

SECONDE ÉDITION

# PATHFINDER®



## BESTIAIRE

LOGAN BONNER, JASON BULMAHN,  
STEPHEN RADNEY-MACFARLAND ET MARK SEIFTER

# LÂCHEZ LES MONSTRES !

Plus de 400 des adversaires les plus féroces des univers de la fantasy jaillissent des pages de cet énorme recueil consacré aux créatures les plus populaires et les plus communes de l'univers de Pathfinder ! D'adversaires familiers comme les orcs, les dragons et les vampires à de nouvelles horreurs comme le cauchemardesque nilith et le mukradi à trois têtes, jusqu'à des serviteurs qui conviennent aux invocateurs de tous les alignements, ce compagnon indispensable au *Livre de base Pathfinder* grouille de créatures auxquelles pourront être confrontés des personnages de tous les niveaux.



# PATHFINDER<sup>®</sup>

---

## BESTIAIRE

---

**Concepteurs du jeu** • Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, Mark Seifter

**Conception additionnelle** • Alexander Augunas, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightengale, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Chris S. Sims, Jeffrey Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge et Linda Zayas-Palmer

**Responsables du développement** • Adam Daigle, James Jacobs et Patrick Renie

**Développement additionnel** • Linda Zayas-Palmer

**Correcteurs** • Amiral Attar Olyae, Judy Bauer, James Case, Adam Daigle, Leo Glass, Jason Keeley, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Erik Mona, Adrian Ng, Lacy Pellazar, Patrick Renie et Jason Tondro

**Illustration de couverture** • Wayne Reynolds

**Illustrations intérieures** • Klaher Baklaher, Helge C. Balzer, Luca Bancone, Enrique Barajas, Giorgio Baroni, Diana Campos, Yanis Cardin, Javier Charro, Sergio Cosmai, Emile Denis, Michele Esposito, Mirko Faloni, Jorge Fares, Michele Giorgi, Miguel Regodón Harkness, Matthias Kinnigkeit, Ksenia Kozhevnikova, Josef Kucera, Victor Manuel Leza Moreno, Raph Lomotan, David Melvin, Mark Molnar, Johnny Morrow, Andrea Tentori Montalto, Will O'Brien, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Mikhail Palamarchuk, Angelo Peluso, Anna Podedworna, Scott Purdy, Maichol Quinto, Wayne Reynolds, Kiki Moch Rizky, Riccardo Rullo, Henrik Rosenborg, Bryan Sola, Firat Solhan, Yassen Stoilov, Matias Tapia, Allison Theus, Brian Valeza et Ben Wootten

**Direction artistique et conception graphique** • Sarah E. Robinson, Sonja Morris

**Rédacteur en chef** • James Jacobs

**Éditeur** • Erik Mona

**Remerciements** • Dave Arneson, Monte Cook, Gary Gygax, Daniel Solis, Jonathan Tweet, Skip Williams et tous ceux qui ont participé au Playtest Pathfinder.

**Pour Black Book éditions :**

**Directeur de publication** • David Burckle

**Traduction** • Jean-Cyril Amiot, Clément Bouilly, Aurélie Pesséas, Philippe Tessier

**Relecture VF** • Sélène Meynier, Aurélie Pesséas

**Mise en page VF** • Romano Garnier

**L'équipe de Black Book éditions** •

Thomas Berjoan, Ghislain Bonnotte, Eric Bernard, Anthony Bruno, Damien Collice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Édité par Black Book éditions.  
Dépôt légal : mars 2020. Imprimé en UE.  
ISBN : 978-2-36328-611-6  
ISBN (Collector) : 978-2-36328-855-4  
ISBN (PDF) : 978-2-36328-612-3  
Pathfinder © 2020, Paizo Inc.



## TABLE DES MATIÈRES

**INTRODUCTION** 5

**MONSTRES DE A À Z** 8

**ANNEXES** 342

Glossaire des pouvoirs	342
Traits des créatures	344
Nouveaux rituels	348
Nouvelles langues	348
Créatures par type	348
Créatures par niveau	350

## LISTING ALPHABÉTIQUE DES MONSTRES

Adepté tieffelin	215	Bulette	47
Aigle	12	Bunyip	48
Aigle géant	12	Cacodaémon	69
Âme-en-peine	17	Caligni rampant	49
Anaconda géant	306	Cascade vivante	145
Anguille électrique	22	Cassisien	18
Ankhnav	23	Cauthooj	51
Ankylosaure	97	Centaure	52
Araignée chasseuse	24	Ceustodaémon	70
Araignée de l'éther	26	Champion squelettique	314
Araignée goliath	25	Chantre de guerre gobelin	190
Arbalétrier hobgobelin	219	Chasseur de fantômes crépusculaire	215
Arbitre	8	Chasseur gnoll	185
Arbre éveillé	28	Chauve-souris géante	54
Archon bouclier	32	Chef de guerre orc	273
Archon cornu	30	Chef xulgath	337
Archon légionnaire	31	Cherchesang	55
Archon lumineux	29	Cheval de bataille	56
Armure animée	266	Cheval de selle	56
Astradaémon	72	Chevalier sépulcre	58
Attrape-mouche géant	33	Cheval squelettique	315
Attrape-mouche vorace	33	Chien de garde	59
Avalanche élémentaire	152	Chien de selle	59
Axiomite	9	Chien gobelin	60
Babélien	38	Chimère	61
Balai animé	266	Chipeur tengu	316
Balisse	20	Chœur	19
Balor	79	Chuul	62
Banshie	39	Cockatrice	63
Baomal	40	Collecteur de cerveaux	65
Barbazus	88	Combattant homme-poisson	222
Barghest	41	Commando gobelin	189
Barghest supérieur	42	Crocodile	66
Baron diable des mers	95	Cube gélatineux	326
Basilic	43	Cultiste gnoll	186
Blême	200	Cyclope	67
Bombardier duergar	140	Daeodon	302
Bonnet rouge	44	Dandasuka	293
Boss ogre	270	Danseur caligni	49
Brasier élémentaire	148	Défenseur homme-lézard	220
Brontosaurus	100	Deinonychus	97
Broyeur de pierre	152	Deinosuchus	66
Brute diable des mers	95	Demi-liche	239
Brute gobelours	191	Destrier noir	83
Brute orque	272	Destrier noir supérieur	83
Brute zombie	341	Déva astral	21



