

CODEX DES MONSTRES DE SYN

VAGUE ACTUELLE : 3

INDEX

Monstre	Page	ID*	Vague
Abeille géante	1	1/4	2
Cerbère	2	11	2
Cinquante nuances de fées	2	2	3
Élémentaire de lumière corrompu	3	7	3
Essence de glace	3	3	2
Étalon diaphane	4	4	2
Étudiant en magie	4	1/4	1
Génasi de cendres	5	6	3
Golem ioun	5	10	2
Grenouille colossale	7	3	1
Griffon des tempêtes	6	15	3
Guerrier ysgard	7	2	3
Lame magique pyrétique	8	5	1
Lanterne enchantée	8	3	3
Lutin de jasmin	9	1/2	3
Marionnettiste	9	1/2	1
Mimique juvénile	10	1	1
Nuée d'abeilles	10	1/2	2
Nuée d'épées	11	4	3
Pendu chétif	11	5	3
Plante Attrape-gnomes	12	4	1
Tireur d'élite	12	7	2

ABEILLE GÉANTE

Bête de taille P, non-alignée

Classe d'armure 13

Points de vie 10 (3d6)

Vitesse 1,5 m, vol 9 m

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

Sens Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Pollinisatrice. L'abeille a l'avantage aux jets de sauvegarde tant qu'elle est à 3 m ou moins d'une créature plante non-mauvaise.

Actions

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

CERBÈRE

Fiélon de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 16

Points de vie 123 (13d10 + 52)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +8, Sag +6

Compétences Perception +6

Résistances aux dégâts contondants, perforants, et tranchants infligés par des attaques non-magiques

Immunités aux dégâts froid

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues comprend l'abyssal et l'infernal mais ne peut les parler

Dangerosité 11 (7200 XP)

Armes magiques. Les attaques d'arme du cerbère sont magiques.

Tricéphale. Le cerbère a l'avantage aux tests de Sagesse (Perception) et aux jets de sauvegarde pour éviter d'être assourdi, aveuglé, charmé, étourdi, inconscient ou terrorisé

Actions

Attaques multiples. Le cerbère effectue trois attaques de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le cerbère souffle du feu dans un cône de 9 m. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, subir 40 (9d8) dégâts de feu sur un échec, la moitié sur une réussite.

Actions légendaires

Le cerbère peut réaliser 3 actions légendaires parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le cerbère récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires effectuées.

Attaque de morsure. Le cerbère effectue une attaque de morsure.

Déplacement rapide. Le cerbère peut utiliser l'action se précipiter.

Souffle de feu (coûte 2 actions). Le cerbère recharge son attaque de souffle de feu.

CINQUANTE NUANCES DE FÉES

Construction de taille P, non-alignée

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 44 (8d6 + 16)

Vitesse 4,5 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +4

Immunités aux dégâts poison, psychique

Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, fatigué, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision aveugle 9 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 2 (450 PX)

Faux semblant. En dehors de sa réputation sulfureuse, tant que le livre reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un livre ordinaire.

Vulnérabilité à l'antimagie. Le livre est neutralisé quand il se trouve à l'intérieur d'un champ d'antimagie. Cibléd par une dissipation de la magie, le livre doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur sans quoi elle tombe inconsciente pendant 1 minute.

Actions

Attaques multiples. Le livre réalise deux attaques de morsure.

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

Scandaleux. Le livre s'impose à la plus proche créature. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être neutralisée, horrifiée ou intriguée par le contenu de l'ouvrage, selon ses propres intérêts et goûts personnels. Tant qu'il neutralise une créature, le livre ne peut pas attaquer une autre cible mais a l'avantage sur la créature neutralisée. L'effet prend fin quand la créature est attaquée, ou si la créature réussit un nouveau jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour.

