant une mare d'eau corrompue et 2D10 d'individus prennent naissance et restent sous les ordres de leur créateur.

Les griffes-sabre sont des créatures artificielles ailées, ressemblant à des créatures « vivantes ». Leur nature artificielle ne se voit pas du tout. Elles ont une fourrure épaisse, drue et noire un peu partout sur leur corps dont la peau est rougeâtre. Leurs yeux luisent d'une rougeur infernale. Leurs ailes membraneuses sont également de couleur rouge. Enfin, leur bras droit prend la forme d'un os jaunâtre acéré, nommé griffe-sabre et qui a donné le nom à cette créature. C'est avec ce membre qu'ils combattent.

Ils adorent agripper des cibles plus petites qu'eux, les élever en l'air et les lâcher d'une grande hauteur. Un griffe-sabre seul n'est pas une créature très dangereuse. Mais on les rencontre en vol, et plus le vol est important, plus le danger croît.

Les griffes-sabre obéissent toujours aux ordres de leur créateur, du mieux qu'ils peuvent. Ils communiquent entre eux et avec leur créateur par télépathie, mais sinon ne communiquent pas avec d'autres créatures (même les griffes-sabre d'un autre vol).

Créer un vol de griffes-sabre nécessite de connaître un ancien rituel maléfique, prend un mois de préparation et coûte 60.000 PO. Il faut être du 12° niveau minimum et posséder le don *Création de créatures artificielles*.



Guerrier gardien

Puissance	FP 4 ; XP 1.200 (les XP sont attribués pour chacun des deux, cavalier et cheval)
Type	Créature artificielle de taille : Cavalier : M Cheval : G
Alignement	Variable (alignement du créateur)
Initiative	+0
Sens	vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Perception +8
DEFENSE	
CA	Cavalier : 14, contact 10, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +4) Cheval : 14, contact 9, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +5, Taille -1)
PV	Cavalier : 47 (5D10+20) Cheval : 62 (5D10+35)
JS	Réf +1, Vig +1, Vol +1
Capacités défensives	RD 10/Contondant
Immunités	Traits des créatures artificielles, Acide, Feu, Attaques de regard Cavalier : immunisé contre les tentatives de désarmement
ATTAQUE	
Déplacement	Cavalier VD 9m ; Cheval VD 15m
Corps à corps	Cavalier : arme, +10 (1D12+5) Cheval : 2 sabots, +10 (1D6+5), morsure, +9 (1D4+5)
Espace / Allonge	Cavalier : espace 1,50m, allonge 1,50m Cheval : espace 3m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 21, Dex 10, Con -, Int 4(cavalier) 2 (cheval), Sag 10, Cha 10
Scores	Cavalier : BBA +5, BMO +15, DMD 25 Cheval : BBA +5, BMO +16, DMD 26 (30 contre renversement, croc-en-jambe)
Dons	Cavalier : Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté Cheval : Arme de prédilection (sabot), Robustesse, S'avancer
Compétences	Équitation (cavalier seulement) +20, Perception +8
Modificateurs raciaux	Cavalier : +20 en équitation
ÉCOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Par binôme {cavalier / monture}, nombre variable
Trésor	Fortuit (gemmes-yeux, Cf. ci-dessous)

Les guerriers gardiens sont des créatures artificielles dotées d'intelligence (dans une certaine mesure) qui servent de gardien ou de garde du corps à leur créateur.

Les guerriers gardiens sont forcément fabriqués par binôme {cheval / cavalier}. Ils sont fabriqués en céramique (terre cuite). Ils en prennent donc la couleur. Leur créateur peut sinon les modeler à sa guise en fonction de ses goûts.

Le cavalier est fabriqué avec ses propres armes en céramique. Il ne peut utiliser d'autres armes manufacturées car son arme est soudée à la main (ce qui l'immunise

Les monstres de Mystara

contre les désarmements) et qu'il ne « saurait » pas les utiliser de toute manière. Son arme de céramique fait ainsi toujours 1D12 de dégâts.

Il monte son cheval de céramique qui n'accepte qu'un guerrier gardien cavalier ou son créateur, comme cavalier.

Certains de ces guerriers gardiens ont des gemmes à la place des yeux (valeur au choix du MD).

Le cavalier et sa monture de céramique combattent toujours ensemble en parfaite collaboration. Le cavalier est considéré comme disposant d'une selle de guerre.

Les guerriers gardiens sont immunisés mais quand ils sont la cible d'un tel sort, cela fait luire d'une lueur rouge ce qui « leur sert » d'yeux.

Ci-dessus dans le tableau, sont données en même temps les caractéristiques du cavalier et de la monture.



Gyerian

Puissance	FP 0,5 ; XP 200
Type	Humanoïde monstrueux de taille M
Alignement	Chaotique bon
Initiative	+7
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +5
DEFENSE	
CA	17, contact 13, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +4, Dex +3)
PV	6 (1D10)
JS	Réf +5, Vig +0, Vol +3
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	1 bec, +1 (2D4), 2 griffes, +1 (1D4), ou selon l'arme
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Cri strident : en action simple, le gyerian peut pousser un cri qui provoque 1D4 points de dégâts de <i>son</i> dans un cône de 3m de long et les adversaires doivent réussir un jet de réflexes DD 11 ou être renversés à terre et <i>hébétés</i> pour un round. Le DD dépend des dés de vie et du bonus de constitution du gyerian (10 + DV/2 + Modificateur de Constitution)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 11, Dex 16, Con 11, Int 10, Sag 12, Cha11
Scores	BBA +1, BMO +1, DMD 14
Dons	Science de l'initiative
Compétences	Discrétion +7, Perception +5, Survie +9, Vol +11
Modificateurs raciaux	+4 en Survie, +4 en Vol
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts et Plaines
Organisation Sociale	En communauté de 10D4 d'individus
Trésor	Standard

Les gyerians, ces humanoïdes ressemblant à des oiseaux, sont des proches cousins des aarakocras, avec lesquels ils ont un lien de parenté. Ils vénèrent d'ailleurs la même déesse Cochère / Syranita (Cf. l'ouvrage *Les dieux de Mystara*). Ils vivent principalement dans les plaines et les forêts de Mystara.

Bien que dénués de capacités de vol, les gyerians n'en sont pas moins migrateurs, bougeant d'est en ouest au printemps et réciproquement à l'automne.

Ils mesurent environ 1,30m de haut mais certains peuvent atteindre 2m. Ils ont de gros yeux globuleux rouges avec une pupille noire, un grand bec acéré. Des plumes allant du blanc cassé au brun couvrent leur corps, et leurs bras portent de longues

Les monstres de Mystara

plumes qui les font ressembler à des ailes. Leurs mains possèdent quatre longs doigts préhensibles, munis de griffes.

Les gyerians sont des créatures très nerveuses et assez peureuses, cherchant toujours à fuir les combats. Si la fuite leur est impossible, ils combattent alors en déchirant leurs adversaires avec leurs griffes tout en poussant des cris suraigus afin d'attirer leurs congénères pour qu'ils les aident. Si un gyerian est vraiment très nerveux, il peut même pousser par une action simple un cri extrêmement strident et puissant qui cause 1D4 points de dégâts de son et les cibles présentes dans un cône de 3m de long devant le gyerian, doivent réussir un jet de réflexes DD ou être projetés à terre et hébétés pour un round.

Les gyerians vivent par bande (appelée vol) de 10D4 d'individus. Leurs maisons temporaires, sont construites dans les buisons des forêts ou dans des trous du sol dans les plaines. Ils reviennent souvent chaque année au même endroit.

Ils sont extrêmement timides et évitent les contacts avec les autres humanoïdes, en particulier les humains. A contrario, ils s'entendent plutôt bien avec les elfes.

Durant la saison des amours, les mâles se parent de magnifiques couleurs pour attirer les femelles. C'est la seule période de l'année, où les mâles devenus plus agressifs, sont susceptibles d'attaquer d'autres humanoïdes. Les femelles pondent 1D4 œufs qu'elles gardent farouchement.

Les gyerians se nourrissent de poissons qu'ils pêchent, de cueillette de baies, de fruits, d'insectes et d'escargots. Certains gyerians affamés, peuvent aussi manger de l'herbe ou chasser de petits animaux tels que des lapins, des rats géants ou des créatures équivalentes.

Ils aiment les pierres précieuses et autres petits objets brillants. Ils peuvent leur arriver de se faire voleurs au sein des communautés humaines pour s'en procurer.

Les gyerians peuvent évoluer en prenant des niveaux de classe. Il s'agit souvent des classes de roublard, rôdeur (archer), chamans ou druides. Chaque vol comprend toujours quelques individus « évolués ».



Herex (adulte et larve)

Les herex sont des vermines très dangereuses existant sous trois formes :

- L'œuf qui ne présente aucune espèce danger pour les aventuriers,
- La larve qui est extrêmement vorace et s'attaque à toute créature comestible. Les larves disposent de puissantes mandibules et d'une salive très corrosive, provoquant des dégâts d'acide. La larve est une créature assez grotesque qui ne peut que ramper au sol. La salive acide attaque la chair de la victime mais aussi son équipement accessible (armure, cape...).
- L'adulte qui lui est une créature volante grâce à ses ailes gagnées dans sa chrysalide. L'adulte possède des mandibules moins solides que celles de la larve, mais sa salive est également très corrosive et de plus l'adulte dispose d'un dard venimeux qui paralyse ses victimes. La salive acide attaque la chair de la victime mais aussi son équipement accessible (armure, cape...).

Ces insectes – de (très) grande taille, vivent en tout petit groupe ou en solitaire. Les adultes cherchent à se nourrir et à s'accoupler. Quand ils parviennent à trouver un « conjoint », ils copulent. Le mâle meurt peu de temps après. La femelle creuse un trou dans lequel elle va pondre 1D6 œufs puis meurt à son tour. Les larves naîtront quatre mois plus tard.

Leur salive peut être conservée quelque temps et est utile aux alchimistes ou en tant que composants de sortilèges. On peut l'utiliser aussi comme une fiole d'acide.

Ci-dessous sont données dans deux tableaux les caractéristiques de l'adulte puis de la larve.



Herex (adulte)

Puissance	FP 8 ; XP 4.800
Type	Vermine de taille TG
Alignement	Neutre
Initiative	+0
Sens	Perception des vibrations 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	18, contact 8, pris au dépourvu 18 (armure +10, taille -2)
PV	123 (13D8+65)
JS	Réf +4, Vig +13, Vol +4
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m, vol 15m (moyenne)
Corps à corps	morsure, +15 (2D6+8 +2D6 acide), dard, +15 (1D8+8 + poison)
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 3m
Attaques spéciales	Salive acide – lorsque l’herex mord une cible, de la salive est lâchée en grandes quantités sur celle-ci. Cela provoque 2D6 de dégâts d’acide sur la cible et sur l’équipement là où elle a été mordue (souvent armure, vêtements, cape...).
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 27, Dex 10, Con 20, Int -, Sag 10, Cha 2
Scores	BBA +9, BMO +19, DMD 29 (37 contre renversement, croc-en-jambe)
Compétences	Perception +0, Vol +4
Modificateurs raciaux	+8 en vol
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire ou groupe de 1D2+1 individus
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Ext)	Dard – blessure ; JS Vigueur DD22 ; fréquence 1 seul jet ; effet <i>paralyse</i> pour 4D8 rounds ; guérison 1 réussite

Herex (larve)

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Vermine de taille G
Alignement	Neutre
Initiative	+0
Sens	Perception des vibrations 18m ; Perception -2
DEFENSE	
CA	17, contact 9, pris au dépourvu 17 (armure +8, taille -1)
PV	45 (6D8+18)
JS	Réf +2, Vig +8, Vol +0
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	morsure, +7 (2D8+4 +2D6 acide)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Salive acide – lorsque l’herex mord une cible, de la salive est lâchée en grandes quantités sur celle-ci. Cela provoque 2D6 de dégâts d’acide sur la cible et sur l’équipement là où elle a été mordue (souvent armure, vêtements, cape...).
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 19, Dex 10, Con 17, Int -, Sag 6, Cha 2
Scores	BBA +4, BMO +9, DMD 19 (27 contre renversement, croc-en-jambe)
Compétences	Perception -2
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire ou groupe de 1D6+1 individus
Trésor	Aucun

La larve décrite ci-dessus est la larve « de base » lorsqu’elle naît et tant qu’elle n’a pas mangé suffisamment pour grossir.

Mais on peut trouver des larves plus évoluées ayant de 7 à 12 DV. Quand la larve a assez mangé pour atteindre les 13 DV, elle sécrète de la salive qui se solidifie pour fabriquer sa chrysalide. Elle s’y enferme attendant sa métamorphose en adulte.

Les larves herex que l’on rencontre peuvent donc disposer de 6 à 12 DV.

Nombre de DV de la larve : FP :

- 7, 8 5
- 9 6
- 10, 11 7
- 12 8

Homme-caméléon

Puissance	FP 1 ; XP 400
Type	Humanoïde (reptilien) de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+0
Sens	vision nocturne ; Perception +1
DEFENSE	
CA	10, contact 10, pris au dépourvu 10
PV	6 (2D8)
JS	Réf +3, Vig +1, Vol +0
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	selon l'arme +1 (dégâts selon l'arme)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Pouvoirs magiques	NLS 2° A volonté – par une action simple, l'homme-caméléon peut utiliser un pouvoir de <i>porte dimensionnelle</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 11, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 12
Scores	BBA +1, BMO +1, DMD 12
Dons	Aisance
Compétences	Déguisement +15, Discrétion +14, Premiers secours +4, Survie +4
Modificateurs raciaux	+10 en Discrétion, +10 en déguisement
Particularités	Discrétion et déguisement sont des compétences de classe
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts et Souterrains
Organisation Sociale	Groupe (2D4) ou en communauté de plusieurs dizaines d'individus
Trésor	Standard

Les hommes-caméléons possèdent en eux un lointain héritage draconique. Ils vivent reclus loin des humains, et se sont principalement installés dans la partie ouest du continent Brun, dans la région de la Côte Sauvage. Ils évitent les contacts avec les étrangers.

Les hommes-caméléons font environ 2 mètres de haut et leur peau présente un grand nombre de nuances très colorées qui chatoient en permanence à la surface de celle-ci. Néanmoins, ils peuvent contrôler ces nuances, ce qui leur permet de très bien se camoufler dans leur environnement. Ce sont des créatures reptiliennes.

Les hommes-caméléons cherchent les combats aussi bien qu'ils évitent les contacts. Ils ne portent jamais d'armures, car celle-ci les gêneraient pour leur capacité. De plus,

Les monstres de Mystara

ils disposent d'une autre capacité qu'ils ne peuvent utiliser que s'ils ne portent aucune armure, un pouvoir de *porte dimensionnelle*.

Les hommes-caméléons disposent de membres de leur communauté qui disposent de niveaux de classe. On trouve plus particulièrement des ensorceleurs de lignage draconique, des chamans et des rôdeurs.

Près de toute communauté d'hommes-caméléons, on va trouver un site sacré, nommé tookoo, qui est une grotte qui brille de l'éclat de cristaux. Au centre de cette grotte, se situe toujours un arbre irradiant une forte magie. Personne ne sait comme les tookoos sont créés, peut être par le(s) dieu(x) des hommes-caméléons (Ka / Shekinester ?). En tout cas, en ces lieux, les hommes-caméléons disposent d'un bonus de moral de +2 pour leurs jets d'attaque et les DD de leurs sorts et pouvoirs augmentent de 2.

Les hommes-caméléons n'ont pas de sexe. Pour la reproduction, cela se déroule une fois l'an dans le tookoo. Les hommes-caméléons muent tels des lézards. Ceux qui n'ont pas trop abîmé leur peau durant la mue, la placent sur l'arbre magique et en une journée, certaines d'entre elles donnent naissance à un jeune homme-caméléon.

Les hommes-caméléons aiment vivre dans leurs cavernes et leurs anciens bois. Ils sont souvent chassés par les hommes-lézards qui ne les aiment pas.



Homme-rocher

Puissance	FP 2 ; XP 400
Type	Humanoïde monstrueux de taille M
Alignement	Loyal neutre
Initiative	-4
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +10
DEFENSE	
CA	18, contact 6, pris au dépourvu 18 (armure naturelle +12, Dex -4)
PV	23 (3D10+14)
JS	Réf -1, Vig +8, Vol +7
Immunités	Feu
Faiblesses	Un sort de <i>transmutation de la pierre en boue</i> lancé directement sur eux leur inflige 3D10 points de dégâts.
ATTAQUE	
Déplacement	VD 4,5m
Corps à corps	2 coups, +8 (1D8+5)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 21, Dex 3, Con 20, Int 10, Sag 18, Cha 11
Scores	BBA +3, BMO +8, DMD 14 (22, contre renversement, croc-en-jambe)
Dons	Robustesse, Volonté de fer
Compétences	Discrétion +11, Escalade +11, Perception +10, Survie +10
Modificateurs raciaux	Discrétion +8
Langages	Commun (dialecte thyatien ou darokinien), Leur propre langue
ECOLOGIE	
Environnement	Montagnes tempérées
Organisation Sociale	En groupe de 1D6 ou en communauté de 2D20 individus
Trésor	Standard + son cœur (Cf. description ci-dessous)
CAPACITES SPECIALES	
Stabilité (Ext)	Les hommes-rochers sont extrêmement denses, lourds et stables. Ils bénéficient donc d'un bonus de +8 contre les tentatives de renversement et de croc-en-jambe.

Les hommes-rochers sont des créatures de forme conique et faites de granite. Ils vivent dans des zones reculées des montagnes, territoires qu'ils gardent jalousement. Ils font près de deux mètres de haut et le cône fait 1,20 mètre de diamètre au sol. Ils ont un aspect musclé et la coloration de leur peau granituse va du bleu-gris au violet. Lorsqu'ils sont immobiles et cherchent à masquer leur présence, ils peuvent ressembler à des stalagmites. Leurs yeux (quand ils sont ouverts) luisent comme des pépites d'or.

Les monstres de Mystara

Les hommes-rochers parlent leur propre langage que personne d'autres ne peut parler, ainsi que le commun (n'importe lequel des deux dialectes en fonction de là où ils habitent) et pour ceux qui ont une intelligence suffisante, ils apprennent souvent le terreux.

Les hommes-rochers n'interviennent envers des étrangers qui traversent leur territoire, que si ceux-ci font mine de s'y arrêter, de s'y attarder ou de commencer à miner ou excaver les ressources du sol. Auquel cas, les hommes-rochers se montrent fort peu agréables et cherchent à faire partir les intrus au plus vite.

Quand un homme-rocher meurt, son corps se brise en d'innombrables morceaux de pierre friable. Au milieu de ces débris ne reste que le cœur de l'homme-rocher, un rubis valant 1D10*10 pièces d'or. Tout homme-rocher qui s'aperçoit qu'une créature possède un tel rubis, l'attaque immédiatement de rage.

Le crédo des hommes-rochers est de prendre le temps nécessaire pour faire ce qui doit être fait. Ils vivent très longtemps, sont lents de nature et ont donc tout le temps nécessaire. Leur perspective sur le temps est très différente de celles des humains par exemple, et même que celle des elfes. Ils ne construisent pas de villages, vivant au milieu des montagnes et de ses rochers.

Les hommes-rochers ne s'accouplent qu'une fois par décennie environ et un jeune met quarante ans à devenir mature.

On ne sait pas quels dieux ils vénèrent, ni même s'ils en vénèrent. Toujours est-il que leur vie est néanmoins ponctuée de quelques jours sacrés.



Hsiao

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Créature magique de taille M
Alignement	Loyal neutre ou Loyal bon
Initiative	+1
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +11
DEFENSE	
CA	15, contact 11, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +4, Dex +1)
PV	26 (4D10+4)
JS	Réf +5, Vig +5, Vol +5
ATTAQUE	
Déplacement	VD 6m, vol 18m (moyenne)
Corps à corps	Bec, +4 (1D4), 2 griffes, +4 (1D6)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Pouvoirs magiques	Capacité de lancement de sorts comme un prêtre du 4 ^e niveau (au même nombre que leur DV)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 11, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 18, Cha 16
Scores	BBA +4, BMO +4, DMD 15
Dons	Dispense de composantes matérielles, Extension de durée
Compétences	Discrétion +8, Perception +11, Vol +8
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts tempérées
Organisation Sociale	Solitaire ou famille de 1D4 individus
Trésor	Standard

Les hsiaos sont une race de hiboux intelligents gardiens des forêts, géants de taille M. Ce sont de pacifiques prêtres-philosophes.

Comme les hiboux géants, les hsiaos possèdent des ailes avec de larges plumes et de grands yeux dorés. Beaucoup de ceux qui en ont vu, expliquent que les hsiaos irradient tout autour d'eux une aura de sérénité et d'intelligence. Ces hiboux gardiens sont de silencieuses créatures volantes, qui protègent les bois et forêts de Mystara. Leur connexion avec la Nature est forte.

Ils peuvent parler mais le font assez rarement avec les étrangers, à moins que les circonstances ne l'exigent. Ils ne portent jamais d'armes.

Ils évitent le combat autant que faire se peut, mais si cela n'est plus possible, ils utilisent leur bec, leurs grandes griffes et leurs pouvoirs cléricaux. Ils peuvent lancer des sorts comme un prêtre d'un niveau égal à leurs DV. Ils ne disposent pas des autres pouvoirs de prêtres. Par contre ils ont bien des sorts de domaine, qui

Les monstres de Mystara

dépendent du dieu qu'ils prient (cela est toujours un dieu de la nature) ou sinon vous pouvez toujours prendre des domaines comme *Nature, Faune, Flore, Air, Terre...* (Cf. l'ouvrage *Les dieux de Mystara*). Mais au combat, les hsiaos peuvent hululer afin d'appeler à l'aide les créatures sylvestres proches (créatures-plantes, fées, créatures sylvestres...).

Les hsiaos de puissance telle que décrite dans les caractéristiques ci-dessus sont les plus courants. Néanmoins, il existe tout de même de nombreux hsiaos (environ 25% d'entre eux) plus « évolués » qui ont gagné des DV supplémentaires (on peut ainsi assez souvent trouver des hsiaos ayant de 5 à 9 DV). Ils disposent d'autant de niveaux de lanceur de sorts de prêtre qu'ils ont de DV.

Les hsiaos résident au plus profond des forêts, faisant leur nid dans de hauts arbres, souvent des chênes, au milieu d'un amas de branches et de terre. Ils peuvent se constituer des nids extrêmement élaborés, connectés sur plusieurs arbres par des tunnels. Ils vivent seuls ou en famille. Quand un couple de hsiaos se forme, c'est pour la vie. La femelle pond des œufs en or qui donneront naissance à une jeune au bout de trois mois. Ce dernier mettra six mois avant d'être sevré. Mais il restera encore dix ans avec ses parents afin d'apprendre à voler, d'acquérir la sagesse nécessaire et la capacité de lancer des sorts de prêtre.

Les hsiaos ont pour but la préservation de la vie dans la forêt et protègent celle-ci contre les incursions des humanoïdes dangereux qui peuvent éventuellement être des humains.



Huître géante

Puissance	FP 1 ; XP 400
Type	Vermine de taille G
Alignement	Neutre
Initiative	-1
Sens	Vision aveugle 18m ; Perception +4
DEFENSE	
CA	13, contact 4, pris au dépourvu 13 (Armure naturelle +9, Dex -5, taille -1)
PV	9 (2D8)
JS	Réf -5, Vig +3, Vol +0
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD 0m (immobile)
Corps à corps	Morsure, +6 (1D8+4 +étreinte)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Engloutissement (1D2 acide, CA 15, 1 PV)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 18, Dex 1, Con 11, Int 1, Sag 10, Cha 8
Scores	BBA +1, BMO +6 (+10 en lutte), DMD 12 (16 en lutte)
Dons	Science de l'initiative
Compétences	Discrétion +7, Perception +4
Modificateurs raciaux	+12 en discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus aquatiques chauds ou tempérés
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	75% de trouver 1D4+2 perles valant de 50 à 150 PO chacune

Les huîtres géantes comptent parmi les dangers que l'on peut trouver dans les eaux salées. Contrairement aux huîtres « normales », il est possible de trouver certaines espèces d'huîtres géantes dans des eaux douces, mais cela reste extrêmement rare. Sur Mystara, on les trouve principalement dans les eaux autour de l'archipel de Tanegioth.

Les plus gros spécimens, capables d'engloutir un nageur insouciant, font plus de deux mètres cinquante de diamètre. Même un petit spécimen est capable de vous avaler la main ou le pied et de vous noyer.

Les huîtres chassent à l'affût se cachant en attendant que leurs proies viennent à portée ou soient attirées par les perles que les trois quarts des spécimens d'huîtres géantes ont en elles.

Hutaakien

Puissance	FP 0,5 ; XP 200 ; Hutaakien Combattant 1
Type	Humanoïde de taille M
Alignement	Loyal neutre
Initiative	+0
Sens	vision nocturne ; Perception +1
DEFENSE	
CA	10, contact 10, pris au dépourvu 10
PV	6 (1D10)
JS	Réf +0, Vig +2, Vol +3
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	selon l'arme +1 (dégâts selon l'arme)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 10, Dex 11, Con 10, Int 11, Sag 13, Cha 12
Scores	BBA +1, BMO +1, DMD 11
Dons	Discret, Volonté de fer
Compétences	Connaissances (religion) +4, Discrétion +8, Evasion +2, Perception +1
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion, +2 en évasion
Langages	Hutaakan
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus tempérés
Organisation Sociale	En communauté de plusieurs dizaines d'individus
Trésor	Standard

Les hutaakiens sont une ancienne race de Mystara, d'humanoïdes à tête de chacal. C'est un peuple très civilisé et raffiné qui aime bien s'habiller et porter des ornements. Ils parlent leur propre langage, l'Hutaakan, un langage mélodieux. Ils ont une société assez cléricale et la majeure partie d'entre eux vénèrent le dieu Pflarr / Anubis. Les prêtres détiennent habituellement le pouvoir et maintiennent la société sous leur grande autorité. Les hutaakiens ne sont pas de grands guerriers, même si leurs rangs comprennent quelques bons combattants. Ils préfèrent le combat à distance.

Alors qu'ils vivaient autrefois dans ce qui est aujourd'hui Karameikos, ils ont quasi complètement disparu de la surface de Mystara, n'y vivant plus que dans une vallée perdue. Mais ils disposent aussi de communautés éparses au Hollow World.

Les hutaakiens en tant que PJ

Les hutaakiens ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classe. Leurs traits raciaux sont les suivants :

+2 Sagesse, +2 Charisme, les hutaakiens sont des créatures sages et de grande prestance.

Apprentissage martial, les hutaakiens préfèrent les armes à distance et maîtrisent tous la lance.

Compétences, les hutaakiens sont discrets et bénéficient tous d'un bonus racial de +2 en discrétion, auquel s'ajoute les bénéfices du don *discret* (ces bonus sont fournis dans la description ci-dessus). De plus pour les hutaakiens, *Connaissance (religion)* et *Discrétion* sont toujours des compétences de classe.

Perception, les hutaakiens gagnent la capacité de *vision nocturne*.

Langue, les hutaakiens parlent leur langue, l'Hutaakan. Ils peuvent apprendre d'autres langages en fonction de leurs bonus d'intelligence.



Hypno-serpent

Puissance	FP 6 ; XP 2.400
Type	Créature magique de taille TG
Alignement	Chaotique neutre
Initiative	+4
Sens	Odorat, vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Perception +11
DEFENSE	
CA	16, contact 8, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +8, Taille -2)
PV	76 (8D10+32)
JS	Réf +6, Vig +10, Vol +2
ATTAQUE	
Déplacement	VD 18m
Corps à corps	Morsure, +14 (2D6+8), queue hérissée de pointes, +16 (3D6+8) OU Queue hérissée de pointes, +16 (3D6+8) + regard
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 3m
Attaques spéciales	Regard hypnotique (Sur) – la cible de l'attaque de regard de l'hypno-serpent doit réussir un JS Volonté DD 18 où s'endormir (quels que soient ses DV) jusqu'à ce qu'elle soit réveillée par magie.
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 26, Dex 10, Con 18, Int 5, Sag 10, Cha 14
Scores	BBA +8, BMO +18, DMD 28
Dons	Attaques multiples, attaque spéciale renforcée (regard hypnotique), Capture, Science de l'initiative
Compétences	Discrétion +3, Perception +11
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion, +4 en perception
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire ou couple
Trésor	Standard

L'hypno-serpent est un reptile semi-intelligent qui hypnotise ses proies avant de les dévorer. Ce serpent hideux est rouge strié de vert et peut mesurer jusqu'à 6 mètres de longueur. Ses yeux ressemblent aux couleurs de l'arc en ciel, en spirale.

Pour hypnotiser sa proie, l'hypno-serpent fixe le regard d'une victime potentielle en oscillant lentement la tête. La victime doit alors réussir un JS Volonté ou être en état *endormie*. Il s'agit d'une attaque de regard. Si l'hypno-serpent se regarde dans un miroir, il doit faire un propre JS contre son pouvoir ou sombrer dans le sommeil.

L'hypno-serpent ne dispose pas de poison. Il achève rapidement ses victimes endormies ou les avale encore vivantes... et endormies.

