

# **Les monstres de Gonradil**

# Table des matières

Aboleth .....	4
Amphibiens .....	5
Ankheg .....	6
Animaux .....	7
Blaireau .....	7
Buffle.....	7
Cerf.....	7
Chien .....	7
Loup .....	8
Ours .....	8
Petit gibier .....	8
Renard .....	9
Sanglier.....	9
Serpents constricteurs.....	9
Serpents venimeux .....	9
Aigle .....	10
Faucon .....	10
Essaim d'insectes .....	10
Araignée éclipsante .....	11
Basilic.....	12
Béhir .....	13
Bête éclipsante.....	14
Centaure .....	15
Chapardeur éthéré.....	16
Chimère .....	17
Cockatrice.....	18
Destrier démoniaque.....	19
Doppelganger .....	20
Drider .....	21
Dryade .....	22
Elémentaires .....	23
Esprits follets.....	24
Feu follet .....	25
Formien .....	26
Gargouille.....	27
Génies.....	28
Gnoll.....	29
Gobelin .....	30
Gobelours .....	31
Gorgone .....	32
Griffon.....	33
Harpie .....	34
Hippogriffe .....	35
Hobgobelin .....	36
Homme-lézard.....	37
Homme-poisson .....	38
Hydre .....	39

Illithid.....	40
Kobold.....	41
Lamie.....	42
Licorne.....	43
Lion de mer.....	44
Loup arctique.....	45
Manticore.....	46
Méduse.....	47
Minotaure.....	48
Molosse spectral.....	49
Morts-Vivants.....	50
Ame en peine.....	50
Banshee.....	51
Fantôme.....	51
Goule.....	52
Liche.....	53
Momie.....	54
Nécrophage.....	54
Squelette.....	55
Vampire.....	55
Zombie.....	56
Naga.....	57
Nymphe.....	58
Ogre.....	59
Orc.....	60
Sorcière.....	61
Oxydeur.....	62
Pégase.....	63
Rock.....	64
Sahuagin.....	65
Salamandre.....	66
Satyre.....	67
Sphinx.....	68
Sylvanien.....	69
Triton.....	70
Troll.....	71
Tyrannoeil.....	72
Vase.....	73
Ver charognard.....	74
Ver des sables.....	75
Wyverne.....	76
Yuan-Ti.....	77
Zoanthropes.....	78
nom.....	80

## **Aboleth**

Fréquence : rare

Habitat : sous-marin

Force	8	Création	0	Perception	3
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	7			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	2	

Jet d'attaque : 5g2

Dommages : 8g2+8

ND pour être touché : 20 (armure naturelle 10)

Enchantement : 2

Illusion : 2

L'aboleth est un amphibien de très grande taille (5 à 10 m) de long. Il ressemble à un énorme poisson primitif et possède quatre tentacules de 3 m de long. Animal intelligent, il pratique la chasse à l'affût, n'hésitant pas à se servir d'illusions pour attirer ses victimes ou d'enchantements pour manipuler les créatures des profondeurs.

## ***Amphibiens***

Fréquence : peu commun

Habitat : sous-marin

Force	2	Création	0	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : 3g2

Dommages : selon l'arme

ND pour être touché : 12 (armure naturelle 2)

Les amphibiens sont des humanoïdes écailleux vivant sous l'eau. Excellents nageurs, leurs faibles capacités intellectuelles fait qu'ils sont souvent exploités par les puissants du monde sous-marin.

## **Ankheg**

Fréquence : rare

Habitat : Province de Gendera et Le grand Sud

Force	4	Création	0	Perception	3
Agilité	1			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	3			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : 3g1

Dommages : 6g2

ND pour être touché : 17 (armure naturelle 7)

Technique : jet d'acide portée 10 m, blessures 2g2

Perception des vibrations 3

L'ankheg est un monstre chitineux mesurant 3 m de long et 2 m de haut. 6 pattes de sauterelles se terminant par des griffes acérées et de redoutables mandibules. La carapace de chitine est résistante et recherchée. L'ankheg creuse des tunnels et se déplace essentiellement sous terre pour surprendre ses proies.

## **Animaux**

### **Blaireau**

Force	1	Création	0	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	2			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 3g2

Dommages : 2g1

ND pour être touché : 10

### **Buffle**

Force	6	Création	0	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	5			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 3g2

Dommages : 6g3

ND pour être touché : 10

### **Cerf**

Force	3	Création	0	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	5			Intuition	1
Constitution	2			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 2g2

Dommages : 4g2

ND pour être touché : 25

### **Chien**

Force	2	Création	0	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	1

Constitution	2			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 3g3  
Dommages : 1g1, 3g1 (cros)  
ND pour être touché : 15

## Loup

Force	3	Création	0	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	1
Constitution	3			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 4g3  
Dommages : 5g2  
ND pour être touché : 15

## Ours

Force	6	Création	0	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	1
Constitution	4			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 4g3  
Dommages : 6g2, 4g3 cros  
ND pour être touché : 10

## Petit gibier

Force	1	Création	0	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	4			Intuition	1
Constitution	1			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 1g1  
Dommages : 1g1  
ND pour être touché : 20



## Renard

Force	1	Création	0	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	5			Intuition	2
Constitution	1			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 2g1

Dommages : 1g1

ND pour être touché : 25

## Sanglier

Force	3	Création	0	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	3			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 3g2

Dommages : 3g3, 5g3 en charge

ND pour être touché : 12 (armure naturelle +2)

## Serpents constricteurs

Force	1-4	Création	0	Perception	2
Agilité	1-3			Intelligence	1
Réflexe	2-4			Intuition	1
Constitution	1-4			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 2g2, 5g3 dans l'eau

Dommages : 1g1, 3g2 (constriction)

ND pour être touché : 20

## Serpents venimeux

Force	1	Création	0	Perception	2
Agilité	4			Intelligence	1
Réflexe	4			Intuition	1
Constitution	1			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 5g2  
 Dommages : 1g1 + poison  
 ND pour être touché : 20

## Aigle

Force	2	Création	0	Perception	4
Agilité	4			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	1
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 5g4  
 Dommages : 5g2  
 ND pour être touché : 20

## Faucon

Force	1	Création	0	Perception	4
Agilité	4			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	1
Constitution	1			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 5g4  
 Dommages : 5g2  
 ND pour être touché : 20

## Essaim d'insectes

Force	-	Création	0	Perception	1
Agilité	-			Intelligence	1
Réflexe	-			Intuition	1
Constitution	1-10			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : -  
 Dommages : -  
 ND pour être touché : -

## **Araignée éclipsante**

Fréquence : rare

Habitat : Plan éthéré

Force	2	Création	0	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	4			Intuition	2
Constitution	3			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	2	

Jet d'attaque : 6g4

Dommages : 4g2 + 1g1 poison

ND pour être touché : 25 (armure naturelle 5)

L'araignée éclipsante est une redoutable araignée géante (1m50 à 3m de haut), capable de passer du plan éthéré au plan matériel en une action. Elle est capable de voir dans les deux plans simultanément et son sang est très utile pour la confection de potion de transfert de phase.

## ***Basilic***

Fréquence : très rare

Habitat : dans les régions chaudes et tempérées de Gonradil

Force	3	Création	0	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	3			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	3	

Jet d'attaque : 3g2 (morsure)

Dommages : 4g2

ND pour être touché : 17 (armure naturelle 7)

Technique : Regard pétrifiant.

Le basilic est un reptile à huit pattes et au regard pétrifiant. Pas très intelligent, il est extrêmement dangereux car quiconque croise son regard se transforme en pierre (ND d'opposition constitution à 15).

## Béhir

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions chaudes et tempérées de Gonradil

Force	5	Création	0	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	5			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	2	

Jet d'attaque : 6g3 (morsure)

Dommages : 7g2+7

ND pour être touché : 15 (armure naturelle 5)

Technique : avaler l'adversaire pour 3 augmentations si sa taille est inférieure ou égale à humanoïde.

Technique : souffle électrique 3g3, initiative subit un malus de 10.

Le béhir commun est un reptile de 10 à 15 m, aux écailles noir bleutées. Il possède 6 paires de pattes lui permettant de se déplacer très rapidement. Bien qu'il attaque généralement par morsure, il peut également utiliser sa queue pour frapper ses ennemis. Par ailleurs, s'il a l'occasion, il n'hésitera pas à avaler sa proie d'un seul coup (taille humaine ou moindre pour 3 augmentations). Une fois dans l'estomac, la victime subit 2g2 blessures par action à cause de l'acide gastrique. Le sang du béhir porte également une trace de l'héritage draconique, et son souffle électrique est bien connu des enchanteurs préparant des bâtonnets de foudre.

## **Bête éclipse**

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions montagneuses ou les forêts de Gonradil

Force	3	Création	1	Perception	3
Agilité	4			Intelligence	1
Réflexe	4			Intuition	1
Constitution	3			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		2

Jet d'attaque : 6g4 (tentacules), 5g1 (morsure)

Dommages : 5g2

ND pour être touché : 20

Technique : passage dans le plan éthéré

La bête éclipse ressemble à une panthère à 6 pattes, agrémentée de 2 tentacules partant de l'échine. Sa couleur varie du bleu au noir. Elle se déplace du plan matériel au plan éthéré pour trouver ses proies. Elle ne s'attaque généralement qu'à de petites créatures sauf si ses petits sont menacés.