ÉLÉMENTAIRE DE LUMIÈRE

CORROMPU

Élémentaire de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 112 (15d10 + 30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)	11 (+0)

Résistances aux dégâts nécrotiques, radiants ; contondants, perforants et tranchants des attaques non-magiques

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions à terre, empoigné, empoisonné, entravé, fatigue, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues primordial

Dangerosité 7 (2900 PX)

Corruption. Lorsque l'élémentaire inflige des dégâts radiants, il inflige également 2d8 dégâts nécrotiques supplémentaires (inclus dans ses attaques).

Actions

Attaques multiples. L'élémentaire de lumière corrompu effectue deux attaques de coup ou utilise deux fois Lumière mourante.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d8 + 3) dégâts radiants plus 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Lumière mourante. *Attaque de sort à distance* : +7 pour toucher, portée 18 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts radiants plus 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Aura corrompue (Recharge 5-6). L'élémentaire corrompu répand ses tén_bres intérieures comme une souillure. Chaque créature dans un rayon de 6 m doit réaliser un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, subissant 22 (5d8) dégâts nécrotiques sur un échec, ou la moitié sur une réussite. Une créature qui a échoué est corrompue par les tén_bres, réduisant ses points de vie maximaux de la moitié des dégâts subis. Cependant, ils infligent désormais 9 (2d4) dégâts nécrotiques supplémentaires avec n'importe quel attaque ou sort. La souillure dure jusqu'à ce qu'elle soit retirée par le sort *restauration mineure* ou tout soin équivalent.

ESSENCE DE GLACE

Élémentaire de taille P, non-aligné

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 55 (10d6 + 20)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)

Immunités aux dégâts froid

Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, empoisonné et pétrifié

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 3 (700 PX)

Corps gelé. Une créature qui touche le corps de l'essence ou la frappe avec une attaque au corps-à-corps en étant à 1,5 m ou moins subit 11 (2d10) dégâts de froid.

Mort élémentaire. Si l'essence meurt, son corps se désintègre en poussière de glace, laissant derrière lui un amas de cristaux glacés d'une valeur de 50 pièces d'or.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de l'essence est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +5 au toucher). L'essence peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans recourir à des composantes :

- À volonté : *lumières dansantes*, *rayon de givre*
- 1/jour chacun : *flou*, *tempête de grêle*, *tempête de neige*

Actions

Glaçon. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché* : 9 (2d8) dégâts de froid.

ÉTALON DIAPHANE

Élémentaire de taille G, non-aligné

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 76 (8d10 + 32)

Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	13 (+1)

Immunités aux dégâts poison

Immunités aux conditions charmé, empoisonné, épuisé, pétrifié et terrorisé

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 4 (1100 PX)

Charge brûlante. Si l'étalon se déplace d'au moins 6 m vers une cible en ligne droite et la touche avec une attaque de sabots au même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts de feu supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 ou être à terre.

Dissolution. L'étalon peut utiliser une action bonus pour abandonner la coque de roche qu'il habite. Dans cette forme, sa CA descend à 12, il peut réaliser une attaque supplémentaire de sabots avec l'action *Attaques multiples* et ses attaques infligent 2 (1d4) dégâts de feu supplémentaires. De plus, l'étalon peut traverser l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter, passer au travers d'un espace d'au moins 2 centimètres sans être écrasé. L'étalon peut utiliser une nouvelle action bonus pour récupérer sa coque de roche, perdant les effets précédemment cités.

Éruption. Lorsque l'étalon meurt, il explose dans un nuage de vapeur. Chaque créature dans un rayon de 1,5 m autour doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou subir 10 (3d6) dégâts de feu.

Actions

Attaques multiples. L'étalon effectue deux attaques de sabots.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8 + 5) dégâts de feu.

Souffle de vapeur (Recharge 5-6). Toute créature à 1,5 m ou moins doit réaliser un jet de sauvegarde de Force DD 15. Sur un échec, la cible subit (3d10) dégâts de feu, est projetée à 6 m de l'étalon et se trouve à terre. Si une cible projetée heurte un objet, comme un mur ou le sol, elle subit 5 (1d8) dégâts contondants supplémentaires par tranche de 3 m. Si la cible est projetée sur une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou subir les mêmes dégâts et être à terre. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible prend la moitié des dégâts de feu et n'est pas projetée ou mise à terre.

