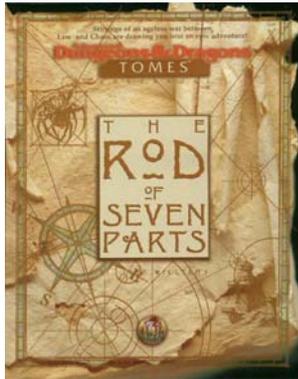


Les serviteurs de la Reine Araignée

Les Araignées Démon

Par jaffar



Les araignées démons apparaissent pour la première fois dans la campagne « Le sceptre aux 7 morceaux » (Skip Williams, 1996). Je vous propose ici une adaptation de ces créatures à la version 3.5 afin que vous puissiez jouer sans problème cette campagne.

Les araignées-démons sont une race de créatures monstrueuses qui appartiennent à la grande famille des tanar'ris. Certains sages pensent que les premières créatures de ce type sont nées de l'union entre la Reine du Chaos et son prince consort, Miska. Les araignées-démons sont un croisement entre le loup et l'araignée. Les plus petites font la taille d'un poney, les plus grandes celle d'un fier destrier. Toutes ont une tête de loup à la gueule garnie de crocs jaunis. On pourrait croire qu'il s'agit là de la dentition normale d'un loup sans les deux crocs d'araignée situés au côté des canines. Les araignées-démons ont huit pattes pourvues de griffes et de ventouses, ce qui leur permet d'escalader n'importe quel mur (même vertical) et de s'y fixer.

La tête et le cou de ces monstres sont généralement couverts de fourrure. Cette dernière est toujours très sale, mais il est parfois possible de déterminer que sa couleur est grise, avec des taches plus claires autour des yeux et du museau. Les poils du corps sont plus durs et rugueux, et leur couleur va du marron au noir, avec des taches ou des zébrures de couleurs différentes, selon les individus.

Les plus stupides araignées-démons ne sont guère plus que des animaux assoiffés de sang, et l'on pourrait les comparer à des loups enragés. Mais quelle que soit leur intelligence, tous ces monstres sont sournois et cruels.

Combat : l'attaque la plus courante de l'araignée-démon est sa morsure, qui lui permet de délivrer un puissant venin. La victime tombe dans une sorte de coma léger au cours duquel elle est incapable d'agir ou même de penser. L'organisme peut parvenir à se débarrasser

du poison dans une durée maximum de 8 heures. Ce n'est là qu'une indication générale; le poison de certaines araignées-démons est autrement plus puissant.

Le corps boursoufflé des araignées-démons est doté de filières qui leur permettent de tisser des fils ou câbles. Contrairement aux araignées géantes, elles ne peuvent pas produire de véritables toiles mais sont tout de même capables d'utiliser cette capacité de multiples façons. La plupart du temps, elles s'en servent pour se suspendre au plafond avant de se laisser tomber sur leur proie. Elles savent également tendre des câbles sur lesquels elles peuvent se déplacer à grande vitesse (la distance ne doit toutefois pas excéder 30 m).

La plupart du temps, les fils tissés par les araignées-démons ne sont pas gluants. Par contre, ils sont quasiment invisibles. Toutes les araignées-démons peuvent se servir de cette capacité pour ne pas tomber; en d'autres termes, elles ne subissent jamais aucun dégât d'une chute quand elles tombent à moins de 30 m d'une surface sur laquelle leur toile peut se fixer. Elles peuvent également utiliser leurs fils pour ligoter une proie paralysée par leur venin en quelque seconde. Les créatures ainsi attachées qui sortent du coma disposent d'une seule et unique chance de se libérer mais les araignées-démons peuvent leur rendre la tâche plus difficile si elles passent davantage de temps à les entortiller. Certaines araignées-démons utilisent leurs toiles de bien d'autres manières.

Bien que ces créatures soient puissantes, elles attaquent toujours par surprise (lorsque cela est possible). La plupart du temps, elles préfèrent attendre leurs proies et leur tendre une embuscade (utilisant pour se faire leur disposition au camouflage ou la possibilité qu'elles ont de se suspendre dans les airs).

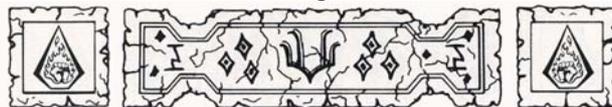
Elles ont la possibilité de se servir de leurs filières lorsqu'elles combattent, mais pas lorsqu'elles utilisent un de leurs pouvoirs magiques.

