

SCALES ET LE BESTAIRE MONSTRUEUX ADD2

(Ne comprend pas les créatures figurant déjà dans le jeu Scales ou les simples animaux.)

CREATURES CREES POUR LA CAMPAGNE DE SCALES :

LES ENFANTS DE LILITH :

Aarakocra (cf page 9 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : sens accru : vue : +1 ;

Phase de la connaissance : sens accru : vue : +2 ; sens accru : vision nocturne : +1 ;

Phase du voyage : sens accru : vue : +3 ; Sens accru : Vision nocturne : +2 ; Endurance : +1 ;

Phase de la transformation : sens accru : vue : +4 ; Sens accru : Vision nocturne : +3 ; Endurance : +2 ; Sens accru : vision thermique : 1 ; Compétence : ornithologie : 1 ;

Pouvoir unique : (Planer)

Cette créature peut planer à partir du moment où elle peut prendre un minimum de vitesse en chutant, s'est à dire un minimum de deux mètres de chute lui permet de planer. Elle peut se déplacer dans les airs comme un planeur, s'est dire au gré des vents (attention). Ce pouvoir permet également à cette créature de ne jamais réellement chuter et d'atterrir toujours en douceur, quelque soit l'importance de la chute.

Le personnage obtient ce pouvoir en phase de connaissance : il est alors limité aux chutes ;

En phase de voyage, il peut planer sur quelques mètres (:1D20M) ;

En phase de transformation, il peut planer tant que les vents lui sont favorables ;

Aboleth : (cf page 10 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Nage : 1 ;

Phase de la connaissance : Nage : 2 ; Vitesse : 2 ;

Phase du voyage : Nage : 3 ; Vitesse : 2 ; Endurance : +1 ;

Phase de la transformation : Nage : 4 ; Vitesse : 3 ; Endurance : +2 ; Intelligence : +1 ; Peau écailleuse (non visible et pas de transformation) : Résistance aux attaques contondantes : 1 ;

Pouvoir unique : (Touché empoisonné) : Toutes personnes touchées par un doigt de cette créature peut contracter une maladie de peau plus ou moins grave :

En phase de connaissance, la maladie transmise est une maladie gênante type psoriasis : repousse ceux qui la voit et démange fortement la personne atteinte ;

En phase de voyage, elle génère des plaies infligeant des blessures faibles nécessitant des soins appropriés par un spécialiste des maladies de peaux ;

En phase de transformation, elle génère des blessures moyennes nécessitant des soins appropriés en milieu hospitalier ;

Ame en peine : (cf page 12 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Volonté : +1 ;

Phase de la connaissance : Volonté : +2 ; Résistance : 1 (aux attaques mentales) ;

Phase du voyage : Volonté : +3 ; Résistance : 2 (aux attaques mentales) ; Résistance : 1 (au froid) ;

Phase de la transformation : Volonté : +4 ; Résistance : 3 (aux attaques mentales) ; Résistance : 2 (au froid) ; Résistance à la magie : 1 (uniquement contre les sorts de sommeil, de charme, de mort, d'immobilisation, et assimilés, ainsi que tous les sorts basés sur le froid ;

Pouvoir unique : (Absorption d'énergie) : La créature peut absorber l'énergie vitale des êtres qu'elle touche. C'est à dire :

Au niveau connaissance, elle draine toutes les caractéristiques physiques (constitution ; endurance ; force, etc...) de la personne qu'elle touche : Toutes caractéristiques physique au moins égales à zéro diminuent jusqu'à un maximum équivalent au niveau de transformation de la créature. Elle obtient ce pouvoir en phase de voyage, c'est à dire au niveau 3 : elle pourra donc diminuer une ou plusieurs caractéristique de son choix jusqu'à enlever trois points (au total) à la personne touché, que ce soit de la même caractéristique ou de caractéristique différentes. En effet, une personne moyenne dotée d'une force de 0 (normale) pourra tomber à -3 en force.

Ce pouvoir dure une heure. Ou bien, elle pourra enlever 2 points en constitution et 1 point en force comme, elle le désire dans la limite des trois points.

Au stade du voyage, il pourra exercer son pouvoir uniquement sur les humains et les créatures magiques.

A la phase de transformation, il pourra ôter 4 points à toutes créatures touchées pour une durée indéterminée, jusqu'à ce que la cible dorme une nuit complète.

Ankheg : (cf page 15 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Force dans les mains : +1 ;

Phase de la connaissance : Force dans les mains : +2 ; Force dans les mâchoires : +1

Phase du voyage : Force dans les mains : +3 ; Force dans les mâchoires : +2 ; Carapace (armure dermale) : 1 ;

Phase de la transformation : Force dans les mains : +4 ; Force dans les mâchoires : +3 ; Carapace (armure dermale) : 2 ;

Pouvoir unique : (détection des mouvements)

La créature détecte les déplacements de tout être de taille humaine et plus gros sur dix mètres de diamètre à la phase connaissance ; Il détecte les déplacements chaque créatures vivantes uniquement.

La créature détecte les déplacements de tout être de taille humaine et plus gros sur vingt mètres de diamètre à la phase voyage. Seulement les créatures vivantes et/ou magiques.

La créature détecte les déplacements de tout être de taille humaine et plus gros sur cinquante mètres de diamètre à la phase transformation ; Il détecte toutes créatures et objets atteignant au moins mètres du sol et plus en pouvant déceler sa taille, sa masse approximative, et sa vitesse de déplacement. Ce pouvoir fonctionne alors pour les objets comme des missiles par exemple.....enfin s'il a le temps de réagir..... Attention des petites objets ou créatures pourraient être déceler si le hasard du terrain les sur-élève.

Arcanobion : (cf page 18 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Rapidité : +1 ;

Phase de la connaissance : Rapidité : +2 ; Compétence : Camouflage : 1 ;

Phase du voyage : Rapidité : +3 ; Compétence : Camouflage : 2 ; Agilité : +1 ;

Phase de la transformation : Rapidité : +4 ; Compétence : Camouflage : 3 ; Agilité : +2 ; Détection du papier (sous toutes ses formes) sur dix mètres de diamètre, ressent s'il s'agit de papier recelant du mana ou non ;

Pouvoir unique : (dévorer du papier) :

Le personnage possédant ce pouvoir peut se nourrir quotidiennement de papier s'il le désire : une simple feuille de papier type cahier petit format remplace la nourriture et l'eau pour une journée. S'il s'agit de papier enchanté recelant du mana, un centimètre carré de ce papier peut le nourrir pour une semaine. Il peut dévorer tout les type de papier sous toutes ses formes sans avoir de problème de digestion (enfin si le papier n'est pas empoisonné). Il peut se nourrir de papier protégé magiquement et ainsi le détruire quelque soit la protection, si le niveau de pouvoir du livre ou du papier dépasse le niveau de pouvoir de la créature qui est de quatre. Ce pouvoir s'obtient à la phase de transformation.

Batrasog : (cf page 24 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Saut : +1 ;

Phase de la connaissance : Saut : +2 ; Nage : +1 ;

Phase du voyage : Saut : +3 ; Nage : +2 ; Compétence : dissimulation : 1 ;

Phase de la transformation : Saut : +5 ; Nage : +3 ; Compétence : dissimulation : 2 ;

Pouvoir unique :

La créature arrivant à la phase transformation se voit alors doté de deux transformation lorsqu'elle est en contact de l'eau : De petits branchies derrière les oreilles et des mains palmées. Grâce à ses mains palmés, il peut nager trois fois plus vite que le plus rapide des humains et peut respirer dans l'eau pendant une heure. De plus, sa compétence de dissimulation est doublé dans l'eau ou dans des milieux humide type marais cage et assimilés...

Béhir : (cf page 25 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Vitesse de déplacement : (course) +1 ;

Phase de la connaissance : Vitesse de déplacement : (course) +2 ; Vitesse de déplacement (escalade) : +1 ;

Phase du voyage : Vitesse de déplacement : (course) +3 ; Vitesse de déplacement (escalade) : +2 ; Vitesse de déplacement : (ramper) +1 ;

Phase de la transformation : Vitesse de déplacement : (course) +4 ; Vitesse de déplacement (escalade) : +3 ; Vitesse de déplacement : (ramper) +2 ; Force : +1 ;

Pouvoir unique : (éclair électrique) :

La créature peut lancer un éclair électrique d'une portée équivalente à son niveau de transformation en mètres. Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage. A cette phase, il inflige des blessures faibles tandis qu'à la phase suivante, il inflige des blessures moyennes, sur la table des armes à feu. Il peut lancer cet éclair un nombre de fois équivalent à son niveau de transformation, c'est à dire ou 4 fois par jour.

Bête éclipse : (cf page 27 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance osseuse : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance osseuse : +2 ; Sens accru (odorat) : +1 ;

Phase du voyage : Résistance osseuse : +3 ; Sens accru (odorat) : +2 ; Agilité : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance osseuse : +4 ; Sens accru (odorat) : +3 ; Agilité : +2 ; Sens accru (Ouille) : +1 ;

Pouvoir unique : (Image décalée) :

La créature possédant ce pouvoir renvoi son image à un mètre de sa position véritable tandis qu'il devient invisible. Le personnage choisit devant, derrière, à droite ou à gauche. Il peut employer ce pouvoir un nombre de fois équivalent à son niveau de transformation, pendant dix minutes à chaque fois.

Boueux : (cf page 29 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Nage : +1 ;

Phase de la connaissance : Nage : +2 ; Apnée : +1 ;

Phase du voyage : Nage : +3 ; Apnée : +2 ; Endurance : +1

Phase de la transformation : Nage : +4 ; Apnée : +3 ; Endurance : +2 Saut : +1;

Pouvoir unique : (Hydrokinésie) :

La créature peut projeté un nombre de litre d'eau équivalent à son niveau de transformation à une distance de 10M. Il doit toucher l'eau projetée. Il peut employer cette forme limité d'hydrokinésie pour aveugler son adversaire en lui projetant cette eau dans les yeux et en la maintenant pendant quelques instants.

La créature peut employer cette hydrokinésie une fois toute les dix minutes, c'est à dire 3 ou 4 litres d'eau toutes les dix minutes.

Bulette : (le requin terrestre) (cf page 30 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Griffes : 1 ;

Phase de la connaissance : Griffes : +2 ; Résistance osseuse accrue : +1

Phase du voyage : Griffes : +3 ; Résistance osseuse accrue : +2 ; Carapace (plaques osseuses) : +1 ;

Phase de la transformation : Griffes : +4 ; Résistance osseuse accrue : +3 ; Carapace (plaques osseuses) : +2 ; Rapidité : +1 ;

Pouvoir unique : (Creuser) :

A l'aide de ses puissantes griffes, la créature peut creuser très rapidement (rapidité : +3) dans toutes matières inférieures à son niveau de pouvoir (:4). Lorsqu'il utilise son pouvoir unique, ses griffes se voient octroyer un bonus de +3, ceci un maximum de deux fois par jour, pour l'augmentation de dégâts des griffes, qu'il peut aussi utiliser pour attaquer. Lorsqu'il attaque avec ces griffes, il attaque deux fois par round, simultanément des deux mains sa malus : pour cela, il est ambidextre.

Catoblépas : (cf page 33 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Constitution : +1 ;

Phase de la connaissance : Constitution : +2 ; Force : +1 ;

Phase du voyage : Constitution : +3 ; Force : +2 ; Endurance : +1 ;

Phase de la transformation : Constitution : +4 ; Force : +3 ; Endurance : +2 ; Volonté : +1 ;

Pouvoir unique : (Regard hypnotique) :

Lorsqu'il regarde un être vivant des yeux, et que celui-ci le regarde également ainsi, l'intéressé tombe en syncope. De plus, tous scores de constitution, endurance et assimilés tombent à -2 pendant une heure.

Chacal garou : (cf page 36 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance (Métal) : +1

Phase de la connaissance : Résistance (Métal) : +2 ; Agilité : +1 ; Allergie (argent) : 2

Phase du voyage : Résistance (Métal) : +3 ; Agilité : +2 ; Force : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance (Métal) : +4 ; Agilité : +3 ; Force : +2 ; Endurance : +1

Pouvoir unique :

Voir loup garou ;

Chasseur invisible : (cf page 37 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Endurance : +1

Phase de la connaissance : Endurance : +2 ; Perception : +1

Phase du voyage : Endurance : +3 ; Perception : +2 ; Compétence : Pister : 1 ;

Phase de la transformation : Endurance : +4 ; Perception : +3 ; Compétence : Pister : 2 ; Rapidité : 1 ;

Pouvoir unique : (Invisibilité)

La créature peut se rendre invisible à la vision ‘normale’ humaine pendant dix minutes, un nombre de fois équivalent à son niveau de transformation par jour. Il obtient ce pouvoir à la phase voyage.

Chauve – souris Mobat : (cf page 38 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Endurance : 1 ; Atrophie : vue : -1 ;

Phase de la connaissance : Endurance : +2 ; Perception : +1 ; Atrophie : vue : -2 ;

Phase du voyage : Endurance : +3 ; Perception : +2 ; Sens modifiés : Sens sonar : 3 ; Atrophie : vue : -3 ;

Phase de la transformation : Endurance : +4 ; Perception : +3 ; Sens modifiés : Sens sonar : 4 ; Atrophie : vue : -4 ;

Pouvoir unique : (Cri paralysant) :

Le cri de la créature oblige ceux qui l’entendent à se couvrir les oreilles et à ne rien faire d’autre : il s’agit d’une forme de paralysie. Ce cri porte sur une distance équivalente au niveau de transformation de la créature en mètre de diamètre.

