



Recueil des Monstres



BlueAce's production - www.aidedd.org

Recueil des Monstres

PERCEUR

RAMPEUR JAUNE

ZOMBI JAUNE

CHIEN DES ENFERS

KETCH

ABISHAÏ BLEU

NÉCROPHIDIUS

PERCEUR



CARACTÉRISTIQUES

Vermine de taille TP**Dés de vie :** 1d8 (4pv)**Initiative :** -3 (Dex)**Vitesse de déplacement :** 1,50m, escalade 1,50m**Classe d'armure :** 16 (+2 taille, -3 Dex, +7 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 16**Attaque de base/lutte :** +0/-8**Attaque :** empalement (+2 corps à corps, 1d6)**Attaque à outrance :** empalement (+2 corps à corps, 1d6)**Espace occupé/allonge :** 0,75m/0m**Attaques spéciales :** science du critique, acide**Particularités :** vermine**Jets de sauvegarde :** Réf -3, Vig +2, Vol +0**Caractéristiques :** For 10, Dex 4, Con 10, Int --, Sag 10, Cha 9**Compétences :** Discrétion +5 (+20 dans un environnement rocheux), Perception auditive +8**Environnement :** souterrains**Organisation :** groupe (5-10) ou colonie (11-20)**Facteur de puissance :** 1/4**Trésor :** aucun**Alignement :** toujours neutre**Évolution possible :** 2 DV (taille P), 3 DV (taille M)

Vu de l'extérieur, le perceur est constitué d'une coquille ressemblant à un stalactite d'environ 30cm de long (bien que certains individus puissent atteindre une taille de 1m80). Débarrassé de sa coquille, le perceur s'apparente à une sorte de limace avec une longue queue. Deux petits yeux meurtriers font saillie sur ses côtés.

COMBAT

Le perceur attaque en tombant sur des individus imprudents et les empale avec sa coquille. Une fois l'attaque effectuée, le perceur doit grimper sur les murs de son repaire et regagner sa position pour chuter à nouveau. Sur le sol, le perceur est facilement abattu. Si on le retire de sa coquille, le perceur a une CA de 9.

Science du critique (Ext) : la zone de critique possible d'une attaque de perceur est de 19-20.

Acide (Ext) : le contact avec les organes internes du perceur (recouverts d'une substance corrosive) inflige 1d6 points de dommage.

Vermine : le perceur est immunisé contre les effets mentaux. Ils bénéficient également d'une vision dans le noir sur 18m.

Compétences : les perceurs bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Perception auditive. Ils bénéficient également d'un bonus racial de +15 aux tests de Discrétion lorsqu'ils sont situés devant une paroi rocheuse.



RAMPEUR JAUNE



CARACTERISTIQUES

Plante de taille TG
Dés de vie : 6d8+30 (57 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 0m

Classe d'armure : 17 (-2 taille, +6 naturelle, +3 dex), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+12

Attaque : liane (+5 corps à corps, 1d6) ou jet de pollen (+5 contact à distance)

Attaque à outrance : 6 lianes (+5 corps à corps, 1d6) ou jet de pollen (+5 contact à distance)

Espace occupé/allonge : 4,50m/4,50m

Attaques spéciales : jet de pollen, absorption d'intelligence

Particularités : plante, régénération (5), vision aveugle (9m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +10, Vol +2

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 21, Int --, Sag 10, Cha 9

Dons : attaque en finesse

Environnement : souterrains et forêts profondes

Organisation : solitaire

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7-12 DV (taille TG); 13-18 DV (taille Gig)

Le rampeur est une grande plante grimpante vert clair avec de grandes feuilles et des fleurs jaune vif avec des taches pourpre.

D'une seule racine bulbeuse, cette plante attaque les

humanoïdes en drainant leur

intelligence et en les transformant

en zombi jaune.

Le rampeur jaune émet une fragrance sucrée et enivrante lorsqu'il est inactif.

Il pousse à l'abri de la lumière du soleil, dans des souterrains ou de profondes forêts. On le plante parfois prêt de trésors, pour les protéger.



COMBAT

Le rampeur jaune est inactif jusqu'à ce qu'une créature s'approche à moins de 4,50m. A ce moment, les fleurs les plus proches se tournent et soufflent une poussière sentant le musc au visage de son adversaire, et la plante se défend avec ses lianes.

Absorption d'intelligence (Ext) : lorsqu'une victime sans défense ou docile est au contact du rampeur jaune, des dizaines de petites racines vont s'incruster dans sa tête et creuser sa chair jusqu'au cerveau. La victime subit alors automatiquement un affaiblissement temporaire d'1d4 points d'intelligence par round. A 0, elle doit effectuer un jet de Vigueur (DD 18). En cas d'échec la cible meurt, en cas de réussite elle devient un zombi jaune (voir page suivante). La seule manière d'arrêter ce processus est de tuer la victime ou de tuer le rampeur jaune.