## Centaure

Fréquence : rare

Habitat : dans les forêts de Gonradil

Force	4	Création	0	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	2
Réflexe	3			Intuition	3
Constitution	4			Volonté	3
Dévotion religieuse		1+	Force magique		1

Jet d'attaque : 4g3

Dommages : arme

ND pour être touché : 15

Sixième sens (initiative +5)

Divination : 1 à 3

Les centaures sont de curieux hybrides humains-chevaux. Ils vivent en harmonie avec la nature loin des civilisations. Rarement agressif, ils peuvent le devenir lorsqu'ils sont témoins d'actes de barbaries. Beaucoup d'entre eux possèdent un don de divination dont la force varie avec l'âge et l'usage. Du coup, c'est une race qui accepte son destin d'où le rang de création.

## Chapardeur éthéré

Fréquence : rare

Habitat : plan éthéré

Force	2	Création	0	Perception	4
Agilité	4			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	2	

Jet d'attaque : 3g3

Dommages : 2g1

ND pour être touché : 15

Vol à la tire : 3

Détection permanente de la magie.

Le chapardeur éthéré est une créature à quatre longs bras muni de 4 doigts très longs et préhensiles. Il s'appuie sur une unique jambe. Il se déplace en général dans le plan éthéré jusqu'à ce qu'il détecte un objet magique auquel cas, il va tenter de le voler dans le plan matériel. Il détecte la magie naturellement et s'en nourrit. Il extrait celle-ci des objets enchantés et la dévore. Si on lui jette un sort, mais que c'est lui qui a l'initiative, il décide généralement d'avaler le sort. Concrètement le mage déclenche le sort mais il ne se passe rien. Si le sort est très puissant (rang supérieur au rang de constitution du chapardeur éthéré), celui-ci peut se mettre à muter ou subir des blessures par indigestion.



## **Chimère**

Fréquence : rare

Habitat : partout dans Gonradil

Force	3	Création	2	Perception	4
Agilité	3			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	4			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique		2

Jet d'attaque : morsure dragon 5g2, morsure lion 5g2, coup de cornes : 4g2, griffures 4g2, coup de queue 5g2

Domages : morsure dragon 5g2, morsure lion 5g2, coup de cornes : 4g1, griffures 4g1+3, coup de queue étourdissement (jet d'opposition constitution pour résister, contre le jet de force de la chimère)

ND pour être touché : 15 (armure naturelle +5)

Rapide

Bonus aux sens olfactifs, auditifs et visuels de +3g3

Technique : souffle draconique 2g2

Technique : attaque en piqué

La chimère est un monstre magique de la pire espèce. Cette créature a trois têtes : une de lion, une de dragon chromatique, et une de bouc. La partie avant est celle du lion, tandis que la partie postérieure est celle du bouc à l'exception de la queue et des ailes de dragons. Bien que pas très intelligente, il arrive que la chimère puisse parler via la tête draconique (elle parle au moins le Dracon). Des légendes parlent de chimères capables de lancer des sorts, mais ce ne sont certainement qu'affabulations.

## Cockatrice

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions tempérées de Gonradil

Force	1	Création	1	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		3

Jet d'attaque : 4g1 (griffes ou bec)

Dommages : 2g1

ND pour être touché : 17 (armure naturelle 2)

Technique : regard pétrifiant (ND 15)

La cockatrice ressemble à un coq d'1m à 1m50, possédant des ailes de chauves souris, une peau squameuse et une queue de lézard. Le plus grand danger de ce monstre consiste à croiser son regard pétrifiant. Complètement stupide, elle attaque la première cible qu'elle croise sans faire preuve de stratégie. Il arrive toutefois que ce soit amplement suffisant. Les rares plumes qui poussent sur son corps intéressent de nombreux lanceurs de sorts et alchimistes.

## **Destrier démoniaque**

Fréquence : peu commun  
 Habitat : mondes infernaux

Force	6	Création	-	Intelligence	3
Dextérité	4			Sagesse	3
Constitution	6			Charisme	3

Force	6	Création	-	Perception	4
Agilité	4			Intelligence	3
Réflexe	3			Intuition	3
Constitution	6			Volonté	4
Dévotion religieuse		1	Force magique	3	

Jet d'attaque : sabots enflammés 6g4, morsure 5g4

Dommages : sabots enflammés 8g2 + 1g1 (feu), morsure 7g2 + 1g1 (poison)

ND pour être touché : 20

Rapide

Technique : souffle de feu (3g3) initiative -10

Le destrier démoniaque est parfois invoqué par les chevaliers démoniaques ou autres serviteurs du seigneur des ténèbres et de sa dame. C'est une créature intelligente et perverse qui ne sert que les puissants des mondes infernaux. S'il accepte de servir de monture, c'est seulement en échange d'un coût. Néanmoins ce cheval noir au sabot enflammé, et au souffle sulfureux possède de puissantes capacités : il vole vite, ne dort jamais, et peut même passer dans l'éther ou dans le plan astral.

## ***Doppelganger***

Fréquence : rare

Habitat : partout sur Gonradil

Force	2	Création	-	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	4
Constitution	2			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique		3

Jet d'attaque : 3g2

Dommages : fonction de l'arme

ND pour être touché : 10 + armure

Bluff : 2

Technique : vol des souvenirs (agit comme un enchantement rg 3, mais sans magie apparente)

Technique : deviner les pensées (Intuition contre volonté).

Technique : prendre l'apparence d'un corps.

Le doppelganger est un monstre humanoïde boudiné à la chair blanche et malléable. Mais on le rencontre rarement sous cette forme là. En effet, c'est un métamorphe qui s'ingénie à prendre la place de ses victimes. Il sert régulièrement d'espions aux puissances maléfiques. Il possède naturellement toutes les compétences innées à 1. Mais certains doppelgangers sont bien plus puissants ou érudits que cela.

## ***Drider***

Fréquence : très rare

Habitat : Dans les profondeurs d'Aarock

Force	4	Création	1	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	2
Réflexe	4			Intuition	2
Constitution	3			Volonté	3
Dévotion religieuse		1	Force magique		1

Jet d'attaque : 6g4 selon l'arme

Dommages : selon l'arme

ND pour être touché : 22 (armure naturelle 2)

Vision nocturne

Rapide

Technique : si le drider emporte un jet de lutte contre sa victime (Lutte 2, force, avec 3 augmentations cumulées), il peut l'enrouler dans un cocon. Il se sert souvent de sa morsure paralysante pour l'emporter.

Enchantement : 1

Evocation : 1

Transmutation : 1

Les driders sont des elfes noirs ayant subi une malédiction divine. La partie postérieure de leur corps est celle d'une araignée. Parfois le drider porte également d'autres mutations sur son corps. Sa morsure est empoisonnée et sa vitesse est très grande. Les elfes noirs dont ils sont issus les chassent et tentent de les tuer, sachant quel terrible danger ils vont constituer par la suite. Beaucoup d'entre eux ayant reçu une formation assez poussée peuvent avoir des pouvoirs magiques bien plus puissants que ceux indiqués.

## Dryade

Fréquence : rare

Habitat : dans les forêts de Gonradil

Force	2	Création	-	Perception	4
Agilité	3			Intelligence	2
Réflexe	4			Intuition	3
Constitution	2			Volonté	3
Dévotion religieuse		2	Force magique	1	

Jet d'attaque :

Dommages :

ND pour être touché : 20

Beauté exceptionnelle

Divination 3

Enchantement 3

Compétence miraculeuse : Guérison et purification 3

Les dryades sont des esprits protecteurs des arbres anciens. Ce sont des femmes de très grande beauté, possédant un talent naturel pour l'enchantement et la divination. De nombreuses histoires racontent le retour d'hommes captifs pendant 10 ans de ces esprits.

## **Elémentaires**

Fréquence : commun

Habitat : dans les plans élémentaires

Force	1 à 5	Création	-	Perception	2
Agilité	1 à 5			Intelligence	1 à 5
Réflexe	1 à 5			Intuition	1 à 5
Constitution	1 à 5			Volonté	2 à 5
Dévotion religieuse		0	Force magique		1 à 5

Jet d'attaque : Dex + 2 g Dex

Dommages : Fo +2 g 2 + Force magique

ND pour être touché : 5 fois Dex + Force magique

Les esprits élémentaires qu'on peut trouver sur le plan matériel ont tous été invoqués. Leur force croit en fonction de la puissance de l'invocateur. Toutefois lorsque sa puissance augmente, son ego aussi, ce qui a tendance à le rendre incontrôlable. Les esprits élémentaires sont rarement ravis de se retrouver sur le plan matériel et se battent donc avec fureur. De plus, de par leur nature, ils ne subissent pas de pénalité lorsqu'ils sont blessés. Enfin chacun d'eux possède un rang d'évocation en rapport avec sa puissance, à la différence qu'ils ne sont pas limités dans le nombre de sorts qu'ils emploient. Les élémentaires d'air utilisent l'électricité et la force, l'eau utilise le froid et l'acide, le feu utilise naturellement le feu et les élémentaires de terre apprécient les ondes de choc.

## ***Esprits follets***

Fréquence : peu commun

Habitat : dans les environnements naturels de Gonradil

Force	1	Création	-	Perception	2
Agilité	4			Intelligence	2
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	1			Volonté	1
Dévotion religieuse		0+	Force magique	1+	

Jet d'attaque :

Dommages :

ND pour être touché : 15

Enchantement 3

Illusion 3

Transmutation 3

Qu'on les nomme fées, pixies, nixes ou autres, les esprits follets sont de petites créatures turbulentes qui s'amuse aux dépens des créatures conscientes qu'elles croisent. Bien que leurs plaisanteries soient souvent innocentes, elles peuvent également s'avérer très dangereuses. Elles sont considérées comme mage de rang 3 pour le lancement des sorts, mais ne jettent pratiquement jamais de tels sortilèges, trop complexes et rarement amusants.



