

Monstres et autres antagonistes

(Annexe à destination du maître du jeu uniquement)



Si vous voulez participer en tant que joueur-euse sur le scénario "Le Pacte" publié dans notre fanzine n°11, n'allez pas plus loin dans la lecture. Si vous voulez mener la partie pour vos ami-es bienvenue à vous MJ, voici le fichier contenant toutes les caractéristiques des adversaires potentiels que vos aventuriers pourraient affronter, ainsi que la carte de Kamigawa en plus grand.

- Y a-t-il des nouveaux dans la salle ?

Si vous êtes novices à Donjons et Dragons, sachez que la majorité des règles sont expliquées sur les réseaux, elles ne sont pas gravées dans le marbre et peuvent être adaptées en fonction des besoins de la partie, c'est vous qui décidez comment elles seront appliquées, si vous n'avez pas le temps de tout potasser, sachez qu'il existe des actual plays (émissions sur Youtube, Twitch ou autre plateforme) qui prennent le temps d'expliquer les règles, comme "La Bonne Auberge" ou "Rôle'n Play". Cela vous permettra de voir dans un même temps comment une partie peut être menée.

- FOR, CON, DD... Késako ?

Dans le scénario il arrive parfois que certains termes soient simplifiés, il y en a quelques-uns pour lesquels leur signification est plutôt simple, mais pour d'autre ce n'est pas si évident que ça. Pour vous aider voici un petit récapitulatif de ces mots clefs.

FOR, DEX, CON, INT, SAG, CHA : Dans l'ordre, Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. Ces six caractéristiques principales reviendront souvent.

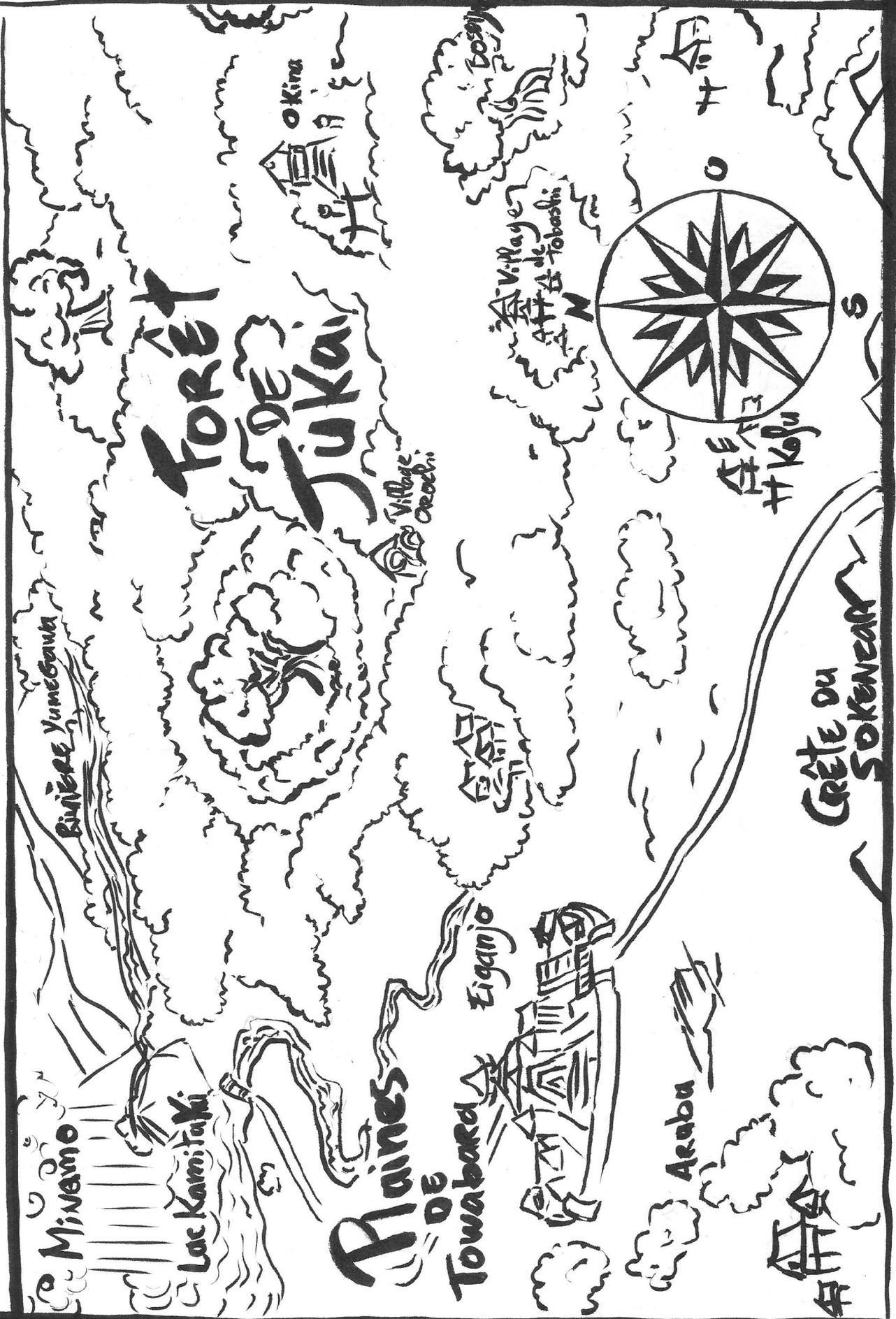
CA : Classe d'Armure, qui définit la difficulté pour se faire toucher par une attaque, magique ou physique.