Jet de pollen (Ext) : la portée du jet est de 9m et il ne peut toucher qu'une seule case par round. Un adversaire touché par le pollen doit réussir un jet de Vigueur DD18 ou être contraint de marcher jusqu'à la plante émettrice, résistant à tous ceux qui tenteraient de l'en empêcher. L'effet dure 2d8 rounds, mais devient permanent lorsque la créature arrive DANS la plante.

Plante (Ext) : immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement et contre les coups critiques.

Régénération (Ext) : seuls l'acide et le feu infligent des dégâts létaux au rampeur jaune.

Vision aveugle (Ext) : le rampeur jaune n'a pas d'organes visuels mais peut deviner la position de tous les ennemis à moins de 9m en utilisant les sons, les odeurs et les vibrations émis.

ZOMBI JAUNE



Le zombi jaune est un archétype qui peut être ajouté à n'importe quel créature doté d'un cerveau (appelé par la suite créature de base). Il utilise toutes les caractéristiques et les capacités spéciales de la créature de base à l'exception de ce qui suit.

CARACTERISTIQUES

Le **type** de la créature est changé en "Plante".

Sa **taille** ne change pas.

Dés de vie : passent en d8

Classe d'armure : un zombi jaune obtient un bonus d'armure naturelle à la CA de +2

Attaque : le zombi jaune conserve toutes ses attaques naturelles ainsi que sa maîtrise des armes manufacturées connues.

Particularités : le zombi jaune perd toutes les particularités possédées par la créature initiale (aptitudes de classes, compétences, dons, utilisations d'objets magiques).

Caractéristiques : l'intelligence passe à 2, la dextérité et la sagesse à 10 (sauf si la caractéristique était plus faible que cela sur la créature de base). Les autres restent inchangées.

Compétences : perte de toutes les compétences initialement acquises.

Dons : perte de tous les dons initialement acquis.

Environnement : souterrains et forêts profondes

Organisation : solitaire ou en groupe (2-8)

Trésor : dépend de la créature de base

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : aucune

Un zombi jaune possède une peau jaune et un teint blafard mais, mis à part cela, il ressemble à ce qu'il était autrefois, portant les mêmes vêtements, armure, possessions et armes qu'il avait au moment de sa conversion.

COMBAT

Un zombi jaune sert et protège de son mieux le rampeur jaune qui l'a transformé, ne s'éloignant pas de lui de plus de 30 mètres. Au bout de deux mois, les graines déposées par les petites racines qui ont creusé son cerveau germent. La petite fleur qui éclot dans sa tête tue alors le zombi jaune au bout de 1d4 jours et donne naissance à un rampeur jaune.

Plante (Ext) : immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose et l'étourdissement et contre les coups critiques.

SOIGNER UN ZOMBI JAUNE

Il est impossible de soigner un zombi jaune sans avoir auparavant exterminé le rampeur jaune qui le contrôle. Une fois cela fait, la victime retrouve ses caractéristiques et sa liberté de mouvement.

Mais un prêtre de niveau 12 ou plus doit encore lancer le sort de *régénération* ou celui de *guérison suprême* sur la créature afin d'empêcher la graine de germer dans son cerveau et ainsi rendre son aspect normal à la victime et éviter qu'elle ne s'effondre au bout de 2 mois.

CHIEN DES ENFERS



CARACTERISTIQUES

Créature magique de taille M

Dés de vie : 2d10+4 (15 pv)

Initiative : +2 (Dex)

Vitesse de déplacement : 15m

Classe d'armure : 15 (+2 Dex, +3 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+4

Attaque : morsure (+5 corps à corps, 1d6+2 et putréfaction infernale)

Attaque à outrance : 2 morsures (+5 corps à corps, 1d6+2 et putréfaction infernale)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : putréfaction infernale, croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision dans le noir 18m, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 15, Con 14, Int 4, Sag 13, Cha 7

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +3, Perception auditive +6

Dons : arme de prédilection (morsure)

Environnement : régions chaudes et désertiques, souterrains

Organisation : solitaire ou meute (5-12)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 3 DV (Taille M), 4-6 DV (Taille G)

Les chiens infernaux sont de grands chiens bicéphales qui peuvent être reconnus à leur double aboiement perçant. Les chiens infernaux chassent très souvent en meute et il n'est pas rare de trouver plus d'une meute dans une même région.

COMBAT

Un chien des enfers attaque en mordant, chaque tête attaquant indépendamment l'une de l'autre.