Devin des marais bourbiérin	46	gnome des profondeurs	188	Jann	180
Dézullone	84	Gargouille	169	Jeune dragon blanc	107
Diablotin	87	Géant de pierre	174	Jeune dragon bleu	109
Diantrefosse	92	Géant des collines	174	Jeune dragon d'airain	119
Djinn	181	Géant des nuages	177	Jeune dragon d'argent	121
Doppelganger	104	Géant des runes	179	Jeune dragon de bronze	123
Dragon blanc adulte	108	Géant des tempêtes	178	Jeune dragon de cuivre	126
Dragon blanc vénérable	108	Géant du feu	176	Jeune dragon d'or	128
Dragon bleu adulte	110	Géant du givre	175	Jeune dragon noir	112
Dragon bleu vénérable	110	Géant squelettique	315	Jeune dragon rouge	114
Dragon d'airain adulte	120	Gecko géant	235	Jeune dragon vert	116
Dragon d'airain vénérable	120	Gelée ocre	327	Jinkin	203
Dragon d'argent adulte	122	Gélugon	91	Ké'ktar	288
Dragon d'argent vénérable	122	Général hobgobelin	219	Kolyarut	10
Dragon de bronze adulte	124	Ghaéle	37	Kraken	229
Dragon de bronze vénérable	124	Gimmerling	184	Krooth	230
Dragon de cuivre adulte	126	Glabrezu	76	Lamie	231
Dragon de cuivre vénérable	127	Glissement de terrain vivant	151	Léchi calebasse	234
Dragon d'or adulte	128	Gogiteth	192	Léchi de feuilles	233
Dragon d'or vénérable	129	Golem alchimique	194	Léchi fongique	234
Dragon féérique	105	Golem d'adamantium	198	Lémure	86
Dragon noir adulte	112	Golem d'argile	195	Léopard	164
Dragon noir vénérable	113	Golem de chair	194	Leukodaémon	71
Dragon rouge adulte	114	Golem de fer	197	Lézard à colerette géant	236
Dragon rouge vénérable	114	Golem de pierre	196	Liche	238
Dragon vert adulte	116	Gorille	284	Licorne	241
Dragon vert vénérable	117	Goule	200	Lillende	36
Drakauthix	130	Grand requin blanc	299	Linnorm des falaises	242
Drake de la jungle	133	Grands cyclopes	68	Linnorm des glaces	243
Drake des flammes	132	Grand tertre	201	Linnorm des lacs	244
Drake des rivières	132	Grenadier homme-rat	223	Linnorm des roches	245
Drake du désert	136	Griffon	204	Lion	164
Drake du froid	135	Grig	156	Loup arctique	333
Drider	103	Grikkitog	205	Loup	246
Dryade	263	Grizzly	275	Loup-garou	172
Dryade souveraine	265	Grothlut	102	Loup sanguinaire	246
Dullahan	141	Guenaude annis	208	Lucane géant	64
Éclaireur bourbiérin	45	Guenaude marine	206	Lyrakien	34
Éclaireur diable des mers	94	Guenaude noire	209	Mage draconique kobold	228
Éclaireur gnome des profondeurs	187	Guenaude verte	207	Mage fantôme	160
Éclaireur homme-lézard	221	Guépe géante	210	Magicien dhampir	85
Éclaireur kobold	228	Guerrier bourbiérin	45	Magister dero	82
Éfrit	182	Guerrier drow	137		
Élananxe	142	Guerrier gnome des profondeurs	188		
Éléphant	153	Guerrier gobelin	189		
Enfant lumineux	154	Guerrier kobold	227		
Enlaceur	155	Guerrier ogre	269		
Érinye	89	Guerrier orc	273		
Esprit follet	156	Guerrier xulgath	336		
Étrangleur dero	81	Guerrier	211		
Ettin	158	Gug	212		
Exilée changeline	53	Guthallath	213		
Faucheuse	161	Harpie	214		
Faucon zéphyr	143	Hibours	217		
Félide musard	163	Homme-lézard astroobservateur	221		
Feu follet	166	Homoncule	224		
Fléau des Arbres	167	Hyaenodon	226		
Gancanagh	35	Hydre	225		
Garde squelette	314	Hyène	226		
Gardien arboréen	27	Implorateur des vagues homme-poisson	222		
Gardien des roches		Incendie vivant	147		