ÉTUDIANT EN MAGIE

Humanoïde de taille M (n'importe quel peuple), n'importe quel alignement

Classe d'armure 10

Points de vie 9 (2d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Arcanes +4, Histoire +4

Sens Perception passive 10

Langues deux langues au choix

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Incantation. L'étudiant est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). L'étudiant dispose des sorts de magicien préparés suivants :

- Tours (à volonté) : *main du mage*, *trait de feu*
- 1er niveau (2 emplacements) : *appel de familier*, *détection de la magie*, *projectiles magiques*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance* : +2 pour toucher, allonge 1,5 m ou portée 6 / 18 m, une cible. *Touché* : 2 (1d4) dégâts perforants.

GENASI DE CENDRES

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 110 (13d8 + 52)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)	11 (+1)	13 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Con +7

Résistances aux dégâts feu, poison

Vulnérabilités aux dégâts contondants

Immunités aux conditions empoisonné, fatigue

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues commun, igné

Dangerosité 6 (2300 PX)

Scories putréfiantes. Lorsque le genasi de cendres inflige des dégâts de feu à une cible, il inflige 9 (2d8) dégâts nécrotiques supplémentaires qui ne peuvent être récupérés par des moyens non-magiques.

Cet effet prend fin si la cible retrouve son maximum de points de vie grâce à des soins magiques.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du genasi est la Constitution (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher). Le genasi peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans recourir à des composantes :

- À volonté : *produire une flamme*
- 2/jour chacun : *mains brûlantes* (niveau 2)

Actions

Attaques multiples. Le genasi de cendres réalise deux attaques : une avec son épée courte et une de Jet de flammes.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Jet de flammes. *Attaque de sort à distance* : +7 pour toucher, portée 45 m, une cible. *Touché* : 10 (3d6) dégâts de feu et 9 (2d8) dégâts nécrotiques (**scories putréfiantes**). La cible prend également feu si c'est un objet inflammable ni équipé ni transporté.

GOLEM IOUN

Créature artificielle de taille G, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychiques ; ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium

Immunités aux conditions charmé, empoisonné, épuisé, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Dangerosité 10 (5900 PX)

Armes magiques. Les attaques d'arme du golem sont magiques.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets susceptibles d'altérer sa forme.

Réserve. Le golem peut lancer des sorts grâce à ses pierres ioun (+8 pour toucher, DD de sauvegarde contre les sorts 16). Il peut lancer les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes :

1 chacun : *agrandir / rétrécir, cône de froid, éclair, projectile magique, sphère résiliente*

Actions

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Hâte (Recharge 5-6). Jusqu'à la fin de son prochain tour, le golem bénéficie par magie d'un bonus de +2 à sa CA, il obtient un avantage lors des jets de sauvegarde de Dextérité et il peut utiliser son attaque de coup par une action bonus.

VARIANTE : AUTRES PIERRES IOUN

Remplacez la capacité *Réserve* par l'une des suivantes :

Absorption. Les pierres ioun du golem lui permettent d'utiliser sa réaction pour annuler un sort de niveau 5 ou inférieur dont il est la seule cible et lancé par une créature qu'il peut voir. Une fois que les pierres ont absorbé jusqu'à 25 niveaux de sorts, Les pierres se une fois absorbés 25 niveaux de sorts ou plus.

Régénération. Les pierres ioun du golem lui permettent de regagner 20 points de vie au début de son tour, à condition qu'il lui en reste au moins 1.

GRIFFON DES TEMPÊTES

Créature monstrueuse de taille TG, non-alignée

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 171 (18d12 + 54)

Vitesse 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	18 (+4)	17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +9, Sag +8

Résistances aux dégâts tonnerre

Immunités aux dégâts foudre

Immunités aux conditions assourdi, paralysé

Sens vision aveugle 9 m, vision dans le noir 18 m,

Perception passive 21

Langues —

Dangerosité 13 (10 000 PX)

Maître des vents. Le griffon a l'avantage aux jets de sauvegarde pour éviter de subir les effets indésirables du vent ou du tonnerre (exemple : résister au sort *vague tonnante*).