## **Feu follet**

Fréquence : peu commun

Habitat : dans les régions marécageuses de Gonradil

Force	-	Création	-	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	4
Réflexe	4			Intuition	2
Constitution	1			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	1	

Jet d'attaque : 3g3

Dommages : 1g1 (décharge électrique)

ND pour être touché : 20 (petite taille et volant)

Technique : Sur un jet d'opposition d'intelligence contre tout sort lancé directement sur le feu follet, ce dernier annule le sort.

Les feux follets sont des créatures lumineuses maléfiques se nourrissant des émotions de leurs victimes lors de leur agonie. Jouant sur leur nature, ils attirent leurs victimes dans des fondrières et se délectent de leur énergie. En cas d'attaque, ils peuvent devenir invisibles ou projeter des décharges électriques. Leur corps difficile à obtenir peut s'avérer intéressant pour de nombreux mages.

## **Formien**

Fréquence : peu commun

Habitat : régions chaudes et tempérées de Gonradil

Force	2	Création	2	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		1

Jet d'attaque : 3g2

Dommages : Selon l'arme

ND pour être touché : 15 (armure naturelle)

Résistance magique ND +10

Morsure empoisonnée (1g1)

Technique Soldat : Lorsqu'ils sont en groupe, la coordination est tellement grande que tous les soldats bénéficient d'une augmentation gratuite pour l'attaque et le ND pour les touchers est augmenté de 5.

Technique Reine : La Reine peut conférer à n'importe quel formien l'usage de ses compétences ou techniques personnelles. La Reine peut même sacrifier un formien en le transformant en bombe d'acide (causant 3g3 sur un rayon de 10 m).

Les formiens forment une société d'individus apparentés aux fourmis. Ils se divisent en 3 catégories : Ouvriers, Soldats et Reines. Les caractéristiques données correspondent au formien de base, mais peuvent être développées. L'esprit de ruche assure une communication rapide mais la société manque furieusement d'esprit d'initiative. On raconte que certaines reines initiées à la magie permettent à certains de leurs hommes d'employer cette puissance.

Quelques formiens se voient dotés d'un libre arbitre par la reine dans le but d'améliorer la réactivité de ses troupes. Toutefois le nombre d'élus reste très limité.

## Gargouille

Fréquence : rare

Habitat : partout sur Gonradil

Force	4	Création	1	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	1
Constitution	4			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		1

Jet d'attaque : 5g3 (griffes, cornes, morsures)

Dommages : 6g2

ND pour être touché : 20 (armure naturelle 5)

Insensibilité aux enchantements et aux illusions.

Niveaux de blessures : 0 / 0 / 0 / +5 / +10

Les gargouilles étaient à l'origine des statues de pierre animées, servant de gardiens. Certaines d'entre elles auraient néanmoins acquis une libre arbitre et la capacité de se reproduire. Si bien qu'il existe aujourd'hui des familles de gargouilles incontrôlées. Elles ont généralement la capacité de voler et sont insensibles aux enchantements et aux illusions. Elles sont très résistantes et il faut les abîmer très sérieusement avant qu'elles ne soient incommodées. Néanmoins leur organisme est si proche de la pierre qu'elles ne recouvrent que lentement de leurs blessures.

## Génies

Fréquence : rare

Habitat : plans élémentaires

Force	3+	Création	3+	Perception	2+
Agilité	3+			Intelligence	4+
Réflexe	3+			Intuition	3+
Constitution	3+			Volonté	4+
Dévotion religieuse		0+	Force magique		3+

Jet d'attaque : arme Dex + 3 g Dex

Dommages : selon l'arme

ND pour être touché : à partir de 15

Résistance magique ND +10

Magie : Les génies possèdent au minimum un rang 2 dans toutes les compétences magiques. De plus, ils bénéficient d'une augmentation gratuite pour tous les sorts utilisant l'élément dont ils sont issus.

Qu'on les nomme Djinns, Efrits, Janns, Marids, les génies sont des créatures venues des plans élémentaires où ils sont généralement des seigneurs. De ce fait, ils possèdent de puissants pouvoirs magiques et ont du mal à supporter l'autorité d'un mortel. Néanmoins si un contrat d'invocation est lancé, ils sont souvent contraints d'exaucer une requête. Mais à moins qu'ils n'y soient gagnants, la plupart des génies tenteront de pervertir le vœu initial.

## Gnoll

Fréquence : peu commun

Habitat : partout sur Gonradil, mais ils sont chassés à vue dès que détectés

Force	3	Création	1	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 5g3

Dommages : blessures selon arme

ND pour être touché : 10 + armure

Vision nocturne

Technique : attaque en force. Les gnolls utilisent leur force plutôt que leur dextérité pour attaquer.

Les gnolls sont de grandes hyènes humanoïdes. La plupart sont des combattants violents et la hiérarchie s'établit par rapport de force. Quelques chamans adorant Skorlys servent d'éminence grise ou de prophètes. Les plus illuminés d'entre eux apprennent parfois les Arts occultes, mais ils manquent généralement de subtilité pour en maîtriser les arcanes.

## Gobelin

Fréquence : peu commun

Habitat : dans les régions montagneuses de Gonradil

Force	1	Création	1	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	1			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : 3g2

Dommages : 3g2

ND pour être touché : 10 + armure

Vision dans le noir

Souvent méprisés, les gobelins de petite taille, sont un danger par leur nombre et leur prolifération. Malgré leur faible force, ils ont mis en place des mines et des ouvrages mécaniques complexes. Néanmoins, certains gobelins ont développé des techniques de combat, et d'autres ont mis en place l'usage de la magie. Ils restent néanmoins très peureux et superstitieux.

## **Gobelours**

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions montagneuses de Gonradil

Force	3	Création	1	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	3			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : 5g3

Dommages : selon l'arme

ND pour être touché : 10 + armure

Technique : Attaque en force. Utilisation de la force pour toucher.

Les gobelours vivent sous terre ou dans certains vieux donjons abandonnés. Ils sont plus forts que beaucoup de gobelinoïdes, mais guère plus intelligents. Il s'agit du même type de sociétés que les gobelins avec des chamans et des chefs guerriers qui tapent sur les plus faibles d'entre eux.

## Gorgone

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions montagneuses ou les forêts de Gonradil

Force	6	Création	-	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	6			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	3	

Jet d'attaque : cornes (4g2), morsure (4g2)

Dommages : cornes (8g2+6)

ND pour être touché : 10+10 (armure naturelle)

Souffle pétrifiant (initiative -10), ND 15.

Technique : Ruée. La charge se fait en utilisant la force plutôt que la dextérité (frappe à 8g6) et les blessures sont augmentées de 15 points mais l'initiative est réduite de 5.

La gorgone ressemble à un taureau de grande taille au teint métallique. Ses yeux sont rouges comme la braise. Elles dévorent la pierre. Mais elles sont surtout redoutées en raison de leur souffle pétrifiant.



## Griffon

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions montagneuses et tempérées de Gonradil

Force	5	Création	1	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	5			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : griffes 5g3, morsure 5g3

Dommages : griffes 7g2, morsure 7g1 + 7

ND pour être touché : Attaque en piqué. Le griffon peut prendre 3 augmentations pour cette attaque. S'il touche, les blessures sont augmentées de 15 points et une seule touche suffit pour porter les deux attaques de griffes.

Le griffon est un noble animal hybride entre le lion et l'aigle. Il mesure généralement dans les 2m50. Lavant est un corps d'aigle tandis que le lion correspond à sa partie postérieure. Certains d'entre eux sont dressés pour servir de monture. Pour cette raison, les œufs de griffon se vendent à prix d'or.

## Harpie

Fréquence : rare

Habitat : dans les forêts et plaines de Gonradil

Force	2	Création	-	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	3
Constitution	3			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	2	

Jet d'attaque : serres 4g3

Dommages : 4g2

ND pour être touché : 15

Technique : Chant de captivation, intuition contre volonté. La victime ne souhaite plus que rejoindre la harpie. Si les harpies sont plusieurs, le ND est augmenté de 5 par harpie présente.

Les harpies ressemblent à des femmes aux traits cruels et aux cheveux désordonnés. Le postérieur est celui d'un oiseau avec de larges serres. Elles possèdent également une paire d'ailes dont elles se servent avec agilité. Mais leur arme la plus dangereuse est leur chant, capable de captiver leur victime, les soumettant à la volonté de ces monstres.

## **Hippogriffe**

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions montagneuses et plaines de Gonradil

Force	6	Création	1	Perception	3
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	6			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : serres 4g2, bec 4g2

Dommages : serres 8g2, bec 9g1

ND pour être touché : 10

Technique : Attaque en piqué. L'hippogriffe peut prendre 3 augmentations pour cette attaque. S'il touche, les blessures sont augmentées de 15 points et une seule touche suffit pour porter les deux attaques de griffes.

Les hippogriffes ont la face d'un aigle et ses ailes tandis que le postérieur est celui d'un cheval. C'est un animal assez sauvage et difficile à dompter. Néanmoins en raison de la qualité de la monture qu'il peut faire, ses œufs sont très prisés.

## **Hobgobelin**

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions montagneuses de Gonradil

Force	3	Création	-	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : 4g2+3

Dommages : selon l'arme + 3

ND pour être touché : 10 + armure

Vision dans le noir

Technique : Les hobgobelins ajoutent leur force à leur jet de toucher et de blessures.