Kal-muru

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Extérieur de taille M (air, élémentaire, extraplanaire)
Alignement	Neutre mauvais
Initiative	+4
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +9
DEFENSE	
CA	16, contact 12, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +2, Dex +4)
PV	13 (2D10+2)
JS	Réf +7, Vig +1, Vol +3
Immunités	Traits des élémentaires
ATTAQUE	
Déplacement	VD vol 36m (parfait)
Corps à corps	Morsure, +2 (1D6), 2 griffes, +2 (1D3)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 10, Dex 19, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +2, BMO +2, DMD 16
Dons	Attaque spéciale renforcée (confusion)
Compétences	Acrobaties +8, Connaissances (plans) +2, Discrétion +9, Evasion +17, Perception +5, Vol +16
Modificateurs raciaux	+4 en acrobaties, +8 en évasion
ECOLOGIE	
Environnement	Plan élémentaire de l'air
Organisation Sociale	1D6*10 individus
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Création de nuage (Mag)	<p>Par une action simple, un kal-muru peut créer une brume magique de 6 mètres de rayon. Si plusieurs kal-murus s'associent pour créer une brume plus grande, chaque kal-muru supplémentaire rajoute 3 mètres de rayon à la brume. Cette brume est parfaitement immobile, même sous l'effet du vent. Néanmoins l'un des kal-murus créateurs peut passer une action de mouvement par round pour bouger la brume de 36 mètres par round maximum. Un kal-muru ne peut disposer que d'une seule brume à la fois. La brume fournit un camouflage de 20% à 1,50m et un camouflage total à 3m. Les kal-murus peuvent voir sans difficulté à l'intérieur de leur propre brume.</p> <p>De plus la brume génère un effet de <i>confusion</i> JS Volonté DD 13 à chaque round. Les kal-murus sont immunisés contre cet effet. Les autres doivent réussir un JS en début de chaque round ou être affecté pour ce round-ci uniquement. Les créatures de 8 DV ou plus, sont également immunisées à cet effet.</p>
Change-forme (Sur)	Les kal-murus peuvent changer de forme à volonté comme sous l'effet d'un sort de <i>modification d'apparence</i> (NLS 2°).

Les monstres de Mystara

Ces vicieuses créatures issues du plan élémentaire de l'air, sont trouvées sur Mystara habituellement au-dessus des océans, au sein des grands bancs de brume qu'ils se créent. Ces brumes magiques ne sont pas affectées par le vent, qu'il soit d'origine naturelle ou magique. De plus cette brume magique rend *confuses* les créatures qui s'y trouvent, les kal-murus étant bien évidemment insensibles à cet effet. Le corps des kal-murus est lui-même fait de brumes.

De plus les kal-murus peuvent changer leur forme à volonté, rajoutant encore à la confusion. Puis ils attaquent avec leurs griffes et leur morsure. Les marins craignent grandement ces créatures et essaient d'éviter les bancs de brume au comportement non naturel, car plusieurs navires n'en sont jamais ressortis... ou alors sans leur équipage. Certains marins ont d'ailleurs surnommé ces créatures, les fléaux des navires.

On ne sait pas exactement comment les kal-murus viennent sur Mystara, sans doute par des portails magiques se situant dans les cieux au-dessus des océans.



Kara-kara

Puissance	FP 1/3 ; XP 135 ; Kara-kara Combattant 1
Type	Humanoïde de taille M
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+1
Sens	vision nocturne ; Perception -1
DEFENSE	
CA	10, contact 10, pris au dépourvu 10
PV	7 (1D10+1)
JS	Réf +1, Vig +3, Vol -1
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	selon l'arme +4 (dégâts selon l'arme +3)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 12, Con 12, Int 6, Sag 8, Cha 6
Scores	BBA +1, BMO +4, DMD 15
Dons	Talent (représentation [chant])
Compétences	Intimidation +0, Représentation (chant) +4
Modificateurs raciaux	+2 en Intimidation, +2 en Représentation (chant)
Langues	Orque
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus chauds
Organisation Sociale	Groupe de chasse de 2D4 ou en communauté de plusieurs dizaines d'individus
Trésor	Standard (mais pas de métaux précieux)
CAPACITES SPECIALES	
Chant de combat (Ext)	Ce pouvoir fonctionne comme le pouvoir <i>d'inspiration vaillante</i> du barde. Pour calculer les effets augmentés en fonction du niveau, on cumule l'ensemble des niveaux des adultes à portée de voix, qui participent au <i>chant de combat</i> . Le maximum de +4 reste valide.

Les kara-karas sont des humanoïdes cousins des orques. Comme eux ils ont la peau vert-olive et un groin à la place du nez. Néanmoins ils sont plus petits, même plus petits que des humains et sont plus ramassés sur eux-mêmes. Leurs cheveux sont noirs et rêches et de grosses défenses sortent de leur mâchoire inférieure pour remonter vers leur groin. Ils portent des vêtements primitifs, ainsi que des breloques. Ils parlent l'orque, tout au moins un dialecte très approchant et plus simple. Contrairement aux orques, ils sont habitués à vivre de jour.

Les monstres de Mystara

Les kara-karas habitent habituellement des îles tropicales ou subtropicales. Mais on peut parfois aussi les trouver en mer, voguant sur leurs pirogues à balanciers, afin de piller des communautés côtières des autres civilisations.

Une tribu kara-kara comprend de nombreux individus, avec hommes, femmes et enfants. On y trouve aussi des leaders, à savoir des individus pourvus de niveaux de classe. On y trouve en particulier des manwu-papas qui sont des sorciers, chamans ou wu-jens. Les kara-karas vénèrent les cochons qui constituent pour eux des animaux sacrés. On peut donc en trouver qui déambulent librement dans leurs campements. Ils ne sont jamais chassés, contrairement à toute autre créature intelligente ou pas.

Les kara-karas ne connaissent pas les secrets de la métallurgie. Ils utilisent donc des outils et des armes faites de pierre, de bois ou d'os. Les seuls outils et armes en métal qu'ils utilisent, sont ceux qu'ils ont pu piller ou acheter. Ils constituent une société encore très primitive.

Les kara-karas aiment chanter et en particulier au combat. Cela leur octroie des bonus, comme un chant de barde. D'ailleurs ils disposent tous de la compétence *Représentation (chant)* en compétence de classe.

Ne connaissant pas grand-chose au métal, les kara-karas ne donnent aucune valeur aux métaux précieux et en possèdent rarement. Leurs breloques sont habituellement faites d'os et de jade, turquoise, perle et autres pierres semi-précieuses.

Les kara-karas en tant que PJ / PNJ

Les kara-karas ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classe. Leurs traits raciaux sont les suivants :

+4 Force, +2 Dextérité, -3 Intelligence, -2 Sagesse, -2 Charisme, les kara-karas sont des créatures frustrées et habitués aux conditions de vie dans la jungle.

Chant et Compétence, les kara-karas adultes disposent tous du pouvoir extraordinaire de *chant de combat* (Cf. ci-dessus). De plus *Représentation (chant)* est toujours une compétence de classe. +2 en *Intimidation* et *Représentation (chant)*.

Langue, les kara-karas parlent un dialecte orque. Les autres dépendent de leur intelligence.



Lézard – Caméléon cornu

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Animal de taille G
Alignement	Neutre
Initiative	+2
Sens	Odorat, vision nocturne ; Perception +4
DEFENSE	
CA	18, contact 11, pris au dépourvu 16 (Armure naturelle +7, Dex +2, taille -1)
PV	39 (5D8+15)
JS	Réf +6, Vig +9, Vol +1
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	Morsure, +7 (2D6+5), Corne, +5 (1D8+5)
Distance	Langue, +4 (0 +attirer)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Attirer (langue, 3m)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 20, Dex 14, Con 16, Int 2, Sag 10, Cha 8
Scores	BBA +3, BMO +9 (+2 en lutte), DMD 21 (23 en lutte, 25 contre renversement, croc-en-jambe)
Dons	Arme naturelle supérieure, Science de la lutte, Vigueur surhumaine
Compétences	Discrétion +16, Escalade +9, Perception +4
Modificateurs raciaux	+12 en discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Collines et Forêts tempérées
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou groupe (3-8)
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Balayage (Ext)	Comme les dragons, les caméléons cornus peuvent par une action simple, effectuer un balayage de la queue. Ce balayage opère sur un demi-cercle d'un rayon de 3m derrière eux. Toutes les créatures de taille inférieure à lui peuvent être affectées. Contrairement aux dragons, le caméléon doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Tous ceux qui sont touchés subissent 1D6+5 points de dégâts et sont automatiquement victimes d'une tentative de renversement qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Les caméléons cornus sont des lézards de plus de deux mètres de long, munis d'une queue de plus de trois mètres de longueur. Ils disposent de la capacité de changer la couleur de leur peau – origine de leur nom – ce qui leur donne un excellent bonus racial en discrétion.

Ces lézards sont très agressifs et sont réputés pour attaquer sans provocation. Ils peuvent projeter leur langue collante jusqu'à trois mètres afin d'attirer leur proie jusqu'à leur gueule où ils peuvent alors la mordre à chaque jet de lutte réussi dès le round suivant.

Lézard – Draco

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Animal de taille M
Alignement	Neutre
Initiative	+2
Sens	Odeur, vision nocturne ; Perception +4
DEFENSE	
CA	15, contact 12, pris au dépourvu 13 (Armure naturelle +3, Dex +2)
PV	30 (4D8+12)
JS	Réf +6, Vig +8, Vol +1
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m, planant 12m
Corps à corps	Morsure, +6 (1D10+3)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 14, Con 15, Int 2, Sag 10, Cha 12
Scores	BBA +3, BMO +6, DMD 18 (22 contre renversement, croc-en-jambe)
Dons	Robustesse, Vigueur surhumaine
Compétences	Discrétion +10, Escalade +12, Perception +4
Modificateurs raciaux	+4 en discrétion, +4 en escalade
ECOLOGIE	
Environnement	Collines et Forêts tempérées
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou groupe (3-8)
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Planeur (Ext)	En se projetant d'une hauteur, le lézard draco peut planer silencieusement sur une distance de 12 mètres par round et surprendre ses victimes non averties (jet de discrétion opposé à un jet de perception).

Le lézard draco tient son nom de sa ressemblance avec les dragons. Il est néanmoins beaucoup plus petit (environ 2 mètres de long), et dépourvu d'ailes. Sa tête est de couleur rouge vif et tire plus sur le jaune sur le cou. Le jaune devient vert petit à petit sur le reste du corps. Il dispose de membranes entre ses doigts de pieds, qui lui donnent la possibilité de planer ce dont il ne se prive pas pour chasser.

Ils chassent peu les humanoïdes, uniquement quand ils sont affamés. Ils peuvent être dressés comme gardien ou pour la chasse, mais pas comme animaux de bât ou comme monture.

Lézard – Gecko géant

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Animal de taille M
Alignement	Neutre
Initiative	+7
Sens	Odorat, vision nocturne ; Perception +4
DEFENSE	
CA	15, contact 13, pris au dépourvu 12 (Armure naturelle +2, Dex +3)
PV	19 (3D8+6)
JS	Réf +6, Vig +7, Vol +1
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m, escalade 9m
Corps à corps	Morsure, +6 (1D10+3)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 15, Dex 16, Con 14, Int 2, Sag 10, Cha 6
Scores	BBA +2, BMO +4, DMD 17 (21 contre renversement, croc-en-jambe)
Dons	Science de l'initiative, Vigueur surhumaine
Compétences	Discrétion +11, Escalade +16, Perception +4
Modificateurs raciaux	+4 en discrétion, +10 en escalade
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou groupe (3-8)
Trésor	Aucun

Ce lézard de 1,80 mètre environ de long, est une variation géante du gecko. Il est de couleur bleue pâle avec des nuances orange. Il se nourrit d'insectes et d'araignées géantes qu'il trouve particulièrement à son goût. On le trouve fréquemment dans les endroits très fréquentés par des arthropodes.

Il préfère chasser la nuit et dispose de ventouses sous ses pattes lui permettant de grimper avec une grande facilité.

Il peut juste être dressé comme animal de garde.

Lézard des laves

Puissance	FP 4 ; XP 800
Type	Animal (feu) de taille M
Alignement	Neutre
Initiative	+2
Sens	Odorât, vision nocturne ; Perception +5
DEFENSE	
CA	17, contact 12, pris au dépourvu 15 (Armure naturelle +5, Dex +2)
PV	26 (4D8+8)
JS	Réf +6, Vig +8, Vol +1
Défenses spéciales	Chaleur interne (Cf. <i>capacités spéciales</i>)
Immunités	Immunité au feu
Faiblesses	Vulnérabilité au froid
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	Morsure, +4 (1D6+1 +1D6 feu +étreinte)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 12, Dex 14, Con 15, Int 2, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA +3, BMO +4 (+2 en lutte), DMD 16 (18 en lutte, 20 contre renversement, croc-en-jambe)
Dons	Science de la lutte, Vigueur surhumaine
Compétences	Discrétion +9, Perception +5
Modificateurs raciaux	+2 en discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Zones volcaniques
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Chaleur interne (Ext)	Toute arme non-magique qui touche le lézard des laves, doit réussir un JS Vigueur DD 14 ou être détruite par la chaleur à la fin de l'attaque.

Le lézard des laves est un reptile bizarre qui vit dans des cavernes, près des lacs de lave en fusion. Il est protégé par des écailles dures comme de la pierre, ce qui lui permet de maintenir une température corporelle suffisamment haute pour survivre.

Ce lézard combattra sa proie en tentant de la mordre avec ses faibles mâchoires mais dont la morsure est brûlante. De plus une fois qu'il a refermé sa mâchoire sur sa victime, il maintient sa prise fortement. Le lézard des laves possède des défenses spéciales. En effet Lorsqu'il est atteint par une arme non magique, celle-ci risque de fondre sous la chaleur infernale qui se dégage du corps du lézard des laves. Une arme

Les monstres de Mystara

fondue fera des dégâts pendant ce round, mais elle sera inutilisable ensuite, considérée comme *brisée*.

Bien que ces créatures vivent dans des cavernes très chaudes, il arrive qu'elles se déplacent sur des kilomètres pour trouver un lac de lave où vivre. Dès qu'elles sentent refroidir leur corps, elles tenteront de retrouver une autre étendue de lave pour se nourrir. Certains rapportent que des lézards des laves ont été retrouvés absolument immobiles, comme des statues, peut-être parce qu'ils se trop éloignés de leur source de chaleur.



Lézard – Roc-home

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Animal de taille G
Alignement	Neutre
Initiative	+2
Sens	Odorat, vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Perception +6
DEFENSE	
CA	15, contact 11, pris au dépourvu 13 (Armure naturelle +4, Dex +2, taille -1)
PV	19 (3D8+6)
JS	Réf +5, Vig +5, Vol +2
ATTAQUE	
Déplacement	VD 18m
Corps à corps	Morsure, +4 (1D8+3)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 14, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10
Scores	BBA +2, BMO +6, DMD 18
Dons	Aisance, Course
Compétences	Discrétion +2, Perception +6
ECOLOGIE	
Environnement	Souterrains
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou groupe (3-8)
Trésor	Aucun

Les roc-homes sont des lézards très tranquilles de caractère, qui adoptent habituellement une posture verticale. On les trouve souvent dans les colonies souterraines de nains, de gnomes, de svirnefbelins et de drows. Cet animal est aussi plus rusé que les autres lézards et plus facile à domestiquer. Ces lézards sont utilisés comme animal de bât, de chasse ou de monte. Malheureusement ils ne supportent pas la présence de chevaux ; et réciproquement d'ailleurs.

Les roc-homes peuvent courir très vite. La coloration de leur peau varie du blanc pur, au bleu ou au vert pâle.



Lézard – Tuatara

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Animal de taille G
Alignement	Neutre
Initiative	+2
Sens	Odorat, vision dans le noir 36m, vision nocturne ; Perception +6
DEFENSE	
CA	16, contact 11, pris au dépourvu 16 (Armure naturelle +7, Dex +2, taille -1)
PV	48 (6D8+18)
JS	Réf +7, Vig +10, Vol +2
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	Morsure, +10 (2D6+6)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 23, Dex 14, Con 17, Int 2, Sag 10, Cha 6
Scores	BBA +4, BMO +11 DMD 23 (27 contre renversement, croc-en-jambe)
Dons	Arme de prédilection (morsure), Attaque en puissance, Vigueur surhumaine
Compétences	Discrétion +6, Perception +6
Modificateurs raciaux	+2 en discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Déserts et Plaines tempérés
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou groupe (3-8)
Trésor	Aucun

Les tuataras sont des lézards géants de 2,70 mètres de long environ. Ils ressemblent à un improbable croisement entre un iguane et un crapaud. Des pics blanchâtres pointent sur leur dos de couleur vert-olive. Les tuataras disposent d'une membrane qu'ils peuvent passer sur leurs yeux et qui leur permettent de voir dans le noir le plus complet jusqu'à 36 mètres.

Ils sont assez agressifs, chassant les animaux plus petits qu'eux, voire les humanoïdes. Ils ne peuvent être entraînés qu'à attaquer, et leurs épines dorsales les rendent impropres à la monte.

Ils ont une activité nocturne, passant la journée à se prélasser au soleil.

Lupin

Puissance	FP 0,5 ; XP 200 ; Lupin Combattant 1
Type	Humanoïde de taille M
Alignement	Tout alignement bon
Initiative	+0
Sens	vision nocturne, odorat ; Perception +1
DEFENSE	
CA	10, contact 10, pris au dépourvu 10
PV	6 (1D10)
JS	Réf +0, Vig +2, Vol +1
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	selon l'arme +1 (dégâts selon l'arme)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 11, Dex 11, Con 11, Int 10, Sag 12, Cha 10
Scores	BBA +1, BMO +1, DMD 11
Dons	Endurance
Compétences	Intimidation +4, Perception +1, Survie +9
Modificateurs raciaux	+4 en survie, Bonus contre les lycanthropes (Cf. capacité <i>Haine</i>)
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts et Plaines tempérées
Organisation Sociale	En communauté de plusieurs dizaines d'individus
Trésor	Standard (armes en argent appréciées)
CAPACITES SPECIALES	
Haine (Ext)	Cf. description ci-dessous

Les lupins sont une race d'humanoïdes canins que, bien malgré eux, on confond parfois avec des loups-garous ; ce qui a le don de les exaspérer car ces derniers constituent leur pire ennemi. Malgré leur apparence qui peut faire peur, les lupins sont des créatures d'un commerce agréable et généralement tournées vers le bien.

Les lupins possèdent une fourrure dont la couleur varie du brun au blanc cassé. Quelques très rares spécimens ont un pelage tout blanc, et c'est souvent le signe de pouvoirs innés particuliers ; ce qui en fait souvent des ensorceleurs, sorciers ou des espions psions.

Ils vénèrent leurs propres dieux : Ralon, Soubrette, Clébard, Mâtin et Malinois (Cf. l'ouvrage *Les dieux de Mystara*).

Ils parlent le commun (thyatien ou darokinien selon les cas) et leur propre langue, le lupin, qu'ils sont les seuls à pouvoir parler.

Les monstres de Mystara

Au combat les lupins préfèrent combattre en pack, en mode guérilla / chasse. Les lupins ont une haine viscérale et une habileté toute particulière contre les loups-garous (Cf. pouvoir de *Haine* ci-dessous). Ils sont capables de les repérer et cette capacité s'étend – quoique de manière moins efficace – contre les autres lycanthropes. Les loups-garous ont également une haine particulière envers les lupins. Dans les zones où vivent des lupins infectés par la lycanthropie, il n'est pas rare que des chasses nommées, Ah'Flir, soient organisées pour tuer les loups-garous. Certains guerriers lupins portent donc des armes en argent. Il est à noter que les lupins craignent l'aconit et la belladone comme les loups-garous. Certains sages pensent que les loups-garous naturels et les lupins ne devaient former qu'une seule race il y a de cela bien longtemps.

Les lupins sont des créatures civilisées qui vivent à Glantri en Nouvelle Averoigne, mais surtout dans une nation qu'ils se sont forgée loin à l'ouest du continent Brun, la Renardie. Ils ont ainsi fondé des villages et des cités.

Les lupins sont également de bons chasseurs et ils disposent de nombreux rôdeurs.

Les lupins en tant que PJ

Les lupins ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classe. Leurs traits raciaux sont les suivants :

+2 Sagesse, les lupins sont des créatures sages, patientes et rusées.

Haine, les lupins bénéficient d'un bonus racial de +1 pour les jets d'attaque contre les loups-garous.

De plus, contre les loups-garous et quelque soit leur forme (animale, hybride ou humaine), les lupins ont automatiquement droit à un jet de *perception* contre un jet de *discrétion* ou de *déguisement* (le meilleur des deux) de la part des loups-garous, pour se rendre compte de leur présence. Ce pouvoir fonctionne dans un rayon de 9m. Les lupins bénéficient d'un bonus racial de +8 contre les loups-garous en *perception* et *survie*. Contre les autres lycanthropes, les lupins peuvent également les sentir, mais uniquement dans un rayon de 6m et leur bonus racial n'est que de +4.

Compétences, les lupins disposent d'un bonus racial de +4 en *survie*, qui est toujours une compétence de classe.

Perception, les lupins gagnent les capacités de *vision nocturne* et d'*odorat*.

Langue, les lupins parlent leur langue, le lupin, que seuls eux peuvent parler (aboyer). Ils parlent également le commun (dialecte thyatien ou darokinien au choix). Ils peuvent apprendre d'autres langages en fonction de leurs bonus d'intelligence.

Mageommes

Les mageommes ou homme-magique, sont des créatures artificielles intelligentes créées par des magiciens du 12°N ou plus, à l'aide de conjurations complexes et de substances alchimiques. Ils obéissent à leurs créateurs jusqu'à leur mort. Tous les mageommes sont fabriqués à partir de cire qui est façonnée de manière à ressembler à un être humain, ou éventuellement à un autre humanoïde plus ou moins monstrueux. De loin, on peut ainsi les prendre pour un humain. De près, on s'aperçoit clairement que la couleur de peau n'est pas naturelle, à moins que le mageomme n'ait été maquillé. Ils peuvent être également équipés et peuvent se servir d'armes.

Ils maîtrisent toutes les armes courantes et de guerre. A leur création, ils apprennent une des langues connues de leur créateur (au choix de ce dernier) et peuvent en apprendre d'autres avec la compétence *linguistique*.

Un mageomme suit les ordres de son créateur sans discuter, ni risquer de se rebeller. Cela en fait des serviteurs parfaits et d'excellents gardes du corps. Vu leur intelligence, ils peuvent même suivre des ordres complexes et faire preuve de jugement. S'ils ont été « éduqués » pour, ils peuvent même faire preuve de politesse, de tact, voire d'étiquette et de diplomatie. Certains magiciens reclus, s'en créent juste pour avoir de la compagnie.

Ils sont plus faciles et moins chers à créer que des golems, mais aussi moins puissants. Mais ils constituent une excellente alternative. Ils ne disposent pas de toutes les immunités à la magie des golems, mais ont quand même une résistance à la magie.

Il peut arriver qu'à la création, un loupé survienne et que la création échoue, voire qu'un esprit maléfique vienne intégrer le corps du mageomme et le faire se retourner contre son créateur. Il est nécessaire de disposer d'un grand laboratoire bien équipé pour fabriquer des mageommes.

Quand un mageomme est « tué », à 0 PV, il se dissout dans une mare de cire chaude totalement informe, après quelques derniers crépitements acides.

Sont données ci-après les caractéristiques des 4 types de mageommes connus à ce jour. Mais d'autres peuvent être inventés.

Mageomme-Chaudron

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Créature artificielle de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+2
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +4
DEFENSE	
CA	15, contact 12, pris au dépourvu 13 (armure naturelle +3, Dex +2)
PV	42 (4D10+20)
JS	Réf +3, Vig +1, Vol +1
Capacités défensives	RM 15
Immunités	Acide, Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	Coup, +8 (1D4+3 + étreinte) OU Arme, +5 (selon l'arme +3)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 6m
Attaques spéciales	Etreinte acide : à chaque round où le mageomme a réussi à prendre une cible en étreinte, il secrète depuis ses bras de l'acide pour 1D10 de dégâts sur la cible et qui peut aussi détruire ce que touchent les bras du mageomme (vêtements, cape, armure...)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 16, Dex 14, Con -, Int 9, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +4, BMO +7 (+11 en lutte), DMD 19 (23 en lutte)
Dons	Arme de prédilection (coup), Science de la lutte
Compétences	Perception +4
Langues	Une langue connue de son créateur
Particularités	Maîtrise de toutes les armes courantes et de guerre
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Bras élastiques (Ext)	Les mageommes chaudron peuvent allonger leurs bras jusqu'à 6m de distance. Ils contrôlent donc et peuvent frapper à 1, 2, 3 ou 4 cases.

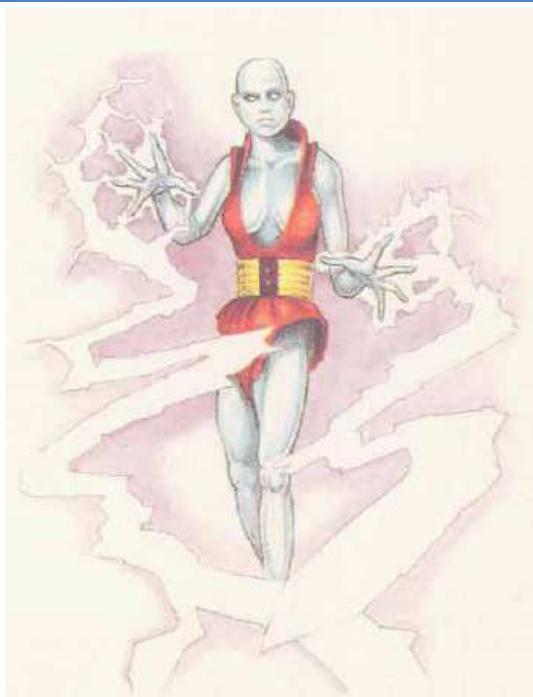
Mageomme-Démos

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Créature artificielle de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+2
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +3
DEFENSE	
CA	13, contact 12, pris au dépourvu 13 (armure naturelle +1, Dex +2) – sans armure, ni bouclier
PV	36 (3D10+20)
JS	Réf +3, Vig +1, Vol +1
Capacités défensives	RM 13
Immunités	Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	Arme, +9 (selon l'arme +5)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 20, Dex 14, Con -, Int 9, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +3, BMO +8 DMD 20
Dons	Arme de prédilection (arme choisie), Attaque en puissance
Compétences	Perception +3
Langues	Une langue connue de son créateur
Particularités	Maîtrise de toutes les armes courantes et de guerre, Port de toutes les armures et boucliers
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun (éventuellement arme, armure et bouclier de maître ou magiques)

Les mageommes-démos sont les mageommes les plus courants et les plus simples à créer. Ils ne disposent pas de pouvoir spéciaux, mis à part qu'en plus de maîtriser toutes les armes courantes et de guerre, ils sont aussi « formés » au port de toutes les armures et boucliers. De fait, on les en voit souvent équipés, et avec des versions de maître, voire magiques.

Mageomme-Galvan

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Créature artificielle de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+6
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +5
DEFENSE	
CA	17, contact 12, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +5, Dex +2)
PV	52 (5D10+25)
JS	Réf +3, Vig +1, Vol +1
Capacités défensives	RM 16
Immunités	Electricité, Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	Arme, +8 (selon l'arme +2)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Pouvoirs magiques	NLS 5 3/jour – <i>Eclair</i> DD 13
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 14, Dex 14, Con -, Int 9, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +5, BMO +7, DMD 19
Dons	Arme de prédilection (arme choisie), Robustesse, Science de l'initiative
Compétences	Perception +5
Langues	Une langue connue de son créateur
Particularités	Maîtrise de toutes les armes courantes et de guerre
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun



Mageomme-Hypos

Puissance	FP 1 ; XP 400
Type	Créature artificielle de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+2
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +2
DEFENSE	
CA	13, contact 12, pris au dépourvu 13 (armure naturelle +1, Dex +2)
PV	31 (2D10+20)
JS	Réf +2, Vig +0, Vol +0
Capacités défensives	RM 12
Immunités	Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	Arme, +3 (selon l'arme +1)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 13, Dex 14, Con -, Int 9, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +2, BMO +3, DMD 15
Dons	Attaque spéciale renforcée (hypnotisme)
Compétences	Perception +2
Langues	Une langue connue de son créateur
Particularités	Maîtrise de toutes les armes courantes et de guerre
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Hypnotisme (Mag)	A volonté, les mageommes-hypos peuvent par une action simple, lancer un <i>charme-personne</i> sur une créature cible qui doit réussir un JS Volonté DD 13 ou y succomber. Une cible qui réussit son JS, ne peut plus être la cible de ce mageomme-hypos pour les 24 heures suivantes. Une fois qu'une cible a été charmée, le mageomme-hypos peut par une action simple le round suivant, tenter une <i>suggestion</i> sur celle-ci en respectant les conditions du sortilège.