Vue aiguisée. Le griffon obtient un avantage lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le griffon réalise trois attaques : une avec son bec et deux avec ses serres.

Bec. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 18 (3d8+5) dégâts perforants.

Serres. *Attaque d'arme au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6+5) dégâts tranchants

Cœur de tempête (Recharge 5-6). Le griffon invoque la puissance d'un orage. Toute créature dans un rayon de 4,5 m doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou subir 27 (6d8) dégâts de foudre et 27 (6d8) dégâts de tonnerre, la moitié en cas de réussite.

Actions légendaires

Le griffon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le griffon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le griffon bat des ailes. Chaque créature dans un rayon de 3 m doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 pour ne pas subir 12 (3d4 + 5) dégâts contondants et être jetée à terre. Le griffon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Bec. Le griffon réalise une attaque de bec.

Cœur de tempête (coûte 2 actions). Le griffon recharge et utilise son attaque Cœur de tempêtes.

Actions d'antre

Au score d'initiative 20, le griffon réalise une action d'antre pour provoquer un des effets suivants. Le griffon ne peut pas utiliser le même effet deux tours de suite :

- Des vents violents soufflent sur une ligne de 18 m de long et 4,5 m de large dans la direction de votre choix. Chaque créature qui commence son tour dans la ligne doit réaliser un jet de sauvegarde de Force DD 16 ou subir 10 (3d6) dégâts contondants et être repoussée de 6 m dans la direction du vent. En cas de réussite, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas repoussée. Les vents s'arrêtent au round suivant ou si le griffon meurt.
- Le griffon fait tomber la foudre à trois endroits qu'il peut voir à 36 m ou moins de lui. Toute créature dans un rayon de 3 m de ces points d'impact doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 ou subir 11 (2d10) dégâts de foudre et être aveuglée pendant un round à compter de cette initiative. Sur une réussite, la créature subit la moitié des dégâts et n'est pas aveuglée.

Effets régionaux

La région où réside un griffon des tempêtes est affectée par la présence de la créature, générant l'un des effets suivants :

- Des orages incontrôlés noircissent le ciel dans une zone de 20 km de rayon autour de l'antre du griffon.
- De puissantes bourrasques de vent empêchent la progression des voyageurs se trouvant à moins de 10 km de l'antre du griffon.
- La foudre tombe dans la zone environnante à une fréquence impressionnante, rendant la traversée dangereuse et enflammant les objets inflammables.

GRENOUILLE COLOSSALE

Bête de taille G, non-alignée

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 76 (9d10 + 27)

Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	2 (-4)

Compétences Perception +2

Sens vision dans le noir 9m, Perception passive 12

Langues —

Dangerosité 3 (700 PX)

Amphibie. La grenouille peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Saut sans élan. La grenouille saute une longueur maximale de 6 mètres et une hauteur maximale de 3 mètres, sans ou avec élan préalable.

Peau visqueuse. Quand une créature frappe la grenouille avec une attaque d'arme au corps-à-corps, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD13 ou son arme restera collée à la peau de la grenouille. Si la créature porteuse de l'arme ne peut ou ne veut pas la laisser, elle est considérée comme agrippée tant que l'arme est coincée. Tant qu'elle est coincée, l'arme est inutilisable. Une créature peut libérer l'arme en réussissant, par une action, un test de Force DD13.

Actions

Attaques multiples. La grenouille effectue deux attaques de morsure ou une de morsure et une avec sa langue.

Langue collante. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +4 pour toucher, allonge 3 m ou portée 4,5 / 12 m, une cible. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts contondants plus 4 (1d8) dégâts d'acide. Si la créature est de taille G ou moins, elle doit réussir un test de Force en opposition contre la grenouille ou être attirée vers la grenouille sur une distance de 6 m.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (2d6+2) dégâts perforants.

