

0,00\$

MONSTER MASH

SUPPLEMENT DUNGEONSLAYERS

~ VOLUME UN ~



TIM HARTIN

DUNGEONSLAYERS
JEU DE RÔLE À L'ANCIENNE

PLUS DE MONSTRES!

Bienvenue dans Monster Mash

Dans un jeu fantastique, la moitié du plaisir est procuré par les monstres que les joueurs peuvent rencontrer. Ces monstres peuvent être basés sur des créatures mythologiques, sur des versions monstrueuses de véritables créatures, ou bien puisés directement dans l'esprit du Maître de jeu.

Afin de faciliter le travail du Maître de jeu, ce livret contient plus de 40 monstres qui pourront être utilisés dans une campagne de Dungeonslayers. Ce livret ne couvre bien sûr pas la grande diversité de monstres qu'offre l'univers de la Fantasy, mais c'est un début.

J'aimerais remercier Christian Kennig pour son aide dans la finalisation des stats des monstres pour Dungeonslayers. Sans cela, ce livret n'aurait jamais vu le jour.

Je veux aussi remercier tous ceux qui se sont impliqués dans la création de Dungeonslayers. C'est un jeu merveilleux qui permet de laisser libre court à son imagination.

Saisissez crayons, papier et dés, et préparez-vous à affronter les sombres souterrains et combattre les monstres qui y rôdent.

Tim Hardin

CONTENU

BANSHEE	1	OURS-HIBOU	4
CENTAURE	1	PANTHÈRE ÉCLIPSANTE	4
CHAMPIGNON CRIEUR	1	PIEUVRE COLOSSALE	4
CHAUVE-SOURIS VAMPIRE	2	PYROMYDRE	4
CHIEN DÉMONIAQUE	2	REQUIN	4
GRAPAUD GÉANT	2	REQUIN (GÉANT)	4
GRAPAUD GÉANT (VENIMEUX)	2	SALAMANDRE	4
GROCHORREUR	2	SERPENT CORNU	4
CYCLOPE	2	SERPENT JAVELOT	4
ENLACEUR	2	PNJ-LYCANTHROPES	
ETTIN	2	LOUP-GAROU (FORME LOUP)	5
GELÉE OCRE (PETITE)	2	LOUP-GAROU (HOMME-LOUP)	5
GELÉE OCRE (NORMALE)	3	LOUP-GAROU (FORME HUMAINE)	5
GELÉE OCRE (GRANDE)	3	OURS-GAROU (FORME OURS)	5
GOBLOURS	3	OURS-GAROU (HOMME-OURS)	5
HOBGOWELIN	3	OURS-GAROU (FORME HUMAINE)	5
HOMME-LÉZARD	3	RAT-GAROU (FORME RAT)	6
HOMME-LÉZARD PRIMITIF	3	RAT-GAROU (HOMME-RAT)	6
LION DE FEU	3	RAT-GAROU (FORME HUMAINE)	6
MÉDUSE	3	TIGRE-GAROU (FORME TIGRE)	6
MINOTAURE	3	TIGRE-GAROU (HOMME-TIGRE)	6
MOLOSSE SATANIQUE	3	TIGRE-GAROU (FORME HUMAINE)	6

BANSHEE

<u>Corps 6</u>	<u>Agilité 8</u>	<u>Esprit 8</u>
Force 1	Réflexes 2	Raison 1
Robustesse 2	Dextérité 2	Aura 3
Attaque de mêlée : 13 (7 + 6 Toucher glacial)		
Esquive : 10		
Visée magique : 15 (10 + 5 Gémissement)		
Défense : 8 (Incorporel)		
PV : 18	PX : 112	

Gémissement: Le gémissement triste d'une banshee peut faire mourir de peur ceux qui l'entendent (+5 pour une attaque par gémissement); **Vol;** **Immunité mentale** (contre sorts affectant l'esprit tel que *Sommeil*); **Incorporel:** ne peut être blessé que par des dégâts magiques.

CENTAURE

<u>Corps 8</u>	<u>Agilité 12</u>	<u>Esprit 6</u>
Force 2	Réflexes 4	Raison 2
Robustesse 2	Dextérité 2	Aura 1
Attaque de mêlée : 11 (10 + 1 Hache)		
Attaque à distance : 16 (14 + 2 Arc long)		
Esquive : 14 (16 - 2 Taille)		
Défense : 10		
PV : 30	PX : 82	

Corps de cheval: Peut galoper à une vitesse de +2m par round (Vitesse: 9). Une ruade est considérée comme une Attaque de mêlée à +4.