Celles qui sont capables de modifier leur apparence continuent d'utiliser leurs capacités magiques sous leur nouvelle apparence. Si elles le désirent, elles peuvent également conserver leur morsure venimeuse et leur capacité à produire des toiles, mais cela risque de trahir leur déguisement, car un observateur attentif a la possibilité d'apercevoir les crocs ou les filières (si l'araignée-démon décide de se passer de sa morsure et de ses toiles, crocs et filières peuvent être cachés par sa nouvelle apparence). Si la forme choisie ne dispose pas d'une morsure en temps normal, l'attaque du monstre ne délivre qu'un seul et unique point de dégât.

Comme tous les tanar'ris, les araignées-démons peuvent faire appel aux pouvoirs magiques suivants: infravision (en permanence,



Le Tombeau du Seigneur des Marches



mais la portée varie en fonction de l'espèce), téléportation sans erreur et ténèbres sur 5 m. Il leur est également possible d'ouvrir des portails afin d'appeler d'autres araignées-démons à leur aide, et elles sont affectées ou non par les divers types d'attaque tel que le feu, l'acide, le froid, l'électricité...

Écologie: les araignées-démons sont exclusivement carnivores et elles ne mangent que ce qu'elles ont personnellement chassé. Les proies sont dévorées vives. Les plus puissantes araignées-démons se nourrissent davantage de la terreur et de l'énergie vitale de leurs victimes, mais cela ne les empêche pas d'apprécier le goût de la chair fraîche. Elles n'ont pas d'adversaire à leur taille dans leur niveau des Abysses, si l'on excepte les groupes de yugoloths et de balors qui s'y rendent parfois pour chasser. Naturellement, les plus faibles araignées-démons sont souvent dévorées par les autres.

Habitat/société : les araignées-démons sont les principaux habitants du Marais Putride, un niveau des Abysses constitué d'un immense marécage entouré par un océan en furie. Quelques promontoires rocheux émergent çà et là, parfois couverts d'une dense végétation de type tropical (jungle). Une immense chape d'humidité pèse sur ce plan où règne une perpétuelle odeur de pourriture. Les insectes en tous genres se complaisent dans un tel environnement.

Les araignées-démons sont les sujets de la Reine du Chaos, entité qui gouverne ce plan. La reine envoie ses serviteurs en mission un peu partout dans le multivers, et l'on peut donc en rencontrer n'importe où. Il arrive parfois que les plus stupides spécimens de cette race empruntent un mauvais portail qui ne les emmène pas sur le monde voulu, mais cela ne les dérange aucunement et ils se mettent aussitôt à la recherche de proies comestibles. Il n'est pas rare que les plus intelligentes araignées-démons agissent de leur propre initiative.



Kakkuhu

Les kakuhus pèsent environ 150 kg et sont les plus faibles et les moins intelligentes des araignées-démons. Leur corps d'araignée est boursoufflé, leur tête de loup sale et galeuse. Ce sont des monstres assoiffés de sang, capables de communiquer entre eux par des échanges de grognements et de hurlements. Leurs supérieurs peuvent leur donner des ordres par télépathie.

Extérieur de Taille M (Chaotique Mauvais)

DV: 4d8+4 (Moyenne 22)

Initiative: +2 (Dex)

Vitesse: 12 m / 8 case [Escalade 6 m / 4 cases]

CA: 18 (+2 Dex, +6 naturelle)

Attaque: Morsure +6 mêlée

Dommages: Morsure 1d6+1 & poison

Espace occupé: 1m50 x 1m50 / 1m50

Attaques spéciales: Magie profane, poison, Toile, Appel de démons

Pouvoirs spéciaux: Réduction des dommages 10/argent, RM 8, Voir l'invisible, pouvoirs démoniaques, télépathie, vision dans le noir 20 m

Sauvegarde: Vig +5, Ref +6, Vol +4

Caractéristiques: For 12, Dex 15, Con 13, Int 4, Sag 11, Cha 11

Compétences: Escalade +7, Discrétion +15, Perception auditive +6, Déplacement silencieux +7, Détection +6

Dons: arme de prédilection (Morsure)

Climat /Milieu naturel: Terre ferme, souterrains

Organisation sociale: Groupe (2-5), meute (6-11), horde (10-20)

Facteur de puissance : 7

Trésor: aucun

Alignement: toujours chaotique mauvais

Puissance possible : 5-7 DV (Taille M); 8-12 DV (Taille G)

Combat : lorsqu'on ne leur donne pas d'ordres, ils se comportent comme des araignées géantes et passent leur temps à attendre les proies. Ils sont capables de s'aplatir au sol et de se fondre dans le paysage, aidés en cela par leur coloration naturelle.