Cheval marin : (cf page 40 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Nage : +1 ;

Phase de la connaissance : Nage : +2 ; Vitesse de déplacement : (Nage) : +1

Phase du voyage : Nage : +3 ; Vitesse de déplacement : (Nage) : +2 ; Majoration dts à main nue : coup de pied : + un niveau de blessure ;

Phase de la transformation : Nage : +4 ; Vitesse de déplacement : (Nage) : +2 ; Majoration dts à main nue : coup de pied : + un niveau de blessure ; Endurance : +1 ;

Pouvoir unique : (respiration aquatique)

La créature respire sous l’eau sans aucune limite. Obtenu à la phase de transformation.

Chiens esquiveur : (cf page 42 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Endurance : +1 ;

Phase de la connaissance : Endurance : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase du voyage : Endurance : +3 ; Constitution : +2 ; Rapidité : +1 ;

Phase de la transformation : Endurance : +4 ; Constitution : +3 ; Rapidité : +2 ; Force : +1 ;

Pouvoir unique : (esquive téléportation)

La créature possédant ce pouvoir est téléportée automatiquement de manière à éviter n’importe quelle attaque d’une vitesse inférieure à 100 mètres seconde. Ce pouvoir se déclenche automatique en cas d’attaque, même par surprise et fonctionne même si la créature dort ou se trouve inconsciente. Elle est téléportée à une proximité de 1D100 CM (minimum 30 cm) de son adversaire. Le positionnement est déterminé aléatoirement par le M.J :

1 à 2 : face à son adversaire, 3 à 4 : derrière son adversaire, 5 à 6 : à la gauche de son adversaire, 7 à 8 : à la droite de son adversaire, 9 à 10 : au dessus de son adversaire ;

La créature est donc vulnérable aux attaques à aire d’effet ou à celle supérieure à 100 M/S. De plus, le pouvoir ne fonctionne par perpétuellement : il faut 1 Round entre chaque téléportations. Il faut également que la créature

La créature obtient ce pouvoir à la phase de transformation.

Chien des enfers : (cf page 43 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Endurance : +1 ;

Phase de la connaissance : Endurance : +2 ; Résistance : (poison) : 1

Phase du voyage : Endurance : +3 ; Résistance : (poison) : 2 ; Hurlement (infligé la peur) : 1 ;

Phase de la transformation : Endurance : +4 ; Résistance : (poison) : 3 ; Hurlement (infligé la peur) : 2 ; Rapidité : +1 ;

Pouvoir unique : (morsure des deux têtes) :

A la phase de voyage, ce pouvoir permet à la créature de réaliser deux actions en même temps : simultanée et totalement différentes.

A la phase de transformation, la créature subit une transformation de la mâchoire : ses morsures causes : + 1 niveau de blessure. De plus, il génère avec la morsure un poison violent infligeant des blessures graves et demandant à être soigné très rapidement au risque d'entraîner la mort. Lorsqu'il mord une fois en utilisant son pouvoir unique son adversaire se voit touché automatiquement par deux morsures (comptant pour sa deuxième action).

Chimère : (cf page 43 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance (feu) : 1 ;

Phase de la connaissance : Résistance (feu) : 2 ; Force : +1 ;

Phase du voyage : Résistance (feu) : 3 ; Force : +2 ; Saut : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance (feu) : 4 ; Force : +3 ; Saut : +2 ; Constitution : +1 ;

Pouvoir unique : (attaques multiples)

La créature lance une attaque normalement. Lorsqu'il touche : ce sont en fait trois attaques qui touchent :

- Des griffes de lion (voir les dts de cet animal)
- Des cornes de chèvre effilée (voir les dts de cet animal)
- Les vêtements et autres objets susceptibles de s'enflammer, s'embraser, causant immédiatement des brûlures plus ou moins graves suivant le temps écoulé avant qu'elle soient éteintes.

A cela, on ajoute les dégâts physiques normaux du personnage.

Cockatrice : (cf page 44 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Guérison accéléré : 1 ;

Phase de la connaissance : Guérison accéléré : 2 ; Sens modifié : (sens sonar) : 1 ;

Phase du voyage : Guérison accéléré : 3 ; Sens modifié : (sens sonar) : 2 ; Initiative : +1 ;

Phase de la transformation : Guérison accéléré : 4 ; Sens modifié : (sens sonar) : 3 ; Initiative : +2 ; Endurance : +1 ;

Pouvoir unique : (pétrification)

La créature peut une fois par jour, transformer un humain ou un animal de plus faible gabarit en pierre. Pour cela, il doit toucher directement la peau avec ses mains. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les créatures magiques et les dragons.

Crabe - pêcheur : (cf page 46 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Vitesse de déplacement (course) : +1

Phase de la connaissance : Vitesse de déplacement (course) : +2 ; Vitesse de déplacement (ramper) : +1 ;

Phase du voyage : Vitesse de déplacement (course) : +3 ; Vitesse de déplacement (ramper) : +2 ; Carapace : 1 ;

Phase de la transformation : Vitesse de déplacement (course) : +4 ; Vitesse de déplacement (ramper) : +3 ; Carapace : 2 ; Constitution : +1 ;

Pouvoir unique : (générer fil adhésif)

La créature peut cracher un fil très résistant et (équivalent à une corde de nylon) presque invisible. Il peut cracher ses fils à une distance de 2 mètres maximum pour les faire coller directement à un mur, une paroi, un objet quelconque. Il peut générer 1M50 toutes les dix minutes à concurrence de dix mètres dans une journée.

L'adhésif sur le fil est de la véritable colle qui n'a pas d'effet sur la créature. Toutes autres personnes utilisant ce fil resteraient collé.

Il est possible à la créature de constituer des cordes pour les autres mais pour cela, il doit enlever l'adhésif au moyen d'alcool fort (type 90°) ou avec son propre sang : dans lequel la corde doit avoir trempé pour perdre ses propriétés adhésive.

Créature des sables / de boue : (cf page 48/49 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Force : +1 ;

Phase de la connaissance : Force : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase du voyage : Force : +3 ; Constitution : +2 ; Sens modifié : (pressentir les secousses sismiques 1D10 Mn avant quelles ne surviennent) : 1 ;

Phase de la transformation : Force : +4 ; Constitution : +3 ; Sens modifié : (pressentir les secousses sismiques 1D10 Mn avant quelles ne surviennent) : 2 ; Sens modifié (:voir au travers de la poussière, ne pas être gêné par la poussière ou la terre dans les yeux) : 1 ;

Pouvoir unique : (Effritement des minéraux)

Lorsque la créature touche de ses mains un quelconque minéral naturel d'origine terrestre, il peut diminuer sa solidité en divisant sa résistance par deux. A la phase voyage, il ne peut faire cela qu'une fois par jour tandis qu'à la phase transformation, il peut faire cela cinq fois par jour.

Dame des cygnes : (cf page 53 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Charisme : 1 ;

Phase de la connaissance : Charisme : 2 ; beauté : +1 ;

Phase du voyage : Charisme : 3 ; beauté : +2 ; Résistance à la magie : 1 ;

Phase de la transformation : Charisme : 4 ; beauté : +3 ; Résistance à la magie : 2 ; Agilité : +1 ;

Pouvoir unique : (transformation en cygne)

La créature dotée de ce pouvoir peut se transformer en cygne : une fois par jour à la phase voyage et cinq fois par jour à la phase transformation.

Démon gardien : (cf page 55 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Perception : +1 ;

Phase de la connaissance : Perception : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase du voyage : Perception : +3 ; Constitution : +2 ; Résistance à la magie : 1 (seulement aux sorts de type charmes, sommeil, immobilisation et métamorphose) ;

Phase de la transformation : Perception : +4 ; Constitution : +3 ; Résistance à la magie : 2 ; Force : +1 ;

Pouvoir unique : (crache du feu)

La créature peut cracher du feu sous forme d'un cône de 5m de long et 1M50 à la base. Il possède ce pouvoir une fois par jour à la phase voyage et trois fois par jour à la phase transformation.

Diablotin : (cf page 56 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Convaincre : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Convaincre : +2 ; Résistance : (Poison) : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Convaincre : +3 ; Résistance : (Poison) : +2 ; Résistance (feu/froid) : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Convaincre : +4 ; Résistance : (Poison) : +3 ; Résistance (feu/froid) : +2 ; Résistance (électricité) : 1 ;

Pouvoir unique : (Détections)

Il peut détecter le bien, le mal, la magie, et donc le mana sur dix mètres de diamètre à volonté à la phase voyage. De plus, il peut devenir invisible une fois par jour à la phase de transformation. Les détections passent à vingt mètres à la phase transformation.

Doppleganger : (cf page 57 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Déguisement : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Déguisement : +2 ; Compétence imitation (vocale + personnalité) : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Déguisement : +3 ; Compétence imitation (vocale + personnalité) : +2 ; Compétence : Comédie : 1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Déguisement : +4 ; Compétence imitation (vocale + personnalité) : +3 ; Compétence : Comédie : 2 ; Compétence : Baratin : +1 ;

Pouvoir unique : (Transformation)

Peut changer d'apparence et prendre l'apparence de n'importe quel humanoïde d'une taille de 1 mètre à 2 mètres. Il imite la voie, la personnalité, le comportement, etc.... c'est un imitateur parfait..... Il peut changer d'apparence cinq fois par jour.

Dryade : (cf page 76 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Beauté : +1 ;

Phase de la connaissance : Beauté : +2 ; Compétence : Dissimulation : +1 ;

Phase du voyage : Beauté : +3 ; Compétence : Dissimulation : +2 ; Intelligence : +1 ;

Phase de la transformation : Beauté : +4 ; Compétence : Dissimulation : +3 ; Intelligence : +2 ;

Pouvoir unique : (Symbiose sylvestre)

A la phase voyage, la dryade peut voir par l'intermédiaire de tous les vieux arbres se trouvant sur 25 mètres de diamètre. C'est à dire que le MJ considère qu'elle se trouve au lieu et place de tous vieux chênes situé dans la zone indiquée pour observer (seulement).

A la phase transformation, elle peut voir à l'identique sur cinquante mètres de diamètre. Ces visions vont jusqu'à voir le passé au travers des arbres jusqu'à un quart d'heure, avant l'emploi de ce pouvoir. Cependant cette faculté de voir le passé ne fonctionne qu'avec l'arbre quelle touche.

A la phase voyage, elle peut utiliser cette capacité qu'une seule fois par jour tandis qu'à la phase transformation, elle peut utiliser son pouvoir cinq fois par jour.

Elfe gris : (cf page 82 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Mémorisation : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Mémorisation : +2 ; Intelligence : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Mémorisation : +3 ; Intelligence : +2 ; Culture générale : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Mémorisation : +4 ; Intelligence : +3 ; Culture générale : +2 ; Agilité : +1 ;

Pouvoir unique : (Empathie animale) :

Tout animal aura un contact amical avec cette créature. Cette dernière pourra l'influencer pour des choses simples : attaquer ou ne pas attaquer une personne, provoquer la fuite de l'animal ou éviter qu'il ne parte, etc...

Ce pouvoir est permanent s'obtient à la phase voyage. A la phase transformation, il obtient un bonus permanent de +3 sur tous jet de dressage d'animaux, naturel ou surnaturel.

Elfe des bois : (cf page 83 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Agilité : +1 ;

Phase de la connaissance : Agilité : +2 ; Adresse : +1 ;

Phase du voyage : Agilité : +3 ; Adresse : +2 ; Perception : +1

Phase de la transformation : Agilité : +4 ; Adresse : +3 ; Perception : +2 ; Vision nocturne : +1 ;

Pouvoir unique : (Armes de jet)

La créature est douée pour l'emploi de toutes les armes de jet et de lancé. Lorsqu'il utilise de telles compétences ou caractéristiques, son score est doublé. Pouvoir permanent, obtenu à la phase connaissance.

Drow (Elfe noir) : (cf page 84 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance : (magie) : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance : (magie) : +2 ; Agilité : +1 ;

Phase du voyage : Résistance : (magie) : +3 ; Agilité : +2 ; Compétence : dissimulation/discrétion : +1 ; Allergie : lumière vive ;

Phase de la transformation : Résistance : (magie) : +4 ; Agilité : +3 ; Compétence : dissimulation/discrétion : +2 ; Perception : +1 ; Allergie : lumière vive ;

Pouvoir unique : (vision elfique)

La créature peut voir la nuit comme en plein jour sur 20 mètres ; il peut voir la chaleur pouvant se dégager de tous corps ou objets à 10 mètres ; il peut voir tous passages secrets et trappes à 20 mètres ; il peut voir les embuscades et autres attaques par surprises de tout adversaire sur 10 mètres.

Ce pouvoir est permanent et s'obtient à la phase de transformation, hormis la vision nocturne qui s'obtient à la phase de voyage. A la phase de transformation, le Drow obtient un bonus de +3 supplémentaire lorsqu'il s'agit de se dissimuler dans l'ombre ou l'obscurité.