GUERRIER YSGARD

Humanoïde de taille G, chaotique neutre

Classe d'armure 13 (armure de peau)

Points de vie 68 (8d10 + 24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Sens Perception passive 10

Langues commun, céleste

Dangerosité 2 (450 XP)

Guerrier éternel (Recharge après un repos court ou long). La première fois que le guerrier ysgard est réduit à 0 points de vie, il tombe à 1 point de vie à la place et doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas de réussite, il regagne 14 (2d10 + 3) points de vie.

Actions

Grande hache. Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (1d12+4) dégâts tranchants.

YSGARD

Ysgard est un plan extérieur de la cosmogonie et des univers du plus vieux des jeux de rôles. Ce nom est un indice en quelque sorte, puisque le plan en question se rapproche fortement de la mythologie scandinave, des dieux nordiques et de l'imagerie viking.

Si vous souhaitez utiliser ce profil sans pour autant conserver la composante *extra-planaire*, il vous suffit de retirer la connaissance de la langue céleste.

LAME MAGIQUE

PYRÉTIQUE

Construction de taille P, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 71 (11d6 + 33)

Vitesse 0 m, vol 15 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	5 (-3)	1 (-5)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +6, Con +6

Résistances aux dégâts feu; contondants, perforants, et tranchants infligés par des attaques non-magiques

Immunités aux dégâts poison, psychique

Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 7

Langues —

Dangerosité 5 (1800 PX)

Faux semblant. Tant que la lame reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une lame ordinaire.

Vulnérabilité à l'antimagie. La lame est neutralisée quand elle se trouve à l'intérieur d'un champ d'antimagie. Ciblée par une dissipation de la magie, l'épée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur sans quoi elle tombe inconsciente pendant 1 minute.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la lame magique est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). La lame magique peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans recourir à des composantes :

- 2/jour chacun : *lumières dansantes, trait de feu*
- 1/jour chacun : *chauffer le métal, sphère enflammée*

Actions

Attaques multiples. La lame magique effectue deux attaques au corps à corps.

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8+8) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

LANTERNE ENCHANTÉE

Construction de taille P, non-alignée

Classe d'armure 16 (armure naturelle)

Points de vie 54 (12d6 + 12)

Vitesse 0 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	10 (+0)	13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)

Résistances aux dégâts radiants

Immunités aux dégâts poison, psychique

Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, fatigué, paralysé, pétrifié, terrorisé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 12

Langues —

Dangerosité 3 (700 PX)

Faux semblant. Tant que la lanterne reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une lanterne ordinaire.

Vulnérabilité à l'antimagie. La lanterne est neutralisée quand elle se trouve à l'intérieur d'un champ d'antimagie. Ciblée par une dissipation de la magie, la lanterne doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur sans quoi elle tombe inconsciente pendant 1 minute.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la lanterne enchantée est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). La lanterne enchantée peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans recourir à des composantes :

- À volonté : *lumières dansantes, prestidigitation, thaumaturgie*
- 1/jour chacun : *balisage, lumière du jour, voir l'invisible*

Actions

Attaques multiples. La lanterne utilise deux fois Rayon de lumière.

Rayon de lumière. Attaque de sort à distance : +6 pour toucher, portée 18 m, une cible. *Touché* : 9 (2d8) dégâts radiants.

Incandescence. La lumière de la lanterne devient aveuglante. Chaque créature dans un rayon de 4,5 m de la lanterne enchantée en mesure de la voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être aveuglée jusqu'au début de son propre prochain tour.

LUTIN DE JASMIN

Fée de taille TP, neutre bon

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 7 (2d4 + 2)

Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	20 (+5)	13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	11 (+0)

Compétences Discrétion +8, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues sylvain

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Jasmin béni (1/jour). Le lutin de jasmin touche une créature amicale et soit met fin à une maladie ou une condition qui l'affecte, soit lui redonne 5 (1d4 + 3) points de vie.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du lutin est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Le lutin peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans recourir à des composantes :

- À volonté : *baies nourricières, druidisme*
- 1/jour chacun : *communication avec les plantes, croissance végétale, localiser des animaux ou des plantes* (plantes uniquement)

Actions

Flèche fleurie. Attaque de sort à distance : +5 pour toucher, portée 18 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts de force.