Comme cela est décrit plus haut, les kakuhus sont capables de produire des fils qui leur permettent à se déplacer, mais il leur est également possible de générer une boule gluante grosse comme le poing. Leur tactique habituelle consiste à se percher au-dessus d'un passage et à laisser descendre cette boule au bout d'un fil invisible. Dès qu'une proie potentielle arrive, ils impriment un mouvement de balancier à leur ligne et l'objet colle aussitôt à la première créature qu'ils touchent. Les kakuhus sont capables de remonter leur proie car le fil peut supporter un poids de 500 kg avant de se rompre, mais il est également possible de le trancher ou de le brûler. Les kakuhus eux-mêmes étant moins forts que leur câble, ils ne peuvent remonter une proie excédant les 250 kg.

Habitat/société : les kakuhus se font rarement la guerre entre eux, mais ils ont par contre tendance à s'attaquer à tout ce qui est plus petit qu'eux. Ils sont assez rusés pour comprendre qu'il vaut mieux laisser les plus puissants tanar'ris tranquilles. Lorsqu'ils obéissent aux ordres d'un supérieur, ils sont capables de chasser et de combattre de manière cohérente, un peu comme les loups.

Pouvoirs magiques: à volonté—*Ténèbres*, *Peur*, *Anathème*, *télékinésie*, et téléportation sans erreur (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui) Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 4 (sauvegarde DD 10 + Niveau du sort).

Poison (Ex): morsure, Jet de sauvegarde (DD 13); effet initial et secondaire perte temporaire 1d6 pts de force.

Toile (Ex): 8 fois par jour, le kakkuhu peut lancer des toiles à partir de son abdomen. Cette attaque est identique au sort *Toile d'Araignée*, à quelques exceptions: sa portée est de 15m et la nature non magique des files empêche toute dissipation. Il est aussi difficile de les déchirer à l'aide d'un jet de Force que de leur échapper en réussissant un jet d'évasion (DD 13 dans les 2 cas). Enfin, elles ont 75% de chance de ne pas prendre feu au contact des flammes. (jouez le jet de pourcentage chaque round).

Globe collant: un kakkuhu peut créer un globe de toile collant et le laisser pendre de 15m, en lui insufflant un mouvement de balancier. Il peut alors soulever sa proie à la vitesse de 6m par rd. Il ne peut soulever qu'une créature d'une taille équivalente à la sienne à la fois.

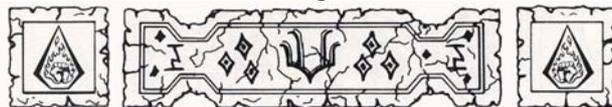
Immunité (Ex): poisons et à l'électricité;

Résistance (Ex): résistance de 20 pts au froid, au feu et à l'acide

Télépathie (Su): le kakkuhu peut communiquer par télépathie avec toutes les créatures dans un rayon de 30m



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Convocation de Tanar'ris (Mag): une fois par jour un spithrikuhu peut tenter d'appeler 1d8 kakkuhu avec 35% chance de succès.

Compétences: La couleur des kakkhus leur confère un bonus racial +8 aux jets de Discrétion.



Spithrikuhu

Ces monstres pèsent environ 175 kg et ressemblent à des kakkhus plus gros et plus inquiétants, et c'est exactement ce qu'ils sont (bien qu'ils n'apprécient pas du tout qu'on le leur fasse remarquer). En plus de leurs huit pattes, ils possèdent une paire d'antennes qui poussent de part et d'autre de leur tête. Bien que semblables à des pattes plus petites, ces appendices sont incapables de saisir quoi que ce soit mais les poils qui les recouvrent sont sensibles à la moindre vibration.

Les spithrikuhus sont tout aussi voraces que leurs cousins kakkhus, mais leur intelligence et leur ruse sont plus élevées. Ils peuvent communiquer par télépathie avec toute créature intelligente. Ils sont sinon incapables de parler, mais leurs grognements et hurlements leur permettent de se faire comprendre des kakkhus.

Extérieur de Taille M (Chaotique Mauvais)

DV: 7d8+14 (45 Pv)

Initiative: +2 (Dex)

Vitesse: 12 m / 8 case [Escalade 6 m / 4 cases]

AC: 20 (+2 Dex, +8 naturel)

Attaque: Morsure +9

Dommages: Morsure 1d6+1 & poison

Espace occupé: 1m50 x 1m50 / 1m50

Attaques spéciales: Magie profane, poison, Toile, Appel de démons

Pouvoirs spéciaux: Réduction des dommages 10/+1, RM 12, Voir l'invisible, pouvoirs démoniaques, télépathie, vision dans le noir 20 m

Sauvegarde: Vig +6, Ref +7, Vol +5

Caractéristique: For 12, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 11

Compétences: Escalade +11, Se cacher +10, Saut +11, Perception auditive +10, Déplacement silencieux +9, Fouille +8, Discrétion +9, Détection +10

Dons: Combat aveugle, arme de prédilection (Morsure)

Climat /Milieu naturel: Terre ferme, souterrains

Organisation sociale: Meute (2-5) or horde (6-11)