Enlaceur : (cf page 86 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Camouflage : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Camouflage : +2 ; Intelligence : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Camouflage : +3 ; Intelligence : +2 ; Résistance (magie) : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Camouflage : +4 ; Intelligence : +3 ; Résistance (magie) : +2 ;

Morsure : = 1 niveau de blessure ;

Pouvoir unique : (touché empoisonné)

Toutes personnes touchées par la créature (n'importe quelle partie de son épiderme), même au travers des vêtements hormis le métal, se voient divisée leur force par deux pendant 1D4 Round à la phase voyage et pendant 2D4 Round à la phase de transformation. A cette phase, les dommages causés par le froid et l'électricité sont divisés par deux.

Esprit Frappeur : (cf page 87 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Volonté : +1 ;

Phase de la connaissance : Volonté : +2 ; Compétence : Dissimulation : +1 ;

Phase du voyage : Volonté : +3 ; Compétence : Dissimulation : +2 ; Aura de peur : 1 ; Allergie : lieux sacrés : 1 ;

Phase de la transformation : Volonté : +4 ; Compétence : Dissimulation : +3 ; Aura de peur : 2 ; Allergie : lieux sacrés : 2 ; Compétence : Infligé la peur : +1 ;

Pouvoir unique : (Télékinésie)

Le personnage possède un pouvoir de télékinésie avec lequel, il peut soulever 25 Kg à la phase voyage, qu'il peut employer une fois par jour.

A la phase transformation, il peut soulever 50 kg et employer ce pouvoir trois fois par jour.

Esprit de hantise : (cf page 89 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Volonté : +1 ;

Phase de la connaissance : Volonté : +2 ; Résistance (peur) : +1 ;

Phase du voyage : Volonté : +3 ; Résistance (peur) : +2 ; Résistance aux attaques mentales : 1 ;

Phase de la transformation : Volonté : +4 ; Résistance (peur) : +3 ; Résistance aux attaques mentales : 2 ; Résistance aux facultés télépathiques : +1 ;

Pouvoir unique : (Possession)

La créature peut posséder un être humain normal (s'est à dire prendre son contrôle complet) pour accomplir une seule tâche précise (et non pas générale), tant que cette tâche n'est pas accomplie, pendant une journée maximum. Le personnage annonce la tâche avant la possession, il ne peut ensuite plus en changer. Pour posséder la même personne plusieurs fois, il faut un minimum de 2 jours entre deux possessions sur la même personne. Par contre, entre deux possessions de deux personnes différentes, le personnage doit attendre 24 heures. Sinon, il ne pourra plus réintégrer son corps. Lorsqu'il possède une personne, la créature peut en être exorcisée comme si on exorcisait un esprit de hantise. Si pendant qu'il possède un corps, son propre corps est possédé, il ne peut donc le réintégrer. Trois jours passés sans corps entraîne la mort de la créature.

Pour posséder un corps, il doit toucher de la chair à la chair la personne à posséder. Son corps reste inerte sans pouvoir faire quoi que ce soit pendant le laps de temps de la possession à l'endroit où il a touché cette personne.

Son pouvoir ne fonctionne pas sur les créatures magiques ou les dragons : il ne fonctionne que sur les humains. Il ne fonctionne pas non plus sur les lieux sacrés. Sa puissance se trouve par contre doublé dans les cimetières.

Pour voir s'il réussit à posséder ou non sa cible, il suffit de comparer la volonté des protagonistes. Pour y parvenir, la créature doit avoir une volonté plus forte que sa cible. La créature ne peut utiliser ce pouvoir qu'à proximité de l'objet gestalt qui doit être ensuite confié à la cible pour qu'il puisse se déplacer.

Il obtient ce pouvoir à la phase de transformation.

Esprit-follet : (cf page 91 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Agilité : +1 ;

Phase de la connaissance : Agilité : +2 ; Vitesse : +1 ;

Phase du voyage : Agilité : +3 ; Vitesse : +2 ; Perception : +1 ; Taille : -1 ;

Phase de la transformation : Agilité : +4 ; Vitesse : +3 ; Perception : +2 ; Détection du mal sur 10 mètres de diamètres : 2 ; Taille : -2 ;

Pouvoir unique : (Lévitacion)

La créature peut léviter à une hauteur maximum de 10 mètres de son point de départ solide pendant dix minutes maximum. Elle peut faire cela cinq fois par jour. Elle obtient ce pouvoir à la phase voyage.

Ettercap : (cf page 92 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Fabriquer pièges : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Fabriquer pièges : +2 ; Résistance (poison) : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Fabriquer pièges : +3 ; Résistance (poison) : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Fabriquer pièges : +4 ; Résistance (poison) : +3 ; Constitution : +2 ;

Griffes : plus un niveau de blessure aux dts à mains (poing) lorsqu'il emploie ses griffes.

Pouvoir unique : (transformation de la mâchoire) :

La mâchoire de la créature cause plus un niveau de blessure. Lors de cette morsure, elle génère un violent poison toxique équivalent au poison généré par les araignées venimeuses, nécessitant des soins rapides. Il peut générer trois morsures empoisonnées toutes les 24 heures. Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage.

A la phase de transformation, il obtient en plus une étrange faculté : La créature peut vomir du fil solide et invisible (équivalent à du fil à pêche) fabriqué par de nouvelles glandes se trouvant dans son abdomen. Il peut générer un maximum de cinq mètres de fil par jour.

Ettin : (cf page 93 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Déceler les tentatives de surprendre : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Déceler les tentatives de surprendre : +2 ; Taille : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Déceler les tentatives de surprendre : +3 ; Taille : +2 ; Force : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Déceler les tentatives de surprendre : +4 ; Taille : +3 ; Force : +2 ;

Constitution : +1 ;

Pouvoir unique : (Infra vision)

La créature possède un pouvoir d'infra vision sur 15 mètres, ceci à partir de la phase voyage.

Flagelleur mental (Illithids) : (cf page 101 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Sens accrus (:vision nocturne) : +1 ;

Phase de la connaissance : Sens accrus (:vision nocturne) : +2 ; Volonté : +1 ;

Phase du voyage : Sens accrus (:vision nocturne) : +3 ; Volonté : +2 ; Intelligence : +1 ;

Phase de la transformation : Sens accrus (:vision nocturne) : +4 ; Volonté : +3 ; Intelligence : +2 ; Protection mentale : 2 ;

Pouvoir unique : (Attaque mentale) :

La créature peut générer une attaque mentale dans un cône de 10 M de long, 85 CM de large au départ et 3M50 à l'arrivée. Toutes personnes pris dans ce cône peuvent être chacune atteinte relativement par l'attaque mentale. En effet, toutes personnes ou tout être se trouvant dans ce cône subissent une attaque mentale et tombe en syncope, s'ils ont une volonté égale à 0, ou inférieure. Les autres voient consécutivement, du plus près au plus loin, soustraire le score de la caractéristique volonté de la créature à leur propre score de volonté : à zéro : inconscience. **EXEMPLE :**

Le flagelleur mental possède un score de +4 en volonté. Cinq personnes se trouvent confinés dans un endroit restreint en compagnie du flagelleur. Lorsque ce dernier déclenche son attaque mentale, les cinq personnes sont prises dans le cône de son pouvoir unique.

La plus près possède un score de +1 en volonté : il perd ce point pour 24 heures et tombe en syncope. Les deux suivant n'ont pas de caractéristique de volonté (considéré à 0 par défaut) et tombe eux aussi en syncope. Le quatrième possède un score de volonté de +2. L'effet de l'attaque lui ôte ces 2 points et il tombe aussi en syncope. Le dernier possède lui aussi un score de +2 en volonté. La créature arrive au bout de son énergie mentale, ne lui ôtant qu'un point de volonté, il reste alors conscient et à même d'agir à son tour d'action normal. Le flagelleur se trouve alors à zéro en volonté mais reste conscient et avec ses facultés autres normales :

il a épuisé tous ses points de volonté et ne peut plus utiliser son pouvoir unique jusqu'à recouvrer au moins un point de volonté pour pouvoir (au minimum) lancer son attaque mentale et faire tomber en syncope ceux qui ont une volonté au moins à zéro ou ôter un seul point de volonté à une seule cible.

Les cibles récupèrent un point de volonté pour quatre heures de sommeil avec un maximum de deux par 24 heures. La créature récupère un point de volonté toutes les deux heures de sommeil dans un maximum de cinq par 24 heures.

De plus, la créature ne peut se servir de ce pouvoir qu'une seule fois par jour à la phase voyage (indépendamment du nombre de cible). A la phase transformation, il peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour (indépendamment du nombre de cible).

Toutes personnes ayant une caractéristique de résistance aux attaques mentales voient leur score de résistance ajouté à leur score de volonté ou en l'absence de celui-ci, le remplacer.

Attention, le MJ veillera à estimer la distance entre la créature et la cible pour indiquer qu'elles sont celles atteintes ou pas car il s'agit d'un cône : plus les cibles sont proches plus le cône est petit à la base, ce n'est qu'à une distance légèrement inférieure à 10M qu'il touche un maximum de cibles.

Fongus (cf page 102 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance aux corrosifs : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance aux corrosifs : +2 ; Résistance aux maladies : +1

Phase du voyage : Résistance aux corrosifs : +3 ; Résistance aux maladies : +2 ; Guérison : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance aux corrosifs : +4 ; Résistance aux maladies : +3 ; Guérison : +2 ; Rapidité : +1 ;

Pouvoir unique : (Spores)

A la phase voyage, le corps du personnage est constellé de boutons ressemblant à de gros boutons d'acné. Lorsque ces boutons sont crevés, ils dégagent des spores répandant une maladie bactérienne grave, nécessitant des soins sous 24 heures. Elle change à chaque créature : le MJ doit la déterminer suivant la région d'origine du personnage. Les spores en question se répandent tout autour de la créature. Leur quantité dans l'air est relative au nombre de boutons crevés pour un maximum de 3M50 de diamètre autour de la créature. Toutes personnes se trouvant dans ce périmètre est immédiatement contaminé. S'il meurt, des spores auront germés dans son corps et éclateront à son décès sur un périmètre équivalent : ainsi de suite.

Il est à considérer que toutes blessures physiques reçues par la créature provoquent éjection de spores. Ce pouvoir unique est à considérer comme une défense automatique à moins que ce soit la créature qui se gratte volontairement.

Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage.

Galeb Duhr : (cf page 108 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Carapace : +1 ;

Phase de la connaissance : Carapace : +2 ; Constitution : +1

Phase du voyage : Carapace : +3 ; Constitution : +2 ; Force : +1 ;

Phase de la transformation : Carapace : +4 ; Constitution : +3 ; Force : +2 ; Compétence : géologie : +1 ;

Pouvoir unique :

La créature peut transformer son corps en pierre de roche. Lorsqu'il fait cela, sa taille et sa force augmente de +2 ;

A la phase voyage, la créature peut utiliser ce pouvoir une seule fois par jour, tandis qu'à la phase transformation, il peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour. Il reste transformer pendant dix minutes à la phase voyage et trente minutes à la phase de transformation.

Géant : (cf page 110 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Taille : +1 ;

Phase de la connaissance : Taille : +2 ; Force : +1 ;

Phase du voyage : Taille : +3 ; Force : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase de la transformation : Taille : +4 ; Force : +3 ; Constitution : +2 ; Compétence : Lancer : +1 ;

Pouvoir unique :

La créature peut ajouter un bonus de +2 à sa taille, à sa force et à sa constitution pendant dix minutes. Il peut faire cela deux fois par jour à la phase de voyage et quatre fois par jour à la phase de transformation.

De plus chaque utilisations de son pouvoir doivent être espacées de trente minutes chacune.

Génie (Djinn) : : (cf page 117 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : (Funambulisme : éviter de perdre l'équilibre) : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : (Funambulisme : éviter de perdre l'équilibre) : +2 ; Compétence : (Chuter sans dommage) : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : (Funambulisme : éviter de perdre l'équilibre) : +3 ; Compétence : (Chuter sans dommage) : +2 ; Compétence : Acrobaties : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : (Funambulisme : éviter de perdre l'équilibre) : +4 ; Compétence : (Chuter sans dommage) : +3 ; Compétence : Acrobaties : +2 ; Saut : +1 ;

Pouvoir unique : (Altération de la réalité)

Le Djinn peut annuler sa dernière action à la phase de voyage et ses deux dernières actions à la phase de transformation pour les remplacer par le nombre d'action correspondant, de son choix dans la limite de ce qu'il pouvait faire au moment où il se trouvait dans la situation.

Il peut utiliser ce pouvoir une seule fois par jour à la phase voyage et deux fois par jour à la phase de transformation. Pour employer ce pouvoir, il faut que le Djinn soit vivant et conscient et non endormi.

Génie (Dao) : : (cf page 117 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : +1 en Force ;

Phase de la connaissance : +2 en Force ; Compétence : (haltérophilie : soulever des poids) : +1

Phase du voyage : +3 en Force ; Compétence : (haltérophilie : soulever des poids) : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase de la transformation : +3 en Force ; Compétence : (haltérophilie : soulever des poids) : +2 ; Constitution : +1 ;

Pouvoir unique : (Altération)

A la phase de voyage, il peut bloquer les pouvoirs uniques de toutes créatures magiques et dragons pendant deux rounds se trouvant à cinq mètres de diamètre de lui. Ceci une fois par jour.

A la phase de transformation, il peut bloquer les pouvoirs uniques de toutes créatures magiques et dragons pendant quatre rounds sur dix mètres de diamètre. Ceci deux fois par jour.