DD : Degré de Difficulté, qui rentre en jeu quand des PJ ou les adversaires doivent faire un teste pour savoir s'il résiste à quelque chose, charme, sommeil, poison...

PJ : Personnage Joueur

MJ : Maître du jeu (hey mais c'est vous !)

1D8, 2D4+x... : On utilise simplement la lettre D au lieu du mot "Dé", vous avez souvent la valeur du dé devant et quelque fois le bonus avec "+x" (exemple : 1D10+2 > un dé dix faces et ajoutez deux au résultat)



D'après la carte de Francesca Baerald

Lion de Pierre

Céleste (Objet possédé) de taille G, Neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 52 (8d8+16)

Vitesse 12 m, escalade 0 m, nage 1 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Cha +6, Int +4, Dex +6

Compétences Perspicacité +4, Perception +7

Résistance aux dégâts de poison et psychiques

Immunité contre les états *Charmé Épuisé, Empoisonné, Paralysé Pétrifié* et *Terrorisé*

Sens Perception passive 17

Langues commun, céleste, draconique, infernal, télépathie 37 m

Dangerosité 7 (PX : 2900)



Capacités

Fausse apparence. Le lion de pierre est indissociable d'autre statues.

Résistance physique. Le lion de pierre a une résistance aux dégâts non-magiques de type Contendant, Tranchant et Perforant.

Nature Insolite. Le lion de pierre n'a pas besoin de respirer, manger, boire, ou dormir.

Actions

Attaques multiples. Le lion de pierre peut porter deux attaques par tours, une de Griffes et une de Morsure.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,5 m., une créature. Touché : 9 (1D8+4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,5 m., une créature. Touché : 14 (1d10+7) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD14 ou elle subira l'effet de mise à terre.

Auteur : Julien Ny (*inspi Mithral Canvas*)

Membre d'escouade orochi

Humanoïde (Homme serpent) de taille M, Chaotique Bon

Classe d'armure 14 (armure de cuir)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m, escalade 9 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +4, For +5

Compétences Athlétisme +8, Acrobaties +6, Discrétion +9, Nature +4, Perception +4, Survie +4

Sens perception des vibrations 4 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues commun, céleste, draconique

Dangerosité 4 (PX : 1100)

Capacités

Vision dans le noir. Le membre d'escouade orochi peut voir à 18 mètres dans une lumière faible comme il verrait avec une lumière vive, et dans le noir avec une lumière faible. Dans le noir, il ne discerne pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.

Bénédictio du Kirin. Octroie la capacité de lancer des sorts.

Sorts mineurs : *Druidisme*

Niveau 1 : *Enchevêtrement*

Bras secondaires. Les hommes serpents ont deux bras secondaires sous leur paire principale de bras. Ils fonctionnent comme leur paire principale.