MARIONNETTISTE

Créature monstrueuse de taille P, non-alignée

Classe d'armure 10

Points de vie 10 (4d4)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (0)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Discrétion +4

Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 10

Langues télépathie 18 m

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Transparent. Même lorsque le parasite est à découvert, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD15 pour repérer un parasite qui n'a pas encore attaqué. Une créature qui n'est pas consciente de la présence du parasite a un désavantage à ses jets de sauvegarde contre lui.

Actions

Morsure mentale. Attaque d'arme au corps à corps : +1 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 2 (1d6 - 1) dégâts psychiques.

Possession parasitaire (Recharge 6). Un humanoïde que le parasite peut voir à 1,5 m de lui doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15 ou être possédé par le parasite. Le parasite disparaît alors, et la cible est neutralisée et perd le contrôle de son corps. Le parasite contrôle maintenant le corps mais ne prive pas la cible de sa conscience. Le parasite ne peut être la cible d'une attaque, d'un sort ou tout autre effet. Il utilise les statistiques de la cible et a accès à l'ensemble des capacités, maîtrises et la plupart des connaissances de la cible pour mimer sa personnalité. Un test de Sagesse (Perspicacité) DD 18 permet de déceler le mimétisme du parasite.

La possession dure jusqu'à ce que la cible tombe à 0 points de vie, que le parasite y mette fin par une action bonus ou qu'il soit extrait de force par un effet comme le sort dissipation du bien et du mal. Quand la possession prend fin, le parasite réapparaît dans un espace inoccupé à 1,5 m du corps de la cible. Cette dernière est immunisée à la Possession du parasite pendant 24h après avoir réussi le jet de sauvegarde ou après la fin de la possession.

MIMIQUE JUVÉNILE

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille TP, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 28 (8d4 + 8)

Vitesse 4,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +3

Immunités aux dégâts acide

Immunités aux conditions à terre

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues —

Dangerosité 1 (200 PX) *Collante (forme d'objet uniquement)*. La mimique colle à tout ce qu'elle touche. Une créature de taille TG ou plus petite collée à la mimique se retrouve empoignée par la créature (évasion DD 13). Les tests de caractéristique effectués pour échapper à cette empoignade se font avec un désavantage.

Empoigneur. La mimique obtient un avantage lors des jets d'attaques effectués contre les créatures qu'elle empoigne.

Faux-semblant (forme d'objet uniquement). Aussi longtemps que la mimique reste immobile, il est impossible de la distinguer d'un objet ordinaire.

Métamorphe. La mimique peut utiliser son action pour se métamorphoser en un petit objet (pas plus d'1 m sur 1) ou pour reprendre son véritable aspect informe. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. La mimique reprend sa forme véritable si elle meurt.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants plus 6 (1d8 + 2) dégâts d'acide.

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants. Si la mimique est sous forme d'objet, la cible est également victime de son trait Collante.

NUÉE D'ABEILLES

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 22 (5d8)

Vitesse 1,5 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts contondants, perforants, et tranchants

Immunités aux conditions à terre, charmé, empoigné, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens Perception passive 10

Langues —

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un insecte de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ou gagner de point de vie temporaire.

Pollinisatrices frénétiques. La nuée a l'avantage aux jets de sauvegarde tant qu'elle est à 3 m ou moins d'une créature plante mauvaise.

Actions

Piqûre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché* : 12 (4d4+2) dégâts perforants, ou 7 (2d4+2) dégâts perforants si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

NUÉE D'ÉPÉES

Nuée de taille G composée de constructions de taille P, non-alignée

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 52 (8d10 + 8)

Vitesse 0 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Résistances aux dégâts contondants, perforants, et tranchants des attaques non-magiques

Immunités aux dégâts poison, psychique

Immunités aux conditions à terre, assourdi, aveuglé, charmé, empoigné, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié et terrorisé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 7

Langues —

Dangerosité 4 (1100 PX)

Faux semblant. Tant que la nuée reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une pile de lames ordinaires en désordre.