Croc-en-jambe (Ext) : un chien des enfers qui réussit à mordre sa cible peut tenter de lui faire un croc-en-jambe (action libre). Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire à son tour un croc-en-jambe au chien des enfers.

Putréfaction infernale (Sur) : pour chaque morsure d'un chien des enfers, jet de Vigueur (DD13) pour ne pas attraper cette maladie. La période d'incubation est d'un jour et affaiblit de manière temporaire la victime de 1d3 points de Constitution et 1d4 points de Force par jour (sauf s'il réussit 2 jours de suite le jet de Vigueur – voir les règles concernant les *maladies*)

Odorat : un chien des enfers peut sentir ses adversaires s'approcher, ou les suivre à l'odeur.

Compétences : les chiens infernaux bénéficient d'un bonus racial de +4 aux tests de Détection et de Perception auditive.



KETCH



CARACTERISTIQUES

Humanoïde monstrueux de taille M

Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)

Initiative : +2 (Dex)

Vitesse de déplacement : 12m, escalade 6m

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +5/+6

Attaque : coup de griffes (+6 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : 2 coups de griffes (+6 corps à corps, 1d4+1), morsure (+1 corps à corps, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : éventration

Particularités : passage sans traces, vision dans le noir 18m, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +2, Vol +5

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 12, Int 9, Sag 13, Cha 12

Compétences : Discrétion +2, Déplacement silencieux +2, Détection +3, Escalade +9, Perception auditive +3,

Environnement : forêt

Organisation : meute (2-5), groupe (2-8 plus 50% de non-combattants)

Facteur de puissance : 3

Trésor : normal

Alignement : toujours neutre mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +3

Un ketch est une créature simiesque d'environ 1m80 au garrot. Il a une bouche remplie de crocs, des yeux bleu féroces et une peau de cuir épais, ressemblant à du feuillage de couleur vert. Les ketchs sont d'excellents grimpeurs et sont à l'aise aussi bien au sol que dans les arbres.

Ils parlent leur propre langage et le commun.

COMBAT

Les ketchs préfèrent le combat indirect, utilisant des fosses, pièges, garrots, etc. pour affaiblir les groupes et les voyageurs. Cependant, ils n'hésiteront pas à affronter une cible esulée. Les adversaires qui sont considérablement supérieurs en nombre seront attaqués de nuit pendant leur sommeil. Les ketchs concentreront leurs attaques sur un ou deux membres de la troupe (les sentinelles le plus généralement). S'ils réussissent, ils traîneront leurs proies dans la forêt.

Éventration (Ext) : si un ketch touche avec ses deux attaques de griffes, elles s'accrochent au corps de l'adversaire et déchiquettent sa chair. Cette attaque inflige automatiquement 2d4+1 points de dégâts.

Passage sans traces (Ext) : le ketch peut se déplacer sur toutes les surfaces – glace, boue, neige – sans laisser d'empreintes. Pister un ketch sans moyens magiques est impossible.

Compétences : les ketchs bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive et de Détection. Grâce à leur couleur et à leur peau ressemblant à des feuilles, les ketchs bénéficient d'un bonus de +12 aux tests de Discrétion dans les milieux forestiers.

ABISHAÏ BLEU



CARACTERISTIQUES

Extérieur de taille moyenne (Loi, Mal)

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

Initiative : +7 (+3 Dex, +4 science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 9m, vol 15m (faible)

Classe d'armure : 20 (+3 Dex, +7 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +7/+10

Attaque : queue (+10 corps à corps, 1d6+3 + dard 2d6 électricité)

Attaque à outrance : queue (+10 corps à corps, 1d6+3 + dard 2d6 électricité), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+1), morsure (+8 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : pouvoirs magiques, convocation de baatezus

Particularités : réduction des dégâts 10/bien, régénération 7, RM 14

Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 16, Int 11, Sag 13, Cha 15

Compétences : bluff +14, concentration +13, déguisement +12 (+14 pour tenir un rôle), détection +11, diplomatie +4, évasion +13, fouille +10, intimidation +16, perception auditive +11

Dons : attaques multiples, science de l'initiative, persuasion

Milieu naturel/climat : tous

Organisation sociale : solitaire, groupe (2) ou bande (3-12)

Facteur de puissance : 7

Trésor : normal

Alignement : toujours loyal mauvais

Puissance possible : 8-9 DV (taille M)

Les abishaïs bleus ressemblent à des gargouilles de cathédrales gothiques et mesurent entre 1.80 et 2.10 mètres de haut pour un poids oscillant entre 175 et 250 Kg. Ils possèdent des ailes semblables à celles des chauves souris. Ils parlent l'inférieur et le commun.