Facteur de puissance : 10

Trésor: aucun

Alignement: toujours chaotique mauvais

Puissance possible : 8-10 DV (Taille M); 11-21 DV (Taille G)

Combat : Les spithrikuhus commencent généralement par utiliser leur pouvoir de *ténèbres* puis se téléportent afin d'entourer leurs adversaires. Une fois en place, la moitié d'entre eux attaquent d'un côté, tandis que ceux qui restent utilisent leurs pouvoirs de *terreur* et *d'enchevêtrement* depuis l'autre. Si les adversaires parviennent à dissiper les *ténèbres*, l'un des monstres qui ne se trouve pas au combat jette de nouveau *ténèbres*. Lorsqu'ils se retrouvent face à des adversaires trop dangereux, les spithrikuhus utilisent leur *téléportation*

sans erreur à répétition de façon à rester hors de portée et à mener des assauts de type guérilla (attaque surprise suivie d'un repli).

Habitat/société : de nombreux spithrikuhus aiment résider dans l'antre de leurs supérieurs, qu'ils flattent sans rémission dans l'espoir de recevoir une promotion. Ils sont toutefois aussi chaotiques que les autres tanar'ris et n'hésitent pas à se retourner contre leur maître s'ils découvrent ses faiblesses. D'autres spithrikuhus hantent le Marais Putride, traquant les créatures plus faibles qu'eux quand ils ne rassemblent pas quelques kakkhus afin de monter une expédition de chasse dans les Abysses ou les autres plans.

Si les kakkhus sont les soldats de base de l'armée de la Reine du Chaos, les spithrikuhus sont ses serviteurs et messagers. Leur intelligence assez correcte permet parfois à l'un d'entre eux d'être envoyé en mission à la tête d'une troupe de kakkhus.

Pouvoirs magiques: à volonté—*Ténèbres*, *Peur*, *Anathème*, *télékinésie*, et téléportation sans erreur (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui) Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 7 (sauvegarde DD 10 + Niveau du sort).

Poison (Ex): morsure, Jet de sauvegarde (DD 20); effet initial et secondaire perte temporaire 1d6 pts de force.

Toile (Ex): 8 fois par jour, le spithrikuhu peut lancer des toiles à partir de son abdomen. Cette attaque est identique au sort Toile d'Araignée, à quelques exceptions: sa portée est de 15m et la nature non magique des files empêche toute dissipation. Il est aussi difficile de les déchirer à l'aide d'un jet de Force que de leur échapper en réussissant un jet d'évasion (DD 15 dans les 2 cas). Enfin, elles ont 75% de chance de ne pas prendre feu au contact des flammes. (jouez le jet de pourcentage chaque round).

Enchevêtrement: possibilité de se servir de leur capacité *d'enchevêtrement* sous forme d'un cône de 9m identique au sort lancé par un ensorceleur de niveau 7.

Globe collant: un spithrikuhu peut créer un globe de toile collant et le laisser pendre de 15m, en lui insufflant un mouvement de balancier. Le spithrikuhu peut alors soulever sa proie à la vitesse de 6m par rd. Il ne peut soulever qu'une créature d'une taille équivalente à la sienne à la fois.

Globe de Terreur: un spithrikuhu peut projeter un globe de toile à une distance de 9m. Toute créature touchée par le globe doit réussir un jet de sauvegarde en Volonté (DD15) ou fuir prise de terreur pendant 1d6 rds

Détection de l'invisible (Su): un spithrikuhu peut détecter l'invisible en permanence avec des effets identiques au sort lancé par un ensorceleur de Niveau 7.

Immunité (Ex): poisons et à l'électricité;

Résistance (Ex): résistance de 20 pts au froid, au feu et à l'acide

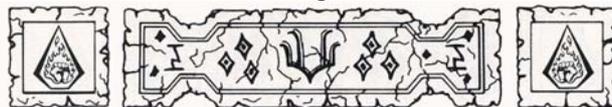
Télépathie (Su): spithrikuhu peut communiquer par télépathie avec toutes les créatures dans un rayon de 30m

Convocation de Tanar'ris (Mag): une fois par jour un spithrikuhu peut tenter d'appeler 2d8 kakkuhu ou 1d4 spithriku avec 35% chance de succès.

Compétences: La couleur des spithrikuhus leur confère un bonus racial +8 aux jets de Discrétion.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Phisarazu

L'apparence naturelle des phisarazus est celle d'immondes créatures au corps d'araignée, boursoufflé et couvert de poils drus d'environ 225 kg. Ils sont généralement noirs, avec certains reflets verts ou bleus, et moucheté ou rayé de taches de couleur grise, verte ou bleue. La fourrure de leur tête de loup est dans un état lamentable. Leurs deux bras, pâles et humanoïdes, bien que d'apparence fragile, sont puissants et s'achèvent par des mains aux cinq doigts griffus. Leurs mains sont tout à fait capables d'utiliser des armes ou des outils. Une série de bosses dures et sans poils orment leur dos sur toute sa longueur. Ces bosses sont toujours noires ou bleu-noir.