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature, et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour un insecte de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de point de vie ou gagner de point de vie temporaire.

Vulnérabilité à l'antimagie. La nuée est neutralisée quand elle se trouve à l'intérieur d'un champ d'antimagie. Ciblée par une dissipation de la magie, la nuée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD du jet de sauvegarde du sort du lanceur sans quoi elle tombe inconsciente pendant 1 minute.

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 20 (4d8 + 3) dégâts tranchants ou 12 (2d8+3) si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.

PENDU CHÉTIF

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 104 (16d8 + 32)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +5

Résistances aux dégâts nécrotiques

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

Langues les langues connues de son vivant

Dangerosité 5 (1800 PX)

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie du pendu, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts soient de type radiant ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le pendu tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. Le pendu chétif réalise deux attaques, mais une seule peut être une absorption d'énergie.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 13 (1d10+4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Nœud du pendu. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 13 (1d10+4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques.

Absorption d'énergie. *Attaque au corps à corps avec un sort* : +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 8 (1d8+4) dégâts contondants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou être empoignée (évasion DD 15). Tant qu'elle est empoignée, la cible est entravée et ne peut s'exprimer vocalement. Le pendu ne peut agripper plus d'une cible à la fois.

PLANTE ATTRAPPE- GNOMES

Plante de taille G, non-alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d10 + 33)

Vitesse 4,5 m

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

Compétences Discrétion +3

Immunités aux conditions assourdi, aveuglé

Sens vision aveugle 18 m (aveugle au-delà de cette distance), Perception passive 7

Langues —

Dangerosité 4 (1100 PX)

Faux semblant. Tant que la plante reste immobile, il est impossible de la distinguer d'une autre plante exotique.

Actions

Attaques multiples. La plante effectue deux attaques de lianes ou une de liane et une de morsure.

Lianes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 10 (3d4 + 3) dégâts contondants, et une créature de taille G ou moins est empoignée (DD 14 pour s'échapper). Jusqu'à ce que l'empoignement prenne fin, la cible est entravée. La plante a deux tentacules, chacune pouvant empoigner une cible.

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

Avalement. La plante effectue une attaque de morsure contre une créature de taille P ou inférieure qu'elle empoigne. Si l'attaque touche, la cible est avalée, et l'empoignement est fini. Tant qu'elle est avalée, la cible est aveuglée et entravée, elle a couvert total contre les attaques et autres effets en dehors de la plante, et elle subit 18 (4d8) dégâts d'acide au début de chaque tour de la plante. La plante ne peut avaler qu'une créature à la fois.

Si la plante subit des dégâts par la créature avalée, elle doit réussir un jet de sauvegarde DD 15 à la fin du tour ou régurgiter la créature, qui est à terre dans un espace à 3 m de la plante. Si la plante meurt, la créature avalée n'est plus entravée et peut s'extraire du cadavre en utilisant 4,5 m de mouvement, et en sort à terre.

TIREUR D'ÉLITE

Humanoïde de taille M (n'importe quel peuple), n'importe quel alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir)

Points de vie 72 (11d8 + 22)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +7, Sag +6

Compétences Discrétion +7, Perception +6, Survie +6

Sens Perception passive 16

Langues deux langues au choix

Dangerosité 8 (3900 PX)

Marque mortelle. Le tireur d'élite inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires s'il touche une cible avec une arme à distance à plus de 18 m de lui.

Précision (3 / jour). Par une action bonus, le tireur d'élite a l'avantage à sa prochaine attaque à l'arc long.

Actions

Attaques multiples. Le tireur d'élite effectue deux attaques avec son arc long.

Arc long. *Attaque avec une arme à distance* : +7 pour toucher, portée 45 / 180 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +7 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

CRÉDITS

Texte original de [SYN](#).

Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site [The Homebrewery](#). Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par Wizards. Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.