Les hobgobelins sont les grands cousins des gobelins. Etant plus forts, et mieux organisés, ils ont tendance à leur imposer leur loi.

## Homme-lézard

Fréquence : peu commun

Habitat : dans les régions marécageuses et les forêts de Gonradil

Force	2	Création	2	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : selon l'arme

Dommages : selon l'arme

ND pour être touché : 10 +armure

Les sociétés des hommes lézards sont proches des sociétés humaines bien que plus tribales. Elles ont donc donné naissance à des combattants, des prêtres et des mages. Néanmoins, dominés et combattus par les humains, ils se sont affaiblis et leur niveau d'avancée est moindre. La plupart d'entre eux vivent près de grandes étendues d'eau mais une espèce d'hommes lézards du désert vivrait entre les dunes du Grand Sud.

## **Homme-poisson**

Fréquence : rare

Habitat : fond sous marin

Force	2	Création	2	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : selon arme

Dommages : selon arme

ND pour être touché : 10 + armure (corail ou algue)

Les hommes poissons sont des hybrides vivant sous l'eau. Ils vivent dans les bancs de corail qu'ils développent ou dans des grottes sous marines. Ils n'ont que peu de rapport avec les gens de la surface. Néanmoins en les examinant, on peut retrouver chez eux un nombre de travers de leurs homologues de la surface.

## Hydre

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions marécageuses ou les forêts de Gonradil

Force	8	Création	-	Perception	3
Agilité	4			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	8			Volonté	4
Dévotion religieuse		0	Force magique	0+	

Jet d'attaque : morsure 6g3

Dommages : morsure 10g2+8

ND pour être touché : 20 (armure naturelle 5)

Les hydres sont des monstres reptiliens quadrupèdes à multiples têtes. De taille très importante (parfois plus de 10 m), elles possèdent souvent un don de régénération, sauf contre les blessures par brûlure ou acide. Il existe de multiples sortes d'hydres. Certaines d'entre elles seraient intelligentes, possèdent des souffles à l'instar de leurs cousins dragons.

## **Illithid**

Fréquence : très rare

Habitat : dans les profondeurs d'Aarock

Force	3	Création	2	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	4+
Réflexe	3			Intuition	3+
Constitution	3			Volonté	4+
Dévotion religieuse		0	Force magique		4

Jet d'attaque : griffes 4g3, tentacules 3g3, attaque mentale Int +2 g Int

Dommages : griffes 4g2, tentacules 4g1

ND pour être touché : 15

Technique : Attaque mentale

L'attaque mentale de l'illithid oblige la victime à faire un jet de volonté d'opposition. Si l'esprit n'est pas assez fort, la victime est écrasée par ses propres peurs et tombe inconsciente pour 1d10 actions + 1 action/augmentation.

Technique : Décervelage

Quand l'illithid réussit une attaque de tentacule, il s'accroche au visage et la cible doit faire un jet de lutte en force pour se dégager. Si les 4 tentacules sont fixés, l'illithid peut tenter un décervelage pour 1 ND de 20 (cible incapable de se défendre mais 3 augmentations nécessaires).

Technique: possession.

L'illithid peut aussi utiliser sa décharge mentale pour prendre le contrôle d'une victime. Si celle-ci rate son jet d'opposition, elle devient confuse et soumise aux ordres de la voix dans sa tête. Dans cet état elle ne peut pas prendre d'augmentations. Tout sort annulant le contact télépathique met fin au contrôle, mais la victime est étourdie pendant un tour. Enfin chaque tour, la victime peut tenter de se libérer. Le ND pour se libérer est de 5 Volonté + 5 nbre d'augmentations prises par l'illithid.

Télépathie illimitée.

Equivalence Enchantement 1 à 5. L'illithid peut utiliser des décharges mentales à allure de sort d'enchantements.

Passage dans le plan astral à volonté.

Lévitacion.

Les cruels illithid vivent sous terre et pour la plupart sous Aarock où ils ont affronté les drows. Leurs redoutables pouvoirs psychiques en font des créatures craintes dans le monde sous-terrain. Les illithids se plaisent à asservir toutes sortes de créatures, les condamnant à exécuter leur basse besogne. Ce sont des êtres rusés qui agissent rarement à la légère. De plus, ils sont tous connectés au sein d'une même communauté et communiquent donc très rapidement. Priver un illithid de son lien avec sa communauté le tuera vraisemblablement en quelques jours, à moins qu'il ne devienne complètement fou.



## **Kobold**

Fréquence : peu commun

Habitat : partout dans Gonradil

Force	1	Création	-	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	1			Volonté	1
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : selon l'arme

Dommages : selon l'arme

ND pour être touché : 10 + armure

Les kobolds sont de pitoyables créatures de petites tailles. Lâches, vicieux, sadiques, ils n'entreprennent le combat qu'à partir d'1 contre 10. Ils haïssent particulièrement les esprits follets et les gnomes.

## **Lamie**

Fréquence : rare

Habitat : dans la région de Gendera et au sud

Force	3	Création	1	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	2
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	3			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		1+

Jet d'attaque : selon l'arme

Dommages : selon l'arme

ND pour être touché : 15

Enchantement 2

Illusion 3

Les lamies sont des hybrides. Leur partie supérieure est celle d'un homme ou d'une femme de grande beauté. La partie postérieure est généralement celle d'un lion. Les lamies sont des chasseurs cruels et attirent leurs victimes dans des pièges mortels à l'aide de sortilèges, avant de les dépecer. Certains chamans utilisent le sang des victimes pour pratiquer une magie occulte et corrompue.

## Licorne

Fréquence : très rare

Habitat : dans les forêts de Gonradil

Force	6	Création	3	Perception	4
Agilité	4			Intelligence	2
Réflexe	4			Intuition	3
Constitution	6			Volonté	3
Dévotion religieuse		2	Force magique		3

Jet d'attaque : corne 7g4, sabots 8g6

Dommages : corne 8g2, sabots 8g2 + 6

ND pour être touché : 20

Vision nocturne

Abjuration 2

Illusion 3

Transmutation 3

Les licornes sont de puissants défenseurs des bois et ne s'entendent qu'avec les esprits qui y vivent. Même les elfes ont du mal à les approcher. Les licornes sont traditionnellement d'un blanc éclatant et des yeux allant du bleu au doré. Les licornes ont également une corne d'une soixantaine de centimètre. Des légendes racontent que la corne pilée et ingérée en décoction donne l'immortalité. Dans tous les cas, le crin de licorne est un élément extrêmement intéressant pour les alchimistes de tout poil.

## ***Lion de mer***

Fréquence : rare

Habitat : sous marin

Force	4	Création	-	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	3			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : 5g3

Dommages : 6g2

ND pour être touché : 17 (armure naturelle écailles +2)

Les lions de mer sont des prédateurs sous marins. Une queue de poisson se substitue aux pattes du lion. C'est un terrible carnivore qui règne jalousement sur son territoire.

## **Loup arctique**

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions montagneuses du nord

Force	3	Création	-	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	3			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	1	

Jet d'attaque : 5g3

Dommages : 5g2

ND pour être touché : 15

Résistance au froid : -10 blessures

Sensibilité à la chaleur : +10 blessures

Souffle glacial : 2g2

Les loups arctiques sont des loups qui ont muté magiquement. Ils chassent principalement en meute dans les terres les plus reculées de Tarkitas. Les loups arctiques ont une résistance naturelle au froid, mais une sensibilité à la chaleur. Leur ultime arme se trouve dans leur souffle glacial.

## **Manticore**

Fréquence : rare

Habitat : régions tempérées et chaudes de Gonradil

Force	5	Création	-	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	4			Intuition	2
Constitution	4			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : 5g3

Dommages : 7g2 (morsure et griffes), dards (6 piquants) 7g1 + poison ND 15 (1g1)

ND pour être touché : 20

La manticore a un corps de lion avec de grandes ailes reptiliennes mais son visage est vaguement humain. Sa queue est hérissée de piquants projectiles qu'elle peut projeter jusqu'à une distance de 30 m.

## Méduse

Fréquence : rare

Habitat : dans les environnements naturels de Gonradil

Force	2	Création	2	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	2
Réflexe	3			Intuition	3
Constitution	2			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	3	

Jet d'attaque : selon l'arme, 3g3 (attaque serpents)

Dommages : selon l'arme, poison ND 15 (1g1 + affaiblissement)

ND pour être touché : 18 (armure naturelle) + armure

Regard pétrifiant : ND 5 fois la force magique

Les méduses sont des femmes à la peau reptilienne et dont les cheveux sont un nid de serpents. Leur corps est bien proportionnée et leur voix subtile et aguichante (séduction à 2). Néanmoins dès qu'on s'approche, la supercherie se découvre. Les méduses visent donc à faire s'approcher leur victime. Pour cela, certaines utilisent la magie ou d'autres ruses effrayantes. On raconte également que certaines méduses posséderaient un pouvoir de pétrification supérieur à celui de leurs sœurs. Dans tous les cas, le sang magique des méduses intéresse vivement les mages, ainsi que leurs écailles.

## **Minotaure**

Fréquence : peu commun

Habitat : dans les plaines et les plateaux de Gonradil

Force	4	Création	2	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	4			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : selon arme

Dommages : selon arme

ND pour être touché : 10

Technique : Combat en force. Les minotaures utilisent leur force plutôt que leur agilité.

Technique : Encaisser les blessures, le minotaure multiplie son rang de constitution par 3 au lieu de 2 pour calculer ses blessures.

Les minotaures sont des combattants. Ils aiment le combat et ne ratent pas une occasion de se battre. Le combat physique leur plaît particulièrement ainsi que les armes contondantes.