Maitre alghollthu	15	Naiade souveraine	264	Roturier fantôme	160
Maitre de corvée duergar	140	Naunet	286	Roublard drow	138
Maitre des marées	146	Nécrophage	260	Salamandre	147
Maitre voilé	16	Nilith	261	Sanglier	302
Mammoth	153	Nosoi	289	Satyre	303
Mante géante	247	Nuée d'araignées	24	Scarabée-flash	64
Manteleur	248	Nuée de chauves-souris vampires	54	Scorpion géant	304
Mante meurtrière	247	Nuée de guêpes	210	Seigneur des tempêtes	144
Manticore	249	Nuée de mille-pattes	251	Sergent gnoll	186
Maride	183	Nuée de rats	295	Serpent de mer	307
Marilith	78	Nuée de scorpions	304	Shaitan	182
Mastodonte squelettique	315	Ofalth	268	Shemhazian	77
Mastodonte zombie	341	Ogre glouton	270	Shoggoth	308
Matriarche lamie	232	Ombre	271	Shuln	309
Méduse	250	Ombre majeure	271	Simurgh	310
Mégalodon	299	Otyugh	274	Skum	13
Megaprimatus	284	Ouragan élémentaire	144	Slurk	311
Méphite d'air	149	Ours des cavernes	275	Smilodon	165
Méphite de la terre	150	Ours-garou	173	Soldat hobgobelin	218
Méphite de l'eau	149	Oxydeur	276	Sphinx	312
Méphite du feu	150	Pégase	277	Spore de mu	313
Mère de la ruche	23	Phénix	278	Statue animée	267
Mille-pattes géant	251	Phistophilus	90	Statue animée géante	267
Mimique	252	Pieuvre géante	279	Stégosaure	98
Minotaure	253	Pince des récifs	280	Succube	74
Mitflit	202	Pixie	157	Tarentule géante	25
Molosse de tourbe	151	Pléroma	10	Terotricus	317
Molosse infernal	254	Poltergeist	281	Tigre	165
Molosse nessian	254	Poney de bataille	56	Tireur d'élite duergar	139
Momie gardienne	255	Poney de selle	56	Titubeur zombie	340
Momie pharaon	256	Poracha	282	Tortue dragon	318
Morrigna	290	Pouding noir	327	Tourbillon vivant	143
Mort inférieure	162	Poupée des âmes	283	Tourmenteur gobelours	191
Mukradi	257	Prêtresse drow	138	Traqueur caligni	50
Murène géante	22	Ptéranodon	291	Traqueur dero	81
Naga gardien	259	Pugwampi	203	Traqueur invisible	143
Naga ténébreux	258	Pyro gobelin	190	Traqueur sans visage	14
Naiade	262	Python boule	305	Tricératops	99
		Quasit	73	Troll	319
		Quatoïde	146	Tsunami élémentaire	146
		Quelaunt	292	Tyrannosaure	101
		Quetzalcoatlus	291	Uthul	321
		Rakshasa raja	294	vadrouilleur xulgath	337
		Rat des braises	147	Vampire, cerveau	325
		Rat-garou	171	Vampire, comte	324
		Rat géant	295	Varan géant	236
		Rédempteur aasimar	216	Vase des égouts	326
		Régent arboréen	28	Vélociraptor	96
		Rejeton de vampire roublard	324	Ver azur	329
		Rejeton du péché	297	Ver du néant	285
		Rémorhaz	298	Ver écarlate	331
		Requin de saumure	145	Ver pourpre	328
		Roc	300	Vipère	305
		Rôdeur des toiles	301	Vipère géante	306
		Roi troll	320	Volecrâne	332
				Vouivre	134
				Vrock	75
				Warg	333
				Wemmuth	334
				Wendigo	335
				Wyrme de feu	148
				Xorn	151
				Yéti	338
				Zaramuun	339
				Zombie pestiféré	340



# INTRODUCTION

Bienvenue dans le *Bestiaire Pathfinder* ! Dans ces pages, vous trouverez des célestes hautains et des fiélons voraces, des animaux féroces et d'étranges plantes mobiles, de nouveaux peuples avec lesquels interagir et d'horribles monstres à chasser. Et bien que cet ouvrage décrive en détail des centaines de créatures, ce n'est qu'un simple échantillon de la myriade de créatures intéressantes qui peuplent le monde de Pathfinder.

Pour utiliser ce livre, vous avez besoin du *Livre de base de Pathfinder* qui contient les règles du jeu et vous permet de mieux comprendre celles spécifiques à chaque créature ainsi que la place de ces dernières dans ce monde. En vous servant de ces deux livres, vous pourrez en tant que maître de jeu (ou MJ) imaginer de grandes aventures que vous peuplerez d'adversaires effroyables, de possibles alliés et de guides amicaux.

Pour chaque créature, ou groupe de créatures, sont présentés ses statistiques de jeu, sa place dans l'univers de Pathfinder ainsi que des détails sur son attitude ou sa société.

Dans cette introduction, vous trouverez des conseils pour interpréter ces créatures en jeu y compris comment lire et utiliser leurs statistiques, des conseils pour gérer leurs interactions avec les personnages joueurs et un guide pour ajuster leurs caractéristiques en fonction de vos besoins.

Enfin, l'annexe en fin de livre regroupe des chapitres qui vous donnent des informations sur les pouvoirs des monstres fréquemment utilisés, les traits des créatures, les nouveaux rituels, les langues peu courantes et une liste de créatures triées par type et niveau.

## INTERPRÉTER LES CRÉATURES

Tandis que les joueurs interprètent leurs personnages, vous, en tant que maître de jeu, incarnez tous les autres protagonistes. Vous trouverez ici les informations de base pour utiliser les créatures de ce livre. Ces informations vous guident pour savoir lire et comprendre les statistiques des créatures qui pourront être soit des menaces, soit des alliés que ce soit dans un combat ou non. Vous découvrirez aussi quelques conseils généraux pour interpréter ces créatures afin de leur donner plus de profondeur dans votre univers de jeu.

## LIRE LES STATISTIQUES D'UNE CRÉATURE

Chaque élément de règle concernant une créature apparaît dans un bloc de statistiques avec une structure semblable à celle des dons, des sorts et des objets magiques. Puisque les créatures ont plus de pouvoirs que ces autres éléments de jeu, cependant, ces statistiques ont plus d'éléments, dont la plupart avec un format particulier.

La ligne de traits d'une créature commence parfois par une rareté ; si la rareté de la créature est commune, elle n'est pas indiquée. L'élément suivant est l'alignement qui est indiqué en abrégé avec une ou deux lettres (LB pour loyal bon, N pour neutre, CM pour chaotique mauvais et ainsi de suite) ; ces abréviations sont reprises en détail page 345. Vient ensuite la taille de la créature (Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque). Puis sont indiqués tous les autres traits. Les traits qui apparaissent dans ce livre, y compris certains traits du *Livre de base Pathfinder*, sont repris page 344 dans Traits des créatures.

Les actions et les capacités que peut utiliser une créature sont accompagnées des icônes appropriées à côté de leur nom qui indiquent le nombre d'actions requises. Une créature a toujours le rang de maîtrise requis ou les autres capacités requises pour utiliser les pouvoirs ou actions indiqués dans son bloc de statistiques. Par exemple, une créature capable d'utiliser des sorts peut effectuer l'action Lancer un sort et une créature n'est jamais inexpérimentée pour l'utilisation de ses objets.

Certains pouvoirs sont abrégés dans les blocs de statistiques et décrits en détail dans le Glossaire des pouvoirs pages 342-344.