Malfera

Puissance	FP 7 ; XP 3.200
Type	Extérieur de taille G (extraplanaire)
Alignement	Neutre mauvais
Initiative	+1
Sens	Vision dans le noir 18m ; <i>Détection de l'invisibilité</i> ; Perception +12
DEFENSE	
CA	17, contact 10, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +7, Dex +1, Tai -1)
PV	94 (9D10+45)
JS	Réf +7, Vig +8, Vol +8
Capacités défensives	RM 20, RD 10/Magie
Immunités	Acide
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m, vol 36m (moyenne)
Corps à corps	morsure, +14/+9 (2D6+4 et poison), 2 griffes, +14 (2D10+4 et tentacules)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
Attaques spéciales	Tentacules acides [étréinte + attirer (pinces, 1,50m)] : si les deux attaques de pince touchent dans le même round, le malfera peut effectuer une tentative d'étréinte automatiquement sans provoquer d'attaques d'opportunité. En cas de réussite, la victime est attirée dans les tentacules. Dès le round suivant et à chaque jet de lutte réussie, la victime subira 2D6 de dégâts d'acide. Une seule victime (de taille M ou moins) peut ainsi être tenue par le malfera. Par contre, cela ne le gêne pas pour attaquer avec ses pinces et sa morsure d'autres créatures et il n'est donc pas considéré <i>agrippé</i> .
Pouvoirs magiques	NLS 9° A volonté – <i>Déblocage, Détection de l'invisibilité</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 19, Dex 13, Con 21, Int 15, Sag 14, Cha 15
Scores	BBA +9, BMO +14 (+18 en lute), DMD 25 (29 en lute)
Dons	Arme de prédilection (morsure), Arme de prédilection (pince), Attaque spéciale renforcée (poison), Fente, Science de la lutte
Compétences	Art de la magie +12, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (plans) +12, Discrétion +7, Intimidation +12, Perception +12, Psychologie +12, Vol +9
ECOLOGIE	
Environnement	Dimension des cauchemars
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Ext)	Morsure – blessure ; JS Vigueur DD22 ; fréquence 1 / round pendant 2 rounds ; effet <i>affaiblissement temporaire</i> de 1D3 Con ; guérison 2 réussites consécutives

Les monstres de Mystara

Les malferas sont des créatures issues du demi-plan des cauchemars et venues sur Mystara par quelque portail ou puissante incantation.

Ces créatures ont un visage difforme qui rappelle un peu celui d'un éléphant muni d'une courte trompe. Leur tête est ornée de larges cornes. De grandes canines dépassent de chaque côté de leur trompe. Leur poitrine n'est qu'une masse de petits tentacules visqueux et grouillants. Ils ont de longs et musculeux bras qui s'achèvent sur des pinces. Leurs pieds sont crochus. La couleur de leur peau est nuit-noire mais on peut voir leur veine rougeâtre pulser et leurs yeux sont également rouge vif, luisant dans l'obscurité. Bref, c'est une véritable créature de cauchemar, qui vient du demi-plan dont elle émane... la Dimension des cauchemars.

Ces créatures sont intensément maléfiques. Elles frappent, mordent et déchiquettent. Elles retiennent prisonnières leurs victimes avec leurs tentacules (une seule victime à la fois), ce qui leur libère les bras. Les tentacules exsudent de l'acide.

Elles détectent l'invisible et peuvent ouvrir toutes les portes à volonté.



Méduse - Galère

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Vermine de taille TG (aquatique)
Alignement	Neutre
Initiative	+0
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception -2
DEFENSE	
CA	12, contact 8, pris au dépourvu 12 (armure naturelle +4, Tai -2)
PV	67 (5D8+45)
JS	Réf +1, Vig +13, Vol -1
Capacités défensives	Amorphe
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD nage 24m
Corps à corps	16 filaments, +7 (1D8+4 + étreinte, poison et attirer)
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 6m
Attaques spéciales	Attirer (filaments, 6m)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 19, Dex 10, Con 28, Int -, Sag 6, Cha 1
Scores	BBA +3, BMO +9 (+13 en lutte), DMD 19 (23 en lutte)
Compétences	Discrétion +2, Natation +12, Perception -2
Modificateurs raciaux	Discrétion +10, Natation +8
Particularités	Compression
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus aquatiques chauds ou tempérés
Organisation Sociale	Solitaire ou groupe de 1D6
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Ext)	Filament – contact ; JS Vigueur DD22 ; fréquence 1 seul jet ; effet <i>paralyse</i> pour 2D4 rounds ; guérison 1 réussite

Les méduses géantes sont des créatures marines qui dérivent au gré des courants marins sur les océans de Mystara. Il existe bien évidemment une multitude de méduses de taille « habituelle ». Ne sont décrites ici que trois espèces de méduses géantes qui peuvent représenter un danger pour les nageurs.

Les méduses galère sont assez colorées et mesurent plus de 3,50 mètres, avec des filaments (au nombre de 16 normalement) pouvant attaquer les proies jusqu'à 6 mètres de distance. Elles suivent instinctivement les bateaux (d'où leur nom) et s'attaquent à tout ce qui en tombe, que ce soit de la matière organique ou pas...

Méduse - Maraudeur

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Vermine de taille G (aquatique)
Alignement	Neutre
Initiative	+0
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception -5
DEFENSE	
CA	11, contact 8, pris au dépourvu 12 (armure naturelle +2, Tai -1)
PV	46 (4D8+28)
JS	Réf +1, Vig +11, Vol -4
Capacités défensives	Amorphe
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD nage 12m
Corps à corps	40 filaments, +5 (1D10+2 + étreinte, poison et attirer)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
Attaques spéciales	Attirer (filaments, 3m) Engloutissement (2D6 acide, CA 11, 5 PV)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 15, Dex 10, Con 24, Int -, Sag 1, Cha 1
Scores	BBA +3, BMO +6 (+10 en lutte), DMD 16 (20 en lutte)
Compétences	Discrétion +16, Natation +10, Perception -5
Modificateurs raciaux	Discrétion +20, Natation +8
Particularités	Compression
ECOLOGIE	
Environnement	Milieux aquatiques chauds ou tempérés
Organisation Sociale	Solitaire ou groupe de 1D10
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Ext)	Filament – contact ; JS Vigueur DD19 ; fréquence 1 seul jet ; effet <i>paralyse</i> pour 1D10 rounds ; guérison 1 réussite

Les méduses géantes sont des créatures marines qui dérivent au gré des courants marins sur les océans de Mystara. Il existe bien évidemment une multitude de méduses de taille « habituelle ». Ne sont décrites ici que trois espèces de méduses géantes qui peuvent représenter un danger pour les nageurs.

Les méduses maraudeurs mesurent 3 mètres et ont quarante filaments. Leur corps est quasiment transparent, ce qui les rend quasi-indétectables. Un maraudeur ne peut attaquer une cible qu'avec seulement 4 filaments, à moins que cette dernière ne soit de taille supérieure (doubler le nombre de filaments pour chaque catégorie de taille supérieure). Les filaments amènent les proies à la gueule pour les envelopper dans son estomac et les engloutir provoquant des dommages d'acide.

Méduse – Tête de mort

Puissance	FP 5 ; XP 1.600
Type	Vermine de taille TG (aquatique)
Alignement	Neutre
Initiative	+0
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception -5
DEFENSE	
CA	14, contact 8, pris au dépourvu 12 (armure naturelle +6, Tai -2)
PV	87 (6D8+60)
JS	Réf +2, Vig +15, Vol -3
Capacités défensives	Amorphe
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD nage 18m
Corps à corps	24 filaments, +6 (1D12+5 + poison)
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 4,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 21, Dex 10, Con 30, Int -, Sag 1, Cha 1
Scores	BBA +4, BMO +11, DMD 21
Compétences	Discrétion +2, Natation +13, Perception -5
Modificateurs raciaux	Discrétion +10, Natation +8
Particularités	Compression
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus aquatiques chauds ou tempérés
Organisation Sociale	Solitaire ou groupe de 1D4
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Ext)	Filament – contact ; JS Vigueur DD23 ; fréquence 1 seul jet ; effet <i>affaiblissement temporaire</i> de 1D4 points de constitution et 1D2 points de force ; guérison 1 réussite

Les méduses géantes sont des créatures marines qui dérivent au gré des courants marins sur les océans de Mystara. Il existe bien évidemment une multitude de méduses de taille « habituelle ». Ne sont décrites ici que trois espèces de méduses géantes qui peuvent représenter un danger pour les nageurs.

Les méduses tête de mort de Mystara sont l'équivalent des méduses tête de mort évoquées dans le *Bestiaire 2* Pathfinder, mais dans une version de taille bien plus grande.

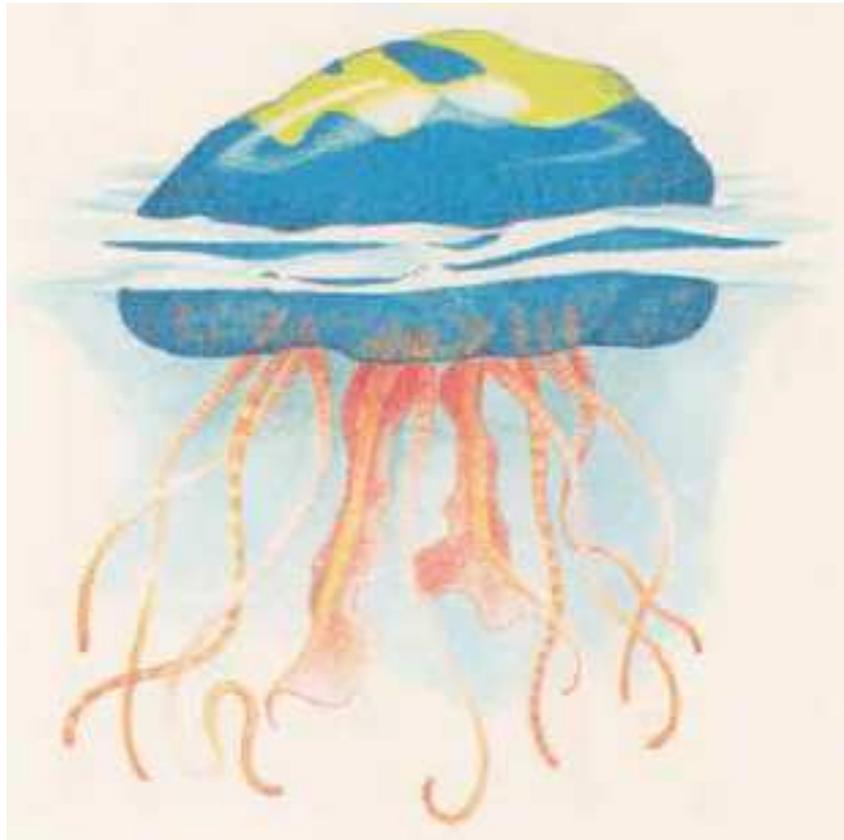
Les méduses tête de mort sont les plus grandes méduses connues de Mystara, mais il est toujours possible de tomber sur de plus grandes un jour. Elles ont le corps de

Les monstres de Mystara

couleur bleue et leur nom provient du dessin jaunâtre ou verdâtre qui orne leur dos et qui est en forme de tête de mort. Elles disposent de 24 longs filaments de couleur orangée. Elles mesurent plus de 4 mètres de diamètre.

Ces méduses très agressives, attaquent tout ce qui leur semble comestible à portée. Leur piquûre peut être fatale. Elles ont le poison le plus dangereux de toutes les méduses géantes. Elles peuvent attaquer un adversaire de taille M avec jusqu'à 6 filaments supérieure (doubler le nombre de filaments pour chaque catégorie de taille supérieure). Elles ne disposent pas de capacités d'*étreinte* ou d'*attirer* car elles n'emmènent leur proie dans leur estomac qu'à partir du moment où celles-ci ont été tuées par le poison.

Les marins ont des superstitions à leur sujet. S'ils en voient dériver la nuit près du bateau, cela serait signe que quelqu'un va bientôt périr à bord du bateau.



Mesmer (morkoth mort-vivant)

Puissance	FP 5 ; XP 1.600
Type	Mort-vivant (aquatique) de taille M
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+6
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +13
DEFENSE	
CA	18, contact 13, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +5, Dex +2, Esquive +1)
PV	38 (7D8+7)
JS	Réf +4, Vig +3, Vol +8
Capacités défensives	<p>RD 10/magie</p> <p>RM 18 avec Réflexion de la magie – le mesmer dispose d’une forme particulière de résistance à la magie qui fait que tout effet magique auquel il résiste, est renvoyé sur le lanceur si ce dernier échoue lors d’un jet de lanceur de sort DD 15. Si le mesmer est la cible d’une <i>dissipation de la magie (suprême)</i>, son pouvoir de <i>réflexion de la magie</i> est réprimé pour 1 round.</p> <p>Résistance à la canalisation +2</p>
Immunités	Traits des mort-vivants
ATTAQUE	
Déplacement	VD nage 15m
Corps à corps	morsure, +4 (1D8-1)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	<p>Hypnotisme (Sur) – toute créature passant à 6 mètres ou moins du repère d’un mesmer doit réussir un JS Volonté DD 17 ou être hypnotisée. Une fois hypnotisée, la créature se déplace avec assurance à travers le labyrinthe, à sa vitesse de déplacement normale. Une fois au centre du repère, la victime se laisse flotter tranquillement attendant dans une profonde transe, d’être dévorée (le mesmer mange ses victimes même s’il n’en a pas besoin pour survivre) par le mesmer. Elle est <i>sans défenses</i> face aux attaques du mesmer qui peut tenter des <i>coups de grâce</i>. Mais elle a le droit à un nouveau JS Volonté DD 17 à chaque round où le mesmer l’attaque... si elle n’a pas été tuée d’abord pas le <i>coup de grâce</i>.</p> <p>Un mesmer peut hypnotiser autant de victimes qu’il le désire à un moment donné. Une créature qui réussit son JS Volonté contre ce pouvoir, est immunisée contre le pouvoir d’hypnotisme de ce mesmer pour 24 heures.</p>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 8, Dex 14, Con -, Int 16, Sag 17, Cha 13
Scores	BBA +5, BMO +4, DMD 16
Dons	Attaque spéciale renforcée (hypnotisme), Combat en aveugle, Esquive, Science de l’initiative
Compétences	Art de la magie +13, Connaissance (mystères) +13, Connaissance (religion) +13, Discrétion +12, Natation +9, Perception +13, Psychologie +13
ECOLOGIE	
Environnement	Milieu aquatique
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Standard

Les monstres de Mystara

Les mesmers sont en fait des morkoths morts-vivants. Il est très étonnant qu'il y ait nombre de mesmers sur Mystara, alors que les morkoths n'y sont pas connus. Peut-être est-ce qu'une colonie de ces créatures mort-vivantes y sont venues s'y implanter une fois, ou est-ce là l'œuvre d'une divinité ou pour toute autre raison. En tout cas, toujours est-il que les morkoths sont inconnus ou très rares, tandis que leur version mort-vivante, les mesmers, est – relativement – commune.

Tout comme les morkoths, les mesmers sont des créatures marines dont la réputation de cruauté et de haine envers tout ce qui vit dépasse de loin celles des autres habitants maléfiques des profondeurs océaniques. Et cette haine n'est qu'amplifiée par leur nature de mort-vivant.

La partie supérieure des mesmers, comme celle des morkoths, ressemble à un poisson des failles abyssales. Ils ont les yeux protubérants, les dents saillantes et une crête le long du dos. La partie inférieure de leurs corps ressemble à celui d'une pieuvre puisqu'elle possède huit tentacules, mais aussi quatre membres similaires à des pattes de crustacés. Certains mesmers ont un bec comme celui d'un calmar en guise de bouche, mais la majorité a une bouche comme celle d'un poisson.

Les mesmers vivent une existence solitaire, comme de leur vivant. Ils passent leur temps tapis au fond d'un dédale de tunnels construits dans la roche ou le corail sur le sol océanique. La partie extérieure du repaire d'un morkoth est habituellement composée de six tunnels, s'enroulant les uns autour des autres, se croisant et s'évitant sans aucune logique apparente, mais selon une construction complexe. La véritable tanière du mesmer (ou du morkoth) se situe au centre de ce dédale.

Les mesmers utilisent toute une variété d'artifices pour attirer les créatures qu'ils aiment à tuer. Ils peuvent faire miroiter un trésor, mais leur méthode favorite reste leur puissant pouvoir d'hypnotisme. Les mesmers ne cherchent pas à faire d'esclaves ou de prisonniers, mais juste à tuer les créatures vivantes, en particulier les créatures intelligentes. Ainsi de nombreux tritons, hommes-poisson, sahuagins, elfes marins et même des koprus et des ixitxachitls sont tombés dans le piège sous-marin tendu par ces créatures. Les morkoths vivants sont similaires aux mesmers, mis à part qu'ils ne disposent pas de la réduction aux dégâts et des traits spécifiques des morts-vivants.



Mujina

Puissance	FP 6 ; XP 2.400
Type	Humanoïde monstrueux de taille M
Alignement	Neutre mauvais
Initiative	+3
Sens	Vision aveugle 18m, vision dans le noir 18m ; Perception +11
DEFENSE	
CA	11, contact 10, pris au dépourvu 11 (armure naturelle +1)
PV	60 (8D10+16)
JS	Réf +9, Vig +4, Vol +6
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	arme, +14/+9 (selon l'arme+5)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Pouvoirs magiques	NLS 8 : Constant – Antidétection DD 22
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 21, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 16
Scores	BBA +8, BMO +13, DMD 26
Dons	Arme de prédilection (arme au choix), Attaque spéciale renforcée (Antidétection), Attaque spéciale renforcée (visage de la terreur), Démonstration
Compétences	Artisanat (au choix) +4, Déguisement +7, Discrétion +14, Escalade +9, Equitation +7, Intimidation +19, Natation +9, Perception +11, Survie +7
Modificateurs raciaux	+4 en déguisement
Langues	Commun (dialecte thyatien ou darokinien)
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire, ou groupe (1D4)
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Sans-visage fixe (Mag)	Les mujinas n'ont aucun trait sur leur visage au naturel (ce qui ne les empêche pas de voir, de sentir, ni d'entendre...). Par une action simple, ils peuvent décider de se donner un visage. Cela fonctionne comme par un sort de <i>modification d'apparence</i> mais uniquement sur le visage. Ce pouvoir est utilisable à volonté.
Visage de la terreur (Sur)	Quand un mujina qui disposait d'un visage par son pouvoir de « sans-visage fixe » reprend son visage « naturel », cela génère un effet de <i>terreur</i> comme par le sortilège du même nom. Tous ceux qui voient son « visage » doivent alors réussir un JS Volonté DD 19 ou être en état de <i>panique</i> . Une cible qui a réussi un tel JS est immunisé contre le <i>visage de la terreur</i> de ce mujina pour les 24 heures suivantes.

Les mujinas sont des créatures magiques dont personne ne sait qui les a fait venir sur Mystara ou qui les a créées. Les sages supposent majoritairement que cela a été fait par quelque divinité maléfique désireuse de harasser les humains. Car en effet, les

Les monstres de Mystara

mujinas sont des créatures foncièrement maléfiques pour la très grande majorité qui aiment tuer les autres êtres vivants et tout particulièrement les humains. Une autre théorie dit que les mujinas seraient en fait des victimes de la maladie *cécité foudroyante* (Cf. l'ouvrage *Les chapitres interdits*, page 30) mais qui auraient évolué vers une plus grande maîtrise d'elles-mêmes.

Les mujinas ont eux-mêmes le corps d'un(e) humain(e) musclé(e). Mais en fait les mujinas n'ont pas de sexe et ne peuvent pas se reproduire. Ils n'ont, par contre, aucun visage. Celui-ci est totalement « blanc » sans aucune aspérité, pas d'oreilles, ni de nez, ni de bouche, ni de pommettes, ni de menton... Par contre ils peuvent utiliser leur pouvoir pour s'en « créer » un.

Ils utilisent ce pouvoir pour se fondre au milieu des sociétés, avec une prédilection pour les sociétés humaines et commettre leurs méfaits. La plupart du temps cela consiste en des meurtres. Certains mujinas s'engagent en tant que mercenaires dans des armées afin de semer la désolation en attendant le moment propice pour se retourner contre leur employeur. Les mujinas les moins maléfiques utilisent plutôt leur pouvoir pour dérober les biens des autres ou bien juste pour le plaisir de terroriser les gens. En tout cas les mujinas ne vivent que pour semer le chaos, que ce soit en solitaire la majorité du temps, ou parfois en petit groupe.

Ils disposent d'un pouvoir permanent d'*Antidétection* et détestent ceux qui parviennent à passer outre celui-ci. Ils détruisent souvent les objets magiques qui permettent de percevoir à jour leur déguisement et la barrière de leurs pensées.

Les mujinas peuvent évoluer avec des niveaux de classe : guerrier, roublard, assassin, sorcier, rôdeur, anti-paladin...



Nage-cendres

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Créature magique de taille P
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+0
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +4
DEFENSE	
CA	14, contact 11, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +3, Taille +1)
PV	28 (3D10+12)
JS	Réf +3, Vig +7, Vol +1
Immunité	Feu
ATTAQUE	
Déplacement	VD 4,50m
Corps à corps	Morsure, +5 (1D4+2 et étreinte), queue, +5 (0 et croc-en-jambe)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Pattes avant (2 griffes +5, 1D4+2) – quand la morsure du nage-cendres a réussi son étreinte, le nage-cendres peut faire deux attaques supplémentaires avec ses pattes avant. A chaque round où le nage-cendres réussit son étreinte, il peut réattaquer. Croc-en-jambe – quand le nage-cendres réussit une attaque de queue, il n’inflige aucun dégât mais peut tenter un croc-en-jambe gratuitement sur la victime sans provoquer d’attaque d’opportunité.
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 14, Dex 10, Con 18, Int 2, Sag 10, Cha 8
Scores	BBA +3, BMO +4 (+8 en lutte), DMD 14 (16 contre renversement et croc-en-jambe)(18 en lutte)
Dons	Dur à cuire, Endurance
Compétences	Discrétion +12, Escalade +6, Perception +4
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Près de sources de grande chaleur (volcan...)
Organisation Sociale	Solitaire ou groupe de 1D6 individus
Trésor	Standard

Le nage-cendres est une créature singulière vivant toujours près de sources de très grande chaleur. Il aime vivre enfoui dans les cendres (d’où son nom) pour se jeter sur les créatures imprudentes passant à portée. Son corps mesure 70 centimètres de long et est de couleur gris-cendre. Le corps est prolongé par une longue queue de plus d’un mètre vingt.

Le nage-cendres sait être très discret et sauter sur les créatures qu’il pourchasse. Il utilise sa queue comme d’un fouet afin de les renverser puis les tire sous la cendre

Les monstres de Mystara

pour les dévorer. Sa morsure tient fermement la victime et il peut alors utiliser ses griffes de ses pattes avant pour lacérer les chairs.



Nagpa

Puissance	FP 10 ; XP 9.600
Type	Humanoïde monstrueux de taille M
Alignement	Chaotique neutre
Initiative	+2
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +15
DEFENSE	
CA	17, contact 12, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +5, Dex +2)
PV	67 (9D10+18)
JS	Réf +8, Vig +5, Vol +9
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	Bâton de maître taille G, +11 (1D8+1)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Pouvoirs magiques	NLS 9° 3/jour – <i>Flammes</i> DD 14, <i>Immobilisation de personne</i> DD 14, <i>Ténèbres</i> DD 15, <i>Corruption</i> (Cf. description dans les capacités spéciales) DD 18 Sorts de magicien : De plus un nagpa possède les mêmes capacités de lancement de sort qu'un magicien du 9°N. Il peut choisir d'être spécialiste ou pas, avec les pouvoirs afférents. Il ne dispose pas par contre, des autres capacités du magicien (pacte magique, dons supplémentaires, écriture de parchemin, compétence, JS...). Ses sorts sont basés sur le score d'intelligence du nagpa et possèdent un grimoire de magie.
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 12, Dex 14, Con 15, Int 16 et+, Sag 16, Cha 16
Scores	BBA +9, BMO +10, DMD 22
Dons	Aptitude magique, Arme de prédilection (bâton), Création de bâtons magiques ^B , Un autre don de création d'objets magiques au choix, Deux dons de métamagie au choix
Compétences	Art de la magie +21, Artisanat (1 au choix) +15, Connaissance (2 au choix) +12/16, Discrétion +14, Perception +15, Utilisation d'objets magiques +14
Modificateurs raciaux	+4 en Art de la magie, +4 en Connaissance (une au choix)
Langues	Nag, Commun (dialecte thyatien ou darokinien au choix)
Particularités	Les nagpas maîtrisent toujours le bâton et en utilisent toujours de taille G sans subir aucun malus. Ils disposent du don « Création de bâtons magiques » en supplément Les nagpas disposent en plus des compétences de classe des humanoïdes monstrueux, de toutes celles des magiciens.
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire ou communauté à Serraine
Trésor	Standard + bâton de maître (voire magique)
CAPACITES SPECIALES	
Corruption (Mag)	3 fois par jour, le nagpa peut cibler un objet en vue à 21 mètres de distance maximum. En un round cet objet se décompose ou rouille et tombe en morceaux et est complètement détruit. Un objet tenu en main et/ou un

objet magique a le droit à un JS Vigueur DD 18 pour résister à cet effet.

Les nagpas sont des humanoïdes à la peau brune desséchée, avec quelques plumes et une tête de vautour. Ce sont des créatures intelligentes, de nature magique qui évitent souvent le contact avec les autres races humanoïdes. Ils mesurent entre 1,60 et 1,90 mètre de haut. Une étrange odeur les entoure, mélangeant des odeurs d'oiseau à des effluves d'herbes et de produits alchimiques.

Ils parlent le commun (n'importe lequel des deux dialectes connus) et leur langue, le Nag, qui peut être appris et parlé par d'autres races.

Les nagpas disposent de grands pouvoirs magiques. Certains d'entre eux sont innés, mais ils ont également automatiquement des capacités de lancement de sortilège comme des magiciens de 9^e niveau. Ils peuvent également évoluer en prenant des niveaux de magicien et non en gagnant des DV. Au combat physique que les nagpas préfèrent grandement éviter, ils utilisent le bâton, leur arme favorite. Ceux-ci sont souvent magiques et les nagpas les enchantent habituellement pour leur donner les mêmes capacités qu'un anneau de *contresort*. Les nagpas possèdent tous d'ailleurs en don supplémentaire, le don de *création de bâtons magiques* même s'ils ne possèdent pas le niveau requis. Les nagpas constituent souvent des sages et de grandes sources de savoir. Les nagpas vivant en nombre dans une civilisation que l'on puisse trouver, vivent sur l'île volante de Serraine.

Personne n'a jamais vu de bébé nagpa, ni de famille nagpa, et ce pour une bonne raison... il n'y en a pas. Peut-être que seuls une demi-douzaine de sages sur Mystara connaissent la vérité sur les nagpas et leur origine. Peut-être s'agit-il d'une malédiction lancée par un immortel qui les a créés. Les nagpas détestent que l'on parle de leurs origines et n'hésitent pas à tuer les impudents qui le font. Ils semblent d'ailleurs spécialement doués pour se rendre compte des conversations sur ce sujet.

Il est à noter que contrairement aux autres humanoïdes monstrueux, les nagpas n'ont pas besoin de dormir, boire, manger et ne peuvent se reproduire. Certains puissants mages maléfiques utilisent leur peau pour fabriquer des parchemins de puissance.



Neh-Thalggu – Collecteur de cerveaux, (immature)

Puissance	FP 11 ; XP 12.800
Type	Aberration de taille G
Alignement	Chaotique mauvais ou Chaotique neutre
Initiative	+5
Sens	<i>Vision magique</i> ; vision dans le noir 18m ; Perception +24
DEFENSE	
CA	22, contact 14, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +8, Dex +5, Tai -1)
PV	172 (15D8+105)
JS	Réf +10, Vig +12, Vol +15
Capacités défensives	RD 15/Magie, RM 24
Immunités	Effets de confusion
ATTAQUE	
Déplacement	VD 3m, vol 12m (parfaite)
Corps à corps	Morsure, +19/+14 (1D10+8 + poison ; 19-20)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Eventration (2D8+12)
Pouvoirs magiques	NLS 15 pour les pouvoirs magiques, variable pour les sorts Pouvoirs magiques : Constant – <i>Vision magique</i> A volonté – <i>Porte dimensionnelle</i> (lui-même plus 25 kg d'objets uniquement), <i>changement de plan</i> (lui-même plus 25 kg d'objets uniquement). Sorts : Grâce à son pouvoir d' <i>ingestion de cerveaux</i> (Cf. ci-dessous dans les <i>capacités spéciales</i>), le neh-thalggu dispose d'autant de niveaux de lanceurs de sorts d'ensorceleurs qu'il a de cerveaux adéquats ingérés. Le NLS de ces sorts est égal au niveau total d'ensorceleur du neh-thalggu.
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 27, Dex 20, Con 25, Int 25, Sag 23, Cha 23
Scores	BBA +11, BMO +20, DMD 35 (croc-en-jambe impossible)
Dons	Arme de prédilection (morsure), Attaque spéciale renforcée (poison), Expertise du combat, Extension d'effet, Extension de durée, Incantation rapide, Magie de guerre, Science du critique (morsure)
Compétences	Art de la magie +25, Connaissance (exploration souterraine) +29, Connaissance (mystères) +29, Connaissance (plans) +29, Discrétion +19, Intimidation +24, Perception +24, Premiers secours +29, Psychologie +24, Utilisation d'objets magiques +21, Vol +22
Modificateurs raciaux	+4 en Connaissance (exploration souterraine), +4 en Connaissance (mystères), +4 en Connaissance (plans), +8 premiers secours
Langues	Aklo, Diaboli, Draconique ainsi que les langues issues de l'ensemble des cerveaux ingérés
Particularités	Collection de cerveaux
ECOLOGIE	
Environnement	Dimension des cauchemars
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Triple standard

CAPACITES SPECIALES

Ingestion de cerveaux (Ext)

Un neh-thalggu peut ingérer jusqu'à 12 cerveaux (Cf. description ci-dessous pour les détails), chacun lui octroyant un niveau de lanceur de sorts d'ensorceleur. Un coup de grâce sur adversaire sans défense ou directement extrait depuis un cadavre mort depuis moins d'une minute (action simple), est nécessaire pour récupérer et ingérer un cerveau. Ces cerveaux doivent être ceux de créatures de taille TP à G, disposant de capacité de lancement de sorts, d'utilisation de facultés psioniques ou de pouvoirs magiques.