Les phisarazus sont capables de s'exprimer dans la majorité des langages, bien qu'ils ponctuent presque toutes leurs phrases de quelques grognements. Ils peuvent également communiquer avec les kakkuhus, ainsi qu'avec toute créature intelligente (dans ce dernier cas, par télépathie).

Extérieur de Taille M (Chaotique Mauvais)

Dès de vie: 9d8+27 (67 hp)

Initiative: +2 (Dex)

Vitesse: 12 m / 8 case [Escalade 6 m / 4 cases]

CA: 23 (+2 Dex, +11 naturel)

Attaque: morsure +11, 2 fléaux d'arme +8; ou 2 griffes +10, morsure +8; ou 2 arbalètes de poing +7 à distance

Dommages: morsure 1d6+1 & poison, fléaux 1d8+1; ou griffes 1d4+1, morsure 1d6 & poison; or arbalète de poing 1d4

Espace occupé: 1m50 x 1m50 / 1m50

Attaques spéciales: Magie profane, poison, Toile, Appel de démons

Pouvoirs spéciaux: Réduction des dommages 20/+2, RM 18, Voir l'invisible, pouvoirs démoniaques, télépathie, vision dans le noir 20 m

Sauvegarde: Vig +9, ref +8, vol +7

Caractéristiques: For 12, Dex 15, Con 16, Int 12, Sag 13, Cha 12

Compétences: escalade +18, concentration +12, discrétion +19, saut +10, perception auditive +10, déplacement silencieux +11, fouille +10, survie +10, détection +10

Dons: ambidextre, combat aveugle, attaque multiple, combat 2 armes Arme de prédilection (morsure)

Climat /Milieu naturel: Terre ferme, souterrains

Organisation sociale: paire ou meute (2-5)

Facteur de puissance : 12

Trésor: standard

Alignement: toujours chaotique mauvais

Puissance possible : 10-16 DV (Taille M); 17-27 DV (Taille G)

Combat: Les phisarazus sont sournois et sans pitié. Ils adorent monter des embuscades et utilisent à l'envie des pouvoirs tels que ténèbres et invisibilité pour surprendre leurs proies. Au combat, ils font appel à leur pouvoir d'image miroir pour se protéger. Dans les affrontements de grande envergure, ils aiment bien utiliser *apparence altérée* pour se donner l'air d'être des créatures moins puissantes (comme des driders, des crabes géants ou même des kakkuhus). Lorsqu'ils emploient ce pouvoir, ils sont limités à des formes de type arachnoïde et dotées de dix pattes. Sous forme de crabe, ils peuvent respirer sous l'eau et nager à une vitesse de 9.

Habitat/société : les phisarazus éprouvent une haine implacable envers les créatures moins laides qu'eux (ce qui rassemble la quasi-totalité des êtres vivants) et n'aiment rien de plus que de tourmenter les êtres plus faibles ou moins intelligents qu'eux. Compte tenu de leur cruauté naturelle et de cette terrible rancœur qui les habite, il n'est pas étonnant qu'ils perçoivent la plupart des êtres vivants comme leurs ennemis ou leurs victimes potentielles.

Bien qu'ils aient tendance à se cantonner aux régions terrestres du Marais Putride, leur pouvoir d'apparence altérée leur permet de chasser à peu près partout. Il n'est pas rare que la Reine du Chaos mette l'un de ces monstres à la tête d'une unité de kakkuhus lorsqu'elle juge que la mission à accomplir est trop complexe pour un spithrikuhu. Les rares contributions que la maléfique souveraine apporte à la Guerre Sanguinaire (un conflit millénaire opposant tanar'ris et baatezus) prennent presque exclusivement la forme de raids éclairs menés par de petits groupes de phisarazus. Il arrive parfois que d'autres tanar'ris d'importance entrent en tractations afin d'acquiescer quelques phisarazus qu'ils utiliseront comme gardes (la capacité de ces monstres à détecter les créatures invisibles est en effet fort prisée).

Pouvoirs magiques: à volonté— changement d'apparence, *Ténèbres*, *Peur*, *Anathème*, *télékinésie*, et téléportation sans erreur (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui), 3 fois par jour Invisibilité, image miroir, et oubli Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 9 (sauvegarde DD 11 + Niveau du sort).

Poison (Ex): morsure, Jet de sauvegarde (DD 17); effet initial et secondaire perte temporaire 2d4 pts de force.