Génie (Efrit) : : (cf page 117 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance (au feu) : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance (au feu) : +2 ; Sens modifié : (vision thermique) : +1 ;

Phase du voyage : Résistance (au feu) : +3 ; Sens modifié : (vision thermique) : +2 ; Déceler les sources de chaleur sur 25M de diamètre : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance (au feu) : +3 ; Sens modifié : (vision thermique) : +2 ; Déceler les sources de chaleur sur 25M de diamètre : +1 ; Volonté : +1 ;

Pouvoir unique : (altération de la réalité)

L'Efrit peut changer le résultat de la dernière action d'une personne se trouvant dans son champ de vision et ainsi la faire échouer complètement, à la phase de voyage. Il peut faire échouer de la même manière les deux dernières actions d'une personne au choix se trouvant dans son champ de vision, à la phase de transformation. Il peut utiliser ce pouvoir une seule fois par jour à la phase voyage et deux fois par jour à la phase de transformation. Pour employer ce pouvoir, il faut que l'Efrit soit vivant et conscient et non endormi.

Génie (Madrid) : : (cf page 119 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Nage : +1 ;

Phase de la connaissance : Nage : +2 ; Vitesse (dans l'eau uniquement) : +1 ;

Phase du voyage : Nage : +3 ; Vitesse (dans l'eau uniquement) : +2 ; Compétence : Océanographie : +1 ;

Phase de la transformation : Nage : +4 ; Vitesse (dans l'eau uniquement) : +3 ; Compétence : Océanographie : +2 ; Manipulation des courants aquatiques (: lorsqu'il nage, il ne tient pas compte des courants sauf s'il lui sont favorables) ;

Pouvoir unique :

Le Madrid peut changer le résultat de la dernière action d'une personne se trouvant dans son champ de vision et ainsi la faire réussir alors qu'elle a en fait échoué, à la phase de voyage. Il peut faire réussir de la même manière les deux dernières actions d'une personne au choix se trouvant dans son champ de vision, à la phase de transformation. Il peut utiliser ce pouvoir une seule fois par jour à la phase voyage et deux fois par jour à la phase de transformation. Pour employer ce pouvoir, il faut que le Madrid soit vivant et conscient et non endormi.

Génie (Jann) : (cf page 119 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature),

Le Jann choisit à chaque phase, la phase de l'un des génie ci-dessus au choix. Il en est de même pour le pouvoir unique.

Gnoll / Flind : (cf page 122 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature) ;

Phase du frémissement : Compétence : (armes blanches) : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : (armes blanches) : +2 ; Compétence : (Désarmer / armes blanches) : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : (armes blanches) : +3 ; Compétence : (Désarmer / armes blanches) : +2 ; Force : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : (armes blanches) : +4 ; Compétence : (Désarmer / armes blanches) : +3 ; Force : +2 ; Endurance : +1 ;

Pouvoir unique : (sens du combat)

En toutes situation de combat, la créature peut coordonner télépathiquement le combat qui est sur le point de se dérouler, round par round, en une fraction de seconde, entre tous les membres de son gestalt présent dans la situation de combat concernée. Le Mj doit laisser le temps à ce PJ d'organiser les choses lorsque celui-ci a conscience qu'un combat va se dérouler.

Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage.

Gobelours : (cf page 125 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Perception : +1

Phase de la connaissance : Perception : +2 ; Agilité : +1 ;

Phase du voyage : Perception : +3 ; Agilité : +2 ; Taille : +1 ;

Phase de la transformation : Perception : +4 ; Agilité : +3 ; Taille : +2 ; Compétence : armes de lancé : +1 ;

Pouvoir unique :

Infra vision sur 20 mètres et vision périphérique sur 360° à partir de la phase de connaissance en permanence.

Griffon : (cf page 134 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Perception : +1 ;

Phase de la connaissance : Perception : +2 ; Endurance : +1 ;

Phase du voyage : Perception : +3 ; Endurance : +2 ; Force : +1 ;

Phase de la transformation : Perception : +4 ; Endurance : +3 ; Force : +2 ; Agilité : +1 ;

Pouvoir unique : (Transformation)

La créature peut faire appel une fois par jour :

- Aux yeux de l'aigle : +2 en vue pendant dix minutes et vision nocturne pendant une heure ;
- Aux griffes de lion : des griffes d'un gros lion apparaissent et remplacent mains et avant bras pendant dix minutes : Dts à main nue : voir lion ;
- Aux ailes de l'aigle : des ailes apparaissent pendant trente minutes. Ceci à la phase de transformation, hormis les yeux de l'aigle apparaissant à la phase de voyage.

Harpie : (cf page 136 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : masse d'arme : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : masse d'arme : +2 ; Perception : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : masse d'arme : +3 ; Perception : +2 ; Vitesse : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : masse d'arme : +4 ; Perception : +3 ; Vitesse : +2 ; Endurance : +1 ;

Pouvoir unique : (Chant)

La créature génère un chant enivrant qui attire tout humain ou créatures magiques et les pousse à courir vers elle avant de se tenir paralysé dans sa proximité. Elle peut ensuite les tuer à loisir sans qu'ils puissent se défendre. Ce pouvoir est une sorte de charme qui ne fonctionne pas sur les dragons et sur ceux qui ont au minimum une volonté de +2.

Elle obtient ce pouvoir à la phase de voyage, où elle peut l'employer une seule fois par jour contre les humains normaux uniquement ayant une volonté inférieure à moins 2.

A la phase de transformation, elle peut l'employer deux fois par jour contre les humains normaux, mais aussi les créatures magiques, ayant une volonté inférieure à moins 2.

Ce pouvoir dure tant que la créature chante sans pour autant pouvoir dépasser dix minutes.

Le charme continue à produire son effet après que la créature se soit tus également pendant dix minutes, soit vingt minutes au maximum.

Heucuva : (cf page 137 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Transformation visible : ongles en griffes : +1 ;

Phase de la connaissance : Transformation visible : ongles en griffes : +2 ; Résistance aux pouvoirs influençant l'esprit : +1 ;

Phase du voyage : Transformation visible : ongles en griffes : +3 ; Résistance aux pouvoirs influençant l'esprit : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase de la transformation : Transformation visible : ongles en griffes : +4 ; Résistance aux pouvoirs influençant l'esprit : +3 ; Constitution : +2 ; Résistance aux attaques physiques : moins un niveau de blessure automatiquement sauf pour l'argent qui lui inflige deux niveaux de blessures supplémentaires.

Pouvoir unique : (Générer du poison sur ses griffes) :

Toutes personnes blessées par les griffures de la créature se voient inoculer un poison mortel qui enlève un point de force et de constitution par jour, jusqu'à la mort du personne.

Pour éviter la mort, le personne devra se voir soigner dans un hôpital important pendant 1D8 jours.

Il possède ce pouvoir à la phase de voyage et peut l'employer une seule fois par jour à cette phase, tandis qu'il peut l'employer trois fois par jour à la phase de transformation.

Homme hybride : (cf page 142 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Laideur : +1 ;

Phase de la connaissance : Laideur : +2 ; Imiter les sons (n'importe quel sons) : +1 ;

Phase du voyage : Laideur : +3 ; Imiter les sons : +2 ; Pick-pocket (vol à la tire) : +1

Phase de la transformation : Laideur : +4 ; Imiter les sons : +3 ; Pick-pocket (vol à la tire) : +2 ; Compétence : Dissimulation/discrétion : +1

Pouvoir unique : (Camouflage)

La créature et ceux qui la touche peuvent se fondre parfaitement dans le décors (même les objets). Les chances de se faire déceler dépendent de la proximité de la créature et de son adversaire.

A la phase de voyage, il possède ce pouvoir qu'une seule fois par jour tandis qu'il peut l'employer trois fois par jour à la phase de transformation.

Homme-Lézard : (cf page 143 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : escalade : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : escalade : +2 ; Endurance : +1

Phase du voyage : Compétence : escalade : +3 ; Endurance : +2 ; Taille : +1

Phase de la transformation : Compétence : escalade : +4 ; Endurance : +3 ; Taille : +2 ; Perception : +1 ;

Pouvoir unique : (régénération) :

Si l'un de leurs membres ou appendices se coupés, ils repoussent.

Pouvoir obtenu à la phase de transformation, utilisable une seule fois par jour.

Homme-Poisson : (cf page 144 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Nage : +1 ;

Phase de la connaissance : Nage : +2 ; Endurance : +1 ;

Phase du voyage : Nage : +3 ; Endurance : +2 ; Vitesse (dans l'eau) : +1 ;

Phase de la transformation : Nage : +4 ; Endurance : +3 ; Vitesse (dans l'eau) : +2 ; Transformation : doigts palmés (: vitesse dans l'eau : X2) ;

Pouvoir unique : (respiration aquatique)

La créature respire sous l'eau de manière permanente. Pouvoir obtenu à la phase de transformation.

Jermlain : (cf page 154 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Perceptions : +1 ;

Phase de la connaissance : Perceptions : +2 ; Compétence : embuscade : +1 ;

Phase du voyage : Perceptions : +3 ; Compétence : embuscade : +2 ; Pouvoir : Evaluation : permet de connaître la nature de l'adversaire ainsi que ses points faibles et ses points forts : +1 ;

Phase de la transformation : Perceptions : +4 ; Compétence : embuscade : +3 ; Pouvoir : Evaluation : permet de connaître la nature de l'adversaire ainsi que ses points faibles et ses points forts : 2 ; Pouvoir : infravision sur quinze mètres ;

Pouvoir unique : (Analyse magique) :

Permet de connaître précisément le pouvoir unique des créatures magiques ainsi que les sorts possédés par toutes personnes ou créatures.

Possède ce pouvoir à la phase voyage, qu'il peut utiliser à cette phase trois fois par jour tandis qu'il peut l'utiliser six fois par jour à la phase transformation. Il lui suffit de les voir de ses propres yeux pour cela.

Kelpie : (cf page 156 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Charmer : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Charmer : +2 ; Compétence : Apné : +1

Phase du voyage : Compétence : Charmer : +3 ; Compétence : Apné : +2 ; Compétence : connaissance de la Flore +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Charmer : +4 ; Compétence : Apné : +3 ; Compétence : connaissance de la flore : +2 ; Endurance : +1 ;

Pouvoir unique : Touché télépathique

La créature peut communiquer par télépathie avec toutes personnes qu'elle touche. Ceci quatre fois par jour.

Kenku : (cf page 157 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Pickpocket : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Pickpocket : +2 ; Dextérité : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Pickpocket : +3 ; Dextérité : +2 ; Compétence : dissimulation/discrétion : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Pickpocket : +4 ; Dextérité : +3 ; Compétence : dissimulation/discrétion : +2 ; Transformation : Griffes : (Dts équivalent à couteau) : 1 ;

Pouvoir unique : (Transformation)

Ce pouvoir lui permet de faire apparaître des ailes dans son dos et tout ce qui va avec. L'intéressé peut alors voler pendant une heure en réalisant les mêmes performances qu'un aigles. A la phase de voyage, il peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour tandis qu'à la phase de transformation, il peut l'utiliser quatre fois par jour.

KI-rin : (cf page 158 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Vitesse : +1 ;

Phase de la connaissance : Vitesse : +2 ; Faculté : détection des illusions : +1 ;

Phase du voyage : Vitesse : +3 ; Faculté : détection des illusions : +2 ; Endurance +1 ;

Phase de la transformation : Vitesse : +4 ; Faculté : détection des illusions : +3 ; Endurance +2 ; Faculté : Déceler tout êtres ou créatures astrales ou éthérées : +1 ;

Pouvoir unique : (Télépathie)

La créature peut communiquer par télépathie avec tout être vivant se trouvant sur : (sa phase de transformation en score, reporté en mètres) X10 mètres de rayon. Ceci un nombre de fois équivalent à sa phase sa phase de transformation. La créature est une des rares créatures à obtenir ce pouvoir à la phase de frémissement.

Kilimoulis : (cf page 159 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Vitesse : +1 ;

Phase de la connaissance : Vitesse : +2 ; Sens modifié : odorat : +1 ;

Phase du voyage : Vitesse : +3 ; Sens modifié : odorat : +2 ; Compétence : collecte du renseignement : +1

Phase de la transformation : Vitesse : +4 ; Sens modifié : odorat : +3 ; Compétence : collecte du renseignement : +2 ; Eloquence : +1 ;

Pouvoir unique : (Télépathie)

La créature peut communiquer par télépathie sur 25 mètres de rayon. Deux fois à la phase de voyage et quatre fois par jour à la phase de transformation.

Korred : (cf page 161 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Force : +1 ;

Phase de la connaissance : Force : +2 ; Compétence : Chant : +1 ;

Phase du voyage : Force : +3 ; Compétence : Chant : +2 ; Compétence : Danse : +1 ;

Phase de la transformation : Force : +4 ; Compétence : Chant : +3 ; Compétence : Danse : +2 ; Transformation : Cheveux et poils : la créature obtient alors des très long cheveux tout ébouriffés qui se répandent abondamment sur le sol. S'il s'agit d'un homme, il aura également une barbe envahissante. En combat rapproché, il peut se servir de leurs cheveux pour enchevêtrer leur adversaire qui se fait lier par ses derniers et donc paralysé : Il s'agit là, d'une compétence très particulière propre au korred plus qu'un pouvoir magique. Cependant, magie et habileté sont alliées en ce pouvoir.