## ***Molosse spectral***

Fréquence : peu commun

Habitat : dans les mondes infernaux

Force	3	Création	-	Perception	4
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	3			Volonté	3
Dévotion religieuse		1	Force magique	2	

Jet d'attaque : 5g3

Dommages : 5g2

ND pour être touché : 20 (le corps spectral du monstre est considéré comme une armure naturelle +5, sauf contre les armes magiques)

Résistance à la magie : +10

Vision dans le noir.

Vision de l'invisible, de l'astral et de l'éthéré.

Rapide.

Technique : souffle de feu 3g3, initiative -10

Les molosses spectraux sont des chasseurs extraplanaires. Ce sont des créatures violentes et d'excellents chasseurs. Certaines puissances maléfiques n'hésitent pas à les invoquer et à les lâcher sur leurs cibles. Ils bénéficient de 2g2 supplémentaires sur tous les jeux de détection et de sens de la nature. De plus leur haleine brûlante serait un reflet des flammes de l'enfer.

## **Morts-Vivants**

Les morts-vivants, ou non-morts sont des créatures dont les fonctions biologiques ont pris fin mais qui continuent d'avoir une activité. De ce fait, ces créatures sont immunisés à toute attaque du métabolisme telles que les poisons, ou la température à moins que cette dernière ne soit telle qu'elle ne détruise la matière. De plus, le corps n'est pas le seul à avoir été affecté. Lorsqu'une créature meurt, son âme rejoint normalement le royaume d'Helnyras, à l'exception des âmes damnées qui partent pour les mondes infernaux et des âmes saintes qui sont parfois récompensées en gagnant le royaume céleste. Les morts vivants n'ont donc plus d'âme. Leur force de vie est remplacée par une autre énergie. Ça peut être de la magie, ou une force d'origine extérieure. Certains morts-vivants semblent conserver leur âme, mais en réalité, elle ne leur appartient plus. Il s'agit juste d'un prêt car la puissance qui l'autorise à la conserver y trouve son compte... Enfin la plupart des enchantements et des illusions sont sans effet sur ces Créatures, attendu que leur esprit n'est pas à proprement parler celui d'un être dépendant de ses sens et de son corps.

Notons à présent que la nécroanimation qui fait d'un mort un mort vivant, prive ce dernier de son lien avec la Création. Les morts-vivants n'ont donc pas de points de Création.

Une liste non exhaustive de morts-vivants va donc être donnée ici avec quelques unes de leurs caractéristiques courantes. De nombreuses modifications peuvent intervenir et il est judicieux de ne pas trop s'y arrêter...

### **Ame en peine**

Fréquence : rare

Habitat : n'importe où sur Gonradil

Force	-	Création	-	Perception	Vivant
Agilité	3			Intelligence	Vivant
Réflexe	3			Intuition	Vivant
Constitution	Volonté			Volonté	Vivant +1
Dévotion religieuse		Vivant	Force magique	1+	

Jet d'attaque : 3g3

Dommages : Si l'âme en peine emporte un jet d'opposition intuition contre volonté de la victime, celle-ci subit une perte d'1 rang de constitution.

ND pour être touché : 15 si l'arme est magique/bénie

Les âmes en peine sont des créatures maléfiques incapables de quitter le lieu d'un sombre méfait qui a hanté leur vie. Bien qu'on parle d'âmes en peine, il ne s'agit que d'une réminiscence de ce qu'elles étaient par le passé et non pas d'âmes pouvant être sauvées. Ces créatures sont intangibles et les armes normales sont donc sans effet sur elles. Les armes magiques ou dotées d'un appui divin peuvent cependant les toucher.

Physiquement elles apparaissent souvent comme des formes sombres aux yeux rouges luisants. Parfois on devine la forme d'une armure ou un visage, mais il ne s'agit que d'un fugace reflet de leur ancienne vie. Les âmes en peine sont par ailleurs incapables de supporter la lumière du soleil et les prêtres des ordres de la lumière bénéficient d'un bonus d'1g1 lorsqu'ils tentent de les repousser en invoquant leur foi. De même les techniques de frappe par

la lumière bénéficient également d'1g1 blessures supplémentaires. Les points de vie sont calculés sur la base du score de Volonté au lieu de celui de constitution car c'est leur volonté à répandre le mal et la douleur qui les maintient en état d'existence. Enfin il ne suffit pas de les « tuer » pour les vaincre. En agissant de la sorte, l'âme en peine sera de retour le lendemain. Après l'avoir tuée, il faut également lever la malédiction (rang 3 en abjuration). L'autre méthode consiste également à trouver la raison de leur apparition, généralement à quel forfait doit-on leur existence, puis réparer ce méfait. Celui-ci peut également être la cause d'une faiblesse particulière de l'ennemi.

A noter que la victime d'une âme en peine devient également une âme en peine soumise à la première. Si elle fait beaucoup de victimes, l'âme en peine d'origine peut devenir plus puissante et aller parfois jusqu'à agrandir son territoire.

## Banshee

Fréquence :très rare

Habitat : dans les régions montagneuses ou les forêts de Gonradil

Force	Vivant	Création	-	Perception	Vivant
Agilité	Vivant			Intelligence	Vivant
Réflexe	Vivant			Intuition	Vivant+1
Constitution	Vivant			Volonté	Vivant+1
Dévotion religieuse		Vivant	Force magique	1+	

Jet d'attaque : vivant

Dommages : arme.

ND pour être touché : 5 fois Refl + armure naturelle de niveau rang de Volonté. Absorbe de plus, les 30 premières blessures des armes non magiques.

Technique : Hurlement mortel

Les banshees sont soit des nains n'ayant pas accompli une mission cruciale, soit des elfes morts de chagrin ou d'une émotion violente. Les banshees possèdent l'apparence exacte de leur vivant mais leur apparence est laiteuse et dans leurs yeux brûlent les flammes de l'enfer. Leur corps est semi-intangible. C'est à dire que les seules les armes magiques peuvent les affecter, ou alors les coups causant plus de 30 blessures. Une banshee ne meurt toutefois définitivement qu'une fois sa mission ou sa vengeance accomplie. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, toutes les banshees ne sont pas maléfiques. On cite ainsi l'exemple d'une banshee nain qui vint à Frontsource avertir le duc qu'une armée d'orcs déferlait sur la Cité. Néanmoins elles ont très mauvaise réputation, notamment à cause de leur hurlement mortel. Quiconque entend le cri d'une banshee doit faire un jet d'opposition de volonté contre la volonté de la banshee. S'il échoue, son niveau de blessure tombe au niveau coma, auquel il reste rang de volonté actions avant de s'éteindre. On raconte que certains miraculés auraient survécu au hurlement d'une banshee. Tous les récits concordent pour dire que leurs cheveux avaient perdu toute couleur et qu'ils n'étaient plus que l'ombre d'eux même.

## Fantôme

Fréquence : rare

Habitat : dans une ancienne demeure

Force	Force magique	Création	-	Perception	Vivant
Agilité	Intelligence			Intelligence	Vivant
Réflexe	Intuition			Intuition	Vivant
Constitution	Volonté			Volonté	Vivant
Dévotion religieuse		vivant	Force magique	Vivant+1	

Jet d'attaque : selon l'attaque

Dommages : selon l'attaque

ND pour être touché : 5 fois Itt mais seulement pour les armes magiques/bénies

Technique : vieillissement

Les fantômes sont des créatures surnaturelles mortes trop tôt. Incapables de quitter le plan matériel, elles sont condamnées à hanter un lieu où elles sont enfermées. Un fantôme présente un aspect transfiguré de ce qu'il était de son vivant. Il est généralement translucide, mais peut devenir invisible ou compact s'il le souhaite.

Un fantôme est un pur esprit. De ce fait, il ne peut être touché que par des armes magiques ou bénies. Il peut néanmoins interagir physiquement dans le monde des vivants. Ses scores physiques sont alors remplacés par ses scores mentaux : ainsi l'intelligence se substitue à l'agilité, la volonté à la constitution, l'intuition aux réflexes. La force magique du fantôme lui permet d'agir sur le monde matériel et détermine donc sa force.

Les fantômes ne sont pas toujours mauvais. Ainsi Tormund le forgeron elfe hanta l'île de Mideril Helan jusqu'à avoir préparé l'armure de Néo Exellas. Néanmoins leur réputation est très mauvaise, car quiconque est frappé par un fantôme doit faire un jet de constitution d'opposition contre la volonté du fantôme. S'il échoue, il vieillit d'un cinquième de son espérance de vie. L'expérience est traumatisante au point que la victime perd également un rang de volonté. Si celui-ci tombe à zéro, la victime tombe en catatonie pendant 1d10 jours. Si au moins un rang de volonté ne lui est pas restauré avant la fin de l'heure, son esprit sera pour toujours victime d'une folie. Si la victime meurt, elle se transforme également en fantôme aux ordres du premier, mais sa volonté restera inférieure d'un rang à celle de son vivant. Ajoutons que le vieillissement accéléré reste une attaque volontaire. Le fantôme n'est pas obligé de l'utiliser. Certains fantômes sont de plus tout à fait capables de recourir à la magie, et il n'est pas impossible que certains prêtres fantômes sacrifient à leur culte...