Actions

Attaques multiples. Le membre d'escouade orochi peut effectuer deux action par tour.

Katana Attaque d'arme au corps à corps : +2 pour toucher, allonge 1,5 m., une créature. Touché 5 (1D8) dégâts tranchants.

Arc Attaque d'arme à distance : +4 pour toucher, portée 24m., une créature. Touché 4 (1D6) dégâts perforants.

Morsure. Les hommes serpents peuvent porter une attaque avec leurs crocs. Quand ils touchent avec, ils infligent 1d6 + votre Force de dommages perforants.

Morsure empoisonnée En tant qu'action, le membre d'escouade orochi peut effectuer une attaque spéciale avec sa Morsure. Si l'attaque touche, elle inflige ses dégâts normaux, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre un DD 12, sous peine d'être empoisonnée pendant un round. Ce trait peut être utilisé 3 fois, et vous récupérez toutes les utilisations dépensées à la fin d'un repos long.

Auteur : *Julien Ny*

Zubera à la peau cendreuse

Mort-vivant (Esprit) de taille P, Neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 13 (3d6+3)

Vitesse 9 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Con +4, For +6

Vulnérabilité aux dégâts de feu et radiants

Résistance aux dégâts nécrotiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états *Empoisonné* et *Terrorisé*

Sens perception des vibrations 8 m, vision aveugle 20 m, vision dans le noir 20 m, Perception passive 11

Langues commun, céleste, infernal, draconique, télépathie 20 m

Dangerosité 5 (PX : 1800)

Capacités

Sans Visage. Le zubera n'a pas de visage, il n'a pas besoin de voir.

Caresse du monde spirituel Quand le zubera touche, la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de dextérité DD10, si c'est un échec elle subit 1D6 de dégâts nécrotiques supplémentaires et le zubera se soigne d'autant de points de vie.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,5 m., une créature. Touché : 5 (1D8) dégâts tranchants.

Auteur : *Julien Ny*



Illustration Wayne Reynolds

Dragon de décoration en or

Céleste (Objet possédé, dragon) de taille G, Neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 60 (8d10+16)

Vitesse 20 m, vol 15 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +5, Cha +7, Dex +7

Vulnérabilité aux dégâts de feu et de tonnerre

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

Immunité contre les dégâts de poison et psychiques

Immunité contre les états *Charmé Empoisonné, Paralysé Terrorisé* et *Épuisé*

Sens perception des vibrations 10 m, Perception passive 11

Langues commun, céleste, draconique, infernal, télépathie 10 m

Dangerosité 10 (PX : 5900)

Capacités

Fausse apparence. Le dragon de décoration en or est indissociable d'autre statues.

Resistance Physique. Le dragon de décoration en or a une résistance aux dégâts non-magiques de type Contendant, Tranchant et Perforant.

Nature Insolite. Le dragon de décoration en or n'a pas besoin de respirer, manger, boire, ou dormir.

Actions

Attaques multiples. Le dragon de décoration en or peut porter deux attaques par tour, une de Griffes et une de Morsure.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,5 m., une créature. Touché : 9 (1D8+4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* : +5 pour toucher, allonge 1,5 m., une créature. Touché : 14 (1d10+7) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD14 ou elle subira l'effet de mise à terre.

Feu de la forge. Attaque magique, portée 20 mètres. 1/4 rounds. Le dragon de décoration en or crache un jet de métal précieux en fusion. Touché 18 (3d8). La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de dextérité DD15, en cas de réussite il esquive l'attaque et ne prend aucun dégât. Si c'est un échec il perd son arme ou une pièce d'armure en plus des dégâts.

Actions légendaires

Dragon céleste. Le dragon de décoration en or s'envole jusqu'à une hauteur de 10 mètres, alourdi par le métal il sera forcer d'atterrir au bout de 3 rounds.