Pouvoir unique : (rire magique)

Le rire du Korred étourdit toutes personnes se trouvant au moins à dix mètres de korred, ceci pendant 1D4 rounds. La créature peut employer cette faculté quatre fois par jour à la phase de voyage et huit fois par jour à la phase de transformation.

Kuo-Toa : (cf page 162 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Nage : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Nage : +2 ; Vitesse (dans l'eau) : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Nage : +3 ; Vitesse (dans l'eau) : +2 ; Emission de sécrétions cutanées défensive, à volonté, ne laissant que 50% de chance à un adversaire de l'empoigner, l'étreindre, de l'attacher ou de l'immobiliser ;

Phase de la transformation : Compétence : Nage : +4 ; Vitesse (dans l'eau) : +3 ; Emission de sécrétions cutanées défensive, à volonté, ne laissant que 25% de chance à un adversaire de l'empoigner, l'étreindre, de l'attacher ou de l'immobiliser ; Mobilité oculaire : (peut voir à 360° avec précision) : 1 ;

Pouvoir unique : (Empathie avec les créatures aquatiques)

La créature peut modérément influencer les émotions de toutes créatures ou dragons aquatiques : il peut apaiser, rendre furieux, etc... toutes créatures marines, poissons, ou mammifères marins. S'il est confronté à un élémental de l'eau, il peut donner des injonctions très simples.

Lamie : (cf page 165 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Tromperie : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Tromperie : +2 ; Rapidité : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Tromperie : +3 ; Rapidité : +2 ; Endurance : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Tromperie : +4 ; Rapidité : +3 ; Endurance : +2 ; Modification : (le contact de la peau de la créature avec tout parfum artisanal ou naturel provoque une altération des propriétés du parfum en question : il se mettra à attirer inexorablement toute personne qui sent ce parfum vers la créature. Fonctionne sur vingt cinq mètres de rayon.

Pouvoir unique : (Touché absorbant)

Supprime un point d'une caractéristique tirée au hasard pour une durée de 24 heures au touché, un point par personne et ceci une fois par jour à la phase de voyage et trois fois par jour à la phase de transformation.

Lammasu : (cf page 166 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Intelligence : +1 ;

Phase de la connaissance : Intelligence : +2 ; Force : +1 ;

Phase du voyage : Intelligence : +3 ; Force : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase de la transformation : Intelligence : +4 ; Force : +3 ; Constitution : +2 ; Faculté : détection du mal sur 3 mètres de rayon à volonté.

Pouvoir unique : (Protection comme le mal)

Cette créature peut comme un Paladin ADD, générer une protection contre le mal ôtant deux points à tout assaillant maléfique et lui ajoutant deux points pour se défendre contre ces assaillants. Il génère cette protection sur lui ou toutes personnes non maléfiques se trouvant à deux mètres de rayon autour de lui. Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage et peut l'employer à volonté.

Lamproie : (cf page 167 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Nage : +1 ;

Phase de la connaissance : Nage : +2 ; Vitesse dans l'eau : +1 ;

Phase du voyage : Nage : +3 ; Vitesse dans l'eau : +2 ; Apné : +1 ;

Phase de la transformation : Nage : +4 ; Vitesse dans l'eau : +3 ; Apné : +2 ; Endurance : +1 ;

Pouvoir unique : (morsure absorbante)

Lorsque la créature mord un quelconque être, elle lui ôte un point de caractéristique (aléatoirement) par round. A 0 à toutes ses caractéristiques, se sont ses niveaux de blessures qui diminuent. Pour récupérer ses points la victime a besoin de soins en milieu hospitalier : un jour d'hôpital pour un point récupéré.

Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage.

Leucrotta : (cf page 168 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : coup de pied arrière (type Ushiro-geri) : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : coup de pied arrière (type Ushiro-geri) : +2 ; Endurance : +1 ; Mauvaise haleine : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : coup de pied arrière (type Ushiro-geri) : +3 ; Endurance : +2 ; Faculté : Imitation (Voix + Sons) : +1 ; Mauvaise haleine : +2 ;

Phase de la transformation : Compétence : coup de pied arrière (type Ushiro-geri) : +4 ; Endurance : +3 ; Compétence : course : +2 ; Mauvaise haleine : +3 ; Compétence : course : +1 ;

Pouvoir unique : (Mâchoire d'acier)

La créature obtient ce pouvoir à la phase de transformation : qu'il subit au niveau de sa mâchoire : sa mâchoire devient aussi dure que l'acier. Il peut alors mordre l'acier sans dommage. Ses morsures causent autant de dommage qu'un coup d'épée.

Liche : (cf page 171 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Faculté : Aura de peur sur 5 mètres de rayon : 1 ;

Phase de la connaissance : Faculté : Aura de peur sur 5 mètres de rayon : 2 ; Sens modifié : vision nocturne : +1 ;

Phase du voyage : Faculté : Aura de peur sur 5 mètres de rayon : 3 ; Sens modifié : vision nocturne : +2 ; Résistance à la magie : (uniquement contre sorts de : charmes, métamorphoses, les affaiblissements, et les sorts causant le sommeil ou la folie et ceux basés sur l'électricité, le froid, et la mort) : +1 ;

Phase de la transformation : Faculté : Aura de peur sur 5 mètres de rayon : 4 ; Sens modifié : vision nocturne : +3 ; Résistance à la magie : (uniquement contre sorts de : charmes, métamorphoses, les affaiblissements, et les sorts causant le sommeil ou la folie et ceux basés sur l'électricité, le froid, et la mort) : +2 ; Intelligence : +1 ;

Pouvoir unique : (Génération de Mana)

Peut lancer des sorts et se voit octroyer un point de mana par phase. Obtient ce pouvoir à la phase de frémissement !!

Locathah : (cf page 175 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Sens modifié (vision sous marine accrue) : +1 ;

Phase de la connaissance : Sens modifié (vision sous marine accrue) : +2 ; Endurance : +1 ;

Phase du voyage : Sens modifié (vision sous marine accrue) : +3 ; Endurance : +2 ; Respiration aquatique : 1 ;

Phase de la transformation : Sens modifié (vision sous marine accrue) : +4 ; Endurance : +3 ; Respiration aquatique : 2 ;

Pouvoir unique : (nage rapide)

La créature peut nager très rapidement à une vitesse de : +25 km/H par phase. Il obtient ce pouvoir à la phase de connaissance.

Manticore : (cf page 189 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Constitution : +1 ;

Phase de la connaissance : Constitution : +2 ; Force : +1 ;

Phase du voyage : Constitution : +3 ; Force : +2 ; Perception : +1 ;

Phase de la transformation : Constitution : +4 ; Force : +3 ; Perception : +2 ; Endurance : +1 ;

Pouvoir unique : (Queue épineuse)

La créature peut faire sortir de la base de sa colonne vertébrale une queue. Cette queue peut faire apparaître des dards pointus. Elle peut manier cette queue comme un membre supplémentaire ne permettant seulement que d'attaquer. Sa longueur est la même que la longueur de bras de la créature. Cette dernière peut lancer les dards en question à une distance de cinq mètres. Ils causent les dégâts d'un petit couteau. Mais 1D12 dards sont lancés. Ce pouvoir est obtenu à la phase de transformation.

Minotaure : (cf page 194 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Force : +1

Phase de la connaissance : Force : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase du voyage : Force : +3 ; Constitution : +2 ; Taille : +1 ;

Phase de la transformation : Force : +4 ; Constitution : +3 ; Taille : +2 ; Endurance : +1 ;

Pouvoir unique : (Charge)

Lorsque la créature charge avec au moins trois mètres d'élan et qu'elle parvient à percuter son adversaire, ses dégâts physiques sont doublés : permanent. Pouvoir obtenu à la phase de connaissance.

Molosse satanique : (cf page 196 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Endurance : +1 ;

Phase de la connaissance : Endurance : +2 ; Compétence : furtivité : +1 ;

Phase du voyage : Endurance : +3 ; Compétence : furtivité : +2 ; Compétence : chasse : +1 ;

Phase de la transformation : Endurance : +4 ; Compétence : furtivité : +3 ; Compétence : chasse : +2 ; Résistance au feu : +1 ;

Pouvoir unique : (cracher du feu)

La créature peut cracher du feu à une portée de cinq mètres, causant des blessures moyennes. Ce pouvoir est obtenu à la phase de voyage. Il peut utiliser ce pouvoir un fois par jour.

Momie : (cf page 197 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance aux attaques physiques non magiques : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance aux attaques physiques non magiques : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase du voyage : Résistance aux attaques physiques non magiques : +3 ; Constitution : +2 ; Aura de peur (à la vue) : +1

Phase de la transformation : Résistance aux attaques physiques non magiques : +4 ; Constitution : +3 ; Aura de peur (à la vue) : +2 ; Résistance aux poisons et maladies : 1 ;

Pouvoir unique : (contamination)

Le touché de la créature inocule une maladie mortelle sur 1D12 mois si l'intéressé n'a pas subi d'ici là des soins adaptés en milieu hospitalier. Obtient ce pouvoir à la phase de voyage et peut l'utiliser trois fois par jour.

Monstre rouilleur : (cf page 198 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Transformation ; Armure dermale : +1 ;

Phase de la connaissance : Transformation ; Armure dermale : +2 ; Pouvoir : Détection des métaux sur 15 mètres : 1 ;

Phase du voyage : Transformation ; Armure dermale : +3 ; Pouvoir : Détection des métaux sur 15 mètres : 2 ; Compétence : Métallurgie : +1 ;

Phase de la transformation : Transformation ; Armure dermale : +4 ; Pouvoir : Détection des métaux sur 15 mètres : 3 ; Compétence : Métallurgie : +2 ; Mauvaise odeur : odeur de métal oxydé : 2 ; Résistance aux dégâts causés par les métaux : -1 niveau de blessure lorsqu'elles sont occasionnées par des objets métalliques ;

Pouvoir unique : (touché rouilleur)

Fait rouiller les métaux qu'il touche au rythme de 50 CM2 par minutes écoulés au contact de sa peau. Il peut employer ce pouvoir cinq fois par jour et l'obtient à la phase de voyage.

Morkoth : (cf page 199 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Nage : +1 ;

Phase de la connaissance : Nage : +2 ; Vitesse rapide dans l'eau : +1 ;

Phase du voyage : Nage : +3 ; Vitesse rapide dans l'eau : +2 ; Sens modifiés : vision nocturne : +1 ;

Phase de la transformation : Nage : +4 ; Vitesse rapide dans l'eau : +3 ; Sens modifiés : vision nocturne : +2 ;

Compétence : Hypnose : +1 ;

Pouvoir unique : (Réflexion des sorts)

Renvoie tous sortilèges dont il est la cible directe automatiquement. Le pouvoir agit indépendamment deux fois par jour à la phase de voyage et cinq fois par jour à la phase de transformation. Il renvoie également des sorts de guérison destinés à soigner l'intéressé.

Muloup : (cf page 201 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Instrument de musique à cordes : +1 ;

Phase de la connaissance : Instrument de musique à cordes : +2 ; Chant : +1 ;

Phase du voyage : Instrument de musique à cordes : +3 ; Chant : +2 ; Compétence : Assassiner : +1 ;

Phase de la transformation : Instrument de musique à cordes : +4 ; Chant : +3 ; Compétence : Assassiner : +2 ;

Pouvoir : Chant rendant léthargique : malus sur tous les jets de ceux qui l'entendent de -1D4 pendant 1D20 MN après que le chant est cessé.

Pouvoir unique : (Métamorphose)

La créature peut se transformer une fois par jour en n'importe quel type ou n'importe quel humanoïde ou animal. Il obtient ce pouvoir à la phase de transformation.

Myconide : (cf page 202 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance aux toxines : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance aux toxines : +2 ; Détecter les toxines à 1 mètre : +1 ;

Phase du voyage : Résistance aux toxines : +3 ; Détecter les toxines à 1 mètre : +2 ; Compétence : Médiation : +1 (se fait médiateur entre les hommes) ;

Phase de la transformation : Résistance aux toxines : +4 ; Détecter les toxines à 1 mètre : +3 ; Compétence : Médiation : +2 (se fait médiateur entre les hommes) ; Vue : +1 ;

Pouvoir unique : (Spores)

La créature peut émettre deux types de spores différents, l'un offensif, l'autre défensif :

Lorsqu'il a conscience de courir un danger, la créature génère inconsciemment Génère un nuage de inoffensif qui se propage à une vitesse de 7 mètres par round, jusqu'à une taille maximum de 21 mètres. Ce nuage de spore est destiné à prévenir les membres de son gestalt qu'il cours un danger : en effet, ces derniers sont les seuls à voir ce nuage, même dans l'obscurité la plus profonde. D'autres myconides seraient aussi capable de voir ce nuage. Il obtient ce pouvoir à la phase de connaissance.

Face à un assaillant, la créature peut vomir un nuage de spores qui rend apathique (cela signifie que la personne qui respire ces spores reste hagard, sans rien faire, même se défendre) pendant 1D20 minutes après avoir cessé de respirer ces spores qui restent dans l'air pendant 1D10 minutes. Ce nuage se répand sur 7 mètres de rayon autour de la créature. La créature peut immuniser toutes personnes qui a un contact cutané avec elle (du moins si elle le désire). Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage.