Un neh-thalggu possédant moins de 7 cerveaux subit un niveau négatif par cerveau manquant. Ces niveaux négatifs ne deviennent jamais permanents, mais ils ne peuvent être supprimés qu'en collectant un cerveau. Les caractéristiques présentées ci-dessus supposent que le neh-thalggu dispose d'au moins 7 cerveaux. Un neh-thalggu immature peut ingérer jusqu'à 5 cerveaux de plus, mais leur absence ne provoque pas le gain de niveaux négatifs.

Chaque cerveau collecté octroie au neh-thalggu un bonus d'intuition de +1 à la CA, aux tests de concentration et aux tests de connaissances.

Les créatures dont le cerveau est ainsi ingéré, ne peuvent être rappelées à la vie, ressuscitées ou réincarnées tant que le cerveau est contenu dans le neh-thalggu. Celui-ci peut les conserver indéfiniment.

Poison (Ext)

Morsure – blessure; JS Vigueur DD27 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet *affaiblissement temporaire* 1D4 Force et chancelant ; guérison 2 réussites

Les neh-thalggus sont des créatures issues de la Dimension des cauchemars comme les diaboli et les malferas. Les neh-thalggus matures sont décrits dans un autre ouvrage, *Campagnes légendaires*, tandis que les neh-thalggus adolescents sont décrits dans le *Bestiaire 2* Pathfinder. Dans cet ouvrage, on ne traitera que des neh-thalggus immatures, même si la ressemblance avec les neh-thalggus matures est très forte. Ils sont donc d'un âge intermédiaire entre les adolescents et les matures. C'est au niveau des compétences et des caractéristiques que les différences sont très notables.



Les monstres de Mystara

Les étranges neh-thalggus qu'on connaît également sous le nom de « collecteurs de cerveaux », proviennent d'un monde lointain, *la dimension des cauchemars*. Ils ont traversé les dimensions à bord d'énormes vaisseaux vivants qui se sont rapidement désagrégés lorsqu'ils ont atterri sur un monde nouveau, dont celui de Mystara, ne laissant derrière eux qu'une dangereuse cargaison composée de monstres affamés. Les neh-thalggus sont carnivores mais ne digèrent pas les cerveaux des créatures intelligentes qu'ils dévorent, préférant les ingérer dans leurs bulbes prévus à cet effet. Certains sages pensent que les neh-thalggus matures sont restés ou retournés dans leur monde d'origine, tandis que les adolescents ont été envoyés dans les autres mondes pour faire « leurs preuves ». Les immatures sont eux juste « en cours de progression ».

Les neh-thalggus sont hideux, tout au moins à l'aune des critères des créatures du plan matériel. Le corps des neh-thalggus est recouvert d'une membrane jaune-orangée huileuse. A l'avant de leurs corps gigotent une douzaine de petits tentacules. Ils se déplacent sur six pattes qui ressemblent à celles des crabes. De la tête dépassent quatre énormes yeux, jaunes et globuleux. Une grande bouche fend le devant de la créature et laisse apparaître une série de dents acérées. Le haut du crâne présente des protubérances hémisphériques qui pulsent en permanence. Celles-ci sont là pour contenir le cerveau des créatures que le neh-thalggu a décidé d'ingérer.

Ils parlent l'aklo, le diaboli, le draconique ainsi que tous les langages des créatures dont ils ont ingéré le cerveau.

Les neh-thalggus sont des créatures intelligentes et d'essence magique. Un neh-thalggu attaque avec sa morsure acérée. Mais leur plus terrible arme concerne les capacités magiques dont ils disposent. Ils peuvent ingurgiter jusqu'à 12 cerveaux au maximum, qui sont stockés dans les protubérances hémisphériques du haut du crâne. Chaque cerveau qu'ils ingurgitent leur octroie des sorts comme s'il avait un niveau d'ensorceleur, cumulable. Ainsi si un neh-thalggu a ingurgité sept cerveaux, il dispose de capacités de lancement de sorts comme un ensorceleur du septième niveau. Si le neh-thalggu n'a aucun cerveau « en stock », il gagne immédiatement un niveau négatif qu'il ne pourra dissiper qu'en ayant ingurgité un cerveau. Seuls les cerveaux des créatures capables de lancer des sorts profanes, d'utiliser des facultés psioniques ou utilisant des pouvoirs magiques sont susceptibles d'intéresser un neh-thalggu. Ceux-ci sont particulièrement friands des cerveaux des mages humains et des illithids. Les neh-thalggus immatures les extraient délicatement avec la précision d'un chirurgien avant de les ingérer. Les cerveaux ingérés ne pourrissent pas.

La moralité est une notion très lointaine pour ces créatures. L'alignement *chaotique neutre* est celui qui convient le mieux. En fait ils cherchent à « se nourrir l'esprit » en ingérant de « bons » cerveaux, mais n'en veulent pas spécifiquement aux autres

Les monstres de Mystara

créatures, même s'ils les observent de manière un peu dédaigneuse. Quand ils deviennent matures, ils pourraient avoir tendance à être un peu plus maléfiques.

On ne sait pas trop à quel moment ces créatures deviennent matures. Certainement après avoir ingurgité suffisamment de cerveaux de créatures « puissantes ». Ils deviennent alors plus grands, plus puissants, capables d'ingérer plus de cerveaux. Ils sont alors aussi moins présents sur le plan matériel gardant une présence plus forte dans la Dimension des cauchemars. Ils n'interviennent souvent sur le plan matériel que sous forme intangible. Mais cela n'est pas le cas des neh-thalggus immatures, qui eux sont bien là présents physiquement. A ce stade d'évolution, ils disposent du poison ou de toutes les capacités de voyage dimensionnel des neh-thalggus matures.



Nuckalavee

Puissance	FP 9 ; XP 6.400
Type	Humanoïde monstrueux (aquatique) de taille TG
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +15
Aura	<p>Aura négative (Sur) – Les morts-vivants sans intelligence prennent le nuckalavee comme un mort-vivant et ne l'attaquent pas. Les morts-vivants intelligents ressentent cette aura et n'attaquent habituellement pas un nuckalavee.</p> <p>Aura de mort (Sur) – Toutes les créatures vivantes ayant ¼ de DV ou moins sont tuées dans un rayon de 40 mètres tout autour du nuckalavee à moins de réussir un JS Vigueur 21.</p> <p>Aura de peur (Sur) – Le nuckalavee génère une aura de peur tout autour de lui, dans un rayon de 15 mètres. Toute créature vivante dans ce rayon doit réussir un JS Volonté DD 15 ou être <i>paniquée</i> pour 2D6 rounds.</p>
DEFENSE	
CA	16, contact 9, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +7, Dex +1, Tai -2)
PV	115 (11D10+55) ; guérison accélérée 5
JS	Réf +8, Vig +8, Vol +8
Défenses spéciales	RM 16
Immunité	Feu, Poison
Faiblesses	L'eau courante claire lui inflige 1D6 points de dégâts non létaux par round et bloque la guérison accélérée
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m, nage 24m
Corps à corps	2 griffes, +16 (3D8+6)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Souffle (cône de 21m, 6D6 froid, Réflexes DD 15 moitié, utilisable tous les 1D3 rounds)
Pouvoirs magiques	<p>Sorts de prêtre et de magicien :</p> <p>De plus un nuckalavee possède les mêmes capacités de lancement de sort d'un prêtre de niveau 2 et qu'un magicien de niveau 1 à 4. Il peut choisir d'être spécialiste ou pas, avec les pouvoirs afférents. En ce cas, ils préfèrent être nécromanciens. Les nuckalavees évolués aiment à progresser dans ces classes, voire en tant que <i>nécromancien véritable</i> ou autre classe de prestige proche. Ils ne disposent pas par contre, des autres capacités du magicien (pacte magique, dons supplémentaires, écriture de parchemin, compétence, JS...) ou du prêtre.</p>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 23, Dex 12, Con 21, Int 10, Sag 12, Cha 8
Scores	BBA +11, BMO +19, DMD 30 (34 contre renversement et croc-en-jambe)
Dons	Arme de prédilection (griffes), Dispense de composantes matérielles, Ecole renforcée (nécromancie), Ecole supérieure (nécromancie), Magie de guerre, Un don de métamagie au choix
Compétences	Art de la magie +5, Connaissance (religion) +5, Discrétion +4, Intimidation +13, Natation +20, Perception +15, Survie +5
Modificateurs raciaux	+4 en Art de la magie, +4 en Connaissance (religion)

Les monstres de Mystara

Langues	Nuckalavee, Aklo, Commun (dialecte thyatien ou darokinien au choix)
Particularités	Amphibie
ÉCOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Standard

Les nuckalavees sont des humanoïdes monstrueux très étranges, ressemblant à des centaures de très grande taille, avec une tête vraiment monstrueuse dont des dents acérées et désordonnées s'échappent. Leur peau est blanchâtre avec de grosses veines rouges visibles un peu partout sur tout le corps. Ils ont une touffe de cheveux jaunes sur le crâne et une queue de la même couleur. Leurs mains sont prolongées par des griffes acérées. Leurs oreilles sont pointues un peu comme celles des elfes. Les nuckalavees annoncent leur arrivée par une puissante odeur de putréfaction.

Ils parlent le commun (dialecte thyatien ou darokinien), l'aklo et leur langue propre, faite de sons gutturaux et inharmonieux, que seuls eux peuvent parler.

Certains sages font des suppositions sur le fait que les nuckalavees seraient une race cousine des centaures, ce que ces derniers nient catégoriquement. Il s'agirait d'après ces sages, de centaures corrompus qui seraient retournés dans les océans où ils auraient achevé de muter. D'autres pensent que les nuckalavees auraient été créés par un mage fou et puissant, qui aurait manipulé de dangereuses énergies magiques sur des centaures. D'autres sages, ainsi que les centaures, pensent que leur ressemblance n'est que pure coïncidence.

Les nuckalavees sont des créatures amphibies et extrêmement maléfiques. Ils ont un lien avec le plan matériel négatif et ont donc une affinité particulière avec les morts-vivants. Comme ces derniers, les nuckalavees ressentent une haine profonde pour toutes les autres créatures vivantes et cherchent à les exterminer.

Ils disposent de nombreux pouvoirs magiques et résistances. Ils « s'entendent bien » avec les morts-vivants qui ne les attaquent normalement pas, ressentant l'aura négative qui les entoure.

Les nuckalavees peuvent s'installer n'importe où mais ne plongent jamais dans des eaux courantes propres et claires car cela les blesse. Ils aiment à s'installer dans des zones avec de l'eau croupie ou peu oxygénée. Ils s'y fabriquent un repaire confectionné à partir des ossements de leurs victimes. Le haut du repaire effleure la surface de l'eau.

Les nuckalavees constituent un vrai danger pour l'environnement naturel tout autour d'eux. On ne s'étonnera donc pas qu'ils soient pourchassés par les créatures

Les monstres de Mystara

sylvestres bonnes ainsi que par les druides. Les nuckalavees eux se délectent juste de chasser et tuer toute créature vivante qui croise leur chemin. On ne s'étonnera pas de ne pas connaître leur espérance de vie naturelle, car la plupart d'entre eux meurent de mort violente bien avant.

Les nuckalavees ne se regroupent qu'en couple pour procréer. Cela arrive environ tous les cinq ans pour un nuckalavee. De leur union naissent 1D3 enfants qui ressemblent à des poulains centaures difformes, munis de branchies et d'yeux protubérants. Il faut environ cinq semaines au poulain pour devenir adulte, période durant laquelle il grandit très vite. Durant leur croissance ils ne disposent pas encore de leur capacité de lancement de sorts, de leur souffle ni des attaques de griffes. Par contre ils ont déjà leurs auras.



Oiseau-piranha

Puissance	FP 1/4 ; XP 100
Type	Animal de taille TP
Alignement	Neutre
Initiative	+3
Sens	Vision nocturne ; Perception +0
DEFENSE	
CA	15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, taille +2), 19 avec souplesse du serpent
PV	3 (1/2 D8)
JS	Réf +5, Vig +2, Vol +0
ATTAQUE	
Déplacement	VD vol 24m (bonne)
Corps à corps	Bec, +2 (1D4-1)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 0m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 8, Dex 16, Con 10, Int 1, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA +0, BMO -3, DMD 10
Dons	Arme de prédilection (bec) ^B , Souplesse du serpent ^B
Compétences	Discrétion +11, Perception +0, Vol +7
Particularités	Disposent des dons <i>souplesse du serpent</i> et <i>arme de prédilection (bec)</i>
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts et Souterrains
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou groupe (4D4+8)
Trésor	Aucun

Les oiseaux-piranhas sont des oiseaux véloces vivant souvent en « vol » de plusieurs individus. Tous sont très colorés. Le spectre entier de couleurs peut se retrouver dans leur plumage. Les oiseaux-piranhas mesurent de 20 à 30 centimètres. Ils ont tous un chant très mélodieux et agréable à entendre. La morsure de leur bec est par contre beaucoup moins agréable et le rebord de celui-ci fort acéré. Ils disposent de deux dons supplémentaires : souplesse du serpent et arme de prédilection (bec).



Oiseau-piranha évolué

Puissance	FP 1 ; XP 600
Type	Animal de taille P
Alignement	Neutre
Initiative	+3
Sens	Vision nocturne ; Perception +0
DEFENSE	
CA	16, contact 14, pris au dépourvu 13 (Armure naturelle +2, Dex +3, taille +1), 20 avec souplesse du serpent
PV	11 (2D8)
JS	Réf +6, Vig +3, Vol +0
ATTAQUE	
Déplacement	VD vol 24m (bonne)
Corps à corps	Bec, +3 (1D6)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 10, Dex 16, Con 10, Int 1, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA +1, BMO 0, DMD 13
Dons	Arme de prédilection (bec) ^B , Attaque en vol ^B , Souplesse du serpent ^B
Compétences	Discrétion +7, Perception +0, Vol +5
Particularités	Disposent des dons <i>souplesse du serpent</i> , <i>attaque en vol</i> et <i>arme de prédilection (bec)</i>
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts et Souterrains
Organisation Sociale	Solitaire, couple, ou groupe (2D6)
Trésor	Aucun

Il s'agit d'une version évoluée, apparentée de l'oiseau-piranha. Ils vivent au sein de colonies de plus petit nombre. Leur chant est encore plus mélodieux que celui des oiseaux-piranhas normaux. Pour le descriptif général, se reporter à l'oiseau-piranha de la page précédente.



Pégataur

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Humanoïde monstrueux de taille G
Alignement	Neutre bon
Initiative	+2
Sens	Vision nocturne, vision dans le noir 18m ; Perception +10
DEFENSE	
CA	13, contact 11, pris au dépourvu 11 (armure naturelle +2, Dex +2, Tai -1)
PV	32 (5D10+10)
JS	Réf +6, Vig +3, Vol +3
Immunité	Immunités elfiques : effets de sommeil magique, bonus de +2 aux JS contre les effets et sorts de type <i>enchantement</i> .
ATTAQUE	
Déplacement	VD 15m, vol 24m (médiocre)
Corps à corps	Arme taille G, +7 (selon l'arme+3), 2 sabots, +7 (1D8+3)
Distance	Arc long composite +3 de maître, +8 (2D6+3, *3)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
Attaques spéciales	Charge puissante (arme de corps à corps, dégâts *2)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 14, Con 15, Int 10, Sag 11, Cha 14
Scores	BBA +5, BMO +9, DMD 21 (25 contre renversement et croc-en-jambe)
Dons	Arme de prédilection (arc composite), Tir à bout portant, Tir de loin
Compétences	Connaissance (nature) +3, Intimidation +6, Natation +7, Perception +10, Survie +8, Vol +4
Modificateurs raciaux	Perception +2
Langues	Elfe, Commun (dialecte thyatien ou darokinien au choix), Aérien
Particularités	Les pégataurs sont toujours formés au maniement de tous les arcs, de la lance, de l'épée à deux mains et des masses d'armes.
ECOLOGIE	
Environnement	Montagnes tempérées
Organisation Sociale	Solitaire ou groupe de 2D10 ou communauté à Serraine
Trésor	Standard + arc long composite de force +3 de maître
CAPACITES SPECIALES	
Empathie avec les pégases (Ext)	Les pégataurs possèdent un pouvoir d'empathie avec les pégases qui fonctionnent exactement comme l' <i>empathie sauvage</i> du rôdeur, mais uniquement avec les pégases et sans malus : c'est dû au fait que les pégases sont des créatures magiques. L'ensemble des DV et éventuels niveaux de classe comptent pour déterminer le score du pégataur.

Les pégataurs sont des créatures ailées qui ressemblent à des centaures. Ils ont d'ailleurs probablement un lien de parenté avec eux. La partie basse est donc celle d'un cheval, la partie haute est celle d'un elfe, et ils ont de grandes ailes de pégase de

Les monstres de Mystara

couleur blanche. Les pégataurs ont les mêmes robes que les chevaux. Ils sont musclés et portent des cheveux bonds ou couleur argent.

Ils parlent l'elfe, le commun (dialecte darokinien ou thyatien) et l'aérien. Ceux qui disposent d'une intelligence suffisante, apprennent souvent le sylvestre en sus.

Les pégataurs sont des créatures bénéfiques qui servent assez souvent comme mercenaires dans des armées du « Bien ». Ce sont bien souvent d'excellents archers, maîtrisent toujours certaines armes (Cf. les particularités ci-dessus) et leurs charges « de cavalerie » sont redoutables et redoutées. Ils peuvent frapper également avec leurs sabots. Ils portent parfois des armures. Les pégataurs ne s'associent jamais avec des créatures maléfiques.

Les pégataurs ont une affinité naturelle avec les pégases et il n'est pas rare que des pégases dressés les accompagnent.

Les pégataurs peuvent évoluer en prenant des niveaux de classe, habituellement ce sont des niveaux de classe de druide, rôdeur, guerrier, magicien ou éclaireur. Les pégataurs « évolués », donc possédant des niveaux de classe, sont très courants, autant que chez les elfes.

Les pégataurs aiment à vivre reclus dans de profondes cavernes au sommet des montagnes. Ils coopèrent aisément avec les druides et les phanatons pour protéger les milieux naturels. Et quand ils sortent de leur réserve, c'est souvent pour servir de mercenaires. D'ailleurs certains mercenaires pégataurs se sont définitivement installés sur l'île volante de Serraine.



Phanaton

Puissance	FP 1/2 ; XP 200 ; Phanaton Combattant 1
Type	Humanoïde monstrueux de taille P
Alignement	Chaotique bon
Initiative	+6
Sens	Vision nocturne, vision dans le noir 18m ; Perception +9
DEFENSE	
CA	13, contact 13, pris au dépourvu 11 (Dex +2, Tai +1)
PV	5 (1D10-1)
JS	Réf +4, Vig +3, Vol +3
Résistance	+2 à tous les JS
ATTAQUE	
Déplacement	VD 6m, planer 15m
Corps à corps	Arme taille P, +1 (selon l'arme-1), morsure, +1 (1D4-1)
Distance	Fronde de taille P, +4 (1D3-1)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 8, Dex 15, Con 9, Int 10, Sag 13, Cha 11
Scores	BBA +1, BMO -1, DMD 11
Dons	Science de l'initiative
Compétences	Acrobaties +10, Connaissance (nature) +4, Discrétion +10, Escalade +3, Perception +9, Survie +5
Modificateurs raciaux	Acrobaties +4, Connaissance (nature) +4, Discrétion +4, Escalade +4, Perception +4, Survie +4
Langues	Phanaton, Elfe, Sylvestre
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts chaudes
Organisation Sociale	Solitaire ou groupe de 3D6 ou communauté de 3D6*10 individus
Trésor	Standard

Les phanatons sont des petites créatures intelligentes, du Bien, vivant dans des milieux naturels reculés au climat chaud.

Ils ressemblent à un croisement entre un raton laveur et un singe. Ils disposent d'une palette d'expressions de visage aussi riche que peut l'être un visage humain. Ils disposent entre leur bras et leur corps de grands plis de peau qui leur permettent de planer. Les phanatons ont la même taille qu'un hin (halfelin) et une queue préhensible. Ils ont la même coloration de leurs poils qu'un raton laveur mais avec des poils plus sombres autour des yeux. Leurs mains ressemblent à celles des singes avec des doigts préhensibles. Les yeux des phanatons sont de couleur vert clair,

Les monstres de Mystara

rouge feu ou jaune brillant. Dans le noir, ces yeux peuvent faire peur à des créatures non prévenues. Les phanatons disposent de sens très affûtés.

Les phanatons parlent l'elfe, le sylvestre et leur langage propre qui ne peut être parlé que par eux.

Les phanatons sont des créatures vraiment très agréables et dénuées d'agressivité. Néanmoins ils savent défendre avec fanatisme la beauté de la nature qui les entoure, si celle-ci est mise en danger. Ils préfèrent alors les tactiques de guérilla, au vu de leur relative faiblesse. Ils agiront depuis les frondaisons des arbres où ils se déplacent avec aisance et en s'y cachant avec perfection. Les phanatons utilisent des armes simples (gourdin, fronde...) ou leur morsure. Malgré leur fragilité, ce sont de petits êtres très résistants.

Les phanatons haïssent les aranéas et cela est réciproque. D'ailleurs la déesse tutélaire, sur Mystara, des aranéas maléfiques (et de quelques non maléfiques), Arachne Prime / Lolth, a été la source de bien des déboires et de massacres de phanatons. A contrario, les phanatons s'entendent bien avec les elfes et tout particulièrement avec les sylvaniens, les dryades et les pégataurs. Sinon les phanatons n'aiment pas toutes les créatures qui abîment la forêt en coupant les arbres, au premier rang desquelles on trouve les humains. Les phanatons s'en méfient grandement.

Les phanatons évoluent en gagnant des niveaux de classe, principalement en tant que druide, rôdeur, ensorceleur (lignage féérique / sylvestre), chaman ou éclaireur.

Ils vivent au sein de clans, se fabriquant des huttes dans les arbres. Ils peuvent vivre jusqu'à 80 ans environ. Les petits phanatons grandissent en à peine six mois. Les phanatons n'utilisent habituellement pas de langage écrit, préférant se transmettre le savoir de génération en génération par l'oral.

Les phanatons en tant que PJ / PNJ

Les phanatons ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classe. Leurs traits raciaux sont les suivants :

-2 Force, +4 Dextérité, -2 Constitution, +2 Sagesse, les phanatons sont des créatures sages, fragiles mais très rapides et dextres.

Armes naturelles, les phanatons disposent de la morsure comme arme naturelle, pour 1D4 points de dégâts.

Résistance, les phanatons sont très résistants malgré leur fragilité et gagnent un bonus racial de +2 à tous leurs JS.

Les monstres de Mystara

Déplacement, les phanatons disposent d'une vitesse de planer de 15m quand ils peuvent se jeter d'une hauteur suffisante.

Compétences, les phanatons disposent de bonus raciaux de +4 en acrobaties, connaissance (nature), discrétion, escalade, perception et survie. Ce sont toujours des compétences de classe.

Perception, les phanatons gagnent la capacité de *vision nocturne* en sus de la vision dans le noir.

Langue, les phanatons parlent leur langue, le Phanaton, qu'eux seuls peuvent parler. Ils parlent également l'elfe et le sylvestre. Ils peuvent bien évidemment apprendre d'autres langues avec l'intelligence ou la compétence *linguistique*.



Plantes dangereuses – Arbre tueur

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Plante de taille TG
Alignement	Neutre absolu
Initiative	-2
Sens	Vision nocturne ; Perception +6
DEFENSE	
CA	15, contact 6, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +9, Dex -2, Tai -2)
PV	69 (6D8+42)
JS	Réf +0, Vig +11, Vol +2
Immunité	Traits des plantes
ATTAQUE	
Déplacement	VD 0m
Corps à corps	4 branches, +10 (0 + étreinte + attirer), Morsure, +9 (3D6+7)
Distance	4 branches, +10 (0 + étreinte + attirer), jusqu'à 6 mètres
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 4,50m
Attaques spéciales	Attirer (tentacules, 6m)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 25, Dex 6, Con 23, Int 4, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +4, BMO +13 (+17 en lutte), DMD 21 (25 en lutte)
Dons	Arme de prédilection (branche), Robustesse, Science de la lutte
Compétences	Discrétion +8, Perception +6
Modificateurs raciaux	Discrétion +12
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts
Organisation Sociale	Groupe de 2D6 individus
Trésor	Fortuit

Les arbres-tueurs ressemblent à de très grands arbres de n'importe quel type en fonction du climat sous lequel ils vivent. Les arbres-tueurs ont besoin de soleil et de viande pour vivre.

Certaines branches de l'arbre sont en fait des tentacules avec lesquelles il attrape ses proies pour les ramener jusqu'à sa bouche et les dévorer. Il peut ainsi ramener et dévorer des proies de taille G ou moins, mais il ne peut en mâcher qu'une à la fois. Les tentacules peuvent être coupés sans provoquer de dommages à l'arbre. Chaque tentacule a une CA de 15 et 10 PV.

Plantes dangereuses – Buisson archer

Puissance	FP 1 ; XP 400
Type	Plante de taille P
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+0
Sens	Perception des vibrations 18m, vision nocturne ; Perception +4
DEFENSE	
CA	14, contact 11, pris au dépourvu 13 (Armure naturelle +3, Taille +1)
PV	15 (2D8+6)
JS	Réf +0, Vig +6, Vol +0
Immunité	Traits des plantes
ATTAQUE	
Déplacement	VD 3m
Corps à corps	Pas d'attaque
Distance	épines, +2 (1D4 +épines urticantes)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 11, Dex 10, Con 16, Int 2, Sag 11, Cha 9
Scores	BBA +1, BMO +0, DMD 10
Dons	Attaque de prédilection (épines)
Compétences	Discrétion +4, Perception +4
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire, groupe de 1D4+4 individus ou colonie de 1D10+10 individus
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Épines urticantes (Ext)	Toutes les créatures blessées par des épines d'un buisson archer, subissent un malus de -1 à tous leurs jets d'attaques, de sauvegardes, de compétences et de caractéristiques jusqu'à ce que les épines soient retirées. Retirer l'ensemble des épines d'une créature requiert une action complexe. Si ceci n'est pas fait dans le round qui suit la blessure, le malus passe à -2. Il ne peut jamais être plus important même si d'autres épines touchent les rounds suivants.

Les buissons archers ont des couleurs qui varient du vert au brun. Ils ont un tronc couvert d'épines acérées. Leurs branches sont également porteuses de nombreuses épines et sont de couleur marron.

Les buissons archers sont carnivores. Ils attaquent en lâchant des volées d'épines qui transpercent leurs victimes, habituellement de petits animaux. Mais ils peuvent s'attaquer à des créatures plus importantes. Ils peuvent tirer leurs épines jusqu'à une distance de 6 mètres. Ils sont capables de déterrer leurs racines pour se déplacer

Les monstres de Mystara

jusqu'à leurs proies abattues et les dévorer. Ils peuvent lancer jusqu'à trois volées d'épines par jour. Le bas du tronc masque une bouche qui n'est jamais utilisée en combat.

On les trouve un petit peu partout, mais principalement dans les terrains boisés, les savanes et les montagnes. Les buissons archers vivent parfois en symbiose avec d'autres plantes dangereuses. Certains druides « élèvent » des buissons archers afin de protéger leurs bosquets druidiques.



Plantes dangereuses – Fleur de sirène

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Plante de taille G
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+0
Sens	Vision nocturne ; Perception +5
DEFENSE	
CA	11, contact 9, pris au dépourvu 11 (armure naturelle +2, Tai -1)
PV	47 (5D8+25)
JS	Réf +1, Vig +11, Vol +1
Immunité	Traits des plantes
ATTAQUE	
Déplacement	VD 0m
Corps à corps	Pas d'attaque
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 0m
Attaques spéciales	Etreinte + constriction (1D6+3) + 1D10 d'acide sur toute cible se tenant au centre de la plante
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 10, Con 19, Int 1, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA +3, BMO +7 (+11 en lutte), DMD 17 (21 en lutte)
Dons	Robustesse, Science de la lutte, Vigueur surhumaine
Compétences	Discrétion +1, Perception +5
ECOLOGIE	
Environnement	Milieux chauds et tempérés
Organisation Sociale	Groupe de 1D6 individus
Trésor	Fortuit

La fleur de sirène est une plante carnivore de grande taille qui ressemble à une plante grasse basse de type « cactus » à longues feuilles aux bords piquants. Elle capture ses proies en les attirant vers son centre. Pour ce faire, elle émet des odeurs et de la lumière. La lueur équivaut à celle d'une chandelle dans le meilleur des cas. Une fois qu'une créature se trouve au centre de la plante, un réseau de branches se referme brusquement, emprisonnant, écrasant par constriction et digérant avec ses enzymes l'infortunée victime.