Auteur : *Julien NY*

Shimazu

Humanoïde (Humaine) de taille M, Chaotique mauvaise

Classe d'armure 12 (15 avec armure du mage, bouclier)

Points de vie 114 (12d12+36)

Vitesse 9 m, vol 12 m

For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +9, Cha +12

Compétences Arcanes +17, Histoire +17, Supercherie +12, Discrétion +7, Nature +10

Résistance aux dégâts nécrotiques

Immunité contre les états *Charmé Paralysé Terrorisé* et *Empoisonné*

Sens perception des vibrations 19 m, Perception passive 12

Langues commun, abyssal, céleste, draconique, télépathie 100 m

Dangerosité 21 (PX : 33000)

Capacités

Résistance Magique. Shimazu à l'avantage sur ses jet de sauvegarde contre les sort ou autres effet magique.

Incantations. Shimazu est une occultiste de niveau 10. Le Charisme est sa caractéristique d'incantation pour ses sorts (DD de sauvegarde des sorts 20, +12 pour toucher)

Sort mineurs : *Décharge occulte, Embrasement, Illusion mineure, Main de mage.*

Niveau 1 : *Armure d'Agathys*

Niveau 3 : *Contresort, Vol*

Niveau 5 : *Déluge d'énergie négative*

Masque des confins de la nuit. +3 CA. Contient une partie des pouvoir du Myojin des confins de la nuit, il ne l'offre qu'à quelques élus. L'artefact possède des emplacements de sorts de niveau 1 à 5, un pour chaque niveau. Quand son possesseur le porte, il peut en réaction quand il est la cible d'un sort effectuer un jet de sauvegarde de sagesse contre celle du lanceur. Si c'est une réussite le sort est absorbé par le masque et n'a aucun effet, son porteur peut stocker ce sort dans les emplacements du masque afin de le relancer ultérieurement. Un sort lancé de cette manière consomme un emplacement du masque.

En cas d'échec la CA du porteur passe à 0 et il ne peut plus faire de jet de sauvegarde, jusqu'à son prochain tour.

Décharge répulsive. Quand vous touchez une créature avec *Décharge Occulte*, vous pouvez la repousser de 3 mètres en ligne droite.

Maître des ombres. Lorsque vous êtes dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez utiliser une action pour devenir invisible jusqu'à ce que vous bougiez ou que vous utilisiez une action ou une réaction.

Actions

Naginata. Attaque d'arme à deux mains au corps à corps ou d'allonge. +5 pour toucher, allonge 3 mètres, une cible. Touché 7 (1D8+2) dégâts tranchants.

Auteur : *Julien Ny*

DÉCHARGE OCCULTE*niveau 0 - évocation***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 36 mètres**Composantes** : V, S**Durée** : instantanée

Un rayon d'énergie crépitante zigzague jusqu'à une créature à portée. Effectuez une attaque à distance avec un sort contre la cible. En cas de réussite, la cible subit 1d10 dégâts de force.

Ce sort crée plus d'un rayon lorsque vous montez en niveau : deux rayons au niveau 5, trois rayons au niveau 11, et quatre rayons au niveau 17. Vous pouvez diriger les rayons sur une cible unique et les répartir entre différentes créatures. Effectuez un jet d'attaque séparé pour chaque rayon.

EMBRASEMENT*niveau 0 - invocation***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18 mètres**Composantes** : V, S**Durée** : concentration, jusqu'à 1 minute

Vous créez un feu de joie sur un sol visible dans la portée du sort. Jusqu'à ce que le sort finisse, le feu de joie magique occupe un cube de 1,50 mètre d'arête. Toute créature située à la place du feu de joie lorsque vous lancez le sort doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d8 dégâts de feu. Une créature doit aussi faire un jet de sauvegarde lorsqu'elle se déplace dans l'espace occupé par le feu de joie pour la première fois dans un tour ou si elle termine son tour dans cet espace.

Le feu de joie met le feu aux objets inflammables dans sa zone qui ne sont ni tenus ni portés.

Les dégâts de ce sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

ILLUSION MINEURE*niveau 0 - illusion***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 9 mètres**Composantes** : S, M (un peu de laine de mouton)**Durée** : 1 minute

Le lanceur de sorts crée un son ou l'image d'un objet à portée pendant une minute. Cette illusion se termine également si elle est révoquée au prix d'une action ou si ce sort est lancé une nouvelle fois.