Toile (Ex): 8 fois par jour, le phisarazu peut lancer des toiles à partir de son abdomen. Cette attaque est identique au sort Toile d'Araignée, à quelques exceptions: sa portée est de 15m et la nature non magique des files empêche toute dissipation. Il est aussi difficile de les déchirer à l'aide d'un jet de Force que de leur échapper en réussissant un jet d'évasion (DD 15 dans les 2 cas). Enfin, elles ont 75% de chance de ne pas prendre feu au contact des flammes. (jouez le jet de pourcentage chaque round).

Enchevêtrement: possibilité de se servir de leur capacité d'*enchevêtrement* sous forme d'un cône de 9m identique au sort lancé par un ensorceleur de niveau 9.

Globe collant: un phisarazu peut créer un globe de toile collant et le laisser pendre de 15m, en lui insufflant un mouvement de balancier. Le phisarazu peut alors soulever sa proie à la vitesse de 6m par rd. Il ne peut soulever qu'une créature d'une taille équivalente à la sienne à la fois.

Globe de Terreur: un phisarazu peut projeter un globe de toile à une distance de 9m. Toute créature touchée par le globe doit réussir un jet de sauvegarde en Volonté (DD17) ou fuir prise de terreur pendant 1d6 rds

Détection de l'invisible (Su): un phisarazu peut détecter l'invisible en permanence avec des effets identiques au sort lancé par un ensorceleur de Niveau 9.

Immunité (Ex): poisons et à l'électricité;

Résistance (Ex): résistance de 20 pts au froid, au feu et à l'acide

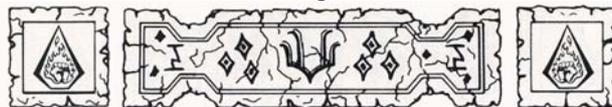
Télépathie (Su): un phisarazu peut communiquer par télépathie avec toutes les créatures dans un rayon de 30m

Convocation de Tanar'ris (Mag): une fois par jour un spithrikuhu peut tenter d'appeler 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikus ou 1d4 phisarazus avec 50% chance de succès.

Compétences: La couleur des phisarazus leur confère un bonus racial +8 aux jets de Discrétion.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Dons : les phisarazus obtiennent en bonus les dons ambidextre & combat 2 armes



Lycosid

Les lycosids possèdent un corps élancé et dénué de poils. Des plaques de chitine protègent leur ventre et leur dos. Leur tête de loup, couverte de fourrure, est elle aussi protégée par des plaques osseuses, principalement au niveau du cou. La couleur d'ensemble est généralement bleue ou verte, avec parfois des taches ou des anneaux jaunes, orange ou noirs. Les plaques osseuses sont de la même couleur que le reste du corps et la fourrure de loup est le plus souvent grise ou noire. Deux bras robustes poussent de chaque côté de leur gueule de loup. Un Lycosid pèse environ 200 kg.

Leur voix, plaisante et cultivée, jure avec leur apparence. Ils peuvent converser dans le langage de leur choix et comprennent aussi les cris des kakkhus. Ils savent également communiquer télépathiquement avec toute créature intelligente.

Extérieur de Grande Taille (Chaotique Mauvais)

Dès de vie: 10d8+30 (75 pv)

Initiative: +1 (Dex)

Vitesse: 12 m / 8 case [Escalade 6 m / 4 cases]

AC: 24 (+1 Dex, +13 naturel)

Attaque: morsure +16, 2 fléaux d'arme +13; ou 2 griffes +15, morsure +13; ou arc composite +10 à distance

Dommages: morsure 1d6+5 & poison & hémorragie, fléaux 1d8+2; ou griffes 1d4+5, morsure 1d6+2 & poison & hémorragie; or arc court composite 1d6+5

Espace occupé: 1m50 x 3m / 3m

Attaques spéciales: magie profane, poison, hémorragie, toile, appel de démons.

Pouvoirs spéciaux: Réduction des dommages 20/+2, RM 21, Voir l'invisible, pouvoirs démoniaques, télépathie, vision dans le noir 20 m

Sauvegarde: Vig +10, Ref +8, Vol +8

Caractéristiques: For 21, Dex 13, Con 16, Int 15, Sag 13, Cha 12

Compétences: escalade +23, concentration +13, discrétion +19, saut +15, connaissance (au choix) +12, perception auditive +11, déplacement silencieux +11, fouille +12, survie +11, détection +11

Dons: ambidextre, combat aveugle, attaque multiple, combat 2 armes, arme de prédilection (morsure)

Climat /Milieu naturel: Terre ferme, souterrains

Organisation sociale: paire ou meute (2-5)

Facteur de puissance : 13

Trésor: standard pour les trésors monétaires, et les objets magiques ; x2 pour les objets d'art.