## NOM DE LA CRÉATURE

## NIVEAU

TRAIT DE RARETÉ ALIGNEMENT ABRÉGÉ TAILLE AUTRES TRAITS

**Perception.** Le modificateur de Perception de la créature est indiqué ici, suivi par tout sens spécial dont elle dispose.

**Langues.** Les langues parlées par une créature typique de cette espèce sont indiquées ici, suivies par tout mode de communication particulier. Si cette rubrique n'apparaît pas, la créature ne peut communiquer ou comprendre une autre créature par le langage.

**Compétences.** La créature est au moins qualifiée dans ces compétences. Pour les compétences inexpérimentées, utilisez le modificateur de caractéristique correspondant.

**Modificateurs de caractéristique.** Les modificateurs de caractéristique d'une créature sont indiqués ici.

**Objets.** Tout équipement important possédé par la créature apparaît ici.

**Pouvoirs d'interaction.** Les pouvoirs spéciaux qui modifient la manière dont une créature perçoit et interagit avec le monde sont indiqués ici.

**CA**, suivie de tout bonus spécial à la CA ; **Jets de sauvegarde.** Un bonus spécial à un jet de sauvegarde spécifique est indiqué entre parenthèses après le bonus de ce jet de sauvegarde. Tout bonus spécial aux trois jets de sauvegarde contre des types d'effets particuliers est indiqué après les trois jets de sauvegarde.

**PV**, suivis des pouvoirs automatiques qui affectent les Points de vie de la créature ou sa guérison ; **Immunités** ; **Faiblesses** ; **Résistances.** Toutes les immunités, faiblesses ou résistances de la créature sont indiquées ici.

**Pouvoirs automatiques.** Les auras de la créature, tout pouvoir qui affecte automatiquement ses défenses, et d'autres effets de ce type sont indiqués ici.

**Pouvoirs réactifs.** Les actions gratuites ou les réactions qui sont généralement déclenchées quand ce n'est pas le tour de la créature sont indiquées ici.

**Vitesse**, suivie par d'éventuelles autres Vitesses ou pouvoirs de déplacement.

**Corps à corps** ➤ (traits ; certains traits d'arme, comme mortelle, sont déjà pris en compte dans les calculs pour faciliter leur utilisation). Le nom de l'arme, ou de l'attaque à mains nues, qu'utilise la créature pour une Frappe de corps à corps, suivi du modificateur d'attaque et de ses traits entre parenthèses. Si une créature possède des pouvoirs ou des équipements qui peuvent affecter son modificateur d'attaque, comme une arme avec une *rune de puissance d'arme +1*, ces calculs sont déjà inclus ; **Dégâts** montant et type de dégâts ainsi que tout effet supplémentaire (si la Frappe n'inflige pas de dégâts, il est indiqué **Effet** à la place).

**A distance** ➤. Comme pour Corps à corps mais avec les traits sont aussi indiqués la portée et le facteur de portée ; **Dégâts** comme Corps à corps.

A

B-C

D

E-F

G

H-K

L

M

N-O

P

Q-R

S-T

U-W

X-Z

ANNEXES

## ÂME-EN-PEINE

Les âmes-en-peine sont des morts-vivants maléfiques qui drainent la vie et fuient la lumière. Leur forme sombre et intangible est dotée d'yeux incandescents qui reflètent leur haine des vivants tandis que leurs sinistres griffes sont des armes capables de dérober la vitalité de leurs ennemis. Une âme-en-peine résulte parfois d'une immonde nécromancie, mais elle naît plus souvent quand un assassin ou un mutilateur solitaire s'avère incapable d'abandonner ses pratiques maléfiques même une fois mort. Pour compliquer les choses, les âmes-en-peine se multiplient en dévorant et transformant les vivants en nouvelles âmes-en-peine, ce qui veut dire qu'une poignée d'âmes-en-peine libres de leurs mouvements peuvent rapidement donner naissance à une véritable armée des ténèbres.

Les âmes-en-peine ne pèsent rien et la plupart des attaques physiques ne les blessent pas. Elles rodent partout où elles peuvent se nourrir des vivants, bien que leur aversion pour la lumière du soleil les confine aux zones sombres, là où elles se fondent à la perfection dans les ténèbres avant d'engloutir silencieusement leur proie.

Les âmes-en-peine se rassemblent en meute là où la mort et la destruction sont monnaie courante, comme une campagne ravagée par la guerre, le monde de la pègre d'une métropole où règnent des seigneurs du crime ou le site de rituels démoniaques. Là, les vivants doivent se munir de bâtons éclairants et se faire accompagner de puissants prêtres. Les ruines, les égouts et les bâtiments abandonnés offrent un sanctuaire aux âmes-en-peine pendant la journée, car elles chassent uniquement la nuit ou dans le noir. Elles sont assez rusées pour mettre à profit leur intangibilité lors d'un combat et elles évitent donc les espaces dégagés, restant dans les réseaux cavernicoles sinueux ou les structures dotés de couloirs.

Comme elles sont entièrement formées d'anti-vie issue du plan de l'énergie négative, elles exsudent l'essence de ce royaume impie. Dans les pays et civilisations dirigés par des morts-vivants, les âmes-en-peine sont bien placées dans la hiérarchie en tant qu'assassins et espions. Au Geb, elles appartiennent à la classe dirigeante, mais elles sont plus nombreuses en Ustalav où elles rôdent dans les cimetières et sur les sentiers enveloppés de brume, dévorant la population de villages entiers. Dans le reste du monde, elles se déplacent peu et limitent leurs activités à un territoire restreint, généralement le site qu'elles ont choisi de hanter et ses environs immédiats.

### ÂME-EN-PEINE

### CRÉATURE 6

LM MOYENNE ÂME-EN-PEINE INTANGIBLE MORT-VIVANT

**Perception** +14 ; perception de la vie 18 m, vision dans le noir

**Langues** commun, nécril

**Compétences** Acrobaties +14, Intimidation +15, Discrétion +14

**For** -5, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** +2, **Sag** +2, **Cha** +5

**Perception de la vie** (divination, divin). L'âme-en-peine perçoit l'essence vitale des créatures vivantes et mortes-vivantes dans le rayon indiqué.