Si l'illusion est un son, le volume peut aller d'un simple chuchotement à un cri. Il peut s'agir de votre voix, de la voix de quelqu'un d'autre, du rugissement d'un lion, d'un roulement de tambours, ou tout autre son que vous choisissez. Le son peut autant ne pas diminuer en intensité pendant la durée du sort qu'être discret et produit à différents instants dans cet intervalle de temps.

Si l'illusion est une image ou un objet (comme une chaise, des traces de pas boueuses ou un petit coffre) elle ne peut pas être plus large qu'un cube de 1,50 mètre d'arête. Cette image ne peut produire de son, lumière, odeur ou tout autre effet sensoriel. Une interaction physique avec l'image révèle l'illusion, car elle peut être traversée par n'importe quoi.

Si une créature utilise une action pour examiner le son ou l'image, elle peut comprendre qu'il s'agit d'une illusion grâce à un jet d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Si une créature discerne l'illusion pour ce qu'elle est, l'illusion s'évanouit pour la créature.

MAIN DE MAGE*niveau 0 - invocation***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 9 mètres**Composantes** : V, S**Durée** : 1 minute

Une main spectrale apparaît à un point précis choisi à portée. La main expire à la fin de la durée du sort ou si elle est révoquée au prix d'une action. La main disparaît si elle se retrouve à plus de 9 mètres du lanceur de sorts ou si ce sort est jeté une nouvelle fois.

Le lanceur de sorts peut utiliser son action pour contrôler la main. La main peut manipuler un objet, ouvrir une porte ou un contenant non verrouillé, ranger ou récupérer un objet d'un contenant ouvert, ou bien verser le contenu d'une fiole. La main peut être déplacée jusqu'à 9 mètres à chaque fois que vous l'utilisez.

La main ne peut attaquer, activer des objets magiques ou transporter plus de 5 kg.

ARMURE D'AGATHYS*niveau 1 - abjuration***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : personnelle**Composantes** : V, S, M (une coupe d'eau)**Durée** : 1 heure

Une force magique protectrice vous entoure, se manifestant sous la forme d'un givre spectral vous couvrant vous et votre équipement. Vous obtenez 5 points de vie temporaires pour la durée du sort. Si une créature vous touche avec une attaque au corps à corps alors que vous avez ces points de vie temporaires, la créature subit 5 dégâts de froid.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur, les points de vie temporaires et les dégâts de froid augmentent de 5 pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 1.

NIVEAU 3

CONTRESORT*niveau 3 - abjuration*

Temps d'incantation : 1 réaction, que vous prenez lorsque vous voyez une créature à 18 mètres ou moins qui incante un sort.

Portée : 18 mètres**Composantes** : S**Durée** : instantanée

Vous tentez d'interrompre une créature au moment où elle incante un sort. Si la créature incante un sort de niveau 3 ou inférieur, son sort échoue et il n'a aucun effet. Si elle incante un sort de niveau 4 ou supérieur, effectuez un jet de caractéristique selon celle qui sert à lancer vos sorts. Le DD est de 10 + le niveau du sort. En cas de réussite, le sort de la créature échoue et il n'a aucun effet.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, le sort interrompu n'a aucun effet si son niveau est inférieur ou égal à celui du niveau de l'emplacement de sort utilisé.

VOL*niveau 3 - transmutation***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : contact**Composantes** : V, S, M (une plume d'aile d'oiseau)**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Vous touchez une créature consentante. La cible obtient une vitesse de vol de 18 mètres pour la durée du sort. Lorsque le sort prend fin, la cible tombe si elle est toujours dans les airs, sauf si elle peut empêcher la chute.

Aux niveaux supérieurs. Lorsque vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort de niveau 4 ou supérieur, vous pouvez cibler une créature additionnelle pour chaque niveau d'emplacement au-delà du niveau 3.

NIVEAU 5

DÉLUGE D'ÉNERGIE NÉGATIVE*niveau 5 - nécromancie***Temps d'incantation** : 1 action**Portée** : 18 mètres**Composantes** : V, M (un os cassé et un carré de soie noire)**Durée** : instantanée*Description non disponible (non OGL).**Mais en voici un résumé :*

La cible doit réussir un JdS de Con. ou subir 5d12 dégâts nécrotiques. Morte, la cible devient un zombie.