Naga : (cf page 205 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Cette créature peut jeter des sorts d'emblée ;

Phase du frémissement : Générer du Mana : 1 ;

Phase de la connaissance : Générer du Mana : 2 ; +1 une langue au choix ;

Phase du voyage : Générer du Mana : 3 ; +1 une langue au choix ;

Phase de la transformation : Générer du Mana : 4 ; Méditation profonde : double la vitesse de guérison : 1 ;

Pouvoir unique : (Morsure venimeuse)

Toutes personnes mordues par un naga à partir de la phase de voyage se voient inoculer un poison équivalent à celui d'une vipère. Il peut réaliser quatre morsures empoisonnées par jour à la phase de voyage et huit à la phase de transformation.

Nécrophage : (cf page 210 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Enlève un niveau de blessures causées par toutes attaques physiques (sauf armes magiques) mais s'ajoute deux niveaux de blessures si elles sont causés par de l'argent.

Phase de la connaissance : Griffes : +1 ;

Phase du voyage : Griffes : +2 ; Sens modifiés : Sentir la chair humaine : +1 ;

Phase de la transformation : Griffes : +3 ; Sentir la chair humaine : +2 ; Aura de l'horreur : Lorsqu'il utilise cette aura, la créature peut change de manière illusoire son aspect et prend celui d'un véritable nécrophage aux yeux des personnes environnantes (: / 10 M de Rayon). Ces personnes sont alors prises d'effroi et prennent la fuite, sauf s'ils possèdent une forte volonté. Il peut employer ce pouvoir trois fois par jour.

Pouvoir unique : (Absorption d'énergie)

La créature peut absorber un point dans toutes les caractéristiques de sa cible (unique). Pour cela, il suffit qu'il l'a fixe dans les yeux. L'intéressé se trouve diminuer de un point dans toutes ses caractéristiques et majorations et mêmes points de Mana pendant 1D4 heures. Pendant ce laps de temps, la créature s'approprie les notes ôtées à sa cible : elles s'ajoutent au siennes ou lui donnent de nouvelles caractéristiques s'il ne les a pas : à +1.

Il obtient ce pouvoir uniquement à la phase de transformation. Il peut utiliser ce pouvoir une seule fois par jour.

Néréide : (cf page 211 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Nage : +1 ;

Phase de la connaissance : Nage : +2 ; Vitesse (dans l'eau) : +1 ;

Phase du voyage : Nage : +3 ; Vitesse (dans l'eau) : +2 ; Séduction : +1 ;

Phase de la transformation : Nage : +4 ; Vitesse (dans l'eau) : +3 ; Séduction : +2 ; Camouflage en milieu aquatique : +1 ;

Pouvoir unique : (Manipulation aquatique)

La créature peut manipuler l'eau autour d'elle sur 5M de rayon : il s'agit d'un contrôle très mineur ne lui permettant seulement de faire des choses très simples : *En aucun cas, elle ne peut imiter Moïse.*

Elle obtient ce pouvoir à la phase de transformation et peut l'utiliser trois fois par jour.

Nixe : (cf page 212 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Vitesse (dans l'eau) : +1 ;

Phase de la connaissance : Vitesse (dans l'eau) : +2 ; Endurance : +1 ;

Phase du voyage : Vitesse (dans l'eau) : +3 ; Endurance : +2 ; Transformation : Doigts palmés : vitesse dans l'eau doublée ;

Phase de la transformation : Vitesse (dans l'eau) : +4 ; Endurance : +3 ; Transformation : Branchies : l'intéressé peut respirer aussi bien dans l'air que dans l'eau.

Pouvoir unique : (Charme personne)

La créature peut charmer la personne avec qui elle discute pendant 1D20 minutes. Il s'agit d'un charme proche d'un contrôle mental, cependant la cible ne fera pas ce pour quoi, elle a une profonde aversion. Il possède ce pouvoir une seule fois par jour à la phase de voyage et deux fois par jour à la phase de transformation.

Nymphe : (cf page 213 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Beauté : +1 ;

Phase de la connaissance : Beauté : +2 ; Séduction : +1

Phase du voyage : Beauté : +3 ; Séduction : +2 ; Charisme : +1

Phase de la transformation : Beauté : +4 ; Séduction : +3 ; Charisme : +2 ; Longévité : 1 ;

Pouvoir unique : (Cécité)

Toutes personnes regardant la créature lorsqu'elle utilise de pouvoir perdra la vue pendant 1D10 Mn par phase. Elle possède ce pouvoir à partir de la phase de connaissance et peut l'utiliser une fois par jour à la phase de connaissance, deux fois par jour à la phase de voyage et trois fois par jour à la phase de transformation.

Oblivi : (cf page 215 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Mémoire : +1 ;

Phase de la connaissance : Mémoire : +2 ; Capacité : Mémoire photographique : 1 ;

Phase du voyage : Mémoire : +3 ; Capacité : Mémoire photographique : 2 ; Mémorisation des sons : +1 ;

Phase de la transformation : Mémoire : +4 ; Capacité : Mémoire photographique : 3 ; Mémorisation des sons : +2 ; Mémorisation olfactive ;

Pouvoir unique : (Absorption des souvenirs)

Lorsque la créature touche un être vivant, elle absorbe ses souvenirs les plus récents, jusqu'à 1D10 jours à la phase de voyage et 1D20 jours à la phase de transformation. La créature s'en souvient comme s'il s'agissait des siens : elle peut cependant faire le distinguo. La créature peut utiliser ce pouvoir une seule fois par jour et obtient ce pouvoir à la phase de voyage. Elle garde ces souvenirs à l'esprit pendant une seule journée.

Roc : (cf page 218 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Sens modifié : vue : +1 ;

Phase de la connaissance : Sens modifié : vue : +2 ; Compétence : Attaque par surprise : +1 ;

Phase du voyage : Sens modifié : vue : +3 ; Compétence : Attaque par surprise : +2 ; Endurance : +1 ;

Phase de la transformation : Sens modifié : vue : +3 ; Compétence : Attaque par surprise : +2 ; Endurance : +1 ;

Chuter sans dommage : 1 ;

Pouvoir unique : (Transformation : aile d'aigle)

Le personnage peut se faire apparaître à volonté des ailes d'aigles géantes sur son dos ainsi que les transformations physiques qui s'imposent. IL est soumis aux mêmes règles que les dragons pour les transformations. Il obtient ce pouvoir à la phase de transformation.

Ombre des roches : (cf page 219 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Force : +1 ;

Phase de la connaissance : Force : +2 ; Armure dermique : +1 ;

Phase du voyage : Force : +3 ; Armure dermique : +2 ; Taille : +1 ;

Phase de la transformation : Force : +4 ; Armure dermique : +3 ; Taille : +2 ; Transformation : Griffes d'acier : ses griffes sont aussi solides que l'acier et causent les dommages d'un poignard.

Pouvoir unique : (transformation : agrandissement)

La créature peut doubler sa taille et augmenter sa force de +3 points pendant 1D20 minutes, une fois par jour à la phase de voyage et deux fois par jour à la phase de transformation.

Ombre : (cf page 220 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : furtivité : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : furtivité : +2 ; Résistance au froid : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : furtivité : +3 ; Résistance au froid : +2 ; Protection contre les pouvoirs et facultés de détection : indétectable : 1 ;

Phase de la transformation : Compétence : furtivité : +4 ; Résistance au froid : +3 ; Protection contre les pouvoirs et facultés de détection : indétectable : 2 ; Compétence : Camouflage : 1 ;

Pouvoir unique :

La créature devient invisible dans l'obscurité ou dans la pénombre. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour à la phase de voyage et deux fois par jour à la phase de transformation.

Osquip : (cf page 223 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : sens de l'orientation : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : sens de l'orientation : +2 ; Sens modifiés : vision nocturne : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : sens de l'orientation : +3 ; Sens modifiés : vision nocturne : +2 ; Connaissance du milieu : Souterrains : +1

Phase de la transformation : Compétence : sens de l'orientation : +4 ; Sens modifiés : vision nocturne : +3 ; Connaissance du milieu : Souterrains : +2 ; Morsure : +1 ;

Pouvoir unique : (Creuser rapidement)

La créature peut creuser des tunnels très rapidement avec ses mains et sa mâchoire. Il obtient ce pouvoir à la phase de transformation et peut l'utiliser deux fois par jour.

Otyugh (ou *Gulguthra* : signifiant : mangeur d'excréments) : (cf page 224 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Eviter la surprise : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Eviter la surprise : +2 ; Protection contre les inhalations néfastes : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Eviter la surprise : +3 ; Protection contre les inhalations néfastes : +2 ; Perception : +1 ; Mauvaise odeur : 1 (Merde) ;

Phase de la transformation : Compétence : Eviter la surprise : +4 ; Protection contre les inhalations néfastes : +3 ; Perception : +2 ; Mauvaise odeur : 2 (Merde) ; Transformation : œil : peut faire apparaître un œil sur n'importe quelle partie de son corps (le bout des doigts par exemple) et voit par celui-ci normalement (5 fois par jour)

Pouvoir unique : (Télépathie)

La créature possède un pouvoir télépathique à courte portée (2M de Rayon maximum) ne fonctionnant que sur les créatures magiques (pas les humains normaux ou les dragons). Il peut employer ce pouvoir quatre fois par jour et l'obtient à la phase de transformation.

Ours – hibou : (cf page 225 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Constitution : +1 ;

Phase de la connaissance : Constitution : +2 ; Perception : +1 ;

Phase du voyage : Constitution : +3 ; Perception : +2 ; Force : +1 ;

Phase de la transformation : Constitution : +4 ; Perception : +3 ; Force : +2 ; Combativité : +1 ;

Pouvoir unique : (Lutte)

Le pouvoir unique de cette créature lui apporte le métier lutteur à expert, avec un bonus de : +5 ; Les dégâts qu'il cause par étreinte, étranglement, saisies, etc Sont doublés. Pouvoir permanent obtenu à la phase de voyage.

Pixie : (cf page 234 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Vitesse : +1 ;

Phase de la connaissance : Vitesse : +2 ; Compétence : Malice : +1

Phase du voyage : Vitesse : +3 ; Compétence : Malice : +2 ; Perception : +1 ;

Phase de la transformation : Vitesse : +4 ; Compétence : Malice : +3 ; Perception : +2 ; Endurance : +1 ;

Pouvoir unique : (Invisibilité)

La créature peut se rendre invisible pendant dix minutes par phase et ceci une fois par jour à la phase de voyage et deux fois par jour à la phase de transformation.

Pouding mortel : (cf page 241 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance aux corrosifs : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance aux corrosifs : +2 ; Résistance au froid : +1 ;

Phase du voyage : Résistance aux corrosifs : +3 ; Résistance aux corrosifs : +2 ; Résistance aux poisons : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance aux corrosifs : +4 ; Résistance aux corrosifs : +3 ; Résistance aux poisons : +2 ; Résistance à l'électricité : +1 ;

Pouvoir unique : (Touché corrosif)

La créature peut sécréter par tous les pores de sa peau un acide très corrosif (intensité : +4) : il peut dissoudre 1,5 CM de bois en deux rounds, le métal type cotte de maille ou armure de plate seront dissoute en quatre rounds. Il peut utiliser ce pouvoir une fois par jour à la phase de voyage et deux fois par jour à la phase de transformation.

Pseudo - dragon : (cf page 242 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Force : +1 ;

Phase de la connaissance : Force : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase du voyage : Force : +3 ; Constitution : +2 ; apparence illusoire : toutes personnes utilisant une faculté ou un sort pour connaître la nature de l'individu sera convaincu d'avoir un dragon rouge en face d'elle (y compris par l'emploi de l'objet gestalt) : +1 ;

Phase de la transformation : Force : +4 ; Constitution : +3 ; apparence illusoire : toutes personnes utilisant une faculté ou un sort pour connaître la nature de l'individu sera convaincu d'avoir un dragon rouge en face d'elle (y

Pouvoir unique : (Transformation en dragon)

La créature peut se transformer en dragon rouge (sous les mêmes conditions que les vrais dragons) mais de taille minimale pour un dragon. Bien qu'il possède des ailes, il ne peut pas voler, et ne peut pas cracher du feu. Lorsqu'il se transforme, il ne bénéficie d'aucun bonus de caractéristique. Il ne peut utiliser l'aura de peur des dragons, ni générer de la mana (: donc par avoir son gestalt et pas jeter de sort).

Il peut se transformer une fois par jour à la phase de voyage et deux fois par jour à la phase de transformation.

A la phase de transformation, l'individu n'est jamais déceler comme une créature magique, ce qu'il est, mais comme un dragon rouge. Ces créatures font en général tout pour conforter leur entourage et autres... dans cette vision, afin d'user et même d'abuser des avantages sociaux obtenus grâce à cela.

Les dragons rouges qui ont connaissance de la supercherie les tuent immédiatement. Lorsqu'on les interroge à ce sujet, les pseudo dragon préfèrent dire qu'ils sont le chaînon manquant entre les dragons et les créatures magiques. Vos joueurs peuvent rencontrer un pseudo dragon, alors qu'il se fait passer pour un émissaire de VERMITHRAX : il pourra même les engager pour qu'il travaille pour lui en leur promettant tout ce que ce grand père peut leur offrir. Une fois que les joueurs lui auront donné ou appris ce qu'il désire, il disparaîtra car, bien sûr il n'a pas de quoi honorer ses engagements.