Lorsque la fleur est réduite à 0 PV elle ne meurt pas, ses branches sont coupées. Il faut déterrer et tuer la racine pour éviter que la plante ne repousse.



Plantes dangereuses – Herbe-crabe

Puissance	FP 1/3 ; XP 135
Type	Plante de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+0
Sens	Vision nocturne ; Perception +0
DEFENSE	
CA	11, contact 9, pris au dépourvu 11 (armure naturelle +1)
PV	7 (1D8+2)
JS	Réf +0, Vig +4, Vol +0
Immunité	Traits des plantes
ATTAQUE	
Déplacement	VD 0m
Corps à corps	Pas d'attaque
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 0m
Attaques spéciales	Etreinte sur toute créature marchant sur l'herbe-crabe
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 16, Dex 10, Con 15, Int -, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA +0, BMO +3 (+7 en lutte), DMD 13 (17 en lutte)
Dons	Science de la lutte ^B
Particularités	Possède le don <i>science de la lutte</i> en tant que don supplémentaire
ECOLOGIE	
Environnement	Collines et Plaines chaudes et tempérées
Organisation Sociale	Patch de taille variable
Trésor	Fortuit

Les caractéristiques qui sont données ici correspondent à un patch d'herbe-crabe de 1,50 mètre (taille M), mais en fait elle est souvent plus étendue que cela. L'herbe-crabe est en fait de l'herbe qui s'anime pour agripper quiconque se déplace au milieu de ses plans jusqu'à ce que la victime meurt d'inanition et nourrisse l'herbe par sa décomposition. Cela dit il n'est pas rare que l'herbe-crabe vive en symbiose avec d'autres plantes dangereuses.

Pour chaque patch supplémentaire, il faut multiplier d'autant les PV de l'herbe-crabe, rajouter +2 au BMO pour prendre en lutte les créatures qui marchent sur elle et recalculer le FP. Ainsi un patch de 3m sur 3m, aura un BMO de +12 et un FP de 3. Par contre les sorts de zone font des effets sur chacun des patchs pris séparément et les dégâts sont donc multipliés d'autant.

Plantes dangereuses – Fleur de lotus ambré

Puissance	FP 1/3 ; XP 135
Type	Plante de taille TP
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+0
Sens	Vision nocturne ; Perception +0
DEFENSE	
CA	12, contact 12, pris au dépourvu 12 (Taille +2)
PV	4 (1/2D8+1)
JS	Réf +0, Vig +2, Vol +0
Immunité	Traits des plantes
ATTAQUE	
Déplacement	VD 0m
Corps à corps	Pas d'attaque
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 0m
Attaques spéciales	Nuage de pollen : dégage un nuage de pollen empoisonné dans une zone de 12m sur 12m tous les 3D6 rounds quand une créature se trouve à moins de 3 mètres. Pour chaque autre fleur de lotus ambré dégageant du pollen dans la même zone, les créatures présentes ne lancent toujours qu'un seul JS, mais le DD augmente de +1 à chaque fleur supplémentaire.
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 2, Dex 10, Con 12, Int -, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA 0, BMO -6, DMD 4
ECOLOGIE	
Environnement	Milieux chauds et tempérés
Organisation Sociale	Solitaire ou champ
Trésor	Fortuit
CAPACITES SPECIALES	
Pollen (Ext)	Nuage de pollen – inhalation ; JS Vigueur DD12 ; fréquence 1/round pendant 3 rounds ; effet <i>sommeil</i> pour 4D4 minutes ; guérison 1 réussite

La fleur de lotus ambré ressemble à un nénuphar doré de la taille d'une fleur de tournesol. Quand une créature se rapproche à moins de 3 mètres de la fleur, celle-ci s'ouvre et dégage brusquement un nuage de pollen de 12 mètres sur 12 mètres. Ce pollen est un poison qui provoque le sommeil pour 4D4 minutes. La fleur peut dégage un tel nuage de pollen tous les 3D4 rounds. Ces fleurs agissent souvent de concert avec d'autres plantes dangereuses, en particulier celles présentées dans cet ouvrage.



Plantes dangereuses – Roses vampires

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Plante de taille P
Alignement	Neutre
Initiative	+0
Sens	Vision aveugle 9m ; Perception +1
DEFENSE	
CA	15, contact 11, pris au dépourvu 15 (Armure naturelle +4, Taille +1)
PV	30 (4D8+12)
JS	Réf +1, Vig +7, Vol +2
Immunité	Traits des plantes
ATTAQUE	
Déplacement	VD 1,50m
Corps à corps	Branche, +4 (1D4+2 + étreinte + absorption de sang)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Absorption de sang (Ext) - Si le buisson de roses vampires parvient à immobiliser une victime agrippée ou à maintenir immobilisée une victime qui l'est déjà, il absorbe son sang et lui inflige 1D4 point d'affaiblissement temporaire de Constitution.
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 14, Dex 10, Con 16, Int -, Sag 13, Cha 8
Scores	BBA +3, BMO +4 (+8 en lutte), DMD 14 (18 en lutte)
Compétences	Discrétion +12, Perception +1
Modificateurs raciaux	Discrétion +8
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts et Plaines chaudes ou tempérées, Souterrains
Organisation Sociale	Solitaire, groupe de 1D3+1 individus
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Fragrance hypnotique (Ext)	Quand un buisson de roses vampires commence à pomper le sang d'une créature, il dégage une fragrance qui atteint toutes les créatures dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui, ainsi que toute créature en lutte avec lui. Les créatures doivent réussir un JS Volonté DD 15 ou être <i>fascinées</i> et le buisson de roses vampires n'est plus considéré comme un « ennemi ». Le buisson peut alors pomper tranquillement le sang de la victime. Le buisson continue à dégager sa fragrance tant qu'il pompe du sang.
Epines agrippeuses (Ext)	Tant que le buisson pompe du sang, ses branches sont fortement agrippées à sa victime. En réussissant un jet de lutte opposé, il est possible à la victime ou à quelqu'un d'autre de dégager la victime. Néanmoins en cas de réussite, cela provoque automatiquement 1D8 points de dégâts perforants et tranchants.
Branches de l'effroi (Ext)	Quand une branche est coupée ou tranchée, le buisson pousse un horrible son équivalent à un cri tandis que le sang gicle. Cela provoque un effet équivalent à un sort d' <i>effroi</i> (NLS : 4) sauf qu'il s'agit d'un effet <i>extraordinaire</i> et n'est pas considéré comme étant nécromantique. Il affecte toutes les créatures pouvant voir et entendre la scène. Le DD du JS Volonté est de 15.

Les monstres de Mystara

Les buissons de roses vampires sont des plantes dénuées d'intelligence et qui ressemblent à des buissons normaux de roses de très grande beauté. Chaque buisson porte 2D12 de très belles roses blanches.

Néanmoins, malgré leur trompeuse apparence, ce sont des prédateurs qui se nourrissent du sang des animaux et autres créatures vivantes. Les branches peuvent se projeter sur une créature et commencent alors à boire son sang. Au fur et à mesure que le sang est drainé, les roses se colorent de rouge.

En même temps que le sang est pompé, les roses émettent une délicieuse fragrance qui hypnotise la victime.

Quand on retire de force une branche, cela déchiquette la chair de la victime provoquant des dommages supplémentaires. Et quand une branche est tranchée alors que le buisson est en train de boire du sang, cela produit une sorte de « cri » horrible de la plante en même temps que du sang gicle partout alentours. Cela provoque un effet de *peur* aux créatures de 5 DV/Niveaux ou moins qui voient ou entendent la scène.

On peut trouver les roses vampires en différents endroits, mais elles « apprécient » particulièrement les cimetières et les résidences des vampires.



Polymar

Puissance	FP 6 ; XP 2.400
Type	Vase de taille G (métamorphe)
Alignement	Loyal neutre
Initiative	+6
Sens	Vision aveugle 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	11, contact 11, pris au dépourvu 9 (Dex +2, Tai -1)
PV	125 (10D8+80)
JS	Réf +5, Vig +11, Vol +3
Immunités	Traits des vases
ATTAQUE	
Déplacement	VD 6m
Corps à corps	3 pseudopodes, +10 (2D6+3)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 14, Con 26, Int 6, Sag 10, Cha 12
Scores	BBA +7, BMO +11 (+15 en lutte), DMD 23 (27 en lutte)
Dons	Arme de prédilection (pseudopode), Attaques réflexes, Fente, Science de l'initiative, Talent (discrétion)
Compétences	Discrétion +20, Perception +0
Modificateurs raciaux	Discrétion +8
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Groupe de 1D3 individus voire plus
Trésor	Standard

Les polymars sont des vases intelligentes qui peuvent changer de forme à volonté. Sous leur forme naturelle, elles ressemblent à de grandes masses marron informes. Elles sont probablement de proche parenté avec les mimiques et sont d'ailleurs potentiellement plus sociables que celles-ci.

Les polymars ne parlent pas, mais communiquent par télépathie avec les autres membres de leurs races. Pour communiquer avec des étrangers, elles utilisent les signes.

Elles peuvent à volonté, prendre la forme de n'importe quelle créature ayant 10 dés de vie au maximum, ou de n'importe quel objet n'excédant pas 64 m², (4m x 4m x 4m par exemple). Lorsqu'elles changent de forme, cela fonctionne comme avec le sort de *métamorphose* à l'exception du fait que ce n'est pas un pouvoir magique mais extraordinaire.

Les monstres de Mystara

Les membres d'un même pack de polymars sont très liés les uns aux autres, le plus fort d'entre eux en étant le « chef ». C'est ce dernier qui va déterminer le type de formes que vont prendre les membres du pack pour tenter de tromper leurs futures proies.

En combat, quelque soit la forme dans laquelle elles sont, les polymars extirpent de leur forme trois pseudopodes avec lesquels elles frappent leurs ennemis. Elles peuvent faire cela de manière coordonnée, d'autant qu'elles peuvent communiquer par télépathie. Les polymars mangent ensuite les cadavres de plantes ou d'animaux morts, en les engloutissant et en les digérant avec leurs sucs en 2D4 heures, ne laissant aucune trace de matière organique derrière elles.

Les polymars sont des êtres très sociaux entre elles. Elles coopèrent toutes les unes avec les autres, en suivant les directives du chef. Elles se reproduisent pas scissiparité toutes les polymars d'un même pack ensemble, quand il y a eu et continue à avoir assez de nourriture. Ensuite, en fonction de la taille du pack, elles peuvent rester ensemble ou se séparer en deux packs distincts.

Les substances de leur corps sont prisées par les mages et les alchimistes pour fabriquer certaines potions ou autres objets magiques.

Pourceau maléfique (lycanthrope)

Pour disposer des règles précises sur la lycanthropie et les créatures lycanthropes, se reporter au manuel Pathfinder, page 204. A l'exception du fait, que même s'il faut attendre la prochaine pleine lune pour que la maladie lycanthropique ait achevé son incubation, cela ne suffit pour déclencher la métamorphose. Celle-ci aura lieu lorsque le nouveau pourceau maléfique se trouvera par exemple face à un bon repas réel ou potentiel.

Pourceau maléfique – forme humaine

Puissance	FP 2 ; XP 600 ; Pourceau maléfique Combattant 1
Type	Humanoïde (métamorphe) de taille M
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+0
Sens	Odoat, vision nocturne, odorat ; Perception +1
DEFENSE	
CA	10, contact 10, pris au dépourvu 10
PV	10 (1D10+4)
JS	Réf +0, Vig +3, Vol +1
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	selon l'arme +4 (dégâts selon l'arme+3)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 13, Cha 8
Scores	BBA +1, BMO +4, DMD 14
Dons	Robustesse
Compétences	Diplomatie -1 (+3 avec les cochons), Intimidation +3, Perception +1, Profession (au choix) +5
Langues	Commun (dialecte thyatien ou darokinien) ou autre selon pays
Particularités	Changement de forme (humain, hybride et cochon ; <i>métamorphose</i>), empathie lycanthropique (cochons et cochons sanguinaires)
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire ou groupe de 1D3 individus
Trésor	Standard

Vivant aux abords des sociétés humaines, les pourceaux maléfiques sont des lycanthropes des plus repoussants, sales et maléfiques. Ils pourraient sembler ridicules si ce n'était leur appétit vorace pour la chair humaine et la férocité sanguinaire dont ils font preuve lorsqu'il s'agit de se nourrir. Quand ils se mélangent dans les sociétés humaines, ils endossent souvent le rôle des hommes fats, gras et paresseux. Personne ne prête trop attention à eux ou alors quand il est trop tard.

Les monstres de Mystara

Malgré tout ils apprécient une certaine forme de luxe : le bon vin, les lits douilletts, les beaux meubles... Ils peuvent se constituer des gîtes agréables qui déteignent grandement avec leur apparence et leurs manies à eux. Ils respirent la décadence.

Sous leur forme humaine, les pourceaux maléfiques apparaissent souvent comme des individus extrêmement gras. Dans cette forme ils sont toujours chauves et imberbes, la peau bien rosacée. Sous forme hybride, ils augmentent la taille de leurs oreilles, leurs canines devenant plus protubérantes (Cf. illustration ci-dessous). Leurs visages ressemblent alors plus à des cochons. Sous forme animale, ils ressemblent à de gros cochons aux canines acérées et aux yeux mesquins.

Les pourceaux maléfiques ne peuvent se reproduire par voie naturelle, que sous leur forme animale. Sinon leur morsure transmet bien évidemment la lycanthropie.



Un pourceau maléfique sous forme hybride en haut...



... et sous forme animale ici en bas

Porceau maléfique – forme hybride

Puissance	FP 2 ; XP 600 ; Porceau maléfique Combattant 1
Type	Humanoïde (métamorphe) de taille M
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+0
Sens	Odorât, vision nocturne, odorât ; Perception +1
DEFENSE	
CA	12, contact 10, pris au dépourvu 12 (armure naturelle +2)
PV	12 (1D10+6)
JS	Réf +0, Vig +5, Vol +1
Capacités défensives	RD 10/argent (5/argent si infecté)
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	selon l'arme +4 (dégâts selon l'arme+3), morsure, -1 (1D6+1 et malédiction de la lycanthropie)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 10, Con 17, Int 10, Sag 13, Cha 8
Scores	BBA +1, BMO +4, DMD 14
Dons	Robustesse
Compétences	Diplomatie -1 (+3 avec les cochons), Intimidation +3, Perception +1, Profession (au choix) +5
Langues	Commun (dialecte thyatien ou darokinien) ou autre selon pays
Particularités	Changement de forme (humain, hybride et cochon ; <i>métamorphose</i>), empathie lycanthropique (cochons et cochons sanguinaires)

Les porceaux maléfiques et les sangliers-garous sont de cordiaux ennemis, qui se chassent mutuellement pour se nourrir.



Rakasta

Puissance	FP 1 ; XP 200 ; Rakasta Combattant 1
Type	Humanoïde de taille M
Alignement	Neutre absolu (à tendances loyales)
Initiative	+1
Sens	Vision nocturne, odorat ; Perception +0
DEFENSE	
CA	13, contact 11, pris au dépourvu 12 (Armure naturelle +2, Dextérité +1)
PV	6 (1D10)
JS	Réf +1, Vig +2, Vol +0
ATTAQUE	
Déplacement	VD 10,5m
Corps à corps	selon l'arme +1 (dégâts selon l'arme) OU 2 kasas (griffes de guerre), +1 (1D4)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 11, Dex 13, Con 11, Int 12, Sag 11, Cha 10
Scores	BBA +1, BMO +1, DMD 12
Dons	Rapide
Compétences	Artisanat (au choix) +7, Dressage +6, Equitation +5, Perception +0, Survie +2
Modificateurs raciaux	+2 en artisanat (au choix), +2 en dressage, +2 en survie
Langues	Rakasta, Commun (dialecte thyatien ou darokinien) ou autre langue locale
Particularités	Maniement des kasas (griffes de guerre) et de l'épée bâtarde (katana)
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus chauds et tempérés
Organisation Sociale	En groupe de 3D10 d'individus ou communauté de 6D10 voire plus
Trésor	Standard (tapisseries et meubles précieux appréciés)

Les rakastas sont une race de félins humanoïdes. Ils se déplacent sur leurs pattes postérieures et sont recouverts d'un pelage doux, de couleur fauve. Ils ont des caractéristiques évidentes de félins (tête, pattes, queue non-préhensible de plus d'un mètre de longueur, comportement...).

Les rakastas parlent leur propre langage, le rakasta et le commun (dialecte thyatien ou darokinien en fonction de là où ils se trouvent), ou une autre langue locale. Le rakasta peut être appris par d'autres races.

Les rakastas constituent un peuple sans doute issue de la lune cachée, Patera (ou Myoshima). Sur Mystara on en trouve dans l'archipel de Tanegioth, mais on peut aussi en trouver ailleurs. Mais là où ils seraient en plus grand nombre, c'est sur Patera bien sûr. Leur déesse tutélaire est Bastet. Ce n'est un peuple pas

Les monstres de Mystara

particulièrement agressif mais très guerrier et martial dans l'âme. Ils ont un code de l'honneur très strict et répondent aisément à toute forme de provocation.

Ils combattent souvent avec des griffes de métal (nommées kasas) qu'ils fixent à leurs pattes. Mais ils peuvent aussi se servir d'autres armes. Ce sont de fiers guerriers qui ne demandent pas la pitié ni ne l'offrent.

Caractéristiques des kasas (griffes de guerre en rakasta) :

Arme exotique légère ; Prix : 10 PO, Dégâts (M) : 1D4, Critique 20 / *2, Poids : 250g, Perforant/Tranchant ; Ses armes se portent habituellement par paire sur chaque main.

Les rakastas dressent souvent des tigres à dents de sabre (prendre les caractéristiques d'un *Tigre sanguinaire* dans le Bestiaire Pathfinder), pour en faire des montures lors de la chasse ou des combats. Ils les contrôlent par la pression des genoux et une cravache. Leurs selles de guerre sont conçues de manière à permettre de combattre librement. Les tigres à dents de sabre sont trop dangereux et féroces pour être montés par une autre créature qu'un rakasta entraîné. Ces rakastas d'élite sont nommés hatra et sont très respectés dans la société des rakastas.

Le code d'honneur des combattants est constitué des commandements suivants :

- Un duel loyal ne doit jamais être refusé,
- Aucun blessé ami ne doit être abandonné : on le porte ou on l'achève,
- Il vaut mieux mourir debout une arme à la main, que dans son sommeil,
- Pas de pitié, ne jamais en attendre,
- La retraite n'est permise que si c'est pour mieux se regrouper et préparer une nouvelle offensive. Celle-ci devra être menée d'ici à deux levers de soleil,
- Ne jamais se rendre, n'est pas rakasta qui est prisonnier.

Les camps de rakastas comprennent 6D10 individus adultes et 1D12 tigres à dents de sabre, et se composent de tentes bariolées. Les rakastas aiment à posséder des tapisseries et des tapis de valeur, de fines poteries et autres objets encombrants, plutôt que des pierres précieuses et des bijoux.

Les rakastas sont d'excellents artisans qui excellent plus particulièrement dans les domaines de la tapisserie, de la fabrication de coupes et autres objets utilitaires de valeur.

Les rakastas progressent avec des niveaux de classe. Les classes préférées sont (en fonction de la culture de là où ils vivent) : le samouraï, le sohei, le guerrier, le chevalier, l'éclaireur, le rôdeur, le moine, le prêtre et le shugenja. Leur manque de pitié en fait de piètres paladins.

Les monstres de Mystara

Les rakastas en tant que PJ

Les rakastas ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classe. Leurs traits raciaux sont les suivants :

+2 Dextérité, +2 Intelligence, les rakastas sont des créatures à la grâce féline et intelligentes.

Armure naturelle, les rakastas grâce à leur mouvement fluide et leur pelage épais, disposent d'une armure naturelle de +2.

Maîtrise martiale, ils savent toujours manier les kasas (griffes de guerre) et l'épée bâtarde (katana).

Compétences, les rakastas disposent d'un bonus racial de +2 en artisanat (1 au choix), +2 en dressage et +2 en survie car ce sont de bons artisans, chasseurs et des dresseurs des tigres à dents de sabre hors-pair.

Perception, les rakastas gagnent les capacités de *vision nocturne* et d'*odorat*.

Langue, les rakastas parlent leur langue, le rakasta. Ils parlent également le commun (dialecte thyatien ou darokinien au choix) ou une autre langue « locale ». Ils peuvent apprendre d'autres langages en fonction de leurs bonus d'intelligence.



Sacrol

Puissance	FP 7 ; XP 3.200
Type	Mort-vivant de taille P
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+2
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +11
DEFENSE	
CA	15, contact 13, pris au dépourvu 13 (armure naturelle +2, Dex +2, Tai +1)
PV	60 (8D8+24)
JS	Réf +4, Vig +5, Vol +8
Capacités défensives	RD 10/Magie, Résistance à la canalisation +2
Immunités	Traits des mort-vivants
Faiblesses	Tué par un sort de <i>rejet du mal</i> si le sacrol échoue un JS Vigueur contre le DD du sort.
ATTAQUE	
Déplacement	VD 15m
Corps à corps	2 tentacules, +10 (2D8+2 + absorption d'énergie + étreinte)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Absorption d'énergie (1 niveau, DD 19), création de rejetons (âme en peine) Constriction (2D4+2) 1/jour - Cri de la mort : toutes les créatures vivantes à moins de 21 mètres et entendant le sacrol subissent les effets d'un sort <i>Exécution</i> (NLS : 8, JS Vigueur DD 17).
Pouvoirs magiques	NLS 8 A volonté (mais limité par la capacité <i>néromancien</i>) – <i>Animation des morts, Création de mort-vivant</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 15, Dex 15, Con -, Int 7, Sag 11, Cha 17
Scores	BBA +6, BMO +7 (+13 en lutte), DMD 19 (25 en lutte)
Dons	Arme de prédilection (tentacule), Attaque spéciale renforcée (absorption d'énergie), Science de la lutte, Volonté de fer
Compétences	Discrétion +17, Perception +11
Particularités	Création de rejetons
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Création de rejetons (Sur)	Lorsqu'un sacrol tue un humanoïde grâce au toucher de ses tentacules, ce dernier devient une âme-en-peine au bout de 1D4 rounds et est totalement libre d'agir à sa guise. Elle n'est pas contrôlée par le sacrol qui lui a donné naissance.
Néromancien (Sur)	Le sacrol peut aussi créer des morts-vivants avec ses pouvoirs magiques (Cf. ci-dessus). Il contrôle automatiquement les morts-vivants qu'il crée ainsi. Néanmoins il ne peut en créer à un moment donné et n'en contrôler que

Les monstres de Mystara

pour 8 DV maximum). Une fois fait, le sacrol doit attendre qu'il soit détruit pour en recréer ou compléter ceux qui ont été détruits.

Les sacrols sont des morts-vivants de grand pouvoir et nés de la haine. Ils apparaissent dans des sites où la mort a frappé durement et violemment de nombreuses victimes, comme de grands sites de batailles, des charniers, villes pillées, des sites sacrificiels et autres. Ils n'existent que pour amener vers le monde de la non-mort d'autres créatures vivantes. Mais ils haïssent plus que tout, ceux qui les ont tués lorsqu'ils étaient vivants et sont capables de les traquer.

Un sacrol ressemble à un grand crâne constamment entouré d'une brume colorée de multiples nuances verdâtres s'entremêlant. Cette brume constitue véritablement le corps du sacrol. Le crâne est celui de l'une des créatures du charnier dont il est issu, ou le crâne de l'une des victimes du sacrol mais il ne représente pas le corps du mort-vivant. Ce dernier est donc fait de brume.

Les sacrols irradient en permanence une aura de terreur et du froid de la mort. Ils ne parlent pas, ni ne communiquent en aucune manière. Leurs cris résonnent comme la mort et ont emmené nombreux de vivants vers le trépas.

Les sacrols combattent avec leur cri, avec les morts qu'ils animent (ils ne peuvent contrôler à un même moment seulement 8 DV d'autres morts-vivants et ne peuvent en créer de nouveaux tant que les précédents n'ont pas été détruits) et peuvent créer deux tentacules qui agrippent les adversaires et absorbent leur énergie vitale. Par contre les rejetons des sacrols ne sont pas des sacrols, mais des âmes-en-peine. Celles-ci ne sont pas sous le contrôle du sacrol, mais ne les attaquent généralement pas.



Sangsue tueuse

Puissance	FP 8 ; XP 4.800
Type	Vase de taille G (métamorphe)
Alignement	Loyal mauvais
Initiative	+2
Sens	Vision aveugle 18m ; Perception +8
DEFENSE	
CA	13, contact 11, pris au dépourvu 9 (Dex +2, Tai -1)
PV	84 (8D8+48)
JS	Réf +4, Vig +8, Vol +2
Résistances	Résistance à la canalisation +6 (Cf. ci-dessous)
Immunités	Traits des vases
Faiblesses	Vulnérabilité à l'énergie positive : les sangsues tueuses étant fortement imprégnées d'énergie négative, elles craignent l'énergie positive comme les morts-vivants, ce qui les rend vulnérables aux canalisations d'énergie positive divine lancées par des prêtres. Elles disposent néanmoins d'une résistance à la canalisation de +6.
ATTAQUE	
Déplacement	VD 28,50m
Corps à corps	8 tentacules, +9 (1D10+3 + étreinte + affaiblissement temporaire 1 point de constitution)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 14, Con 22, Int 11, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +6, BMO +10 (+16 en lutte), DMD 22 (28 en lutte)
Dons	Arme de prédilection (tentacule), Attaque spéciale renforcée (drain), Science de la lutte, Rapidité
Compétences	Déguisement +14, Discrétion +10, Perception +8
Modificateurs raciaux	Déguisement +8, Discrétion +8
Langues	Aklo
Particularités	Imprégnée d'énergie négative : les sangsues tueuses étant fortement imprégnées d'énergie négative, elles craignent les canalisations d'énergie positive divine (Cf. les faiblesses ci-dessus). Néanmoins, mis à part cela, elle reste soignée par les sorts de soins normaux et affectée comme toute créature vivante par les sorts de blessure.
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire ou Groupe de 1D12 individus voire plus
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Drain (Ext)	Le toucher des tentacules des sangsues tueuses drainent la constitution par affaiblissement temporaire d'un point, à moins que la victime ne réussisse un JS Vigueur DD 22.

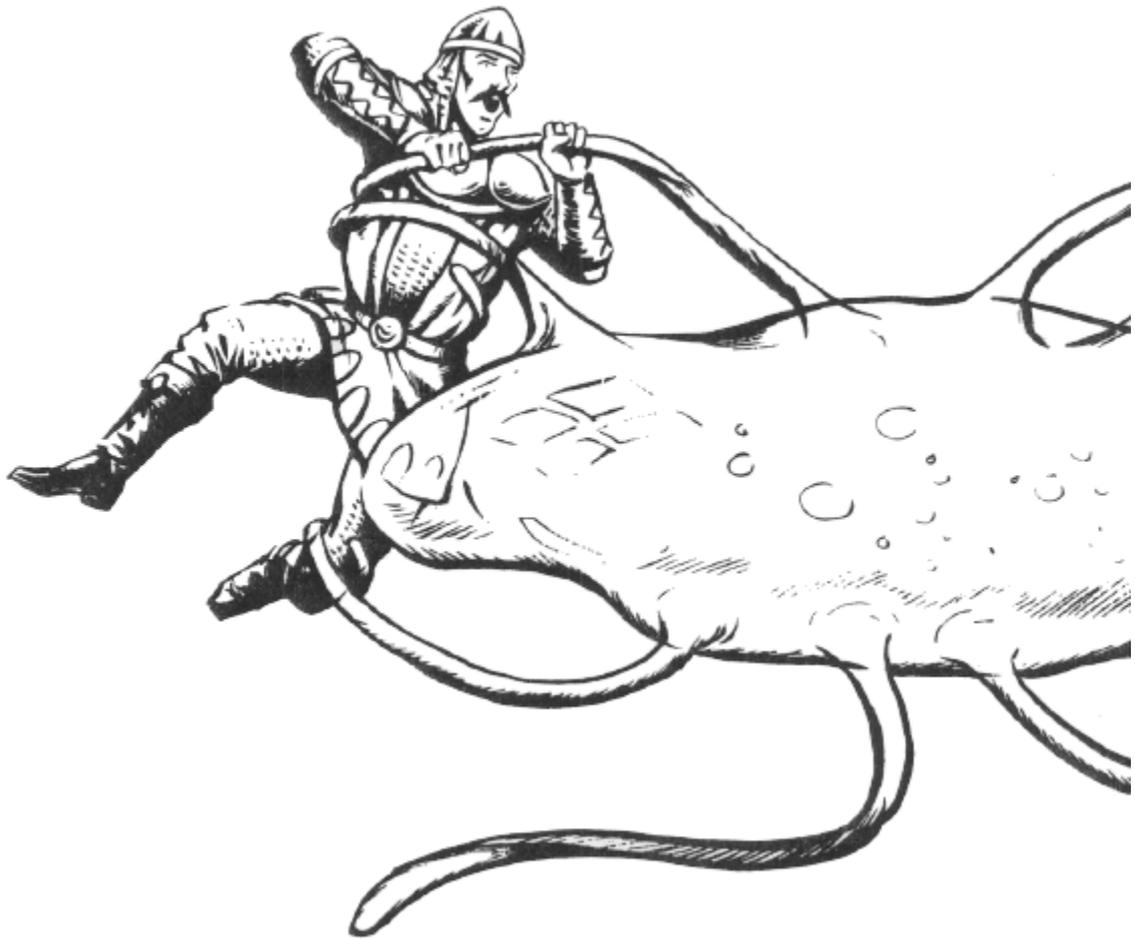
Les monstres de Mystara

La forme naturelle d'une sangsue tueuse est celle d'une grande amibe translucide, aux chatoyantes couleurs pastel. Du bord de son corps partent huit tentacules d'un peu plus d'un mètre de long, semblables à des fouets.