Alignement: toujours chaotique mauvais

Puissance possible : 11-14 DV (Taille G); 15-30 DV (Taille TG)

Combat les lycosids utilisent avec beaucoup de ruse leur pouvoir d'invisibilité et de ténèbre. Sinon, ils apprécient de prendre l'apparence de créatures inoffensives afin de surprendre leurs adversaires

Pouvoirs magiques: à volonté— changement d'apparence, *Ténèbres*, *Peur*, *Anathème*, *télékinésie*, et téléportation sans erreur (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui), 3 fois par jour Invisibilité, image miroir, métamorphose et oubli Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 10 (sauvegarde DD 11 + Niveau du sort).

Poison (Ex): morsure, Jet de sauvegarde (DD 18); effet initial et secondaire perte temporaire 2d6 pts de force.

Hémorragie (Ex): une créature mordue par un lycosid perd un point de vie par jour par morsure subie tandis que sa peau prend une couleur malsaine autour de la blessure. La perte des Pv ne cesse que si un sort de Neutralisation du poison est lancé sur la victime. Tant que cela n'a pas été fait, les pv perdus ne peuvent pas être récupérés – ni de façon naturelle, ni à l'aide de soins magiques.

Toile (Ex): 8 fois par jour, le lycosid peut lancer des toiles à partir de son abdomen. Cette attaque est identique au sort Toile d'Araignée, à quelques exceptions: sa portée est de 15m et la nature non magique des files empêche toute dissipation. Il est aussi difficile de les déchirer à l'aide d'un jet de Force que de leur échapper en réussissant un jet d'évasion (DD 18 dans les 2 cas). Enfin, elles ont 75% de chance de ne pas prendre feu au contact des flammes. (jouez le jet de pourcentage chaque round).

Enchevêtrement: possibilité de se servir de leur capacité d'*enchevêtrement* sous forme d'un cône de 9m identique au sort lancé par un ensorceleur de niveau 10.

Globe collant: un lycosid peut créer un globe de toile collant et le laisser pendre de 15m, en lui insufflant un mouvement de balancier. Le phisarazu peut alors soulever sa proie à la vitesse de 6m par rd. Il ne peut soulever qu'une créature d'une taille équivalente à la sienne à la fois.

Globe de Terreur: un lycosid peut projeter un globe de toile à une distance de 9m. Toute créature touchée par le globe doit réussir un jet de sauvegarde en Volonté (DD18) ou fuir prise de terreur pendant 1d6 rds

Glitterdust: A lycosidilith can fire cone of thread, 40 feet long, affects any in the area as by the *glitterdust* spell cast by a 6th-level sorcerer (save DC 18).

Détection de l'invisible (Su): un lycosid peut détecter l'invisible en permanence avec des effets identiques au sort lancé par un ensorceleur de Niveau 10.

Immunité (Ex): poisons et à l'électricité;

Résistance (Ex): résistance de 20 pts au froid, au feu et à l'acide

Télépathie (Su): un lycosid peut communiquer par télépathie avec toutes les créatures dans un rayon de 30m

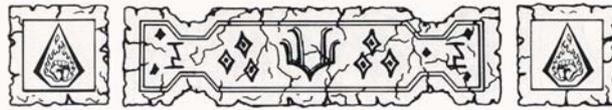
Convocation de Tanar'ris (Mag): une fois par jour un lycosid peut tenter d'appeler 2d10 kakkhus, 1d8 spithrikus, 1d4 phisarazus ou 1d2 lycosid avec 50% chance de succès.

Compétences: La couleur des lycosids leur confère un bonus racial +8 aux jets de Discrétion.

Dons : les lycosids obtiennent en bonus les dons ambidextre & combat 2 armes



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Raklupis

Les raklupis servent la Reine du Chaos en tant qu'officier. Ils servent de généraux et remplacent Miska à la tête des légions de la Reine. De plus des douzaines d'entre-eux parcourent le plan matériel à la recherche du sceptre aux 7 morceaux.

Extérieur de Grande Taille (Chaotique Mauvais)

Dès de vie: 12d8+38 (90 pv)

Initiative: +1 (Dex)

Vitesse: 12 m / 8 case [Escalade 6 m / 4 cases]

AC: 26 (+1 Dex, +15 naturel)

Attaque: morsure +19, 2 fléaux d'arme +16; ou 2 griffes +18, morsure +16; ou arc composite +12 à distance

Dommages: morsure 1d6+8 & poison & hémorragie, fléaux 1d8+4; ou griffes 1d4+8, morsure 1d6+4 & poison & hémorragie; or arc court composite 1d6+8

Espace occupé: 1m50 x 3m / 3m

Attaques spéciales: magie profane, poison, hémorragie, toile, appel de démons.