Rakshasa : (cf page 245 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance aux illusions : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance aux illusions : +2 ; Résistance aux lectures des pensées et télépathie : +1 ;

Phase du voyage : Résistance aux illusions : +3 ; Résistance aux lectures des pensées et télépathie : +2 ; Force : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance aux illusions : +4 ; Résistance aux lectures des pensées et télépathie : +3 ; Force : +2 ; Constitution : +1 ;

Pouvoir unique : (Apparence illusoire)

La créature peut prendre l'apparence illusoire d'une autre personne mais il faut qu'elle est vu cette personne au moins une heure avant de prendre son apparence. Il ne peut s'agit que d'être de type humanoïdes. Il peut conserver cette apparence ou en changer à volonté tant qu'il poursuit ses transformations en personnes qu'il a pu observer. Il peut rester caché sous une ou des apparences illusoires : dix minutes par phase de transformation. Ceci, une seule fois par jour. Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage.

Zombie jaune : (cf page 246 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance aux sorts de charme, de sommeil, d'illusion ou tout autre sort influençant l'esprit : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance aux sorts de charme, de sommeil, d'illusion ou tout autre sort influençant l'esprit : +2 ; Résistance à l'envoûtement, possession, hypnose et assimilés : +1

Phase du voyage : Résistance aux sorts de charme, de sommeil, d'illusion ou tout autre sort influençant l'esprit : +3 ; Résistance à l'envoûtement, possession, hypnose et assimilés : +2 ; Résistance à la douleur : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance aux sorts de charme, de sommeil, d'illusion ou tout autre sort influençant l'esprit : +4 ; Résistance à l'envoûtement, possession, hypnose et assimilés : +3 ; Résistance à la douleur : +2 ;

Résistance aux blessures (ne tient pas compte des blessures, jusqu'à la mort du personnage) : 1 ;

Pouvoir unique : (Contamination)

Lorsque la créature touche une personne, celle-ci se voit contaminer par la maladie la plus proche (au mj de déterminer) : lorsqu'elle utilise son pouvoir, la créature devient un vecteur de contamination. Elle obtient ce pouvoir à la phase de voyage qu'elle peut alors utiliser une fois par jour tandis qu'à la phase de transformation, elle peut l'utiliser deux fois par jour. Il peut s'agit d'une maladie issue d'un lieu ou des environs ou d'une personne.

Rémorhaz : (cf page 248 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance à la chaleur : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance à la chaleur : +2 ; Résistance au froid : +1 ;

Phase du voyage : Résistance à la chaleur : +3 ; Résistance au froid : +2 ; Sens modifiés : vision nocturne : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance à la chaleur : +4 ; Résistance au froid : +3 ; Sens modifiés : vision nocturne : +2 ; Résistance aux toxines et bactéries : 1 ;

Pouvoir unique : (Générer de la chaleur au contact)

La créature peut faire monter la température de son corps jusqu'à 200°C. Ce qu'il touche subi une brûlure grave mais ne s'embrase pas : En laissant un certain temps sa peau en contact avec certains matériaux, il peut les faire fondre, cela va même jusqu'à certains métaux. Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage et peut l'utiliser une fois par jour.

Sahuagin : (cf page 252 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Nage : +1 ;

Phase de la connaissance : Nage : +2 ; Vitesse (dans l'eau) : +1

Phase du voyage : Nage : +3 ; Vitesse (dans l'eau) : +2 ; Vue : +1 ;

Phase de la transformation : Nage : +4 ; Vitesse (dans l'eau) : +3 ; Vue : +2 ; Ouïe : +1 ;

Pouvoir unique : (Capacités accrues)

Au contact de l'eau, les majorations ci-dessus sont doublés. Pouvoir permanent obtenu à la phase de voyage.

Selkie : (cf page 261 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Apnées : +1 ;

Phase de la connaissance : Apnées : +2 ; Compétence : Nage : +1 ;

Phase du voyage : Apnées : +3 ; Compétence : Nage : +2 ; Vitesse (dans l'eau) : +1 ;

Phase de la transformation : Apnées : +3 ; Compétence : Nage : +2 ; Vitesse (dans l'eau) : +1 ; Transformation : doigt palmés : double la vitesse de nage : c'est à dire que l'on ajoute son score de nage et de vitesse pour obtenir sa vitesse sans les mains, lorsqu'il utilise ses doigts palmés cela donne sa vitesse sous l'eau.

Pouvoir unique : (Transformation)

La créature peut se transformer en phoque une fois par jour à partir de la phase de transformation.

Sorcières & Sorciers : (cf page 269 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Mana +1 ;

Phase de la connaissance : Mana +2 ; Détecter la Mana : 1 ;

Phase du voyage : Mana +3 ; Détecter la Mana : 2 ; Détecter les créatures magiques : 1

Phase de la transformation : Mana +4 ; Détecter la Mana : 3 ; Détecter les créatures magiques : 2 ; Détecter les dragons : 1 ;

Pouvoir unique : Générer de la mana de façon à pouvoir jeter des sorts.

Squelette : (cf page 275 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance aux dommages tranchant ou empalant : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance aux dommages tranchant ou empalant : +2 ; Résistance au froid : +1 ;

Phase du voyage : Résistance aux dommages tranchant ou empalant : +3 ; Résistance au froid : +2 ; Résistance aux pouvoirs/sorts de peur, de terreur, charme, sommeil, et immobilisations : 1 ;

Phase de la transformation : Résistance aux dommages tranchant ou empalant : +4 ; Résistance au froid : +3 ; Résistance aux pouvoirs/sorts de peur, de terreur, charme, sommeil, et immobilisations : 2 ; Déceler les morts vivants et assimilés ainsi que créatures magiques incarnant un mort vivant : 1 ;

Pouvoir unique : (Aura de peur)

Lorsque la créature déclenche son pouvoir unique, il est perçu par son entourage comme un véritable mort vivant : un sorte de squelette. Cette vision déclenche sur toutes personnes se trouvant dans un rayon de six mètres une peur irraisonnée qui provoque sa fuite immédiate. Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage et peut alors l'utiliser deux fois par jour. A la phase de transformation, il peut l'utiliser quatre fois par jour.

Strige : (cf page 276 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Régénération : (Lorsque la créature a des pertes de santé, il lui suffit de se nourrir du sang d'un autre être humain pour doubler sa vitesse de guérison) : 1 ;

Phase de la connaissance : Régénération : 2 ; Sens modifiés : Vue : +1 ;

Phase du voyage : Régénération : 3 ; Sens modifiés : Vue : +2 ; Endurance : +1 ;

Phase de la transformation : Régénération : 4 ; Sens modifiés : Vue : +3 ; Endurance : +2 ; Sens modifiés : Vue : Vision périphérique (360°) : 1 ;

Pouvoir unique :

Lorsque la créature saisi quoi que ce soit, et qu'il utilise son pouvoir unique, rien ne peut le faire lâcher prise : à ses risques et péril..... Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage et peut l'utiliser deux fois par phase et par jour.

Sylphe : (cf page 277 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : funambulisme : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : funambulisme : +2 ; Compétence : Acrobaties : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : funambulisme : +3 ; Compétence : Acrobaties : +2 ; Saut : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : funambulisme : +4 ; Compétence : Acrobaties : +3 ; Saut : +2 ; Prévoir la météo : 1 ;

Pouvoir unique : (Invisibilité)

La créature peut se rendre invisible une fois par jour à partir de la phase de transformation pendant 1D12 minutes.

Sylvanien : (cf page 278 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Eviter la surprise : +1 ;

Phase de la connaissance : Eviter la surprise : +2 ; Peau d'écorce : +1 ;

Phase du voyage : Eviter la surprise : +3 ; Peau d'écorce : +2 ; Force : +1 ; Peur du feu : 1

Phase de la transformation : Eviter la surprise : +4 ; Peau d'écorce : +3 ; Force : +2 ; Constitution : +1 ; Peur du feu : 2 ;

Pouvoir unique : (Peau de bois)

La créature peut faire adopter la densité et la résistance du bois (type chêne) à sa peau.

Il obtient ce pouvoir à la phase du voyage et peut l'utiliser une fois par phase et par jour. Il dure 1D12 minutes par usage.

Tarrasque : (cf page 280 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Assassinat +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Assassinat +2 ; Compétence : Armes blanches : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Assassinat +3 ; Compétence : Armes blanches : +2 ; Combat à mains nues : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Assassinat +4 ; Compétence : Armes blanches : +3 ; Combat à mains nues : +2 ; Transformation : Griffes : +1 ;

Pouvoir unique : (Transformation)

La créature peut générer des griffes (à la serval) sur ses mains et ses pieds. De plus, il peut faire apparaître des crocs de félin sur sa mâchoire. Il ajoute un score de plus quatre à ses dts normaux y compris aux dts causés avec ses griffes normales. Il peut employer ce pouvoir deux fois par phase et l'obtient à la phase de transformation.

Tasloi : (cf page 281 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Attaque par surprise : +1 ;

Phase de la connaissance : Attaque par surprise : +2 ; Compétence : Embuscade : +1 ;

Phase du voyage : Attaque par surprise : +3 ; Compétence : Embuscade : +2 ; Compétence : Furtivité : +1 ;

Phase de la transformation : Attaque par surprise : +4 ; Compétence : Embuscade : +3 ; Compétence : Furtivité : +2 ; Sens modifiés : vision nocturne : +1 ;

Pouvoir unique : (Communication)

La créature peut communiquer avec toutes les créatures : animaux ou créatures magiques de type simiesque.

Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage et peut l'utiliser deux fois par jour.

Tertre errant : (cf page 282 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : lutte : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : lutte : +2 ; Compétence : étranglement : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : lutte : +3 ; Compétence : étranglement : +2 ; Compétence : immobiliser : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : lutte : +4 ; Compétence : étranglement : +3 ; Compétence : immobiliser : +2 ; Combativité : +1 ;

Pouvoir unique :

La créature peut cumuler ses majorations de lutte avec les autres mouvements majorés ci dessus. Ce pouvoir est permanent. Il peut ajouter un capital de quatre point par jour qu'il peut employer comme il veut dans ses actions

Triton : (cf page 284 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Endurance : +1 ;

Phase de la connaissance : Endurance : +2 ; Perception (uniquement dans l'eau) : +1 ;

Phase du voyage : Endurance : +3 ; Perception (uniquement dans l'eau) : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase de la transformation : Endurance : +4 ; Perception (uniquement dans l'eau) : +3 ; Constitution : +2 ; Force : +1 ;

Pouvoir unique : (respiration aquatique)

La créature peut respirer une heure sous l'eau. Pour récupérer, il lui faut une heure entre deux plongées. Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage.

Troglodyte : (cf page 285 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Compétence : Camouflage : +1 ;

Phase de la connaissance : Compétence : Camouflage : +2 ; Compétence : constituer des embuscades : +1 ;

Phase du voyage : Compétence : Camouflage : +3 ; Compétence : constituer des embuscades : +2 ; Morsure : +1 ;

Phase de la transformation : Compétence : Camouflage : +4 ; Compétence : constituer des embuscades : +3 ;

Morsure : +2 ; Griffes : +1 ;

Pouvoir unique : (Camouflage)

La créature peut utiliser trois fois par jour à partir de la phase de voyage un pouvoir de camouflage le rendant tel un caméléon : il s'agit d'un camouflage évolué empêchant ceux qui l'entourent, dotés de perception humaine, de le déceler.

Tyrannoecil : (cf page 288 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Sens modifiés : vue : +1 ;

Phase de la connaissance : Sens modifiés : vue : +2 ; Morsure : +1 ;

Phase du voyage : Sens modifiés : vue : +3 ; Morsure : +2 ; Carapace : +1 ;

Phase de la transformation : Sens modifiés : vue : +4 ; Morsure : +3 ; Carapace : +2 ; Transformation : Peut faire apparaître un œil supplémentaire sur n'importe quelle partie de son corps, ceci quatre fois par jour.

Pouvoir unique : (Lévitiation)

La créature peut léviter à dix mètres du sol maximum et ainsi se déplacer pendant 1D100 minutes. Il peut utiliser ce pouvoir trois fois par jour et l'obtient à la phase de voyage.

Urde : (cf page 290 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Agilité (uniquement en vol) : +1

Phase de la connaissance : Agilité (uniquement en vol) : +2 ; Sens modifiés : Vision nocturne : +1 ;

Phase du voyage : Agilité (uniquement en vol) : +3 ; Sens modifiés : Vision nocturne : +2 ; Précision : +1 ;

Phase de la transformation : Agilité (uniquement en vol) : +4 ; Sens modifiés : Vision nocturne : +3 ; Précision : +2 ; Endurance : +1 ;

Pouvoir unique : Transformation :

ailles de chauve souris : il peut voler à une vitesse de 5 et ceci quatre fois par jour à partir de la phase de voyage.

Xorn : (cf page 299 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Transformation : Carapace : +1 ;

Phase de la connaissance : Transformation : Carapace : +2 ; Transformation : Morsure : +1 ;

Phase du voyage : Transformation : Carapace : +3 ; Transformation : Morsure : +2 ; Transformation : Griffes : +1 ;

Phase de la transformation : Transformation : Carapace : +4 ; Transformation : Morsure : +3 ; Transformation : Griffes : +2 ; Sens modifiés : odorat : sentir les métaux à quatre mètres de distance : 1 ;

Pouvoir unique : (Passe muraille)

La créature peut passer à travers la pierre pendant un round seulement (gare à l'épaisseur des parois et au travers de la pierre seulement). Il obtient ce pouvoir à la phase de transformation et peut l'utiliser une seule fois par jour.