**CA** 24 ; **Réf** +14, **Vig** +8, **Vol** +14 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegarde contre l'énergie positive

**PV** 80, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, paralysé, poison, précision ; **Résistances** tous les dégâts 5 (sauf force, spectrale ou positif ; double résistance contre non magique)

**Impuissance solaire.** Une âme-en-peine exposée au soleil est étourdie 2 et maladroite 2.

**Attaque d'opportunité** ↻

**Vitesse** vol 12 m

**Corps à corps** ✦ main spectrale, +17 (finesse), **Dégâts** 2d8+5 négatif plus drain de vie

**Drain de vie** (divin, nécromancie). Quand une âme-en-peine blesse une créature vivante avec sa Frappe de main spectrale, elle gagne 5 PV temporaires et sa victime doit réussir un jet de Vigueur DD 23 ou être drainée 1. Les dégâts que l'âme-en-peine inflige ensuite augmentent l'état drainé de 1 en cas de jet de sauvegarde raté, jusqu'à atteindre au maximum drainé 4.

**Rejeton d'âme-en-peine** (divin, nécromancie). Un humanoïde vivant tué par la Frappe de main spectrale d'une âme-en-peine se relève sous forme d'âme-en-peine au bout de 1d4 rounds. Ce rejeton est aux ordres de l'âme-en-peine qui l'a tué. Il ne possède pas les pouvoirs Drain de vie ni Rejeton d'âme-en-peine et subit l'état maladroite 2 tant qu'il conserve son statut de rejeton. Si son créateur est détruit, le rejeton devient une véritable âme-en-peine autonome. Il récupère son libre arbitre, obtient les pouvoirs Drain de vie et Rejeton d'âme-en-peine et n'est plus maladroite.



### LES ÂMES-EN-PEINE EFFROYABLES

Les âmes-en-peine effroyables sont une variante bien plus puissante des âmes-en-peine classiques. Une âme-en-peine effroyable est une créature de niveau 9 capable de drainer la vie des créatures par sa simple présence. Elle dirige souvent un petit groupe d'âmes-en-peine ordinaires et peut avoir été un seigneur de guerre sanguinaire ou un général violent de son vivant.





### TRÉSORS DES ANGES

De nombreux anges portent des armures magnifiques ou utilisent des armes splendides souvent magiques.

Bien qu'ils ne soient pas sujets aux péchés mortels comme la cupidité ou l'orgueil (à part de très rares et tragiques exceptions), ils apprécient la beauté des vêtements de qualité, des bijoux raffinés et des œuvres d'art.



qui ont commis des actes maléfiques mais qui se sont rachetés. Bon nombre d'entre eux servent la déesse Sarenrae mais ils peuvent aussi être au service d'autres divinités et seigneurs empyréens d'alignement bon.

### BALISSE

CRÉATURE 8

NB MOYENNE ANGE CÉLESTE

**Perception** +18 (+20 pour détecter les mensonges et les illusions) ; vision dans le noir

**Langues** céleste, draconique, infernal ; *don des langues*

**Compétences** Acrobaties +14, Diplomatie +17, Religion +18

**For** +5, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +1, **Sag** +6, **Cha** +5

**Objets** *cimeterre de frappe* +1

**CA** 26 ; **Réf** +12, **Vig** +16, **Vol** +18 ; bonus de statut +1 à tous les jets de sauvegardes contre la magie

**PV** 145 ; **Faiblesses** mauvais 10 ; **Résistances** feu 15

**Aura du confesseur** (aura, divine, enchantement, mental) 6 m. Les créatures dans l'aura du balisse sont sujettes à *zone de vérité* (DD 23). De plus, si ces créatures choisissent d'exprimer honnêtement leurs propres sentiments conflictuels, l'aura leur permet de les exprimer plus facilement.

**Vitesse** 9 m, vol 12 m

**Corps à corps** ♦ *cimeterre enflammé*, +20 (balayage, bon, feu, magique, percutant), **Dégâts** 2d6+8 tranchants plus 1d6 de feu et 1d6 bons

**Sorts innés divins** DD 26 ; **4°** *colère divine*, *délivrance des maladies*, *délivrance des malédictions*, *guérison*, *paralyse* ; **3°** *délivrance de la peur* (à volonté) **2°** *invisibilité* (à volonté, soi uniquement) **1°** *détection de l'alignement* (à volonté, mauvais uniquement)

**Rituels divins** DD 26 ; *messenger angélique*, *pénitence*, *serment rituel*

**Armement enflammé** (divine, évocation). Tant qu'elle est utilisée par un balisse, une arme, quelle qu'elle soit, gagne l'effet d'une rune de propriété *enflammée*.

**Guide angélique** ♦ (divine, transmutation). Alors qu'il est invisible, un balisse peut s'attacher spirituellement à un mortel non mauvais. Quand il le fait, il fusionne avec le corps du mortel et ne peut plus utiliser ses sorts ou ses pouvoirs autres que ceux qui lui permettent d'interagir avec ce mortel. Il doit de nouveau utiliser Guide angélique pour se séparer du mortel. Tant qu'il est fusionné avec le mortel, le balisse peut prendre la forme de son choix que seul le mortel peut voir, comme celle d'un petit ange sur son épaule. Sinon, il peut communiquer en s'exprimant avec une voix désincarnée que seul ce mortel peut entendre.

**Marque de l'impénitent** ♦♦ (divine, évocation, malédiction) **Fréquence** une fois par jour ; **Effet**. Le balisse marque comme irrécupérable une créature mauvaise située dans son aura du confesseur. Il ne peut le faire qu'après avoir tenté en vain de la convaincre de se repentir. La créature touchée subit un malus de statut de -1 à sa CA et à ses jets de sauvegardes, réduit ses résistances de 2 et subit faiblesse 2 face aux dégâts bons. La durée dépend du jet de Volonté DD 26 de la cible.