## Goule

Fréquence : peu commun

Habitat : près des cimetières et des villes de Gonradil

Force	Vivant+1	Création	-	Perception	Vivant
Agilité	Vivant+1			Intelligence	1
Réflexe	Vivant			Intuition	1
Constitution	Vivant			Volonté	2
Dévotion religieuse		-	Force magique	1	

Jet d'attaque : griffes Ag + 1 g Ag  
 Dommages : Force +1 g 1  
 ND pour être touché : 5 fois Ag

Technique : Toucher paralysant. Toute personne touchée par une goule doit réussir un jet de constitution ND 15 ou sentir ses muscles se raidir.

Technique : Morsure et griffures contaminantes. Toute personne blessée par une goule doit réussir un jet de constitution ND 5 + 5 fois le nombre de fois où la personne a été blessée, ou contracter une maladie grave (perte temporaire d'un rang de constitution).

Les goules sont de répugnants morts-vivants se nourrissant des cadavres des créatures conscientes. On raconte qu'elles sont issues d'humains s'adonnant au cannibalisme. Ces morts-vivants hantent généralement les cimetières et les anciens champs de bataille. Leur arme la plus dangereuse est leur contact paralysant, mais toute personne qui a affronté une goule et qui s'est fait blesser devrait se faire examiner avant de contracter une maladie mortelle. Enfin la victime d'une goule devient une goule à son tour.

## Liche

Fréquence : très rare

Habitat : n'importe où sur Gonradil

Force	Vivant+1	Création	-	Perception	Vivant
Agilité	Vivant			Intelligence	Vivant
Réflexe	Vivant			Intuition	Vivant
Constitution	Vivant+2			Volonté	Vivant
Dévotion religieuse		Vivant	Force magique	Vivant+1	

Jet d'attaque : selon arme

Dommages : selon arme

ND pour être touché : 5 fois Réflexes + armure naturelle 5

Technique : vivant + ...

Les lichés sont des créatures très puissantes qui ont usé d'artifices pour ne pas mourir. Pour ce faire, elles sont enfermées leur âme dans un phylactère, généralement une pierre précieuse de très bonne qualité. De fait, ces morts-vivants ont exceptionnellement conservé leur âme, du moins pour le moment. Leur corps en revanche est un cadavre qu'ils contrôlent par la force de leur esprit. Ce sont généralement de puissants mages ou prêtres mais quiconque est capable de protéger son âme en la plaçant dans un phylactère peut devenir une liche.

Même si leur corps est détruit, leur âme se réfugie dans le phylactère jusqu'à prendre le contrôle d'un nouveau cadavre. Celui-ci prend l'apparence de l'ancien corps en quelques jours seulement.

Les lichés conservent leur corps de la putréfaction par une aura de froid glaciale. Celle-ci est sensible à toute personne s'approchant à moins d'un mètre. Lorsque la liche révèle sa véritable apparence, tous les témoins doivent jeter un jet d'opposition de volonté

contre force magique de la liche ou subir l'effet d'une peur. Enfin les rangs de Création perdus lors de la lichéfaction se muent en avantages qui font de chacune des liches d'abominables monstruosités uniques.

## Momie

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions de Tenehma et Gendera principalement

Force	Vivant+1	Création	-	Perception	Vivant
Agilité	Vivant			Intelligence	Vivant-1
Réflexe	Vivant			Intuition	Vivant
Constitution	Vivant+2			Volonté	Vivant
Dévotion religieuse		Vivant	Force magique	2	

Jet d'attaque : selon arme

Dommmages : selon arme

ND pour être touché :

Les momies ont subi un étrange rituel de nécroanimation. Leur corps est conservé par d'étranges substances alchimiques et l'usage de bandelettes. Ces rituels sont rarement utilisés sur Gonradil dans les sociétés classiques, néanmoins certaines créatures du Grand Sud ont parfois recours à la momification. Ces créatures sont souvent utilisées comme gardiens, mais il n'est pas aisé de les contrôler. Ceux qui ont voulu leur momification dans l'espoir de revenir à la vie deviennent de redoutables prédateurs.

L'alchimie utilisée a modifié la structure du corps mais la momie abrite généralement tout un tas de maladies. Toute victime de ses coups doit réussir un jet de Constitution ND 15 ou être atteint d'une maladie grave. La victime est prise de fièvres dans les 4 heures, puis perd un rang de constitution, avant d'être marqué par une éruption de boutons. Les victimes survivant à une attaque de momie, sont ainsi souvent défigurées.

La momie a également la possibilité d'utiliser les fluides de son corps pour créer des momies esclaves. Pour cela, il perd un rang de constitution pour une journée par créature qu'il veut animer. Celle-ci se réveillera dans les 10 jours et aura toutes les capacités d'une momie sauf que son rang de Volonté sera réduit de 1.

## Nécrophage

Fréquence : rare

Habitat : près des habitations humaines

Force	Vivant+1	Création	-	Perception	Vivant
Agilité	Vivant			Intelligence	1
Réflexe	Vivant			Intuition	1
Constitution	Vivant			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	2	

Jet d'attaque : griffes Dex+1 g Dex  
 Dommages : griffes Fo + 1 g 2  
 ND pour être touché : 5 fois Dex

Peur 2

Technique : absorption de traits

Les nécrophages sont des créatures maléfiques dont le rôle est de détruire la Création. Le contact d'un nécrophage risque de priver sa victime d'un rang de Création. Toute victime décédant de cette absorption devient un nécrophage à son tour. Une fois tous les points de Création absorbés, le nécrophage absorbe un rang d'une des huit autres caractéristiques au hasard. Ces absorptions sont permanentes, bien que certains soins divins puissent les rendre.

## Squelette

Fréquence : peu communs

Habitat : n'importe où

Force	3+	Création	-	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	-
Réflexe	2			Intuition	-
Constitution	2+			Volonté	Constitution
Dévotion religieuse		0	Force magique	1	

Jet d'attaque : selon arme

Dommages : selon arme

ND pour être touché : 15 (à cause de la structure osseuse)

Les squelettes sont des cadavres nécroanimés. Inintelligents, plus ils sont gros et plus ils sont dangereux. Leur taille dépend généralement du cadavre original mais certains nécromanciens ont combiné plusieurs cadavres pour créer de grands squelettes. Bien sûr, il faut une grande maîtrise en nécromancie pour générer de tels monstres.

## Vampire

Fréquence : très rare

Habitat : n'importe où mais plutôt dans les régions habitées

Force	Vivant+2+	Création	-	Perception	Vivant+2+
Agilité	Vivant+2+			Intelligence	Vivant+
Réflexe	Vivant+2+			Intuition	Vivant+1+
Constitution	Vivant+2+			Volonté	Vivant+1+
Dévotion religieuse		Vivant	Force magique	Vivant+1+	

Jet d'attaque : selon arme

Dommmages : selon arme  
 ND pour être touché : 5 fois Agilité + armure naturelle 10

Régénération : Rg de Volonté par tour  
 Armure naturelle contre les armes normales : +5 fois la force magique (en plus de l'autre)  
 Charme personne par le regard (Intuition contre Volonté de la cible)  
 Transformation en loup / chauve souris / brume.  
 Patte d'araignée permanente.  
 Gagnent une attaque supplémentaire par rapport à leur vivant.

Sans ombre.  
 N'apparaît pas dans les miroirs.  
 Doit dormir dans un cercueil pendant la journée.  
 Ne peut rester dans un torrent d'eau pure.

Les enfants de Cahen en sont les représentants les plus communs. Créatures généralement intelligentes, les vampires sont connus et craints pour leur soif de sang humain. Néanmoins leurs talents sont bien plus larges. Leurs traits physiques sont surnaturels et ils disposent de puissants dons. Heureusement ceux-ci sont assez longs assez à s'améliorer, d'autant plus si leur génération est éloignée de celle de l'originale.

Les enfants de Cahen possèdent aussi des dons propres et d'autres désavantages que ceux indiqués. Ils peuvent en acheter ou s'affranchir de certains désavantages en vieillissant. Pour cela, chaque fois qu'ils passent un cycle de vie (10 ans fois la génération), ils gagnent 10 fois Int pp, qu'ils peuvent alors utiliser de la sorte. Qu'importe après tout, puisqu'ils ont le temps devant eux...

## Zombie

Fréquence : peu commun  
 Habitat : n'importe où sur Gonradil

Force	3+	Création	-	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	-
Réflexe	1			Intuition	-
Constitution	2+			Volonté	Constitution
Dévotion religieuse		0	Force magique	1	

Jet d'attaque : selon arme  
 Dommmages : selon arme  
 ND pour être touché : 18 (os + chair)

Les zombies sont des cadavres en putréfaction animés par magie. Sans intelligence, ils peuvent être parfois gigantesques (cf squelettes).



## Naga

Fréquence : rare

Habitat : n'importe où sur Gonradil

Force	3	Création	2	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	4
Réflexe	3			Intuition	3
Constitution	2			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique		2+

Jet d'attaque : morsure (4g3)

Dommages : 4g1 + poison

ND pour être touché : 15

Les nagas sont des créatures serpentine au visage humanoïde. Certains sont bons, d'autres sont des gardiens sans sentiment, certains sont mauvais. Il y en a peu sur Gonradil et la plupart ont été invoqués d'autres plans. Néanmoins on peut en trouver quand même qui en sont originaires.

Ils sont très intelligents et parlent de nombreuses langues. La plupart maîtrise également la magie. Ils sont aussi capables de cracher du venin ou de l'injecter par morsure.