Ces sangsues intelligentes sont liées au plan matériel négatif. Etant métamorphe, elles peuvent en fait prendre la forme de n'importe quel mort-vivant tangible de tailles P, M ou G. Sinon ce pouvoir fonctionne comme avec le sort *Modification d'apparence* et donc la sangsue tueuse ne gagne pas les pouvoirs du mort-vivant à l'exception d'aptitudes sensibles « naturelles » ou de vitesse de déplacement « naturelle ».

Néanmoins lorsque la sangsue attaque, elle reprend sa forme initiale en une action simple, se contorsionnant horriblement tout en bougeant à une vitesse effrayante. Elle peut alors attaquer ses victimes avec ses huit tentacules, les immobilisant puis les drainant.

Ces créatures maléfiques intelligentes, peuvent travailler de concert ou en lien avec d'autres créatures maléfiques, souvent des morts-vivants.



Serviteur aérien (Haouou)

Puissance	FP 10 ; XP 9.600
Type	Extérieur de taille M (air, élémentaire, extraplanaire)
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+9
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +19
DEFENSE	
CA	19, contact 15, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +4, Dex +5)
PV	152 (16D10+64)
JS	Réf +15, Vig +14, Vol +5
Résistances	RD 10/magie
Immunités	Traits des élémentaires
ATTAQUE	
Déplacement	VD vol, 18m (parfaite)
Corps à corps	Coup, +25/+20/+15/+10 (2D8+8 + étreinte, 19-20)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Constriction (2D8+8) Tourbillon (à volonté tous les 1D4 rounds, de 1,50 à 24m de hauteur, 4D8, DD 26)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 26, Dex 21, Con 18, Int 4, Sag 10, Cha 11
Scores	BBA +16, BMO +24 (+30 en lutte), DMD 39 (45 en lutte)
Dons	Arme de prédilection (coup), Attaque en puissance, Attaques réflexes, Immobiliser, Lutte supérieure, Science de l'initiative, Science de la lutte, Science du critique
Compétences	Discrétion +28, Perception +19, Survie +19, Vol +24
Modificateurs raciaux	+12 en Discrétion
Langues	Aérien
ECOLOGIE	
Environnement	Plan élémentaire de l'air
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Etreinte améliorée (Ext)	Un serviteur aérien peut prendre en étreinte des créatures de taille G ou moins et bénéficier de sa capacité de constriction contre toutes les créatures prises en lutte.
Invisibilité naturelle (Sur)	Dans le plan élémentaire de l'air, un serviteur aérien est sous l'effet permanent d'une <i>invisibilité suprême</i> . En dehors du plan élémentaire de l'air, le serviteur aérien ne dispose que d'un bonus en <i>discrétion</i> (pris en compte dans les caractéristiques ci-dessus). Il ne subit par contre aucun malus pour utiliser la compétence de <i>discrétion</i> tout en se déplaçant à pleine vitesse.
Lien avec son invocateur (Ext)	Un serviteur aérien développe un « lien » spécial avec tout invocateur qui l'invoque. Cela lui donne un malus de -4 à ses JS pour refuser la mission demandée par le lanceur de sorts et il ne demande habituellement aucun paiement à l'exception de celui de pouvoir retourner sur son plan à la fin de

Les monstres de Mystara

l'exécution de celle-ci. Par contre le lien que garde le serviteur aérien avec son invocateur, fait que le serviteur aérien « sait » toujours où se trouve l'invocateur tant qu'ils sont situés tous les deux dans le même plan d'existence. Quand la mission est accomplie, le serviteur aérien vient rendre compte de celle-ci puis retourne sur son plan. Si la mission est un échec et que le serviteur aérien ne peut l'accomplir, il devient fou et cherchera à retourner à pleine vitesse auprès de son invocateur afin de le tuer (et de rentrer ensuite automatiquement dans le plan élémentaire de l'air s'il n'y est pas déjà).

Localisateur suprême (Sur)

Le serviteur aérien est un excellent chasseur. Il dispose d'une capacité innée reproduisant les effets d'une *localisation suprême* (avec un NLS de 16) sans avoir besoin d'avoir vu ou possédé la cible. Le serviteur aérien ne peut disposer que d'une seule cible à un même moment. Il ne communique jamais d'informations à autrui quant à la localisation de sa cible, se contentant de s'y rendre au plus vite (mais il est potentiellement possible de le suivre même si cela reste difficile à réaliser). Si le serviteur aérien se retourne contre son invocateur, ce dernier devient alors la « cible » du serviteur aérien.

Les serviteurs aériens, plus connus sous le nom d'Haouu à Mystara, sont des créatures semi-intelligentes du plan élémentaire de l'air. On peut les trouver aussi errant dans le plan éthéré, voire le plan astral. Mais les aventuriers les croisent surtout dans le plan matériel, lorsque les serviteurs aériens sont invoqués par de puissants lanceurs de sorts pour accomplir quelques tâches. Ils sont invoqués par l'intermédiaire d'un sort de *contrat suprême* et les serviteurs aériens sont réputés pour être des créatures assez faciles à manipuler pour accomplir une tâche. Il reste néanmoins très dangereux de leur assigner une mission qu'ils ne parviennent pas à accomplir. On peut aussi les invoquer grâce à un sort de *convocation de monstres VII*.



Les monstres de Mystara

Sollux

Puissance	FP 10 ; XP 9.600 ; Sollux guerrier 10
Type	Extérieur de taille M (extraplanaire, feu)
Alignement	Loyal neutre
Initiative	+9
Sens	Vision dans le noir 18m ; <i>Détection de l'invisibilité</i> ; Perception +1
DEFENSE	
CA	22, contact 15, pris au dépourvu 17 (armure +5, Bouclier +2, Dex +5)
PV	75 (10D10+20)
JS	Réf +0, Vig +2, Vol +0
Résistances	Courage +3 (pour JS terreur)
Immunités	Feu, Effets et sorts des branches <i>Chimère</i> , <i>Fantasme</i> et <i>Mirage</i> .
Faiblesses	Vulnérabilité au froid
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	Épée longue de maître, +17/+12 (1D8+6, 17-20)
Distance	Arc long composite de maître, +18/+13 (1D8+4, 19-20 *3 ; portée 33m)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Pouvoirs magiques	NLS 10 (le niveau du sollux) Constant - <i>Détection de l'invisibilité</i>
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 19, Dex 20, Con 14, Int 15, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +10, BMO +14, DMD 29
Dons	Arme de prédilection (épée longue), Arme de prédilection (arc long composite), Arme de prédilection supérieure (épée longue), Arme de prédilection supérieure (arc long composite), Combat en aveugle, Don pour les critiques, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue), Science du critique (arc long composite), Spécialisation martiale (épée), Spécialisation martiale (arc long composite)
Compétences	Artisanat (au choix) +15, Connaissance (exploration souterraine) +8, Connaissance (ingénierie) +8, Connaissance (plans) +7, Intimidation +13, Perception +1, Survie +13
Modificateurs raciaux	+2 en Connaissance (plans)
Langues	Igné + les langues apprises avec l'intelligence
Particularités	Entraînement aux armures 2, Entraînement aux armes 2 (épées, arcs)
ÉCOLOGIE	
Environnement	Plan élémentaire du feu
Organisation Sociale	Solitaire, ou en communauté sur le plan élémentaire du feu
Trésor	Standard + épée longue, arc long composite de force +4, dague, écu en acier et armure d'écailles de maître. L'écu dispose d'une <i>flamme éternelle</i> dessus.

Les sollux sont des humanoïdes extérieurs issus du plan élémentaire du Feu. Ce sont les ennemis implacables des efrits. Il est très rare que des sollux voyagent sur le plan

Les monstres de Mystara

matériel, comme sur Mystara, et ce n'est quasi exclusivement que pour chasser des efrits venus sur ce plan. Du coup, les sollux que l'on rencontre sur Mystara, ne sont que les guerriers très expérimentés de la confrérie des « fils du soleil ». Dans le tableau ci-dessus est donné un exemple de l'un de ces guerriers expérimentés « de base ». Les sollux « normaux » ne se trouvent exclusivement que sur le plan élémentaire du feu et vous pourrez toujours les constituer à partir des informations décrites pour faire des PJs / PNJs sollux ci-dessous.

Les sollux ressemblent à de grands humains de 2,10 mètres de haut à la peau de couleur pourpre et des cheveux d'un blond éclatant. L'iris de leurs yeux est d'un blanc ou d'un bleu éclatant. Le « blanc » de leurs yeux est de couleur jaune flamboyant avec des nuances rouges.

Les sollux sont forts et encore plus dextres. Ce sont de puissants guerriers. Etant issus du plan élémentaire du feu, ils ne craignent évidemment pas cet élément mais sont très sensibles au froid. Ils peuvent être d'un commerce agréable (sauf avec les efrits bien sûr) et enclins à négocier quand cela est utile.

Les sages pensent que les sollux élèvent leurs enfants sur le plan élémentaire du feu dans des bassins de lave, enfouis profondément sous terre. Seuls ceux qui sont les plus forts peuvent intégrer l'ordre des fils du soleil et chasser leurs ennemis mortels, les efrits. Personne ne connaît l'origine de cette haine très ancienne.

Les membres de l'ordre des fils du soleil disposent à minima d'armes et d'armures de maître (comme dans l'exemple ci-dessus) mais le plus souvent d'armes et d'armures magiques. En tout cas ils portent toujours un écu en métal portant un sort de *flamme éternelle* dessus. Ils combattent habituellement à l'épée longue, lance, dague, lasso et avec un arc composé. Ils partent seuls à la chasse aux efrits sur les différents plans.

Les sollux en tant que PJ

Les sollux ne possèdent pas de dés de vie raciaux et progressent en acquérant des niveaux de classe. Leurs traits raciaux sont les suivants :

+2 Force, +4 Dextérité, +4 Intelligence, les sollux sont puissants, rapides et leur esprit crépite de mille feux.

Immunité, les sollux sont immunisés contre le feu. De plus ils sont immunisés contre les Effets et sorts des branches *Chimère*, *Fantasme* et *Mirage*.

Faiblesse, les sollux sont vulnérables au froid.

Extérieur, les sollux sont des extérieurs. A ce titre ils disposent de la *vision dans le noir* sur 18m et n'ont donc pas besoin de manger, boire, dormir ou respirer.

Les monstres de Mystara

Perception, les sollux disposent de la *Détection de l'invisibilité* en permanence.

Compétences, les sollux disposent d'un bonus racial de +2 en Connaissances (plans).

Langue, les sollux parlent l'igné. Grâce à leur intelligence, ils peuvent apprendre des langues supplémentaires. Les membres de la confrérie des fils du soleil, apprennent des langues des mondes où ils vont aller.



Sprackle

Les sprackles sont des créatures magiques très proches d'oiseaux normaux, les corbeaux. Ils ressemblent tout à fait à ces derniers, nonobstant la couleur de leur plumage qui va du cuivre au brun-roux. Par contre ces oiseaux d'origine magique, sont entourés en permanence d'énergie électrique qui crépite autour d'eux.

Il existe deux variétés de sprackle, les sprackles mineurs et les sprackles majeurs. Mais la seule différence concerne la taille et les caractéristiques physiques qui vont avec. Les mineurs sont de taille TP, tandis que les majeurs font jusqu'à 1,20 mètre d'envergure maximum et sont considérés de taille P.

Les deux sous-espèces vont donc avoir les mêmes propriétés et le même comportement. Au combat, ils foncent vers leurs adversaires en action de mouvement, utilisant leur action simple pour lancer des décharges. Une fois au contact, ils frappent avec leurs becs. Ils combattent jusqu'à la victoire ou jusqu'à ce que la moitié de leurs effectifs soient hors de combat, auquel cas ils fuient en piaillant bruyamment. Les sprackles sont des oiseaux magiques très territoriaux attaquant sans peur les créatures plus grandes qu'eux. Ils évitent les morts-vivants et les créatures de taille G et plus.

Ils sont surtout réputés pour être présents dans le château Corran, qui se situe dans les montagnes de Mystara. Sinon on les trouve dans les montagnes et les forêts principalement. Sans doute ont-ils été créés par de puissants magiciens qui ont infusé des corbeaux avec des énergies magiques issus du plan de l'air. Depuis ils se répandent, repoussant des prédateurs naturels hors de leurs territoires habituels. Ils fondent de grands nids qui regroupent 2D6 oiseaux. Les nids sont faits de bouts de bois et de boue séchée. On peut trouver parfois de petits objets brillants, de valeur dans leurs nids. Ils chassent habituellement de jour alors que les étincelles électriques qui les entourent en permanence sont moins visibles. Les sprackles mineurs se nourrissent d'insectes tandis que les majeurs se nourrissent de souris, rats, petits oiseaux, insectes géants...



Sprackle mineur

Puissance	FP 1/3 ; XP 135
Type	Créature magique de taille TP
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+2
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +4
Aura	Le sprackle a une aura électrique permanente visible tout autour de lui. Toute créature qui le touche avec des armes naturelles ou avec une arme manufacturée métallique, prend une décharge en retour pour 1D3 points de dégâts électriques.
DEFENSE	
CA	14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, Taille +2)
PV	3 (1/2D10)
JS	Réf +4, Vig +2, Vol +0
Immunité	Electricité
ATTAQUE	
Déplacement	VD 1,50m, vol 24m (parfaite)
Corps à corps	Bec, +2 (1D3-1 et contact électrique)
Espace / Allonge	espace 0,75m, allonge 0m
Attaques spéciales	Contact électrique – quand un sprackle touche avec son bec une créature métallique ou une créature portant suffisamment de métal sur elle (humanoïde en armure métallique par exemple), le sprackle inflige 1D3 points de dégâts électriques supplémentaires. Décharge électrique – à volonté par une action simple, un sprackle peut envoyer une décharge électrique sur une cible distante de 10,50m maximum qui inflige 1D3 points de dégâts électriques.
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 8, Dex 15, Con 10, Int 1, Sag 10, Cha 5
Scores	BBA +1, BMO -2, DMD 10
Dons	Attaque en vol
Compétences	Discrétion -2, Perception +4, Vol +14
Modificateurs raciaux	-12 en Discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Groupe de 2D6 individus
Trésor	Fortuit

Sprackle majeur

Puissance	FP 1 ; XP 400
Type	Créature magique de taille P
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+2
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +4
Aura	Le sprackle a une aura électrique permanente visible tout autour de lui. Toute créature qui le touche avec des armes naturelles ou avec une arme manufacturée métallique, prend une décharge en retour pour 1D6 points de dégâts électriques.
DEFENSE	
CA	14, contact 13, pris au dépourvu 12 (Armure naturelle +1, Dex +2, Taille +1)
PV	11 (2D10)
JS	Réf +5, Vig +3, Vol +0
Immunité	Electricité
ATTAQUE	
Déplacement	VD 4,50m, vol 24m (bonne)
Corps à corps	Bec, +3 (1D6 et contact électrique)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Contact électrique – quand un sprackle touche avec son bec une créature métallique ou une créature portant suffisamment de métal sur elle (humanoïde en armure métallique par exemple), le sprackle inflige 1D6 points de dégâts électriques supplémentaires. Décharge électrique – à volonté par une action simple, un sprackle peut envoyer une décharge électrique sur une cible distante de 10,50m maximum qui inflige 1D6 points de dégâts électriques.
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 10, Dex 14, Con 10, Int 1, Sag 10, Cha 5
Scores	BBA +2, BMO +1, DMD 13
Dons	Attaque en vol
Compétences	Discrétion -6, Perception +4, Vol +12
Modificateurs raciaux	-12 en Discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Groupe de 2D6 individus
Trésor	Fortuit

Statue d'acier

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Créature artificielle de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	19, contact 11, pris au dépourvu 18 (armure naturelle +8, Dex +1)
PV	32 (5D10+5)
JS	Réf +2, Vig +3, Vol +1
Immunités	Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 3m
Corps à corps	2 coups, +10 (1D8+4)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 18, Dex 12, Con -, Int 5, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +5, BMO +9 (+11 désarmement), DMD 20 (22 pour désarmement)
Dons	Arme de prédilection (coup), Robustesse, Vigueur surhumaine, Science du désarmement ^B
Compétences	Discrétion +10
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion
Particularités	Science du désarmement ^B
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Seule ou groupe de 1D3 à 2D6
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Ingestion du métal (Mag)	<p>Lorsqu'un assaillant porte un coup avec une arme métallique contre une statue d'acier, si l'arme est normale, elle se colle automatiquement à la statue après avoir infligé ses dégâts. A la prochaine action de la statue, l'arme est complètement absorbée dans la statue (et donc détruite), ce qui rend 1D8+1 PV à la statue.</p> <p>Si l'arme était magique, elle serait automatiquement collée, mais elle ne serait pas absorbée. Le porteur de l'arme devra réussir un jet de lutte contre la statue pour récupérer son arme.</p> <p>A la mort de la statue, toutes les armes collées non absorbées, sont « libérées ».</p>

Les statues sont des créatures artificielles moins puissantes que les golems mais douées d'une certaine intelligence pour appliquer les ordres de leur créateur. Elles ont été conçues par des mages de Mystara et sont largement utilisées à présent.

La statue de fer reçoit le don *science du désarmement* en qualité de don supplémentaire pour conserver les armes qui la touchent.

Statue d'argent

Puissance	FP 1 ; XP 400
Type	Créature artificielle de taille P
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	16, contact 12, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +4, Dex +1, Tai +1)
PV	6 (1D10)
JS	Réf +1, Vig +0, Vol +0
Capacités défensives	RD 10/Métal et Magie, RD 5/Contondant
Immunités	Traits des créatures artificielles, Feu normal
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	Morsure, +4 (2D4+2)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 14, Dex 12, Con -, Int 5, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +1, BMO +3, DMD 14
Dons	Arme de prédilection (morsure)
Compétences	Discrétion +10
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Seule ou groupe de 1D3 à 2D6
Trésor	Aucun

Les statues sont des créatures artificielles moins puissantes que les golems mais douées d'une certaine intelligence pour appliquer les ordres de leur créateur. Elles ont été conçues par des mages de Mystara et sont largement utilisées à présent.

Statue de cristal

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Créature artificielle de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	16, contact 11, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +5, Dex +1)
PV	19 (3D10+3)
JS	Réf +2, Vig +1, Vol +1
Immunités	Traits des créatures artificielles, Son
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	2 coups, +9 (1D6+3)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 16, Dex 12, Con -, Int 5, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +3, BMO +6, DMD 17
Dons	Arme de prédilection (coup), Robustesse
Compétences	Discrétion +8
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Seule ou groupe de 1D3 à 2D6
Trésor	Aucun

Les statues sont des créatures artificielles moins puissantes que les golems mais douées d'une certaine intelligence pour appliquer les ordres de leur créateur. Elles ont été conçues par des mages de Mystara et sont largement utilisées à présent.



Statue de fer

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Créature artificielle de taille G
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	18, contact 10, pris au dépourvu 17 (armure naturelle +8, Dex +1, Tai -1)
PV	26 (4D10+4)
JS	Réf +2, Vig +1, Vol +1
Immunités	Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 3m
Corps à corps	2 coups, +9 (1D8+3)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 16, Dex 12, Con -, Int 5, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +4, BMO +8 (+10 désarmement), DMD 19 (21 sur désarmement)
Dons	Arme de prédilection (coup), Robustesse, Science du désarmement ^B
Compétences	Discrétion +6
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion
Particularités	Don supplémentaire : Science du désarmement ^B
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Seule ou groupe de 1D3 à 2D6
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Colle-métal (Sur)	Lorsqu'un assaillant porte un coup avec une arme métallique non magique contre une statue de fer, celle-ci se colle à la statue après avoir infligé ses dégâts si la statue remporte un jet de lutte contre l'assaillant qui la lâchera des mains. L'arme restera ensuite collée à la statue pour 1D4 jours. A la mort de la statue, toutes les armes collées non absorbées, sont « libérées ».

Les statues sont des créatures artificielles moins puissantes que les golems mais douées d'une certaine intelligence pour appliquer les ordres de leur créateur. Elles ont été conçues par des mages de Mystara et sont largement utilisées à présent.

La statue de fer reçoit le don *science du désarmement* en qualité de don supplémentaire pour conserver les armes qui la touchent.

Statue de jade

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Créature artificielle de taille M
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	16, contact 11, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +5, Dex +1)
PV	19 (3D10+3)
JS	Réf +6, Vig +5, Vol +5
Résistances	Les statues de jade possèdent un bonus racial à tous leurs JS de +4
Capacités défensives	RD 10/Magie
Immunités	Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 6m
Corps à corps	2 coups, +9 (1D6+3)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 16, Dex 12, Con -, Int 5, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +3, BMO +6, DMD 17
Dons	Arme de prédilection (coup), Robustesse
Compétences	Discrétion +8
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Seule ou groupe de 1D3 à 2D6
Trésor	Aucun

Les statues sont des créatures artificielles moins puissantes que les golems mais douées d'une certaine intelligence pour appliquer les ordres de leur créateur. Elles ont été conçues par des mages de Mystara et sont largement utilisées à présent.

Quand ces statues sont détruites, elles tombent en un tas de poussière sans valeur.

Statue de pierre

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Créature artificielle de taille G
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	16, contact 10, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +6, Dex +1, Tai -1)
PV	32 (5D10+5)
JS	Réf +2, Vig +1, Vol +1
Immunités	Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 6m
Corps à corps	2 coups, +9 (1D6+4 +1D6 feu)
Distance	2 tirs de magma, +6 (1D6 de feu)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 18, Dex 12, Con -, Int 5, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +5, BMO +10 DMD 21
Dons	Arme de prédilection (coup), Arme de prédilection (tir de magma), Robustesse
Compétences	Discrétion +6
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Seule ou groupe de 1D3 à 2D6
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Ingestion du métal (Sur)	Une statue de pierre est remplie de magma en fusion. Quand elle frappe au corps à corps, les dégâts sont dus à la puissance du coup et à des dégâts de feu qui proviennent de giclée de magma. La statue peut aussi tirer son magma à distance depuis ses doigts.

Les statues sont des créatures artificielles moins puissantes que les golems mais douées d'une certaine intelligence pour appliquer les ordres de leur créateur. Elles ont été conçues par des mages de Mystara et sont largement utilisées à présent.

Quand une statue de pierre est détruite, tout le magma contenu en elle se répand au sol sur une surface de 3 mètres de rayon tout autour. Ceux qui s'y trouvent subissent 2D6 points de dégâts de feu par round de présence.

Statue de vase

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Créature artificielle de taille G
Alignement	Neutre absolu
Initiative	+1
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	16, contact 10, pris au dépourvu 15 (armure naturelle +6, Dex +1, Tai -1)
PV	32 (5D10+5)
JS	Réf +2, Vig +3, Vol +1
Immunités	Traits des créatures artificielles
ATTAQUE	
Déplacement	VD 6m
Corps à corps	2 coups, +9 (1D6+4 +1D6 acide +blob)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 3m
Attaques spéciales	Blob – chaque coup réussi de la statue de vase dépose sur la cible un blob de <i>vase grise</i> . Celui-ci a une CA de 13 due à sa taille, dispose des traits des vases et a 4 PV. Il inflige dès le round suivant 2D4 points de dégâts d'acide à chaque round jusqu'à ce qu'il soit tué.
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 18, Dex 12, Con -, Int 5, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +5, BMO +10 DMD 21
Dons	Arme de prédilection (coup), Robustesse, Vigueur surhumaine
Compétences	Discrétion +6
Modificateurs raciaux	+4 en Discrétion
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Seule ou groupe de 1D3 à 2D6
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Ingestion du métal (Sur)	Une statue de vase est remplie de <i>vase grise</i> . Quand elle frappe au corps à corps, les dégâts sont dus à la puissance du coup et à des dégâts d'acide qui proviennent d'une giclée de vase grise.

Les statues sont des créatures artificielles moins puissantes que les golems mais douées d'une certaine intelligence pour appliquer les ordres de leur créateur. Elles ont été conçues par des mages de Mystara et sont largement utilisées à présent.

Cette statue est en fait une statue de pierre, dont le magma (Cf. *statue de pierre*) a été remplacé par une *Vase grise* (Cf. Bestiaire Pathfinder).

Quand une statue de vase est détruite, la vase contenue à l'intérieur se répand et libère donc une vase grise qu'il faut combattre (les XP de la vase grise ne sont pas contenus dans ceux de la statue de vase).

Tabi

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Créature magique de taille TP
Alignement	Chaotique neutre
Initiative	+3
Sens	Vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Perception +18
DEFENSE	
CA	16, contact 15, pris au dépourvu 13 (Armure naturelle +1, Dex +3, Taille +2)
PV	27 (5D10)
JS	Réf +7, Vig +4, Vol +1
ATTAQUE	
Déplacement	VD 4,50m, vol 24m (bonne)
Corps à corps	2 griffes, +5 (1D4 et poison)
Espace / Allonge	espace 0,75m, allonge 0m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 7, Dex 17, Con 10, Int 11, Sag 10, Cha 15
Scores	BBA +5, BMO +1, DMD 14
Dons	Attaque en vol, Attaque spéciale renforcée (poison), Voltigeur
Compétences	Acrobaties +18, Discrétion +10, Escamotage +8, Estimation +4, Evasion +7, Perception +18, Représentation (farce) +6, Vol +13
Modificateurs raciaux	+8 en Acrobaties, +2 en Discrétion, +4 en Escamotage, +4 en Estimation, +4 en Evasion, +12 en Perception, +4 en Représentation (farce)
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire ou Groupe de 1D4 individus
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Mag)	Griffes – blessure ; JS Vigueur DD15 ; fréquence 1 seul jet ; effet <i>confusion</i> pour 2D6 minutes ; guérison 1 réussite

Le tabi est une créature magique simiesque ailée de la taille d'un chat de gouttière. Ce sont des roublards, des espions et des charognards invétérés. Ils ont une longue fourrure dorée et leurs ailes sont membraneuses. Ils émettent une odeur de viande pourrie qu'un humain peut sentir jusqu'à trente mètres.

Ils parlent le commun et leur propre langage qu'eux seuls peuvent parler.

Le poison de leurs griffes provoque un état *confus* parmi les victimes qui ratent leur JS Vigueur. Les tabis préfèrent attaquer depuis les ombres, profitant de leurs compétences de roublard.

Ils peuvent vivre à peu près partout, mais comme les rats, ils préfèrent les endroits où il est aisé de se sustenter avec de la nourriture facile à chaparder. Néanmoins ils

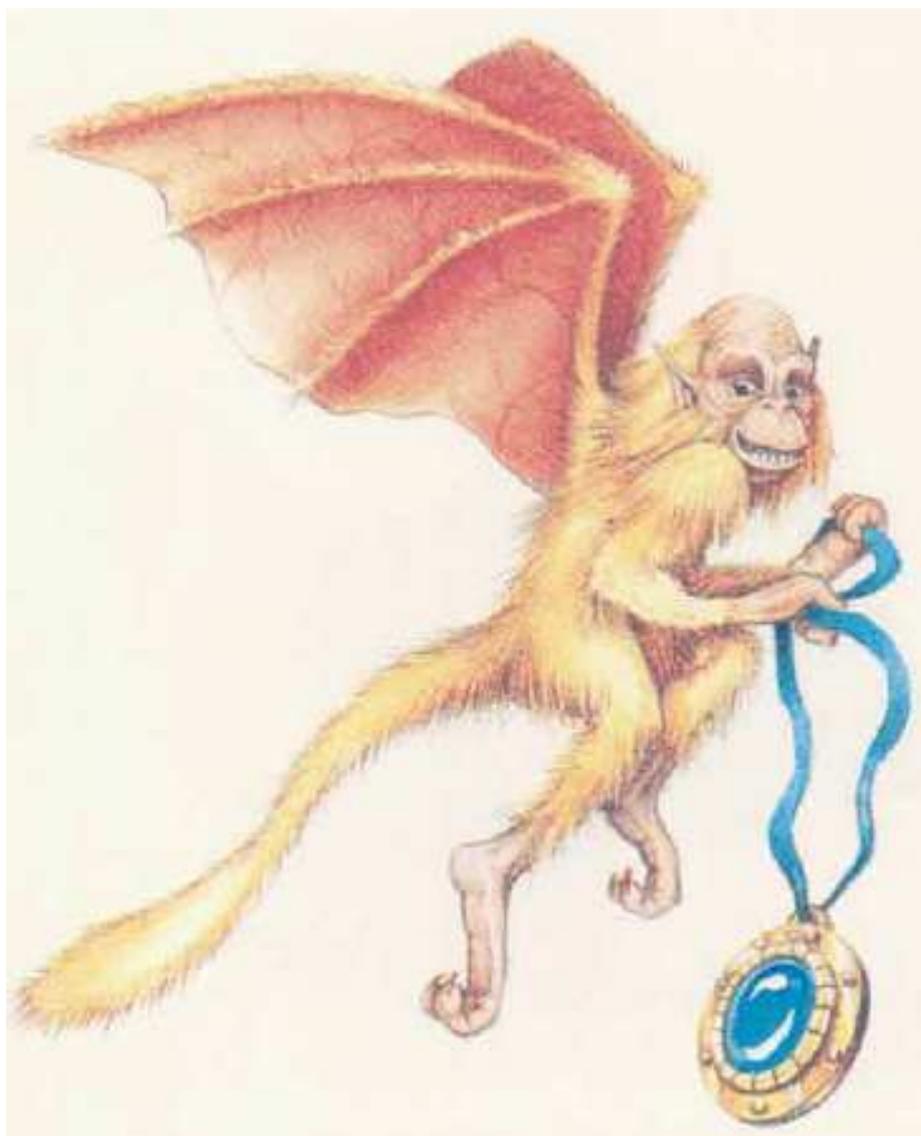
Les monstres de Mystara

réservent leur appétit le plus exacerbé pour les informations, qu'ils savent revendre. Ils échangent beaucoup entre eux et il n'est pas bon de leur confier des secrets.