Pouvoirs spéciaux: Réduction des dommages 30/+3, RM 24, Voir l'invisible, pouvoirs démoniaques, télépathie, vision dans le noir 20 m

Sauvegarde: Vig +11, Ref +9, Vol +11

Caractéristiques: For 27, Dex 13, Con 16, Int 18, Sag 16, Cha 16

Compétences: escalade +28, concentration +15, diplomatie +15, discrétion +22, saut +20, 2 connaissances (au choix) +16, perception auditive +15, déplacement silencieux +13, fouille +16, survie +15, détection +15

Dons: ambidextre, combat aveugle, attaque multiple, combat 2 armes, arme de prédilection (morsure)

Climat / Milieu naturel: Terre ferme, souterrains

Organisation sociale: solitaire

Facteur de puissance: 15

Trésor: standard pour les trésors monétaires, et les objets magiques; x2 pour les objets d'art.

Alignement: toujours chaotique mauvais

Puissance possible: 11-14 DV (Taille G); 15-30 DV (Taille TG)

Evolution possible: 13-17 HD (Large); 18-36 HD (Huge)

Combat les raklupis aiment utiliser leurs fléaux d'arme au combat. Sinon, comme leur cousin, ils dressent des embuscades et lancent l'attaque en projetant un globe de terreur.

Pouvoirs magiques: à volonté— changement d'apparence, *Ténèbres*, *Peur*, *Anathème*, *télékinésie*, et téléportation sans erreur (en n'emportant pas plus de 25 kg avec lui), 3 fois par jour Invisibilité, image miroir, métamorphose et oubli Tous ces pouvoirs sont lancés comme par un ensorceleur de niveau 12 (sauvegarde DD 13 + Niveau du sort).

Poison (Ex): morsure, Jet de sauvegarde (DD 19); effet initial et secondaire perte temporaire 2d6 pts de force.

Hémorragie (Ex): une créature mordue par un raklupis perd un point de vie par heure et par morsure subie tandis que sa peau prend une couleur malsaine autour de la blessure. La perte des Pv ne cesse que si un sort de Neutralisation du poison est lancé sur la victime. Tant que cela n'a pas été fait, les pv perdus ne peuvent pas être récupérés – ni de façon naturelle, ni à l'aide de soins magiques.

Chant funeste (Sur): 3 fois par jour, le raklupis peut émettre un chant funeste qui affecte toutes les créatures présentes dans un rayon de 9 m et qui a l'effet d'un sort de charme de masse lancé par un ensorceleur de niveau 12 (Sauvegarde DD21)

Toile (Ex): 8 fois par jour, le raklupis peut lancer des toiles à partir de son abdomen. Cette attaque est identique au sort Toile d'Araignée, à quelques exceptions: sa portée est de 15m et la nature non magique des files empêche toute dissipation. Il est aussi difficile de les déchirer à l'aide d'un jet de Force que de leur échapper en réussissant un jet d'évasion (DD 19 dans les 2 cas). Enfin, elles ont 75% de chance de ne pas prendre feu au contact des flammes. (jouez le jet de pourcentage chaque round).

Enchevêtrement: possibilité de se servir de leur capacité d'enchevêtrement sous forme d'un cône de 9m identique au sort lancé par un ensorceleur de niveau 12.

Globe collant: un raklupis peut créer un globe de toile collant et le laisser pendre de 15m, en lui insufflant un mouvement de balancier. Le phisarazu peut alors soulever sa proie à la vitesse de 6m par rd. Il ne peut soulever qu'une créature d'une taille équivalente à la sienne à la fois.

Globe de Terreur: un raklupis peut projeter un globe de toile à une distance de 9m. Toute créature touchée par le globe doit réussir un jet de sauvegarde en Volonté (DD19) ou fuir prise de terreur pendant 1d6 rds

Glitterdust: un raklupis peut projeter un cône de 18m de long affectant toutes les créatures présentes dans la zone comme le sort *glitterdust* lancé par un ensorceleur de niveau 12 (sauvegarde DD 19).

Détection de l'invisible (Su): un raklupis peut détecter l'invisible en permanence avec des effets identiques au sort lancé par un ensorceleur de Niveau 12.

Immunité (Ex): poisons et à l'électricité;

Résistance (Ex): résistance de 20 pts au froid, au feu et à l'acide

Télépathie (Su): un raklupis peut communiquer par télépathie avec toutes les créatures dans un rayon de 30m

Convocation de Tanar'ris (Mag): une fois par jour un Raklupis peut tenter d'appeler 2d10 kakkuhus, 1d8 spithrikus, 1d4 phisarazus, 1d2 lycosid ou 1d2 Raklupis avec 50% chance de succès.

Compétences: La couleur des raklupis leur confère un bonus racial +8 aux jets de Discrétion.

Dons: les raklupis obtiennent en bonus les dons ambidextre & combat 2 armes