## **Nymphe**

Fréquence : très rare

Habitat : dans les environnements naturels de Gonradil

Force	2	Création	0	Perception	4
Agilité	3			Intelligence	3
Réflexe	2			Intuition	4
Constitution	2			Volonté	3
Dévotion religieuse		3	Force magique		3

Jet d'attaque : -

Dommages : -

ND pour être touché : 10

Les nymphes sont l'incarnation de la beauté. Quiconque les croise du regard s'expose à la cécité (ND 15, volonté). Néanmoins ceux qui y résistent, peuvent contempler la plus belle femme qu'il leur est donné de voir. S'ils ont belle apparence et que leurs intentions sont pures, la nymphe peut tout à fait combler leurs désirs. On raconte également que certains hommes sont morts de les avoir vus, mais la preuve n'a jamais pu être établie. Enfin la nymphe est considérée comme un druide de rang 3 à 5.

## Ogre

Fréquence : peu commun

Habitat : n'importe où sur Gonradil

Force	4	Création	0	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	4			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : selon arme

Dommages : selon arme

ND pour être touché : 10 + armure (assez rare cependant)

Technique : Attaque en force. Utilisation de la force au lieu de l'agilité.

Sans grande intelligence, les ogres sont des brutes qui visent à s'enrichir et à s'amuser. Une espèce anthropophage vit dans le grand Sud et est allègrement utilisée à Gendera comme gardes...

## Orc

Fréquence : peu commun

Habitat : n'importe où sur Gonradil

Force	2	Création	2	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : selon arme

Dommages : selon arme

ND pour être touché : 10 + armure

Les orcs sont des monstres très classiques. Hiérarchie reposant sur la violence et le chaos, ce sont les ennemis traditionnels des humains, des elfes et des nains.

## **Sorcière**

Fréquence : rare

Habitat : mondes infernaux, n'importe où sur Gonradil

Force	4	Création	2	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	4
Réflexe	3			Intuition	3
Constitution	4			Volonté	4
Dévotion religieuse		1	Force magique		2

Jet d'attaque : griffes 5g3

Dommages : 5g1 + poison

ND pour être touché : 20 (armure naturelle + 5)

Les sorcières sont des créatures maléfiques issues des mondes infernaux. Celles qui sont sur le plan matériel sont les plus faibles, mais s'avèrent déjà extrêmement dangereuses, car elles allient à leur force surnaturelle, une connaissance des arts occultes des plus dangereuses. Les sorcières ont traditionnellement des rangs de compétences magiques entre 1 et 3 à 4 ou 5 disciplines magiques. Elles peuvent en avoir moins ou plus, et peuvent en acquérir.

## Oxydeur

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions tempérées sur Gonradil

Force	2	Création	-	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	1
Constitution	3			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	1	

Jet d'attaque : 5g3 (morsure ou tentacule)

Dommages : morsure 3g1

ND pour être touché : 18 (armure naturelle 3)

Technique : Corrosion. L'oxydeur attaque pour toucher les armes métalliques. Le défenseur fait un jet d'opposition en dextérité. S'il échoue, l'objet métallique se désagrège. Les objets magiques ajoutent bonus g bonus au jet d'opposition. De plus, il ne perdent qu'un point de bonus par contact corrosif.

L'oxydeur est redouté par tous les guerriers. C'est un quadrupède brun avec deux tentacules partant du visage grâce auxquels il désagrège le métal, ce qui le nourrit. Il sent le métal à 30 m et l'attaque préférentiellement à toute autre cible.

## Pégase

Fréquence : rare

Habitat : mondes célestes

Force	5	Création	-	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	2
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	5			Volonté	3
Dévotion religieuse		2	Force magique	1	

Jet d'attaque : sabots 5g3

Dommages : sabots 7g2

ND pour être touché : 15

Le pégase est une monture légendaire. Cheval ailé blanc, il s'agit d'un animal céleste. On attribue aux pégases des pouvoirs magiques. Ils n'acceptent jamais la domination des créatures cruelles. Leurs œufs sont l'objet de nombreuses convoitises.

## Rock

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions montagneuses et les plaines

Force	8	Création	-	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	2
Constitution	8			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : 6g3

Dommages : serres 10g5, bec 10g3

ND pour être touché : 15

Le rock est une créature gigantesque. Ces oiseaux légendaires vivent principalement dans la région de Tenehma et certains d'entre eux servent de monture aux chevaliers saints de l'ordre d'Aquila.



## Sahuagin

Fréquence : peu commun

Habitat : sous-marin et régions côtières

Force	2	Création	1	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		0

Jet d'attaque : selon l'arme

Dommages : selon l'arme

ND pour être touché : 13 (armure naturelle 3) + armure

Les sahuagins sont l'équivalent des orcs dans le monde sous-marin. Créatures amphibies, il arrive qu'ils déferlent sur les visages côtiers mais ne pouvant compter sur leurs alliés naturels comme les requins, ils sont souvent repoussés.

## **Salamandre**

Fréquence : rare

Habitat : plan élémentaire du feu

Force	2	Création	-	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique		2

Jet d'attaque : selon l'arme, queue 3g2

Dommages : selon l'arme, queue 2g1

ND pour être touché : 15

Résistance au feu : blessures amoindries de 10

Fragilité au froid : blessures augmentées de 10

Evocation feu : 2 et +

Les salamandres sont des créatures venant du plan élémentaire du feu. Ce sont des créatures reptiliennes, souvent invoquées par des mages ou des prêtres. Elles affectionnent les volcans et les déserts brûlants. Leur affinité au feu les rend puissants de par leur magie, mais les rend sensible au froid.

Certaines salamandres ont développé des techniques de combat et d'autres sont de grands mages.

## Satyre

Fréquence : peu commun

Habitat : dans les forêts de Gonradil

Force	2	Création	2	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	2
Réflexe	3			Intuition	3
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		2	Force magique	0+	

Jet d'attaque : selon l'arme (légère)

Dommages : selon l'arme

ND pour être touché : 15

Technique : Bonus de 10 à l'initiative en raison de ses sens super développés.

Les satyres sont des créatures sylvestres non belliqueuses. Attirés par la bonne chère, le vin et les femmes, ils peuvent s'avérer un peu pénibles mais sont rarement méchants. Les satyres possèdent souvent des pouvoirs de druide. Certains d'entre eux utilisent également la magie.

## Sphinx

Fréquence : rare

Habitat : dans les régions du sud de Gonradil

Force	3	Création	2	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	3
Réflexe	3			Intuition	3
Constitution	2			Volonté	3
Dévotion religieuse		1	Force magique		3

Jet d'attaque : 5g3

Dommages : 5g2

ND pour être touché : 17 (armure naturelle 2)

Rapide

Technique : rugissement du sphinx. Provoque la terreur (peur + fuite) ND 20. De plus, le rugissement affecte les effets magiques comme un sort de dissipation (ND 15).

Les sphinx sont des hybrides possédant un corps de lion et des ailes d'aigles. Le hiéracosphinx à la tête de faucon est un être malfaisant. Le criosphinx a une tête de bélier. Le plus bête des sphinx, son obsession est de se reproduire avec les gynosphinx. Les androsphinx ont une tête d'homme et sont particulièrement féroces. Ce sont néanmoins des créatures bonnes. La gynosphinx est la seule sphinx femelle. Elle apprécie particulièrement les énigmes et les trésors qu'elle recherche sans cesse.

Les sphinx possèdent en général des sortilèges qu'ils lancent comme s'ils possédaient un rang 3 dans la discipline choisie. Beaucoup d'entre eux possèdent également des pouvoirs de prêtres.

Les sphinx sont considérés comme de puissantes créatures magiques et de nombreuses parties anatomiques intéressent les mages.

## **Sylvanien**

Fréquence : rare

Habitat : dans les forêts de Salgahandir et Lumnaciel

Force	6	Création	2+	Perception	2+
Agilité	2			Intelligence	1+
Réflexe	2			Intuition	3+
Constitution	4			Volonté	3+
Dévotion religieuse		2	Force magique		1

Force	6	Création	2 et +	Intelligence	1 et +
Dextérité	2			Sagesse	3 et +
Constitution	4			Charisme	3 et +

Jet d'attaque : 4g2

Dommages : 8g3

ND pour être touché : 15 (armure naturelle 5)

Sensibilité au feu : prend 10 blessures supplémentaires par le feu

Régénération 1 blessure par round tant que le terrain reste pur.

Technique : 3 fois le score de constitution pour déterminer les blessures que le sylvanien peut encaisser.

Technique : animation végétale. Pour un point de création, le Sylvanien peut donner vie à un arbre ordinaire.

Les sylvaniens sont les gardiens des grandes forêts. Ils se refusent généralement à intervenir sauf si leur forêt est en danger. Dans ce cas, ils disposent de leur impressionnante puissance physique, mais également de pouvoirs de druides.

## Triton

Fréquence : rare

Habitat : plan élémentaire de l'eau

Force	2	Création	2	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	1	

Jet d'attaque : selon arme

Dommages : selon arme

ND pour être touché : 10 + armure

Les tritons sont une race en provenance du plan élémentaire de l'eau. Ils ressemblent un peu à des elfes mais avec des écailles et des pieds palmés. Créatures pacifiques, ils défendent farouchement leur territoire contre toute agression extérieure.

## Troll

Fréquence : peu commun

Habitat : dans les régions marécageuses ou les forêts de Gonradil

Force	4	Création	-	Perception	2
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	3			Intuition	1
Constitution	3			Volonté	3
Dévotion religieuse		0	Force magique	1	

Jet d'attaque : 5g3 ou selon arme

Dommages : 5g2 ou selon arme

ND pour être touché : 17 (armure naturelle 2)

Régénération : 2 blessures par round, jusqu'à 20 blessures en dessous de la mort, sauf en cas de brûlure et d'acide.