Certains mages de haut niveau prennent parfois un tabi comme serviteur ou comme familier (en tant que familier supérieur).

Les tabis peuvent vivre 150 ans, mais ils atteignent rarement cet âge. La femelle met bas après sept mois de grossesse et le jeune devient adulte en six ans.

Les tabis peuvent progresser en prenant des niveaux de roublard.



Thoul

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Humanoïde monstrueux (gobelinoïde) de taille M
Alignement	Loyal mauvais
Initiative	+2
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +10
DEFENSE	
CA	14, contact 12, pris au dépourvu 12 (armure naturelle +2, Dex +2)
PV	28 (3D10+12) ; guérison accélérée 5
JS	Réf +5, Vig +5, Vol +4
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	2 griffes, +7 (1D3+3 et paralysie) ou arme, +6 (selon l'arme +3)
Distance	Arc court, +5 (1D6, *3)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	Paralysie (1D4+1 rounds, DD 18, les elfes sont immunisés)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 15, Con 18, Int 10, Sag 13, Cha 6
Scores	BBA +3, BMO +6, DMD 18
Dons	Arme de prédilection (griffes), Attaque spéciale renforcée (paralysie)
Compétences	Discrétion +6, Intimidation +2, Natation +7, Perception +7, Survie +7
Langues	Gobelin
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Groupe de 1D6 ou communauté de plusieurs dizaines d'individus
Trésor	Standard

Les thouls sont le fruit de l'improbable croisement entre un hobgobelin, un troll et une goule. Malgré la présence de la goule dans le croisement, ce ne sont pas des morts-vivants mais bien des créatures vivantes, capables de se reproduire par voie sexuée. Ils sont devenus des humanoïdes monstrueux suite à ce croisement non naturel, mais obtenu par magie. On suppose que ce sont des mages nithiens qui auraient créé les premiers thouls il y a de cela de nombreux siècles. Depuis ils se sont répandus et sont devenus une race « à part entière ».

Les thouls ressemblent principalement à des hobgobelins. D'ailleurs on peut carrément confondre certains d'entre eux avec des hobgobelins. D'autres portent leur héritage troll de manière plus marquée : une peau verdâtre, un nez fin et tout en longueur, des verrues, quelques déformations... La goule se voit moins sur eux, mais est perceptible dans leurs pouvoirs.

Les monstres de Mystara

Comme les hobgobelins de Mystara, les thouls apprécient les vêtements colorés, surtout avec du rouge ou du noir laqué. Leurs armes, quand ils en portent, sont toujours impeccablement entretenues et polies.

Les thouls parlent le goblin. Certains apprennent le commun (dialecte thyatien ou darokinien) surtout dans les contrées où il peut être parlé. Ils apprennent parfois aussi l'orque, voire l'Hym Sprach, la langue des géants.

Les thouls ont hérité de leur ascendance goule, la capacité de paralyser. Comme avec la paralysie des goules, les elfes sont immunisés contre celle des thouls. Les thouls apprécient du coup de combattre avec leurs mains griffues. Face à des elfes, ils utilisent des armes, leur capacité de paralysie étant inopérante. De leur héritage troll, le corps des thouls a hérité la capacité de se soigner. Les thouls ne disposent pas de la capacité de régénération, mais simplement d'une guérison accélérée. Cette capacité de soin a été malmenée par le croisement avec la goule et le hobgoblin.

Les sociétés des thouls sont profondément loyales et maléfiques. Ce sont des créatures très disciplinées, comme les hobgobelins le sont, et militaristes. Des nations thouls sont nées et certaines existent encore, en particulier dans le nord-est du continent Brun (au Denagoth par exemple). Mais on trouve d'autres groupes de thouls un peu partout. Ils se regroupent alors souvent en famille. Dans leur repaire, on peut trouver des enfants qui disposent déjà de la capacité de paralyser même si leurs griffes sont encore trop faibles pour provoquer des dégâts physiques.

Il faut toujours se méfier quand en extérieur on tombe sur un thoul seul, car c'est souvent un chasseur ou l'éclaireur d'un groupe plus important. Leur société est organisée et hiérarchisée.

Néanmoins on trouve aussi des thouls au sein principalement de groupes d'hobgobelins. Ils font alors souvent office de gardes du corps des chefs hobgobelins. Ces thouls sont souvent honnis du reste de la tribu hobgobeline à cause de leurs pouvoirs supérieurs. Et si le chef de la tribu ne dispose pas d'assez d'autorité, ces thouls ne doivent bien souvent leur survie qu'à leur capacité de guérison accélérée qui leur permet de survivre aux brimades des hobgobelins. Il peut aussi arriver à des chefs orques de prendre des thouls comme gardes du corps. Ainsi les hobgobelins, et plus rarement les orques, mènent des raids contre des repaires thouls afin de kidnapper des enfants thouls pour en faire les futurs gardes du corps des chefs.

Les thouls vivent environ cinquante ans. Ils ont le taux de natalité le plus faible des principales races d'humanoïdes connues. Cela fait donc un taux de natalité comparable à celui des humains.

Les monstres de Mystara

Les thouls peuvent évoluer en prenant des niveaux de classe. Nombre d'entre eux sont des rôdeurs, des chamans, des barbares, des guerriers, des sorciers, voire dans certaines cultures, des wu-jens, des shugenjas ou des samourais.



Topi

Puissance	FP 2 ; XP 600
Type	Mort-vivant de taille TP
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+3
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +4
DEFENSE	
CA	15, contact 15, pris au dépourvu 12 (Dex +3, Tai +2)
PV	13 (3D8)
JS	Réf +4, Vig +1, Vol +3
Capacités défensives	RD 5/Perforant ou Tranchant, Résistance à la canalisation +2
Immunités	Traits des mort-vivants
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m
Corps à corps	2 griffes, +7 (1D6 + poison)
Distance	Sarbacane, +7 (1D2 + poison)
Espace / Allonge	espace 0,75m, allonge 0m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 10, Dex 17, Con -, Int 3, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA +2, BMO +0 DMD 13
Dons	Attaque en finesse, Attaque spéciale renforcée (poison), Souplesse du serpent ^B
Compétences	Acrobaties +12, Discrétion +19, Escalade +8, Perception +4
Modificateurs raciaux	+12 en Acrobaties, +4 en Discrétion, +4 en Escalade
Particularités	Don supplémentaire : Souplesse du serpent ^B
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Groupe de 2D4 individus voire plus
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Sur)	Griffes – blessure ; JS Vigueur DD14 ; fréquence 1 seul jet ; effet <i>lenteur</i> pour 1D2*10 minutes ; guérison 1 réussite

Les topis sont des morts-vivants de très petite taille, relativement aux zombies. Comme eux, ils sont créés par une magie nécromantique à partir de cadavres. Leur particularité est que les cadavres sont rapetissés par un processus type « tête de Jivaro » avant d'être réanimés en topi. Du coup ils ne mesurent que de cinquante à soixante-dix centimètres de haut. Leurs yeux sont larges et exorbités. Leurs lèvres sont retroussées découvrant complètement leurs dents, ce qui leur donne un sourire-riectus figé, à moins que ces lèvres ne soient tout simplement cousues. Leur peau est desséchée et parcheminée. Contrairement aux zombies, il n'y a plus de processus de

Les monstres de Mystara

décomposition de leur chair, car ils sont complètement desséchés et du coup ils ne dégagent aucune odeur de mort ou de décomposition.

Les topis ne parlent pas mais grognent, gloussent, sifflent et autres bruits. Ils ont une intelligence extrêmement limitée mais qui est déjà infiniment plus développée que celle d'un zombie. Ils peuvent donc recevoir et suivre des instructions un peu plus complexes que les zombies.

Ce sont d'excellents sauteurs et ils n'hésitent pas à se jeter de haut sur les créatures qu'ils attaquent afin d'obtenir un effet de surprise. Ils disposent également du don *souplesse du serpent* afin de pénétrer plus facilement les zones de contrôle des créatures de taille supérieure à la leur. Et malgré leur petite taille, ils se déplacent très rapidement. Leurs griffes délivrent un venin débilisant qui ralentit les victimes. Ils ne rompent jamais le combat, à moins que leur créateur ne leur en donne l'ordre, et combattent jusqu'à la mort.

Les topis utilisent souvent des sarbacanes. Ils peuvent enduire les fléchettes du poison de leurs griffes, mais celui-ci ne se conserve que très peu de temps et uniquement si manipulés par les topis.

On les trouve souvent dans les climats chauds, où leur processus de fabrication est plus connu, pour garder des temples perdus au fond de la jungle, des tertres funéraires...



Tortle

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Humanoïde monstrueux (reptilien) de taille M
Alignement	Loyal bon
Initiative	-1
Sens	Vision dans le noir 18m ; Perception +7
DEFENSE	
CA	17, contact 9, pris au dépourvu 17 (armure naturelle +8, Dex -1)
PV	42 (4D10+20)
JS	Réf +3, Vig +5, Vol +6
ATTAQUE	
Déplacement	VD 4,50m, nage, 3m
Corps à corps	2 griffes, +6 (1D4+2), morsure, +6 (1D6+2) OU morsure, +6 (1D6+2), arme, +6 (selon l'arme +2)
Distance	Arc court, +3 (1D6, *3)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 15, Dex 8, Con 18, Int 10, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +4, BMO +6, DMD 15
Dons	Robustesse, Volonté de fer
Compétences	Artisanat (un au choix) +7, Discrétion +6, Natation -2, Perception +7, Survie +7
Modificateurs raciaux	-4 en Natation
Langues	Draconien
ECOLOGIE	
Environnement	Milieus chauds ou tempérés
Organisation Sociale	Groupe de 1D6 ou communauté éparse de plusieurs dizaines d'individus
Trésor	Standard
CAPACITES SPECIALES	
Défense-carapace (Ext)	Les tortles peuvent se replier dans leur carapace ; ce qui leur octroie un bonus supplémentaire d'armure naturelle qui passe alors à +16. Dans le même temps, le modificateur de dextérité à la CA passe à -5, ce qui donne une classe d'armure finale de 21. Dans cet état, les tortles possèdent aussi un bonus de résistance de +4 à tous leurs JS Volonté. Ils peuvent toujours entendre et sentir ce qui se passe autour d'eux, mais ne peuvent plus voir et sont donc immunisés contre les attaques de regard.

Les tortles sont des humanoïdes reptiliens bipèdes intelligents, ressemblant à des tortues. Comme elles, ils portent une carapace sur le dos dans laquelle ils peuvent rentrer entièrement. Ils ont des bras et des jambes assez courts et costauds. Leur peau est de couleur olive-verte ou bleue-verte. Ils portent rarement des vêtements à l'exception de ce qui est nécessaire pour porter de l'équipement. Les tortles

Les monstres de Mystara

mesurent environ 1,80 mètre et pèsent environ 220 kilogrammes à cause du poids de leur carapace. Leur démarche est donc lourde et pesante.

Au combat, les tortles combattent avec leurs griffes et leur morsure, ou bien avec des armes manufacturées. Ils ont la possibilité de rentrer intégralement dans leur carapace, ce qui leur donne alors une classe d'armure de 21 et des bonus de résistance de +4 à leurs JS Volonté, car dans cet état les tortles mettent aussi leur esprit en mode « défense totale ». Quand ils sont repliés dans leurs carapaces, les tortles peuvent toujours entendre et sentir ce qui se passe autour d'eux, mais ne peuvent plus voir et sont donc alors immunisés contre les attaques de regard.

Les tortles sont des humanoïdes terrestres et sont donc maladroits quand ils nagent, même s'ils en sont capables. Leur carapace et leur morphologie non prévues pour la nage leur donnent un malus racial pour les jets de natation.

Les tortles préfèrent les climats chauds. Quelques uns vivent sous des climats tempérés et migrent parfois l'hiver vers des contrées plus chaudes.

Ils vivent en petits groupes relativement proches les uns des autres, mais sans fonder de grandes communautés, ni même de villages. Sur Mystara, on en trouve par exemple sur la Côte Sauvage, à l'ouest de la Grande Désolation et au sud-ouest de Hule. Ils peuvent vivre à côté de communautés elfiques, humaines ou huns qu'ils tolèrent, sans réellement les apprécier.

Les tortles parlent habituellement le draconien.

Les tortles utilisent des animaux de bât et de solides animaux de monte lorsqu'il s'agit de se déplacer sur de grandes distances.

Les tortles vivent de 40 à 50 ans. Les femelles ne pondent des œufs qu'une seule fois dans leur vie. Elles meurent peu après. C'est donc le sacrifice suprême pour elles. Les mâles âgés gardent les œufs jusqu'à leur éclosion et meurent à leur tour, peu après cette dernière. Les mâles plus jeunes ont alors la charge de l'éducation des jeunes.

Les snappers

Il est à noter qu'il existe une variante des tortles, nommés snappers. Les snappers sont des tortles marines nomades qui constituent des bandes parcourant les océans et vivant de rapines. Vous pouvez prendre les caractéristiques des tortles mais avec les quelques modifications suivantes :

- Les snappers sont beaucoup plus massifs que les tortles, avec une carapace adaptée à la vie marine. Ils ont du mal à se déplacer sur terre. Leur taille est la même, mais leur poids peut atteindre 450 kilogrammes,

Les monstres de Mystara

- Déplacement : les snappers ont une vitesse de déplacement au sol de 3 mètres et de nage de 18 mètres,
- Alignement : les snappers sont loyaux mauvais,
- Les snappers possèdent un score de force de 17 et non de 15,
- Capacité de défense-carapace : les snappers ne disposent pas de cette capacité,
- Compétences raciales : les snappers n'ont pas de malus racial en natation et ont au contraire un bonus racial de +10,
- Les snappers parlent l'aquatique plutôt que le draconien, même si c'est souvent la première langue supplémentaire qu'ils apprennent pour ceux qui disposent de bonus d'intelligence.



Velya

ÉCOLOGIE

Environnement	Milieus aquatiques
Organisation Sociale	Solitaire ou groupe de 1D4+1 individus
Trésor	Standard

Les velyas sont des vampires marins. Ils ressemblent à des humains à la peau bleue, aux yeux rougeoyant, avec des crocs de vampire développés, des mains et des pieds aux doigts effilés et prolongés par des griffes acérées.

Créer un velya

« Velya » est un archétype acquis qui peut être ajouté à toute créature vivante possédant au moins 5 DV. La plupart des velyas étaient autrefois des humanoïdes, des fées ou des humanoïdes monstrueux. Un velya conserve toutes les valeurs et les capacités spéciales de la créature de base aux exceptions suivantes près :

FP : Comme la créature de base +2.

Alignement : N'importe quel alignement mauvais, mais surtout chaotique mauvais.

Type : Le type de la créature devient « mort-vivant (altéré) ». Ne recalculer pas les DV, le BBA et les bonus de jets de sauvegarde provenant de ses classes.

Sens : Le velya peut voir dans le noir jusqu'à 18 mètres.

CA : L'armure naturelle augmente de +6.

DV : Remplacer tous les DV raciaux par des D8. Les DV correspondant à des niveaux de classe restent inchangés. En tant que mort-vivant, le velya utilise son modificateur de charisme pour calculer ses points de vie en bonus (au lieu de la constitution).

Capacités défensives : Le velya gagne les capacités suivantes : résistance à la canalisation +4, RD 10/magie et argent, résistances au froid et à l'électricité de 10 points chacune, toutes les capacités défensives des morts-vivants. Il bénéficie également d'une guérison accélérée de 5 points. S'il est amené à 0 point de vie ou moins au cours d'un combat, il prend la forme d'un courant d'eau (voir ci-dessous) et tente de s'échapper. Il doit atteindre la tombe qui lui sert de domicile en moins de deux heures, sous peine d'être annihilé (en temps normal, il peut parcourir 15 kilomètres en 2 heures, sauf fort courant inverse). Les dégâts excédentaires infligés à un velya sous forme de courant d'eau n'ont aucun effet. Lorsqu'il se repose, le velya est sans défense. Il regagne 1 point de vie après 1 heure. A partir de ce moment-là, il n'est plus sans défense et sa guérison accélérée de 5 points par round fonctionne à nouveau.

Faiblesses : Les velyas répugnent à se présenter devant un miroir (car ils ne s'y reflètent pas) ou devant un symbole sacré présenté avec ferveur. Ces choses ne le blessent pas, mais elles le tiennent éloigné. Un velya confronté à un miroir ou à un symbole sacré doit rester à au moins 1,50 mètre de cet objet et ne peut ni toucher ni attaquer au corps-à-corps la créature qui le présente. Il faut une action simple pour tenir un velya ainsi à distance. Après 1 round, le velya peut surmonter son dégoût et agir normalement lors de chaque round en réussissant un JS Volonté DD 25. Les très vieux velyas seraient immunisés à ces faiblesses.

Les velyas ne peuvent pénétrer dans les maisons ou demeures privées à moins d'y être invités par quelqu'un disposant de l'autorité suffisante pour le faire.

En amenant un velya sous 0 point de vie, on le rend impuissant mais on ne le détruit pas pour autant (voir guérison accélérée). Cependant certaines attaques peuvent le tuer définitivement. Une exposition à l'air libre rend un velya chancelant dès le premier round, puis le détruit si elle se prolonge en un second round et que le velya ne fuit pas. Les velyas sont également tués instantanément si on leur perce le cœur avec un pieu de bois ou de corail (ce qui nécessite une action complexe). Cependant ils reviennent à la vie si le pieu est extrait par la suite, à moins que leur tête ne soit également tranchée et ointe d'eau bénite.

Vitesse : Comme la créature de base. Si celle-ci ne possédait pas de vitesse de nage, le velya en gagne une de 12m.

Corps à corps : Le velya gagne une attaque de coup si la créature de base n'en possédait pas. Les dégâts infligés dépendent de la taille du velya (voir page 299 du Bestiaire Pathfinder). Les coups portés par le velya s'accompagnent aussi d'une absorption d'énergie (voir ci-dessous). Les armes naturelles du velya fonctionnent comme des armes magiques pour ce qui concerne les réductions de dégâts.

Attaques spéciales : Le velya acquiert plusieurs attaques spéciales. Sauf mention contraire, les DD des jets de sauvegarde associés sont égaux à 10 + la moitié du nombre de DV du velya + son modificateur de charisme.

Absorption d'énergie (Sur) : Toute créature touchée par l'attaque de coup d'un velya (ou toute autre de ses attaques naturelles) acquiert deux niveaux négatifs. Cette capacité ne fonctionne qu'une fois par round, quel que soit le nombre d'attaques portés par le velya.

Absorption de sang (Sur) : Si le velya parvient à immobiliser une victime agrippée ou à maintenir immobilisée une victime qui l'est déjà, il absorbe son sang et lui inflige 1D4 point d'affaiblissement temporaire de Constitution. Chaque round où cela se produit, le velya se soigne également de 5 points de vie ou gagne 5 points de vie temporaires.

qui persistent pendant 1 heure (avec un maximum de points de vie temporaires égal à son nombre maximum de points de vie).

Création de rejetons (Sur) : Le velya peut transformer en rejetons les victimes qu'il tue par absorption de sang ou d'énergie, pour autant que celles-ci appartiennent au type de créature de base qu'était le velya. La victime revient d'entre les morts sous la forme d'un velya 1D4 jours plus tard. Elle est alors sous le contrôle du velya qui l'a créée et reste son esclave jusqu'à ce qu'il soit détruit ou que celui-ci la libère volontairement (une libération est définitive). Le nombre d'esclaves qu'un velya peut posséder est limité à un nombre total de DV égal au double du nombre de DV du vampire. Cela dit, les velyas sont des créatures solitaires et utilisent rarement cette capacité. Tous les rejetons créés au-delà de cette limite échappent à son contrôle et « naissent » libres. Les velyas ne peuvent pas créer l'équivalent des « vampiriens » des vampires.

Créatures des ténèbres (Sur) : Une fois par jour, le velya peut appeler à lui 2D6 requins de taille M ou 1D3+1 nuées de crabes ou 1D3+1 nuées de sangsues de mer (traiter comme des nuées de sangsues « normales ») par une action simple. Les créatures appelées arrivent en 2D6 rounds et servent le velya pendant 1 heure.

Domination (Sur) : Le velya peut chanter ce qui réduit à néant la volonté des créatures l'entendant. Ce pouvoir fonctionne jusqu'à 60 mètres. Ceci est une action simple. Les créatures qui l'entendent doivent réussir un JS Volonté pour ne pas succomber instantanément à ce pouvoir et se retrouver sous les effets d'un sort de *domination* (avec un NLS égal à 12). Une créature qui réussit un JS Volonté contre ce pouvoir, est immunisée contre le chant de ce velya pour les 24 heures à venir. Cette capacité peut fonctionner sur des créatures de types humanoïde, humanoïde monstrueux ou fée.

Particularités : Le velya gagne les particularités suivantes :

Absence d'ombre (Ext) : Le velya ne projette aucune ombre et n'apparaît pas dans les miroirs.

Changement de forme (Sur) : Le velya peut prendre la forme d'un requin blanc ou d'une raie manta, comme par le sort de *forme bestiale II*.

Forme de courant d'eau (Sur) : Par une action simple, le velya peut prendre la forme d'un courant d'eau (NLS égal à 5). Ce pouvoir est utilisable à volonté fonctionne comme le sort *forme gazeuse* si ce n'est que le velya prend la forme d'un courant d'eau. Et le velya peut rester sous cette forme aussi longtemps qu'il le désire.

Caractéristiques : For +6, Dex +4, Int +2, Sag +2, Cha +4. En tant que mort-vivant, le velya ne possède pas de valeur de Constitution.

Les monstres de Mystara

Compétences : Les velyas gagnent un bonus racial de +8 aux tests de Bluff, Discrétion, Perception et Psychologie. Natation devient toujours une compétence de classe.

Dons : Les velyas gagnent *Attaques réflexes*, *Esquive*, *Réflexes surhumains*, *Robustesse*, *Science de l'initiative* et *Vigilance* en tant que dons supplémentaires.

Velya des marais :

Il est à noter qu'il existe également une espèce de velya vivant dans les marécages. Ils disposent exactement des mêmes caractéristiques que les velyas normaux à l'exception des points suivants :

- *Changement de forme* : les velyas des marais peuvent prendre la forme d'un crocodile albinos ou d'une anguille géante blanche (taille M),
- *Créatures des ténèbres* : les velyas peuvent appeler à eux 1D6 crocodiles de taille G ou 1D2+1 nuées de patteux des marais ou 1D3+1 nuées de sangsues.



Ver – Caecilia

Puissance	FP 4 ; XP 1.200
Type	Vermine de taille TG
Alignement	Neutre
Initiative	-2
Sens	Perception des vibrations 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	14, contact 6, pris au dépourvu 14 (armure +8, Dex -2, taille -2)
PV	51 (6D8+24)
JS	Réf +0, Vig +9, Vol +2
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD 6m, creusement 3m
Corps à corps	morsure, +10 (2D8+8 + étreinte)
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 3m
Attaques spéciales	Engloutissement (2D6+6 acide, CA 14, 5 pv)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 26, Dex 6, Con 18, Int -, Sag 10, Cha 4
Scores	BBA +4, BMO +14 (+18 sur lutte), DMD 22 (26 sur lutte ; crocs-en-jambes impossibles)
Compétences	Discrétion -10 (+6 sous terre), Perception +0
Modificateurs raciaux	+16 en discrétion (si sous terre)
ECOLOGIE	
Environnement	Milieux chauds et tempérés
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun

Les caecilias sont des verres de très grande taille qui vivent juste sous la surface du sol et qui en sortent pour attraper leurs proies... toutes les créatures vivantes possibles. Quand un caecilia est parvenu à avaler une créature, il se ré-enfonce sous terre pour la digérer tranquillement.



Le ver Fyrnaca de la page suivante

Ver – Fyrsnaca

Puissance	FP 8 ; XP 4.800
Type	Créature magique de taille TG
Alignement	Chaotique neutre
Initiative	-2
Sens	Perception des vibrations 18m ; Perception +8
DEFENSE	
CA	15, contact 6, pris au dépourvu 15 (Armure naturelle +9, Dex -2, Taille -2)
PV	105 (10D10+50)
JS	Réf +5, Vig +14, Vol +5
Résistances	Feu (20)
ATTAQUE	
Déplacement	VD 6m, creusement 6m
Corps à corps	morsure, +62 (2D8+9, 19-20)
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 3m
Attaques spéciales	Souffle (ligne de 15m de long, 4D6 feu, Réflexes DD 22, utilisable tous les 1D3 rounds)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 29, Dex 6, Con 20, Int 6, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA +10, BMO +21, DMD 29 (crocs-en-jambes impossibles)
Dons	Attaque en puissance, Attaque spéciale renforcée (souffle), Fente, Science du critique, Volonté de fer
Compétences	Discrétion -10, Natation +17, Perception +8
ECOLOGIE	
Environnement	Souterrains
Organisation Sociale	Solitaire ou binôme
Trésor	Fortuit

Le ver fyrsnaca est la forme adulte du ver rouge présenté plus loin. Il s'agit d'un ver de très grande taille proche des vers pourpres. Ce sont donc des créatures magiques dotées d'une faible intelligence. Leur peau est de couleur pourpre et « moelleuse » au toucher. Ils dégagent en permanence une forte chaleur.

Malgré leur intelligence ils ne communiquent pas et ont très mauvais caractère. Ils se nourrissent de matières minérales, mais attaquent les créatures qui s'aventurent sur leur territoire et n'en partent pas immédiatement.

Parfois la température de leur corps monte fortement. Au bout de quelques jours ils « vomissent » alors 2D6 vers rouges. Le fyrsnaca doit alors aller dans l'eau se refroidir durant une cinquantaine d'années.

Ver – Ver annelé géant

Puissance	FP 20 ; XP 307.200
Type	Créature magique de taille C
Alignement	Neutre
Initiative	-3
Sens	Perception des vibrations 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	23, contact -1, pris au dépourvu 13 (Armure naturelle +24, Dex -3, Taille -8)
PV	775 (50D10+500)
JS	Réf +23, Vig +36, Vol +16
Immunités	Effets mentaux, Feu, Effet de pression
ATTAQUE	
Déplacement	VD 27m, creusement 21m
Corps à corps	morsure, +62 (4D12+20 et étreinte + poison éventuellement)
Espace / Allonge	espace 600m, allonge 15m
Attaques spéciales	Engloutissement (2D6 contondants et 2D6+6 acide, CA 22, 78 pv)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 50, Dex 4, Con 30, Int -, Sag 10, Cha 10
Scores	BBA +50, BMO +78 (+83 en lutte), DMD 85 (89 en lutte ; crocs-en-jambes impossibles)
Compétences	Discrétion -19, Perception +0
ECOLOGIE	
Environnement	Souterrains
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Mag)	Morsure – blessure ; JS Vigueur DD45 ; fréquence 1 seul jet ; effet <i>paralysie</i> permanente ; guérison 1 réussite Ce poison n'affecte que les créatures ayant les sous-types <i>élémentaire</i> et <i>terre</i> , et seulement quand le ver mord pour se reproduire.

Le ver annelé géant est le ver le plus grand connu sur Mystara et sans doute l'un des plus grands du multivers. Il est de taille colossale, mesurant de 300 à 600 mètres de long et dispose d'une gueule faisant de 8 à 12 mètres de diamètre. Son corps est composé de plusieurs segments. Les plus grands peuvent avoir jusqu'à 600 segments. Cette créature est sinon assez « simple » dans sa morphologie et sa physiologie. C'est un ver immense. Il dispose tout de même de petites particularités qui en font une créature magique. Le ver annelé géant est immunisé contre le feu et il n'est pas rare d'en trouver près des volcans. Ils évitent par contre l'eau et vivent de manière toujours souterraine. Le ver annelé géant est également immunisé contre tous les effets de pression.

Les monstres de Mystara

Les vers annelés géants se nourrissent principalement de matières minérales mais au vu de la taille de la bouche il n'est pas rare qu'ils dévorent aussi de la matière organique.