Yeti : (cf page 300 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance au froid : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance au froid : +2 ; Force : +1 ;

Phase du voyage : Résistance au froid : +3 ; Force : +2 ; Constitution : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance au froid : +4 ; Force : +3 ; Constitution : +2 ; Transformation : Griffes : +1 ;

Pouvoir unique : (Absorption de la chaleur)

La créature peut absorber la chaleur sur une zone de cinq mètres de rayon autour d'elle et la dissiper ou l'utiliser pour se réchauffer ou réchauffer toutes personnes qu'il touche. Il ne peut s'agir que de température pas très élevée, inférieure à 1000°. Il peut faire cela pendant 1D20 + 10 minutes par jour à partir de la phase de voyage. S'il absorbe la chaleur d'un être humain celui-ci devra se réchauffer rapidement sous peine de mourir de froid.

Yuan - Ti : (cf page 301 du bestiaire monstrueux ADD2 pour description et renseignements sur la créature)

Phase du frémissement : Résistance aux toxines : +1 ;

Phase de la connaissance : Résistance aux toxines : +2 ; Rapidité : +1 ;

Phase du voyage : Résistance aux toxines : +3 ; Rapidité : +2 ; Apaiser les reptiles : +1 ;

Phase de la transformation : Résistance aux toxines : +4 ; Rapidité : +3 ; Apaiser les reptiles : +2 ; Transformation : langue : *Sa langue peut remplacer ses cinq sens en un seul, lorsqu'elle touche quelque chose : elle produit le même effet que ses cinq sens cumulés lorsqu'elle rentre en contact avec quelque chose mais concernant uniquement la chose qu'elle touche, pas ce qui est autour : A NE PAS METTRE PARTOUT.....*

Pouvoir unique : Générer du mana

La créature peut lancer des sorts en utilisant notamment des objets emplies de mana.

LES AGENTS CHARGES DE LA PROTECTION RAPPROCHEE DE LILITH :

Il s'agit d'un gestalt qui forme l'une des nombreuses cellules de protection rapprochée de la sc PALLADIUM. Il s'agit d'une des sociétés ayant le plus de notoriété au monde dans le domaine de la sécurité. Leur dirigeant est un certain Howard LAZENBY : un anglais semble t'il, un dragon noir en fait. Il engage des gestalts pour les transformer en cellule de protection rapproché. Il possède à ce jour une centaine de gestalt sous ses ordres qui œuvrent dans le monde entier. Le siège social de cette société se trouve à Londres : au 01 Sloane Street, à l'entrée de WESTMINSTER, lieu où se trouvent les organes du pouvoir anglais. En effet, cette société protège bon nombre de parlementaires, membres du gouvernement ou de la noblesse, anglaise. Cette société possède donc des appuis politiques. Ils sont implantés partout dans le monde y compris au USA ou en France.

Cette société pèse plusieurs dizaines de millions de dollars et s'occupe de protection rapprochée, d'espionnage industriel, d'investigation, de surveillance, d'achat et de vente d'équipements de sécurité, d'achat et de vente de renseignements.

Il est à noter que la carte de visite et la crédibilité de cette société dépend surtout de sa réputation dans le travail qui assure à ses clients que les contrats sont toujours respectés, qu'ils ont affaire à des interlocuteurs honnêtes, que ses membres enfreignent pas la loi, ils ne trahissent pas leurs employeurs et respectent une charte du secret professionnel, et qu'ils n'emploient la violence que lorsqu'ils sont contraints par les circonstances ou pour se défendre. Ils ne tuent encore plus rarement : mauvais pour le business.

Les membres du gestalt protégeant Lilith : (ils sont tous en phase de transformation)

Morgan SWITCH, dragon noir : Enfant

Natio : Anglais,

Langue : Anglais, Français, Espagnol ;

Métier : Militaire (Commando) : Expert.

Hobby : Tir de compétition : Averti, Balistique : Averti, art martiaux : Averti,

Caractéristiques :

Combativité : +2 ; Agilité : +4 ; Force : +3 ; Volonté : +1 ;

Armes : Beretta 93F et 92S, 6/35, Viking, gilet pare-balles, radio,

POUVOIRS :

Camouflage (ombre) : 1 ; Carapace : 2 ; Combativité positive : 3 ; Immunité aux poisons : 3 ; Griffes : 3 ; Mâchoire : 2 ; Queue : 3 ; Peur : 4 ; Polymorphisme (Dragon) : 3 ; Venir (mâchoire) : 3 ; Vol : 3 ;

Sorts : Empoisonnement ; Maladie ; Sommeil ;

Talent : Business/Finance

Défaut : Orgueilleux ;

Andrews HELLINGTON, ancien militaire

Natio : Anglais,

Langue : Anglais, Français, Espagnol ;

Métier : Militaire (Commando) : Expert.

Hobby : Tir de compétition : Averti, Ballistique : Averti, art martiaux : Averti,

Caractéristiques :

Combativité : +2 ; Constitution : +1 ; Endurance : +1 ; Volonté : +1 ; Perception : +1 ; Force : +1 ; Agilité : +1

Armes : UZY, Desert Eagle Cal. 50, gilet pare-balles, radio,

FENRIS : (Le loup sanguinaire qui tuera Odin lors du Ragnarok)

Phase du frémissement : Endurance : +1 ;

Phase de la connaissance : Endurance : +2 ; +1 un niveau de dommage aux dts à mains nues,

Phase du voyage : Endurance : +3 ; Transformation : Griffes : Dts à mains nues : +1 niveau ;

Phase de la transformation : Endurance : +4 ; Perception : +3 ; Transformation : Morsure : Dts à mains nues : +2 niveau : cumulable ;

Pouvoir unique : (Augmentation des dts)

Lorsqu'il utilise son pouvoir la créature X2 les dégâts qu'il cause à mains nues à la phase de voyage. Il les triples à la phase de transformation. Il faut ajouter ses autres augmentations au préalable, avant de multiplier. Avec ses griffes ou ses dents, il peut causer plus de dts qu'une arme à feu.

Il peut utiliser ce pouvoir deux fois par jour à la phase de voyage et quatre fois à la phase de transformation.

Hiro HIMAMURA, garde du corps :

Natio : Japonais,

Langue : Japonais, Anglais, Français ;

Métier : Art martiaux : Expert - Garde du corps : Expert.

Hobby : Tir de compétition : Averti,

Caractéristiques :

Endurance : +2 ; Agilité : +2 ; Volonté : +2 ; Combativité : +2 ; Rapidité : +3 ;

Armes : 2 Glock 9MM, gilet pare-balle, radio ; MP5 9 MM ;

TENGU :

Phase du frémissement : Art martiaux : +1 ;

Phase de la connaissance : Art martiaux : +2 ; Kenjutsu : +1

Phase du voyage : Art martiaux : +3 ; Kenjutsu : +2 ; Jujutsu : +1 ;

Phase de la transformation : Art martiaux : +4 ; Kenjutsu : +3 ; Jujutsu : +2 ; Karaté : +1 ;

Pouvoir unique : (SEN NO SEN : ANTICIPATION)

Peut deviner un round avant la ou les attaques que va réaliser son ou ses adversaires lors d'un combat rapproché.

Il obtient ce pouvoir à la phase de voyage et peut l'employer une fois par phase et par jour.

Yvan KILT, garde du corps :

Natio : Russe,

Langue : Russe, Anglais, Français ;

Métier : Garde du corps : Expert.

Hobby : art martiaux : Averti

Escrime : averti, Tir de compétition : Averti,

Caractéristiques :

Force : +1 ; Constitution : +1 ; Endurance : +1 ; Agilité : +1 ; Volonté : +1 ; Psychologie : -1 ; Culture générale : -1 ; Combativité : +2 ;

Armes : Python 357 Magnum, Matraque télescopique, bombe lacrymogène, taser, fusil à pompe calibre 12 (6 coups), gilet pare-balle, radio ;

BERSERKER :

Le Berserker est une créature magique pas comme les autres. En effet, pour tous, il est humain normal même avec le plus pointu pouvoir d'analyse (même pour les technomanciens). Lorsqu'il est fortement en colère, il se transforme en créature magique à ce moment là. Il s'agit d'un alter égo, ce qui signifie que dans son état normal (humain), il ne bénéficie d'aucun pouvoir ou majoration. Lorsqu'il devient enragé, il se transforme en une créature qui fera tout pour massacrer l'objet de sa colère et restera dans cet état, jusqu'à ce qu'il meure ou disparaisse. Sous l'effet de cette rage incommensurable, il bénéficie des pouvoirs suivants :

Phase du frémissement : +1 en Combativité

Phase de la connaissance : +2 en Combativité ; +1 en force ;

Phase du voyage : +3 en Combativité ; +2 en force ; +1 en constitution ;

Phase de la transformation : +4 en Combativité ; +3 en force ; +2 en constitution ; +1 en Agilité ;

Pouvoir unique : (augmentation de l'adrenaline)

Pour terrasser son adversaire, il peut augmenter ses caractéristiques physiques (y compris sa combativité) de +2. Ceci pendant 1D12 minutes : une fois par jour à la phase de voyage et deux fois par jour à la phase de transformation.

Hamilton YOUNGARRY, Pilote

Natio : Anglais

Langue : Anglais, Français, arabe ;

Métier : Piloter véhicule terrestre : Expert. Pilote hélicoptère et avions légers : Expert ;

Hobby : Cascades en véhicule terrestre : Averti, Course à pied : amateur, Parachutisme : amateur,

Caractéristiques :

Endurance : +2; Dextérité : +1 ; Perception : +1 ; Réflexe : +2 ; Combativité : +1;

Armes : Matraque télescopique, bombe lacrymogène, taser, fusil à pompe calibre 12 (6 coups), gilet pare-balle, radio, Colt 45, 6/35 Mm Browning Baby,

RAVANA :

Phase du frémissement : Rapidité : +1 ;

Phase de la connaissance : Rapidité : +2 ; Intelligence : +1 ;

Phase du voyage : Rapidité : +3 ; Intelligence : +2 ; Résistance aux éléments : 1 ;

Phase de la transformation : Rapidité : +4 ; Intelligence : +3 ; Résistance aux éléments : 2 ; Résistance aux toxines : +1 ;

Pouvoir unique : (Actions multiples)

Lorsque la créature utilise son pouvoir, il lance 1D10. Le résultat indique le nombre d'actions supplémentaires que pourra réaliser la créature en plus de son action normale au round suivant. Il peut utiliser ce pouvoir une seule fois par jour et l'obtient à la phase de transformation uniquement.

SUR RAVANA : Roi des démons du Ramayana (mythologie hindou) possédant dix têtes et plusieurs bras, symbolisant sa puissance multiple fils de Vishraas et de Nikacha, frère du dieu de la richesse : Kouveran dont il usurpa le trône à Ceylan.

Manuella RAMIREZ, Ex-Agent secret :

Natio : Espagnole

Langue : Espagnol, Anglais, Français, Allemand, Italien, Portugais,

Métier : Espionne : Expert. Linguiste : Expert ;

Hobby : Langues : averti, Cryptologie : averti ; informatique : averti ;

Caractéristiques :

Mémoire : +2 ; Séduction : +2 ; Perception : +1 ; Volonté : +1 ; Dextérité : +1 ; Combativité : +1;

Armes : Matraque télescopique, bombe lacrymogène, taser, fusil à pompe calibre 12 (6 coups), gilet pare-balle, radio, Colt 45, 6/35 Mm Browning Baby,

ECHIDNA : (Femme serpent de la mythologie Grecque)

Phase du frémissement : Vitesse : +1 ;

Phase de la connaissance : Vitesse : +2 ; Résistance aux poisons : +1 ;

Phase du voyage : Vitesse : +3 ; Résistance aux poisons : +2 ; Initiative : +1 ;

Phase de la transformation : Vitesse : +4 ; Résistance aux poisons : +3 ; Initiative : +2 ; Rapidité : +1 ;

Pouvoir unique : (Augmentation de la vitesse)

Lorsqu'elle utilise son pouvoir, elle X3 son score de vitesse, d'initiative, et rapidité. Elle obtient ce pouvoir à la phase de voyage : qu'elle peut utiliser une fois par jour. Par contre, à la phase de transformation, elle peut l'utiliser trois fois par jour.

Pierre DUJARDIN, électronicien – informaticien :

Natio : Française,

Langue : Anglais, Français, Hollandais,

Métier : Ingénieur en électronique et en informatique : Expert,

Hobby : Démolition et balistique : amateur,

Caractéristiques :

Intelligence : +2 ; Mémoriser : +2 ; Culture générale : +2 ; Dextérité : +2 ; Combativité : -1;

Armes : Matraque télescopique, bombe lacrymogène, taser, fusil à pompe calibre 12 (6 coups), gilet pare-balle, radio, Colt 45, 6/35 Mm Browning Baby,

LE CHAT BOTTE :

Phase du frémissement : Saut : +1 ;

Phase de la connaissance : Saut : +2 ; Agilité : +1 ;

Phase du voyage : Saut : +3 ; Agilité : +2 ; Compétence : Armes blanches : +1

Phase de la transformation : Saut : +4 ; Agilité : +3 ; Compétence : Armes blanches : +2 ; Perception : +1 ;

Pouvoir unique : (Saut)

Le pouvoir de cette créature lui permet de doubler ses sauts. Il peut utiliser ce pouvoir deux fois par phases, par jour, et l'obtient à la phase de connaissance.