**Succès critique**. La créature n'est pas affectée.

**Succès**. La durée est de 1 round.

**Échec**. La durée est de 1 jour.

**Échec critique**. La durée est permanente.

### DÉVA ASTRAL [ÉMISSAIRE ANGÉLIQUE]

Les dévas astraux sont les messagers d'élite et les émissaires des royaumes célestes ; ils servent les divinités et les armées célestes en transmettant des messages, en



### CULTES DE BARGHESTS

Même si les héros divins barghests sont sans doute les seuls à pouvoir accorder des sorts à leurs prêtres, l'idée de se faire vénérer par des fidèles plaît à tous les barghests.

Une créature qui termine sa transformation en barghest supérieur, et qui n'est donc plus distraite par sa faim insatiable, se fait souvent passer pour une divinité auprès de groupes ignorants de gobelins ou d'autres monstres. Pour eux, le fait que le barghest ne puisse leur accorder de sorts n'a aucune importance. En fait, leur culte repose sur le simple constat que de vénérer le barghest est le meilleur moyen pour l'empêcher de dévorer toute la tribu.

Puisque les barghests n'ont aucune capacité innée qui leur permet de voyager entre les plans, il faut généralement des années, voire des décennies, pour qu'un barghest supérieur y parvienne. Pendant ce temps, ils continuent de jouer leur rôle de gloutons, de chasseurs d'humains et de tyrans des tribus gobelinoïdes. Ils sont nombreux à s'habituer à cette existence sur le plan matériel et à renoncer à leur objectif de retourner dans les Abysses malgré le fait que ceux qui y parviennent deviennent souvent plus puissants avec le temps en développant de nouveaux pouvoirs issus du chaos de ce plan.

En plus du fait que les barghests supérieurs sont plus puissants que les autres, le processus de transformation dans cette forme provoque d'hideuses mutations qui leur octroient souvent des pouvoirs mortels. Lors de cette transformation, certains se parent de grandes ailes de chauve-souris. D'autres gagnent un souffle toxique ou développent des membres atrophiés. Les options proposées dans le profil ci-après ne sont que quelques exemples de mutations. N'hésitez pas à créer les vôtres en vous basant sur celles-ci.

### BARGHEST SUPÉRIEUR

**CRÉATURE 7**

PEU COURANT CM GRANDE FIÉLON MUTANT

**Perception** +16 ; odorat (imprécis) 9 m, vision dans le noir

**Langues** abyssal, commun, goblin

**Compétences** Acrobaties +15, Athlétisme + 15, Diplomatie +14, Discrétion +15, Duperie +18, Intimidation +16, Survie +14

**For** +6, **Dex** +2, **Con** +4, **Int** +3, **Sag** +3, **Cha** +5

**CA** 25 ; **Réf** +15, **Vig** +17, **Vol** +12

**PV** 105 ; **Faiblesses** bon 5, loyal 5 ; **Résistances** feu 10, physique 10 (sauf magique)

**Attaque d'opportunité** ↻

**Vitesse** 10,5 m

**Corps à corps** ✦ mâchoire, +17, **Dégâts** 2d10+6 perforants

**Corps à corps** ✦ griffes, +17 (agile), **Dégâts** 2d8+6 tranchants

**Sorts innés divins** DD 25 ; **4<sup>e</sup>** agrandissement, clignotement (à volonté), confusion, porte dimensionnelle ; **3<sup>e</sup>** lévitation (à volonté) ; **2<sup>e</sup>** invisibilité (à volonté) ; **1<sup>er</sup>** charme

**Changement de forme** ✦ (concentration, divine, métamorphose, transmutation). Comme pour le barghest.

**Mutations.** Le processus visant à dévorer des corps pour évoluer en un barghest supérieur provoque d'étranges et imprévisibles modifications physiologiques. Un barghest supérieur a une mutation, choisie généralement parmi les options suivantes.

- **Ailes.** Le barghest a des ailes mal formées qui ont poussé sur son dos. Il gagne une Vitesse en vol de 7,5 m.
- **Crocs (poison).** Le barghest développe de longs crocs sécrétant du poison. Sa mâchoire inflige 1d6 dégâts supplémentaires de poison et 1d6 dégâts de poison persistants.
- **Frappe de membre atrophié** ✦ **Fréquence.** Une fois par round ; **Déclencheur.** Le barghest effectue une Frappe. **Effet.** Le barghest effectue une Frappe de griffe avec un troisième bras flétri qui pend sur son torse. Cette attaque ne compte pas pour le malus d'attaques multiples du barghest, et ce malus ne s'applique pas à l'attaque.
- **Souffle toxique** ✦✦ (divine, évocation, poison). Le barghest peut souffler un nuage de gaz toxique qui inflige 8d6 dégâts de poison à toutes les créatures situées dans un cône de 9 m (jet de Vigueur basique DD 25). Il ne peut utiliser une nouvelle fois ce pouvoir avant 1d4 rounds.





### ANIMER DES OBJETS

La plupart des objets animés rencontrés par les aventuriers sont ensorcelés de manière permanente et ils ont été créés soit par un rituel, soit par une infusion d'énergie positive. Les esprits qui ne peuvent trouver le repos, et certains fantômes et d'autres apparitions mortes-vivantes peuvent aussi animer des objets, bien que dans un cas comme le poltergeist (page 281), ce qui semble être un objet animé n'est en fait qu'une force maléfique usant de sa magie pour projeter du mobilier.

## OBJET ANIMÉ

Dotés d'un semblant de vie grâce à des rituels ou d'autres magies étranges, les objets animés peuvent avoir de nombreuses formes et servir à différentes choses. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples d'objets animés. Bon nombre de ces objets servent de gardiens en surprenant des aventuriers peu méfiants quand ils s'animent pour attaquer. D'autres servent de distractions futiles pour des gens exceptionnellement riches, de simples serviteurs créés pour s'occuper de tâches ingrates, etc.

### BALAI ANIMÉ

Les balais animés sont utilisés pour des tâches ménagères et d'entretien mais, si nécessaire, ils peuvent s'interposer pour défendre une salle contre une intrusion. Ces simples objets animés peuvent être rencontrés plus fréquemment que d'autres objets plus complexes et plus onéreux.