Ils ont un mode de reproduction très spécial. Ils sont hermaphrodites et ont besoin de pondre leurs œufs dans un corps hôte qui servira de nourriture. Ces hôtes sont paralysés par une morsure spéciale du ver annelé géant qui diffuse un poison dans le corps de l'hôte. Il est à noter que cette morsure empoisonnée n'est utilisée que sur les hôtes potentiels et spécifiquement quand le ver cherche à se reproduire. A la naissance les petits dévorent leur hôte. Ces hôtes doivent forcément être des créatures disposant des sous-types *élémentaire* et *terre*, les élémentaux de terre étant les cibles privilégiées.

L'estomac des vers annelés géants est toujours encombrés de matières minérales, à savoir des blocs de roche. Les créatures qui sont engloutis subissent donc des dégâts acides à cause des sucs digestifs, mais également des dégâts contondants dus au broyage des pierres présentent dans le tube digestif du ver.

Les caractéristiques fournies sont celles d'un ver adulte de grande taille. Il existe des versions plus petites, dont le nombre de dés de vie peut descendre jusqu'à un minimum de 25 DV.

Ver – Ver collant

Puissance	FP 7 ; XP 3.200
Type	Vermine de taille TG
Alignement	Neutre
Initiative	-2
Sens	Perception des vibrations 18m ; Perception +0
DEFENSE	
CA	15, contact 6, pris au dépourvu 15 (armure +9, Dex -2, taille -2)
PV	95 (10D8+50)
JS	Réf +0, Vig +11, Vol +2
Immunités	Effets mentaux
ATTAQUE	
Déplacement	VD 6m
Corps à corps	morsure, +15 (2D12+10 + étreinte)
Espace / Allonge	espace 4,50m, allonge 3m
Attaques spéciales	Engloutissement (3D6 acide, CA 15, 10 pv)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 30, Dex 6, Con 20, Int -, Sag 10, Cha 6
Scores	BBA +7, BMO +19 (+23 sur lutte), DMD 27 (31 sur lutte ; crocs-en-jambes impossibles)
Compétences	Discrétion +10, Perception +0
Modificateurs raciaux	+20 en discrétion (s'ils ont pu se rouler dans de petits objets ou cailloux...)
ECOLOGIE	
Environnement	Souterrains
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Aucun

Ces très grands vers sont de couleur gris-pâle. De tous les vers géants de Mystara, ce sont eux qui inspirent le plus de dégoût. Ils sécrètent en permanence une substance visqueuse qui les recouvre entièrement. Celle-ci colle à eux tous les petits objets, cailloux, grains de sable qui les environnent. Ils aiment à s'y rouler ce qui leur permet de se camoufler efficacement en attendant qu'une créature imprudente passe à proximité.

Ver – Ver rouge

Puissance	FP 1 ; XP 400
Type	Créature magique de taille G
Alignement	Chaotique neutre
Initiative	-1
Sens	Perception des vibrations 18m ; Perception +4
DEFENSE	
CA	13, contact 8, pris au dépourvu 12 (Armure naturelle +5, Dex -1, Taille -1)
PV	17 (2D10+6)
JS	Réf +2, Vig +6, Vol +0
Résistances	Feu (10)
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m, creusement 3m
Corps à corps	morsure, +4 (1D6+3 et poison)
Espace / Allonge	espace 3m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 17, Dex 8, Con 16, Int 1, Sag 10, Cha 4
Scores	BBA +2, BMO +6, DMD 15 (croc-en-jambes impossibles)
Dons	Attaque spéciale renforcée (poison)
Compétences	Discrétion -5, Natation +7, Perception +4
ECOLOGIE	
Environnement	Souterrains
Organisation Sociale	Couvée de 2D6 vers
Trésor	Fortuit
CAPACITES SPECIALES	
Poison (Ext)	Morsure – blessure ; JS Vigueur DD16 ; fréquence 1 seul jet ; effet <i>affaiblissement temporaire de 1 Con</i> ; guérison 2 réussites

Le ver rouge est en fait la forme larvaire du fyrsnaca (Cf. un peu plus haut). Ces vers de forme grotesque et boursouflée, sont de couleur rougeâtre. La peau est assez transparente ce qui permet de voir les organes palpiter en dessous.

Ils sont voraces et contrairement à leur forme adulte, ils sont carnivores. Ils ne soufflent pas de feu mais disposent d'une morsure empoisonnée.



Wyrd

Puissance	FP 6 ; XP 2.400
Type	Mort-vivant (intangible) de taille M
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+4
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +12
Aura	Aura de terreur (9m, DD 19, 4 heures)
DEFENSE	
CA	20, contact 14, pris au dépourvu 16 (armure naturelle +6, Dex +4)
PV	60 (8D8+24)
JS	Réf +6, Vig +5, Vol +7
Capacités défensives	RD 10/argent ou magie, Intangible, résistance à la canalisation +2
Immunités	Traits des mort-vivants
Faiblesses	Impuissant sous la lumière du soleil
ATTAQUE	
Déplacement	VD 12m, vol 24m (moyenne)
Corps à corps	2 coups, +8 (1D4+1 + sphère)
Distance	2 sphères, +11 (sphère)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
Attaques spéciales	<p>Sphère – le wyrd peut frapper au corps-à-corps ou à distance avec ses sphères. Il dispose au choix d'une sphère rouge ou verte. Chaque sphère présente à ses mains, peut être remplacée en action libre à chaque round et le wyrd choisit alors de quelle couleur elle sera. Néanmoins, il ne peut pas « recharger » une même main deux fois dans le round, même s'il est sous un effet de <i>rapidité</i>. Les effets des sphères s'étendent aussi bien sur le plan matériel que sur le plan éthéré. Voici les effets de chaque sphère :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rouge : +1D6 de dégâts de feu avec un effet <i>tueuse d'elfes</i> (Cf. <i>Manuel des joueurs</i>) • Verte : +1D6 de dégâts d'acide + paralysie (Sur – 2D4*10 rounds, DD 19)
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 13, Dex 19, Con -, Int 10, Sag 13, Cha 17
Scores	BBA +6, BMO +7, DMD 21
Dons	Arme de prédilection (coup), Arme de prédilection (sphère), Attaque spéciale renforcée (paralysie), Attaque spéciale renforcée (terreur)
Compétences	Art de la magie +4, Connaissances (mystères) +4, Connaissances (religion) +5, Discrétion +9, Intimidation +14, Perception +12, Psychologie +6, Vol +15
ECOLOGIE	
Environnement	Forêts et Souterrains
Organisation Sociale	Solitaire ou binôme
Trésor	Standard

Le wyrd est un mort-vivant très particulier et ce pour deux raisons. Tout d'abord c'était toujours lors de sa vie un elfe et qui est passé à l'état de mort-vivant dans la

Les monstres de Mystara

non-vie, cela est déjà rare. Mais la deuxième caractéristique du wyrd l'est encore plus, il n'est pas lié au plan de l'énergie négative mais lié au plan de l'énergie positive. En ce sens, ce n'est pas tout à fait un mort-vivant mais il est plus proche du type « immortel » (décrit dans l'ouvrage *Les chapitres sacrés*), mais son penchant maléfique le fait rester dans la catégorie des morts-vivants avec quelques caractéristiques bien particulières.

Le wyrd apparaît comme une silhouette intangible souvent vêtue dans des robes sombres. Ses traits sont peu visibles et enfoncés au plus profond de la capuche de la robe. Ses mains portent en permanence chacune un globe de lumière blafarde qui peut être de couleur rouge ou verte.

On trouve les wyrds au fond des caves, des ruines et des forêts. Durant le jour, les wyrds se retranchent sous terre, loin de la lumière. Comme la majeure partie des morts-vivants, ils cherchent à détruire les créatures vivantes, surtout celles d'origine sylvestres ou elfiques. D'ailleurs ces dernières créatures le leur rendent bien et détruisent les wyrds à la moindre occasion.

Il est dit qu'un wyrd est susceptible d'être créé lorsqu'un esprit maléfique envahit le cadavre d'un elfe qui n'a pas été enterré et qui n'a pas reçu les derniers sacrements de la part d'un prêtre elfique. Les wyrds ne créent pas de rejetons.

Il existe en fait deux types de wyrd. Seul le « majeur » est décrit ci-dessus, nous considérerons qu'il s'agit du « normal ». Il existe une version moins puissante des wyrds, à laquelle il faut appliquer l'archétype « jeune » (Cf. *Bestiaire Pathfinder*), qui ne dispose que des globes de lumière rouge (donc pas de sphère verte) et leur RD est de 5.



Zombie foudroyant (mineur et majeur)

Le zombie foudroyant est un mort-vivant créé spontanément dans des zones où de la magie de très grande puissance est en action. Il ressemble à un zombie normal mais normalement en meilleur état et avec une peau toujours gris clair. Une légère odeur d'ozone flotte tout autour d'eux.

Les zombies foudroyants ont deux principales caractéristiques par rapport aux autres zombies. Tout d'abord ils sont doués d'intelligence (même si elle est très faible) et sont baignés de façon permanente d'énergie électrique. Cette énergie les fait luire faiblement lorsqu'il est fait entièrement noir. Ils ne se souviennent jamais de rien de leur vie précédente quand ils étaient vivants.

Le zombie foudroyant existe sous deux versions. La première, la version « mineure » est considérée comme une simple variante du zombie (Cf. *Bestiaire*) dont les caractéristiques sont données juste ci-dessous. La version « majeure » qui sera considérée comme la normale est fournie sur la page d'après.

Les zombies foudroyants « majeur / normaux » sont souvent des créatures mues plus par le désir de se forger une « place » dans le monde que par un simple désir de destruction. Ils agissent sans autre membre de leur caste mais aiment à s'entourer de zombies foudroyants « mineurs » pour les servir.

Zombie foudroyant « mineur »

Alignement. Il est d'alignement neutre mauvais ou neutre absolu (un des rares morts-vivants à ne pas être forcément maléfiques).

Capacités défensives. Il ne gagne pas de RD 5/tranchant mais est immunisé contre l'électricité.

Attaques. Les coups du zombie foudroyant en plus d'infliger les dégâts de coup, infligent 1D6 points de dégâts d'électricité et disposent de la capacité d'*étreinte*.

Caractéristiques. Il bénéficie d'une intelligence de 11 ce qui lui permet d'avoir des points de compétence en *connaissances (religion)*, *déguisement*, *perception* et *psychologie* avec autant de degrés de maîtrise que de DV (normalement 2) + le bonus de 3 (compétence de classe) + modificateur de caractéristique. Cette intelligence lui permet aussi de gagner un don mais qui reste *robustesse* (si seulement 2 DV) qui n'est plus un don supplémentaire.

Particularités. Le zombie ne gagne pas la particularité « chancelant ».

Zombie foudroyant (majeur)

Puissance	FP 3 ; XP 800
Type	Mort-vivant de taille M
Alignement	Chaotique mauvais
Initiative	+0
Sens	vision dans le noir 18m ; Perception +7
DEFENSE	
CA	14, contact 10, pris au dépourvu 14 (armure naturelle +4)
PV	22 (4D8+4)
JS	Réf +1, Vig +1, Vol +4
Capacités défensives	Résistance à la canalisation +2
Immunités	Traits des mort-vivants
ATTAQUE	
Déplacement	VD 9m
Corps à corps	2 coups, +5 (1D6+1 +2D6 électricité +étreinte)
Espace / Allonge	espace 1,50m, allonge 1,50m
CARACTERISTIQUES	
Caractéristiques	For 13, Dex 10, Con -, Int 12, Sag 11, Cha 11
Scores	BBA +3, BMO +4 (+8 en lutte), DMD 14 (18 en lutte)
Dons	Arme de prédilection (coup), Robustesse
Compétences	Art de la magie +8, Connaissances (mystères) +8, Connaissances (religion) +8, Intimidation +7, Perception +7
ECOLOGIE	
Environnement	Quelconque
Organisation Sociale	Solitaire
Trésor	Standard



Chapitre 4 – Références :

Sont donnés ci-dessous l'ensemble des ouvrages qui m'ont permis de construire le présent recueil des monstres de Mystara. En rouge, sont données les principales sources d'inspiration.

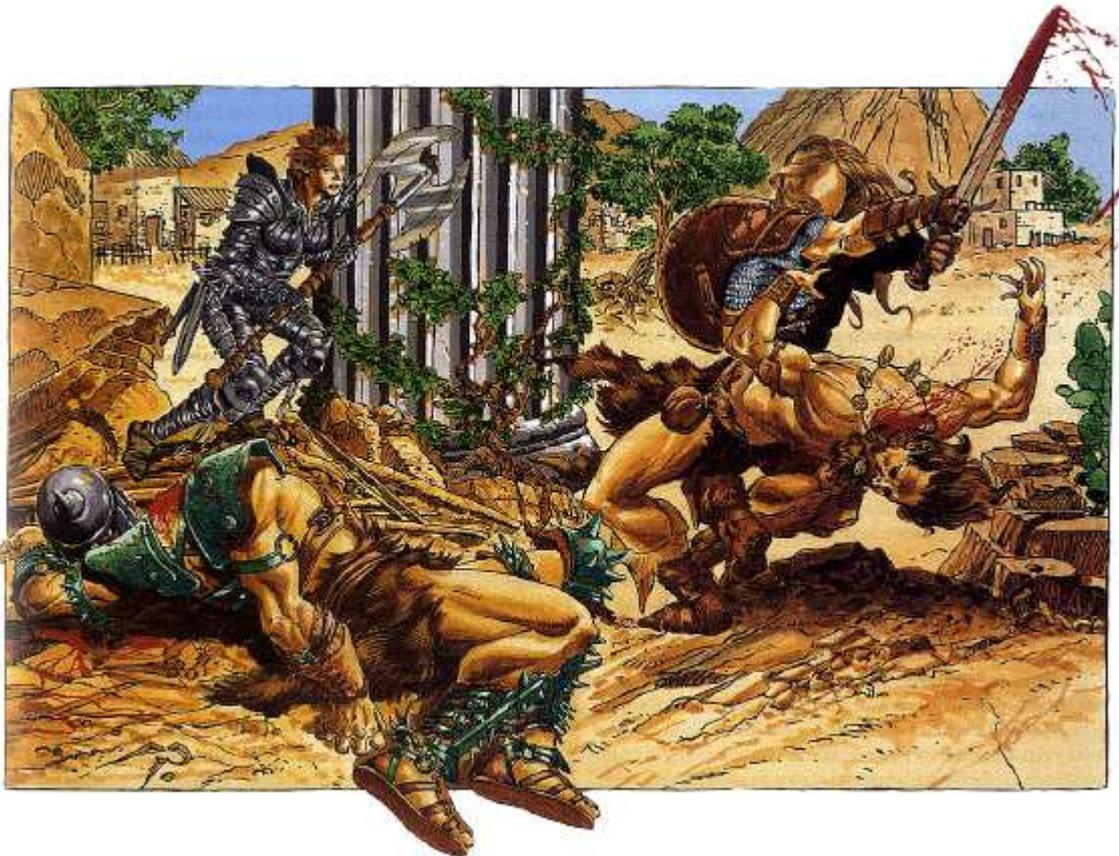
Ouvrages de Mystara :

AC09	Creature catalogue
WotI	Wrath of the Immortals
Tsr2501	Monstrous Compendium Appendix – Mystara The Tome of Horrors

Et l'ensemble des scénarios spécifiques du monde de Mystara.

Les illustrations proviennent de différents ouvrages et sites Web.

Je remercie l'ensemble des auteurs qui m'ont inspiré pour rédiger et illustrer cet ouvrage.



Un mujina à l'œuvre

Index des monstres :

Ci-dessous est fourni l'index complet des monstres mentionnés dans cet ouvrage. Les lignes marquées en gras, correspondent à des monstres convertis et décrits dans cet ouvrage. Les autres, ceux qui ont été convertis dans d'autres ouvrages 3.0, 3.5 ou Pathfinder, sont juste listés.

Nom	Ouvrage	Edition	Page
Actaéon	Les monstres de Mystara	Pathfinder	11
Agarat	Les monstres de Mystara	Pathfinder	13
Anemo	Guide du voyageur planaire	3.5	7
Aranéa	Bestiaire 2	Pathfinder	4
Araignée de phase	Bestiaire	Pathfinder	5
Araignée-crabe (géante)	Bestiaire	Pathfinder	4
Araignées des sables	Les monstres de Mystara	Pathfinder	15
Aranéa	Manuel des monstres 3 .5	3.5	4
Arbre tueur (plantes dangereuses)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	136
Arum géante des rivières	Manuel des monstres II	3.0	4
Athach (Ath-Atch)	Bestiaire 2	Pathfinder	4
Avariel	Races de Faerûn	3.5	39
Bargda	Les monstres de Mystara	Pathfinder	20
Bhut	Fiend folio	3.5	4
Blackball	Campagnes légendaires	3.0	4
Blanc-crochet	Les monstres de Mystara	Pathfinder	22
Buisson archer (plantes dangereuses)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	137
Bussengeïst	Ravenloft – Denizens of Darkness	3.0	4
Caecilia (ver)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	185
Caméléon cornu (lézard)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	94
Catoblépas	Bestiaire 2	Pathfinder	5
Chacalidé	Fiend folio	3.5	5
Charançon de feu	Bestiaire	Pathfinder	4
Charançon géant	Bestiaire	Pathfinder	5

Les monstres de Mystara

Chevall	Les monstres de Mystara	Pathfinder	24
Choker	Bestiaire	Pathfinder	4
Collecteur de cerveaux	Bestiaire 2	Pathfinder	6
	Les monstres de Mystara	Pathfinder	122
	Campagnes légendaires	3.0	6
Créature parangon	Campagnes légendaires	3.0	4
Créature titanesque	Campagnes légendaires	3.0	4
Décapus	Bestiaire 2	Pathfinder	4
Démon	Les monstres de Mystara	Pathfinder	26
Devilfish	Manuel des monstres II	3.0	4
Dévoreur d'âmes	Bestiaire 2	Pathfinder	5
Diabolus	Les monstres de Mystara	Pathfinder	28
Djaggernaut	Manuel des monstres II	3.0	4
Draco (lézard)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	95
Draco-libellule blanc	Les monstres de Mystara	Pathfinder	31
Draco-libellule bleu	Les monstres de Mystara	Pathfinder	31
Draco-libellule noir	Les monstres de Mystara	Pathfinder	31
Draco-libellule rouge	Les monstres de Mystara	Pathfinder	31
Draco-libellule vert	Les monstres de Mystara	Pathfinder	31
Dragons de gemmes	Bestiaire 2	Pathfinder	4
	Manuel des monstres II	3.0	4
Drakes	Bestiaire 2	Pathfinder	4
	Draconomicon	3.5	
Drolem	Manuel des monstres II	3.0	4
Druj (esprit)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	41
Dusanu	Les monstres de Mystara	Pathfinder	33
Ebon tiger	Monstres de Faerûn	3.0	4
Elémentaux de la Loi	Guide du voyageur planaire	3.5	7
Elémentaux du chaos	Guide du voyageur planaire	3.5	7
Elfe aquarendi	Bestiaire	Pathfinder	40
Elfe belcadiz	Bestiaire	Pathfinder	39
Elfe callarii	Bestiaire	Pathfinder	39
Elfe de l'Alfheim	Bestiaire	Pathfinder	39

Les monstres de Mystara

Elfe de l'eau	Bestiaire	Pathfinder	39
Elfe des forêts	Bestiaire	Pathfinder	39
Elfe des ombres	Les monstres de Mystara	Pathfinder	35
Elfe erewan	Bestiaire	Pathfinder	39
Elfe geffronell	Bestiaire	Pathfinder	39
Elfe lothenar	Bestiaire	Pathfinder	40
Elfe noir	Bestiaire	Pathfinder	36
Elfe parthenal	Bestiaire	Pathfinder	40
Elfe shattenalfen	Les monstres de Mystara	Pathfinder	35
Elfe sheyallia	Les monstres de Mystara	Pathfinder	40
Elfe shiye	Bestiaire	Pathfinder	39
Elfe sombre	Les monstres de Mystara	Pathfinder	35
Elfe vyalia	Bestiaire	Pathfinder	39
Elfe wendarien	Bestiaire	Pathfinder	39
Entité	Ravenloft – Denizens of Darkness	3.0	4
Eolian	Guide du voyageur planaire	3.5	7
Erdeen	Guide du voyageur planaire	3.5	7
Esprit des eaux	Les monstres de Mystara	Pathfinder	46
Etovert	Manuel des monstres II	3.0	4
Etrangleur	Bestiaire	Pathfinder	4
Feuneuvien	Monstres de Faerûn	3.0	5
Fleur de sirène (plantes dangereuses)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	139
Fondamentaux air	Les monstres de Mystara	Pathfinder	48
Fondamentaux eau	Les monstres de Mystara	Pathfinder	48
Fondamentaux Feu	Les monstres de Mystara	Pathfinder	48
Fondamentaux Terre	Les monstres de Mystara	Pathfinder	48
Fyrsnaca (ver)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	186
Galère (méduse)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	110
Gargantua	Campagnes légendaires Manuel des monstres III	3.5 3.5	4
Gargouille de fer (golem)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	64

Les monstres de Mystara

Gator man	Les monstres de Mystara	Pathfinder	50
Gatorien	Les monstres de Mystara	Pathfinder	50
Gecko (lézard)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	96
Géonide	Les monstres de Mystara	Pathfinder	54
Golem d'ambre	Les monstres de Mystara	Pathfinder	56
Golem d'argent	Les monstres de Mystara	Pathfinder	58
Golem de bois	Bestiaire	Pathfinder	4
Golem de boue	Manuel des monstres III	3.5	4
Golem de bronze	Les monstres de Mystara	Pathfinder	62
Golem de chair draconique	Manuel des monstres II	3.0	4
Golem de pierre	Bestiaire	Pathfinder	4
Golem de rock	Bestiaire	Pathfinder	4
Golem d'obsidienne	Les monstres de Mystara	Pathfinder	60
Golem squelette	Les monstres de Mystara	Pathfinder	66
Gorille	Bestiaire	Pathfinder	8
Gremlin (du chaos)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	68
Griffe-sabre	Les monstres de Mystara	Pathfinder	71
Guenaude verte	Bestiaire	Pathfinder	5
Guerrier gardien	Les monstres de Mystara	Pathfinder	73
Gyerian	Les monstres de Mystara	Pathfinder	75
Haouu	Les monstres de Mystara	Pathfinder	156
Helion	Guide du voyageur planaire	3.5	7
Héphaeston	Les monstres de Mystara	Pathfinder	52
Herbe-crabe dangereuses)	(plantes Les monstres de Mystara	Pathfinder	140
Herex adulte	Les monstres de Mystara	Pathfinder	77
Herex larve	Les monstres de Mystara	Pathfinder	77
Homme-caméléon	Les monstres de Mystara	Pathfinder	80
Homme-rocher	Les monstres de Mystara	Pathfinder	82
Homme-scorpion	Manuel des monstres II	3.0	4
Hsiao	Les monstres de Mystara	Pathfinder	84

Les monstres de Mystara

Huître géante	Les monstres de Mystara	Pathfinder	86
Hutaakien	Les monstres de Mystara	Pathfinder	87
Hydrax	Guide du voyageur planaire	3.5	7
Hypno-serpent	Les monstres de Mystara	Pathfinder	89
Ixixachitl	Manuel des monstres II	3.0	4
Jaguar-garou	Ravenloft – Denizens of Darkness	3.0	4
Jugurnaute	Manuel des monstres II	3.0	4
Kal-muru	Les monstres de Mystara	Pathfinder	90
Kara-kara	Les monstres de Mystara	Pathfinder	92
Kna	Bestiaire 2	Pathfinder	5
Kobrou	Manuel des monstres II	3.0	5
Kopru	Manuel des monstres II	3.0	5
Kryst	Guide du voyageur planaire	3.5	7
Lamara	Bestiaire	Pathfinder	5
Lamie	Bestiaire	Pathfinder	4
Lézard de somme	Les Royaumes Oubliés – L’univers	3.0	4
Lézard des laves (lézard)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	97
Liane meurtrière	Bestiaire	Pathfinder	5
Lizard, footpad giant	Les Royaumes Oubliés – L’univers	3.0	5
Locathah	Bestiaire 2	Pathfinder	5
Lotus ambré (plantes dangereuses)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	141
Lupin	Les monstres de Mystara	Pathfinder	101
Mageommes	Les monstres de Mystara	Pathfinder	103
Mageomme-chaudron	Les monstres de Mystara	Pathfinder	104
Mageomme-démos	Les monstres de Mystara	Pathfinder	105
Mageomme-galvan	Les monstres de Mystara	Pathfinder	106
Mageomme-hypos	Les monstres de Mystara	Pathfinder	107
Malfera	Les monstres de Mystara	Pathfinder	108
Mangeur d’âme	Bestiaire 2	Pathfinder	5
Maraudeur (méduse)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	111

Les monstres de Mystara

Mégère du chaos	Bestiaire	Pathfinder	5
Mesmer	Les monstres de Mystara	Pathfinder	114
Molosse spectral	Manuel des monstres II	3.0	5
Mouche géante	Bestiaire 2	Pathfinder	5
Mouche voleuse	Bestiaire 2	Pathfinder	5
Mujina	Les monstres de Mystara	Pathfinder	116
Nage-cendres	Les monstres de Mystara	Pathfinder	118
Nagpa	Les monstres de Mystara	Pathfinder	120
Neh-Thalggu adolescent	Bestiaire 2	Pathfinder	6
Neh-Thalggu immature	Les monstres de Mystara	Pathfinder	122
Neh-Thalggu mature	Campagnes légendaires	3.0	6
Nekrozon	Bestiaire 2	Pathfinder	5
Nuckalavee	Les monstres de Mystara	Pathfinder	126
Odic (esprit)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	43
Oiseau-piranha	Les monstres de Mystara	Pathfinder	129
Oiseau piranha évolué	Les monstres de Mystara	Pathfinder	130
Ostégos	Les monstres de Mystara	Pathfinder	26
Panthère spectrale	Monstres de Faerûn	3.0	4
Pégataur	Les monstres de Mystara	Pathfinder	131
Phanaton	Les monstres de Mystara	Pathfinder	133
Planar spider	Bestiaire	Pathfinder	5
Ploppéd (araignée)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	16
Polymar	Les monstres de Mystara	Pathfinder	144
Pourceau maléfique	Les monstres de Mystara	Pathfinder	146
Punaise de feu	Bestiaire	Pathfinder	4 / 5
Pyrophor	Guide du voyageur planaire	3.5	7
Rakasta	Les monstres de Mystara	Pathfinder	149
Renard-garou	Fiend folio	3.5	5
Rhagodessa (araignée)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	17
Roc-home (lézard)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	99

Les monstres de Mystara

Roses vampires	Les monstres de Mystara	Pathfinder	142
Sacrol	Les monstres de Mystara	Pathfinder	152
Sahuagin	Bestiaire	Pathfinder	5
Salamandre du givre	Manuel des monstres II	3.0	5
Sangsue tueuse	Les monstres de Mystara	Pathfinder	154
Scarabée à huile	Bestiaire	Pathfinder	5
Scarabée de feu	Bestiaire	Pathfinder	5
Scarabée géant	Bestiaire	Pathfinder	8
Scarabée tigré	Bestiaire	Pathfinder	8
Serviteur aérien	Les monstres de Mystara	Pathfinder	156
Shark'kin	Bestiaire	Pathfinder	5
Singe blanc	Bestiaire	Pathfinder	8
Sis'thik	Monstres de Faerûn	3.0	5
Snapper	Les monstres de Mystara	Pathfinder	179
Sollux	Les monstres de Mystara	Pathfinder	158
Spectral hound	Manuel des monstres	3.0	5
Sprackle	Les monstres de Mystara	Pathfinder	161
Sprackle majeur	Les monstres de Mystara	Pathfinder	163
Sprackle mineur	Les monstres de Mystara	Pathfinder	162
Sshai	Bestiaire	Pathfinder	5
Statue d'acier	Les monstres de Mystara	Pathfinder	164
Statue d'argent	Les monstres de Mystara	Pathfinder	165
Statue de cristal	Les monstres de Mystara	Pathfinder	166
Statue de fer	Les monstres de Mystara	Pathfinder	167
Statue de jade	Les monstres de Mystara	Pathfinder	168
Statue de pierre	Les monstres de Mystara	Pathfinder	169
Statue de vase	Les monstres de Mystara	Pathfinder	170
Tabi	Les monstres de Mystara	Pathfinder	171
Tâche ténébrale	Campagnes légendaires	3.0	4
Tarentelle (araignée)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	19

Les monstres de Mystara

Tête de mort (méduse)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	112
Thoul	Les monstres de Mystara	Pathfinder	173
Topi	Les monstres de Mystara	Pathfinder	176
Tortle	Les monstres de Mystara	Pathfinder	178
Traqueur invisible	Bestiaire	Pathfinder	5
Tuatara (lézard)	Les monstres de Mystara	Pathfinder	100
Undine	Guide du voyageur planaire	3.5	7
Velya	Les monstres de Mystara	Pathfinder	181
Ver annelé géant	Les monstres de Mystara	Pathfinder	187
Ver collant	Les monstres de Mystara	Pathfinder	189
Ver rouge	Les monstres de Mystara	Pathfinder	190
Veuve noire (géante)	Bestiaire 2	Pathfinder	4
Vigne étrangleuse	Bestiaire	Pathfinder	5
Wyrd	Les monstres de Mystara	Pathfinder	191
Zombie foudroyant	Les monstres de Mystara	Pathfinder	193
Zombie foudroyant majeur	Les monstres de Mystara	Pathfinder	194
Zombie foudroyant mineur	Les monstres de Mystara	Pathfinder	193