COMBAT

Les abishaïs volent mal et préfèrent plutôt se jeter sur leur proie depuis une hauteur. Ils aiment bien utiliser leurs pouvoirs magiques et surnaturels, notamment les illusions, avant de se jeter au corps à corps dans la mêlée. Dans ce cas, ils attaquent avec leur griffes tout en donnant des coups de queue. Quand cette dernière contacte sa cible, en plus des dégâts normaux, un dard situé à son extrémité électrocute la victime.

Pouvoirs magique (Mag) : à volonté – charme personne (DD 13), effroi (DD 14), image accomplie (DD 15), injonction (DD 13), suggestion (DC 15). Les jets de sauvegarde sont basés sur le charisme.

Convocation de baatezus (Mag) : un abishaï peut, une fois par jour, tenter d'invoquer 2d10 lémures (50% de chance de succès) ou un autre abishaï (20% de chances de succès).

Immunités (Ext) : contre le feu et le poison.

Résistance (Ext) : résistance de 20 points contre le froid et l'acide.

Régénération (Ext) : l'eau bénite, les armes saintes et bénites infligent des dégâts qui ne peuvent être régénérés aux abishaïs. Ils récupèrent tous les autres types de dégâts au rythme de (DV) points par round (ainsi un abishaï ayant 5 DV récupère cinq points par round).

Vision dans les ténèbres (Sur) : ils voient parfaitement dans l'obscurité, même magique.

Télépathie (Sur) : ils peuvent communiquer télépathiquement avec toute créature située à moins de 30m et disposant d'un langage.

Vulnérabilité à l'eau bénite (Ext) : une flasque d'eau bénite leur inflige 2d4 points de dégâts. Seulement aspergé, le liquide inflige 1 point de dégât.

NÉCROPHIDIUS



CARACTERISTIQUES

Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 2d10+20 (31 pv)

Initiative : +3 (Dex)

Vitesse de déplacement : 9m (ne peut pas courir)

Classe d'armure : 18 (+3 Dex, +5 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : danse de la mort, paralysie, attaque sournoise

Particularités : créature artificielle, vision dans le noir à 18m, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +0, Vol +0

Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con --, Int --, Sag 11, Cha 12

Compétences : Déplacement silencieux +11, Discrétion+11, Escalade +9

Environnement : tous

Organisation : solitaire ou groupe (2-5)

Facteur de puissance : 2

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 3-5 DV (taille M), 6 DV (taille G)

Le nécrophidius ressemble au squelette d'un serpent géant à l'extrémité duquel se trouve un crâne humain pourvu de crocs. Deux petites pupilles blanches peuvent être aperçues dans les orbites oculaires. Il est créé pour jouer le rôle de garde ou d'assassin, et on le trouve donc toujours en train d'effectuer une des tâches mentionnées précédemment.



COMBAT

Le nécrophidius essaiera toujours de surprendre ses adversaires pour utiliser son attaque sournoise. S'il est en infériorité numérique, il fera sa danse de la mort pour captiver ses ennemis avant de les mordre.

Attaque sournoise: si la cible du nécrophidius perd son bonus de Dex ou est pris en tenaille, la créature obtient 2d6 points de dégâts supplémentaires.

Danse de la mort (Ext) : lorsque le nécrophidius se dresse et se balance, toute créature située à moins de 9m et qui voit l'oscillation doit réussir un jet de volonté (DD 12) ou être hébétée, incapable de quitter le nécrophidius du regard (la victime ne peut réaliser aucune action, mais n'est pas sans défense) tant que celui-ci danse. Cela permet pendant ce temps au nécrophidius d'avancer sur ses proies.

Paralysie (Sur) : une créature mordue par un nécrophidius doit effectuer un jet de Vigueur (DD 12) ou être paralysée ET inconsciente pendant 10 minutes.

Créature artificielle : immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets de nécromancie, contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires ou permanents de caractéristique, l'épuisement et l'absorption d'énergie, contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), et contre la mort par dégâts excessifs. Destruction immédiate lorsque les pv chutent à 0 ou moins.

Compétences : les nécrophidius bénéficient d'un bonus racial de +8 aux tests de Discrétion, de Déplacement silencieux, et d'Escalade.

CONSTRUCTION

Un nécrophidius est constitué d'un crâne humain, des restes d'un serpent de taille M, et d'autres petits éléments. Artisanat (sculpture) DD13 pour réussir l'assemblage.

NLS 12 ; Don de Création d'objets merveilleux ; quête, immobilisation de personne, hypnose, chien de garde de Mordenkainen (si lanceur profane), quête, immobilisation de personne, injonction, animation d'objets (si lanceur divin) ; coût 2000 po et 100 PX.