#### BALAI ANIMÉ

**CRÉATURE -1**

**N** PETITE CRÉATURE ARTIFICIELLE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

**Perception** +3 ; vision dans le noir

**Compétences** Athlétisme +5

**For** +0, **Dex** +1, **Con** +0, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -5

**CA** 16 (14 si cassé) ; armure de créature artificielle ; **Réf** +6, **Vig** +3, **Vol** +3

**PV** 6 ; **Solidité** 2 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement

**Armure de créature artificielle.** Comme les objets normaux, un balai animé a une Solidité. Les dégâts subis par le balai sont réduits de sa valeur de Solidité. Une fois qu'un balai animé à moins de la moitié de ses points de vie, ou s'il est endommagé par un coup critique, son armure de créature artificielle se brise et sa Classe d'armure est réduite à 14.

**Vitesse** 4,5 m

**Corps à corps** ♦ poils, +6 (agile, finesse, magique), **Dégâts** 1d4 contondants plus poussière

**Poussière.** Une créature touchée par les poils du balai animé doit réussir un jet de Vigueur DD 15 ou perdre sa prochaine action en toussant. Même si elle est touchée par plusieurs attaques de poussière, la créature ne dépense qu'une seule action pour tousser et évacuer la poussière. Une créature qui ne respire pas est immunisée contre cet effet.

### ARMURE ANIMÉE

Les armures animées servent aussi bien de gardiens que de partenaires d'entraînement dans des académies de combat haut de gamme qui peuvent se permettre ce genre d'extravagance. On les trouve le plus souvent dans des laboratoires de magiciens ou dans d'anciens donjons.

#### ARMURE ANIMÉE

**CRÉATURE 2**

**N** MOYENNE CRÉATURE ARTIFICIELLE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE

**Perception** +6 ; vision dans le noir

**Compétence** Athlétisme +9

**For** +3, **Dex** -3, **Con** +4, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -5

**CA** 17 (13 si cassée) ; armure de créature artificielle ; **Réf** +3, **Vig** +10, **Vol** +4

**PV** 20 ; **Solidité** 9 ; **Immunités** attaques non létales, condamné, drainé, effets de mort, fatigué, guérison, inconscient, malade, maladie, mental, nécromancie, paralysé, poison, saignement

**Armure de créature artificielle.** Comme le balai animé mais la CA est réduite à 13 quand elle est cassée.

**Vitesse** 6 m

**Corps à corps** ♦ coutille, +11 (allonge 3 m, magique, mortelle 1d8, percutant), **Dégâts** 1d8+4 tranchants

**Corps à corps** ♦ gantelet, +9 (agile, magique, main-libre), **Dégâts** 1d6+4 contondants

### STATUE ANIMÉE

Les statues animées sont souvent utilisées pour garder des cryptes, des petits sanctuaires ou des zones dans des bâtiments officiels où elles peuvent être installées parmi d'autres statues normales pour cacher leur véritable nature jusqu'à ce qu'un



**Objets** cuirasse de mauvaise qualité, dague de poing orque (2), javeline (3)

**CA** 15 ; **Réf** +4, **Vig** +6, **Vol** +2

**PV** 15

**Férocité** ↻

**Vitesse** 7,5 m

**Corps à corps** ✦ dague de poing orque, +7 (agile, désarmer), **Dégâts** 1d6+3 perforants

**Corps à corps** ✦ poing, +7 (agile, non létal), **Dégâts** 1d4+3 contondants

**À distance** ✦ javeline, +4 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+3 perforants

## GUERRIER ORC

Le guerrier orc typique est le combattant violent bien connu de la plupart des aventuriers. Il combat pour son clan, pour des richesses et peut-être avant tout pour sa gloire personnelle.

### GUERRIER ORC CRÉATURE 1

CM MOYENNE HUMANOÏDE ORC

**Perception** +6 ; vision dans le noir

**Langues** orquien

**Compétences** Athlétisme +7, Intimidation +4, Survie +4

**For** +4, **Dex** +2, **Con** +3, **Int** -1, **Sag** +1, **Cha** +0

**Objets** coupecou orc, cuirasse, javeline (4), épée courte (2)

**CA** 18 ; **Réf** +7, **Vig** +8, **Vol** +4

**PV** 23

**Attaque d'opportunité** ↻

**Férocité** ↻

**Vitesse** 7,5 m

**Corps à corps** ✦ coupecou orc, +7 (balayage, percutant), **Dégâts** 1d8+4 tranchants

**Corps à corps** ✦ épée courte, +7 (agile, polyvalent P), **Dégâts** 1d6+4 tranchants

**Corps à corps** ✦ poing, +7 (agile, non létal), **Dégâts** 1d4+4 contondants

**À distance** ✦ javeline, +5 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants

## CHEF DE GUERRE ORC

Quand les rocs effectuent des raids, le plus fort d'entre eux est choisi comme chef et il est soutenu par ses frères, ses sœurs et les autres membres de sa famille.

### CHEF DE GUERRE ORC CRÉATURE 2

CM MOYENNE HUMANOÏDE ORC

**Perception** +11 ; vision dans le noir

**Langues** commun, orquien

**Compétences** Athlétisme +8, Intimidation +6, Survie +5

**For** +4, **Dex** +2, **Con** +1, **Int** -1, **Sag** +1, **Cha** +2

**Objets** armure de peau, javeline (6), massue

**CA** 19 ; **Réf** +6, **Vig** +7, **Vol** +7

**PV** 32

**Attaque d'opportunité** ↻

**Férocité** ↻

**Vitesse** 7,5 m

**Corps à corps** ✦ massue, +10 (pousser, prise d'élan), **Dégâts** 1d10+4 contondants

**Corps à corps** ✦ poing, +10 (agile, non létal), **Dégâts** 1d4+4 contondants

**À distance** ✦ javeline, +8 (jet 9 m), **Dégâts** 1d6+4 perforants

**Cri de guerre** ✦ (audible, concentration, émotion, mental). En beuglant puissamment, le chef de guerre se confère, ainsi qu'à tous les orcs situés dans un rayon de 18 m, un bonus de statut de +1 à leurs jets d'attaque et de dégâts jusqu'au du prochain tour du chef de guerre.