Les trolls sont grands et bêtes mais puissants. Leur capacité de régénération et leur ruse les rend cependant dangereux. Ils ne mesurent pas moins de 2m50 et possèdent des griffes coupantes comme des rasoirs. Ils ont une préférence pour les marais et les forêts. On raconte toutefois qu'il en existe des espèces aquatiques.

## Tyrannoeil

Fréquence : rare

Habitat : N'importe où sur Gonradil

Force	2	Création	2	Perception	4
Agilité	3			Intelligence	3
Réflexe	3			Intuition	3
Constitution	3			Volonté	4
Dévotion religieuse		0+	Force magique	3	

Jet d'attaque : 3g3, rayon 4g3

Dommages : morsure 3g2

ND pour être touché : 17 (armure naturelle 2)

Initiative +10.

Les tyrannoëils sont d'horribles monstres. Ils collaborent avec les entités les plus maléfiques, amassant trésors et puissance magique. Ils possèdent entre 3 et 8 pédoncules plus un redoutable œil central. Ce dernier est un fléau pour les mages car quiconque se trouve dans son champ de vision voit son ND pour lancer un sort augmenté de 15. Chacun des autres pédoncules peut lancer un sort différent. Le tyrannoëil est considéré comme ayant au moins un rang 3 dans chacune des disciplines qu'il connaît (rarement moins de 3).



## Vase

Fréquence : peu commun

Habitat : dans les régions tempérées de Gonradil

Force	2	Création	-	Perception	-
Agilité	-			Intelligence	-
Réflexe	-			Intuition	-
Constitution	2+			Volonté	-
Dévotion religieuse		-	Force magique	1	

Jet d'attaque : -

Dommages : 3g3 par acide

ND pour être touché : -

Les vases, cubes gélatineux, gelées ocres sont des cubes de vases rampant lentement. Lorsqu'on leur fait des dégâts, on risque de se mettre en contact avec leur nature acide, ce qui peut occasionner de douloureuses expériences. Les vases sont immunisés à tout sortilège contre l'esprit.

## ***Ver charognard***

Fréquence : rare

Habitat : n'importe où

Force	5	Création	-	Perception	3
Agilité	3			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	5			Volonté	2
Dévotion religieuse		-	Force magique	1	

Jet d'attaque : tentacules 4g3

Dommages : tentacules 6g2 contondant + paralysie ND 15

ND pour être touché : 15 (armure naturelle 5)

Les vers charognards sont de redoutables prédateurs. Ils mesurent dans les 5 à 10 m, et possèdent huit tentacules autour de la tête. Ils se cachent dans des trous ou dans des vieux donjons. Quand ils saisissent leur proie, il la paralyse avant de la dévorer.

## **Ver des sables**

Fréquence : rare

Habitat : dans le sud de Gonradil

Force	8+	Création	-	Perception	3
Agilité	2			Intelligence	-
Réflexe	2			Intuition	-
Constitution	6+			Volonté	4
Dévotion religieuse		-	Force magique	-	

Jet d'attaque : 4g2

Dommages : 10g4

ND pour être touché :

Les vers des sables parcourent le grand Sud à la proie de grande taille. Les victimes de taille humanoïde sont souvent des malchanceuses se trouvant au mauvais endroit et finissant écrasées.

On raconte qu'il existe également de tels vers dans la région de Tarkitas.

## Wyverne

Fréquence : peu commun

Habitat : régions tempérées de Gonradil

Force	5	Création	-	Perception	3
Agilité	2			Intelligence	1
Réflexe	2			Intuition	1
Constitution	4			Volonté	3
Dévotion religieuse		-	Force magique	-	

Jet d'attaque : morsure et griffes 3g2, dard 5g2

Dommages : morsure 5g2, griffes 7g2, dard 7g1 + poison ND 15 (2g2)

ND pour être touché : 17 (armure naturelle + 7)

Les wyvernes sont de lointains cousins des dragons. Pas très intelligents, et pas très habiles en vol, ils sont malgré tout de redoutables prédateurs.

## Yuan-Ti

Fréquence : rare

Habitat : Okrelbergen et Grand Sud

Force	2	Création	2	Perception	2
Agilité	2			Intelligence	2
Réflexe	2			Intuition	2
Constitution	2			Volonté	2
Dévotion religieuse		0	Force magique	0	

Jet d'attaque : selon l'arme

Dommages : selon l'arme

ND pour être touché : 10

Les Yuan-Ti sont des créatures maléfiques, hybrides d'hommes et de serpents. Ces créatures sont sensées avoir disparues mais quelques uns d'entre eux auraient été repérés dans les Okrelbergen ou dans le Grand Sud. En fonction de la pureté de leur sang, les traits reptiliens sont plus ou moins en exergue. Il arrive que certains puissent passer pour des humains s'ils sont bien dégénérés.

Ils peuvent évidemment avoir toute sorte de classe, mais s'ils sont prêtres, c'est plutôt de divinités maléfiques.

## **Zoanthropes**

Fréquence : rare

Habitat : n'importe où sur Gonradil

Les zoanthropes sont parmi les plus dangereux monstres métamorphes de Gonradil. Il en existe de multiples diversités et toutes ne sont pas précisées en détails ici. Les zoanthropes sont des monstres pouvant adopter une forme humaine, une forme animale et/ou une forme hybride (homme-animal). Beaucoup de ces créatures sont des prédateurs pour les races humanoïdes.

L'aspect le plus inquiétant de cette espèce et la façon dont elle peut se reproduire. Si les zoanthropes peuvent avoir des enfants (avec d'autres zoanthropes ou avec des humanoïdes de la même espèce), ils peuvent également contaminer leurs victimes en les mordant. Pour chaque morsure, la victime doit faire un jet de constitution pour survivre à l'infection (ND 15) et un jet de volonté pour résister à l'esprit de la Bête (ND 20). On dit même que la zoanthropie serait une maladie sexuellement transmissible. L'origine des zoanthropes serait – d'après les experts – expliquée dans les textes religieux lors du récit décrivant la venue de Wirden dans la demeure de Skorlys. Il y est en effet narré l'apparition d'une étrange bête, animal familier du seigneur des ténèbres. Celle-ci est décrite comme une créature de cauchemar à plusieurs têtes de carnivores : loups, ours, rats, etc... Les experts prétendent que les zoanthropes seraient des enfants dégénérés de cette Bête. Rien n'a jamais été prouvé cependant.

Tout d'abord, les zoanthropes ont des caractéristiques différentes en fonction de leur apparence. La forme hybride est toujours la plus puissante. Notons que les zoanthropes naturels ont accès aux trois formes alors que les zoanthropes infectés n'en ont accès qu'à deux. La forme animale est toujours une version puissante de la loi animale moyenne. Quant à la forme humanoïde (généralement humaine), elle cache des ressources insoupçonnables.

En premier lieu, les caractéristiques d'un zoanthrope sous forme hybride sont affectées d'un certain nombre d'augmentations de rang. Ainsi le loup-garou sous sa forme hybride reçoit un bonus de 2 rangs en toutes ses caractéristiques physiques. Ces bonus s'appliquent à la forme humanoïde sous la forme d'augmentations gratuites. Ainsi un loup-garou sous forme humaine aura deux augmentations gratuites pour toucher avec une épée. Ces augmentations ne peuvent toutefois pas être utilisées pour réaliser un coup précis, sauf entraînement spécial. Il s'agit d'une manifestation bestiale et non d'un acte réfléchi.

Ensuite le zoanthrope possède un certain nombre d'avantages : il possède une armure naturelle contre les armes non magiques et non argentées de 15 (pour un zoanthrope infecté, l'armure ne fonctionne que sous forme transformée). De plus, il régénère rang de constitution points de vie par tour (il applique le rang de constitution de sa forme). Les zoanthropes naturels peuvent prendre le contrôle des animaux auxquels ils ressemblent sur un jet de commandement. Enfin lorsqu'il se transforme devant témoins ou lorsqu'il prend une forme hybride, le zoanthrope génère une peur de niveau (son rang de Création). Les zoanthropes gagnent aussi 2 rang dans toutes les compétences faisant appel à l'usage des 5 sens.

Cependant le zoanthrope n'est pas parfait. D'abord il est vulnérable à l'argent et subit 5 points de blessures supplémentaires. Ensuite le contrôle de la transformation n'est pas

naturel pour un zoanthrope infecté et nécessite un jet de sagesse ND 20. En plus de cela, pour augmenter le rang de ses caractéristiques humanoïdes, le personnage doit payer comme s'il avait les caractéristiques du zoanthrope. Enfin les zoanthropes sont souvent frappés d'inconvénients (compulsions...).

**Loup-garou :**

Force	+2	Création	-	Perception	+2
Agilité	+2			Intelligence	-
Réflexe	+2			Intuition	-
Constitution	+2			Volonté	+1
Dévotion religieuse		-	Force magique	-	

**Ours-garou :**

Force	+4	Création	-	Perception	+1
Agilité	-			Intelligence	-
Réflexe	-			Intuition	-
Constitution	+4			Volonté	+2
Dévotion religieuse		-	Force magique	-	

**Rat-garou :**

Force	+1	Création	-	Perception	+1
Agilité	+2			Intelligence	-
Réflexe	+2			Intuition	-
Constitution	+1			Volonté	
Dévotion religieuse		-	Force magique	-	

**nom**

Fréquence :

Habitat :

Force		Création		Perception	
Agilité				Intelligence	
Réflexe				Intuition	
Constitution				Volonté	
Dévotion religieuse			Force magique		

Jet d'attaque :

Dommages :

ND pour être touché :

Technique :

texte.