## DIVINITÉS DE LA GUERRE

Les orcs vénèrent des divinités violentes qui encouragent leurs instincts meurtriers, principalement Rovagug mais aussi Lamashtu et Gorum et parfois des seigneurs démons comme Nurgal et Shax.



**Lent.** Comme un titubeur zombie.

**CA** 13 ; **Réf** +3, **Vig** +6, **Vol** +4

**PV** 50, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ;

**Faiblesses** positifs 10, tranchants 10

**Vitesse** 7,5 m

**Corps à corps** ♦ poing, +9, **Dégâts** 1d8+4 contondants plus Empoignade et putréfaction de zombie  
**mâchoires** ♦ (attaque). Comme le titubeur zombie, mais avec un bonus d'attaque de +9 et qui inflige 1d12+4 dégâts perforants. Une créature blessée par les mâchoires se trouve exposée à la putréfaction de zombie.

**Putréfaction de zombie** (maladie, nécromancie). Une créature infectée ne peut pas soigner les dégâts infligés par la putréfaction de zombie jusqu'à ce qu'elle ait été guérie de cette maladie. **Jet de sauvegarde** Vigueur DD 18 ; **Stade 1** porteur sans effet néfaste (1 jour) ; **Stade 2** 1d6 dégâts négatifs (1 jour) ; **Stade 3** 1d6 dégâts négatifs (1 jour) ; **Stade 4** 1d6 dégâts négatifs (1 jour) ; **Stade 5** mort, revient immédiatement sous la forme d'un zombie pestiféré

## BRUTE ZOMBIE

Des augmentations nécromantiques ont conféré à ce zombie une taille et une puissance impressionnantes.

### BRUTE ZOMBIE

### CRÉATURE 2

NM GRANDE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE MORT-VIVANT ZOMBIE

**Perception** +4 ; vision dans le noir

**Compétences** Athlétisme +9

**For** +5, **Dex** -3, **Con** +4, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -2

**Lent.** Comme un titubeur zombie.

**CA** 15 ; **Réf** +3, **Vig** +10, **Vol** +6

**PV** 70, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Faiblesses** positifs 10, tranchants 10

**Vitesse** 7,5 m

**Corps à corps** ♦ poing, +11 (allonge 3 m), **Dégâts** 1d12+5 contondants plus Bousculade améliorée 1,5 m

## MASTODONTE ZOMBIE

Ces immenses horreurs sont les corps animés de monstruosités.

### MASTODONTE ZOMBIE

### CRÉATURE 6

NM TRÈS GRANDE DÉNUÉ D'INTELLIGENCE MORT-VIVANT ZOMBIE

**Perception** +8 ; vision dans le noir

**Compétences** Athlétisme +18

**For** +7, **Dex** -1, **Con** +4, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -2

**Lent.** Comme un titubeur zombie.

**CA** 21 ; **Réf** +9, **Vig** +16, **Vol** +12

**PV** 160, soins négatifs ; **Immunités** effets de mort, inconscient, maladie, mental, paralysé, poison ; **Faiblesses** positifs 10, tranchants 10

**Vitesse** 7,5 m

**Corps à corps** ♦ quartier de viande, +17 (allonge 4,5 m), **Dégâts** 2d10+9 contondants

**À distance** ♦ quartier de viande, +9 (jet 3 m), **Dégâts** 2d10+9 contondants

**À distance** ♦ cadavre, +17 (brutal, facteur de portée 9 m), **Dégâts** 2d6+9 contondants

**Coup élargi** ♦. Le mastodonte zombie fait une Frappe avec son quartier de viande et compare le résultat à la CA d'un maximum de deux adversaires qui se trouvent tous deux à portée de la Frappe. Cette attaque compte comme deux attaques pour le malus d'attaques multiples du mastodonte zombie.

**Lancer de cadavres.** Un mastodonte zombie peut jeter des cadavres sur ses adversaires. Si n'importe quel corps de taille Moyenne fait l'affaire, ils jettent parfois des titubeurs zombies, qui subissent alors autant de dégâts que la cible contre laquelle ils sont jetés. Un titubeur zombie qui a été jeté ainsi arrive à terre. S'il n'a pas été détruit, il peut se relever et utiliser ses autres actions normalement.



## REVENUS D'ENTRE LES MORTS

Les zombies sont souvent le fruit de rituels nécromantiques malsains. Ces morts-vivants sont généralement utilisés comme chair à canon afin d'affaiblir les défenses des ennemis et de forcer ces derniers à utiliser leurs ressources avant que des morts-vivants plus puissants n'arrivent pour infliger le coup de grâce. Les zombies ne peuvent pas parler ou penser véritablement par eux-mêmes, mais ils peuvent suivre les ordres d'alliés morts-vivants ou de puissants nécromanciens.



# PATHFINDER®

## LE GUIDE DU MONDE DES PRÉDICTIONS PERDUES

CE GUIDE COMPLET DU MONDE DE PATHFINDER DÉTAILLE TOUT CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR POUR MENER UNE VIE ENTIÈRE D'AVENTURES À L'ÂGE DES PRÉDICTIONS PERDUES. LE DIEU DE L'HUMANITÉ EST MORT ET LES PROPHÉTIES ONT PERDU TOUTE FIABILITÉ, LAISSANT LES HÉROS TELS QUE VOUS FORGER LEUR PROPRE DESTIN DANS UN FUTUR DEVENU INCERTAIN !



# PATHFINDER®

## L'ÂGE DES CENDRES

LES MYSTÉRIEUSES FLAMMES QUI BRÛLENT SUR LES CRÉNEAUX D'UNE CITADELLE ABANDONNÉE PAR LES CHEVALIERS INFÉRNAUX NE SONT QUE L'UNE DES MYSTÉRIEUSES DÉCOUVERTES QUI ATTENDENT NOS HÉROS DANS CETTE CAMPAGNE PATHFINDER EN SIX PARTIES TRAITANT D'UN COMLOT À L'ÉCHELLE CONTINENTALE IMPLIQUANT DES FANATIQUES, DES ESCLAVAGISTES ET UNE FLAMBOYANTE DÉVASTATION DRACONIQUE QUI POURRAIT PLONGER LE MONDE ENTIER DANS UN ÂGE DE CENDRES.