CHAMPIGNON CRIEUR

<u>Corps 8</u>	<u>Agilité 0</u>	<u>Esprit 8</u>
Force 2	Réflexes 0	Raison 0
Robustesse 2	Dextérité 0	Aura 4
Défense : 10		
PV : 10		PX : 50

Cri perçant: Le champignon peut pousser un cri perçant qui alerte toute créature se trouvant à portée audible. Toute lumière qui approche à 3m ou moins du champignon le fera crier; tout mouvement s'opérant à 1m ou moins de lui le fera également crier; le cri du champignon inflige 1 point de dégâts (aucune Défense) par round dans un rayon de m/pv du champignon; **Petit:** -2 pour le toucher.

CHAUVE-SOURIS VAMPIRE

Corps 4 **Agilité 8** **Esprit 0**

Force 2 Réflexes 4 Raison 0

Robustesse 0 Dextérité 0 Aura 0

Attaque de mêlée : 9 (6 + 3 Drainage de sang)

Esquive : 16 (12 + 4 Taille)

Défense : 4

PV : 4

PX : 25

Morsure vampirique: Une fois qu'elle a mordu quelqu'un, la chauve-souris vampire ne relâche plus sa prise et continue de se nourrir tant que sa victime ne l'enlève pas. Un personnage mordu perd chaque round 1 pv et 1 point d'Attaque de mêlée. Dès que la chauve-souris vampire est enlevée, la valeur d'Attaque de mêlée remonte à son maximum.

CRAPAUD GÉANT (VENIMEUX)

Corps 8 **Agilité 6** **Esprit 0**

Force 2 Réflexes 2 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 13 (10 + 3 Morsure venimeuse)

Attaque à distance : 10 (7 + 3 Longue langue)

Esquive : 9

Défense : 11 (10 + 1 Peau coriace)

PV : 20

PX : 81

Langue collante: +3 au toucher; effectuer un jet d'attaque à distance contre la force de la cible pour voir si cette dernière a un bras immobilisé par la langue; un succès critique signifie que ses deux bras sont immobilisés; **Saut:** Un crapaud géant peut sauter à une cadence de +2m par round (Vitesse: 6); **Morsure venimeuse:** Dégâts dus au poison en cas de blessure (test à 13 - 1 par round, Défense autorisée).

ENLACEUR

Corps 10 **Agilité 6** **Esprit 4**

Force 3 Réflexes 2 Raison 1

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 1

Attaque de mêlée : 15 (13 + 2 Tentacules de pierre)

Esquive : 6 (8 - 2 Taille)

Défense : 14 (12 + 2 Peau coriace)

PV :

PX :

Substance affaiblissante: la substance visqueuse qui couvre les tentacules d'un enlaveur provoque un affaiblissement (-4 COR pendant 1 round tous les 5 points de dégâts).

CHIEN DÉMONIAQUE

Corps 10 **Agilité 8** **Esprit 0**

Force 3 Réflexes 3 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 15 (13 + 2 Morsure)

Attaque à distance : 14 (9 + 5 Souffle enflammé)

Esquive : 11

Défense : 13 (12 + 1 Peau coriace)

PV : 22

PX : 107

Souffle enflammé: Peut être utilisé chaque d20 rounds; Portée DXx10m; forme de cône; Défense magique seulement.

CROCHORREUR

Corps 10 **Agilité 6** **Esprit 2**

Force 2 Réflexes 2 Raison 1

Robustesse 3 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 14 (12 + 2 Crochets, -2 à la Défense de l'ennemi)

Esquive : 7 (9 - 2 Taille)

Défense : 15 (13 + 2 Peau tannée)

PV : 46

PX : 98

Grandes mains en forme de crochet: Les mains du crochorreur sont extrêmement acérées & dangereuses (-2 à la Défense de l'ennemi).

ETTIN

Corps 12 **Agilité 6** **Esprit 2**

Force 4 Réflexes 2 Raison 1

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 19 (16 + 2 Deux-têtes + 1 Massue)

Esquive : 6

Défense : 15

PV : 48

PX : 92

Deux-Têtes: Il y a toujours une tête qui est sur ses gardes - difficile de le surprendre (+2 Perception); les deux têtes permettent à l'ettin d'utiliser son corps avec plus de force (+2 en attaque de mêlée).

CRAPAUD GÉANT

Corps 8 **Agilité 6** **Esprit 0**

Force 2 Réflexes 2 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 11 (10 + 1 Morsure)

Attaque à distance : 10 (7 + 3 Longue langue)

Esquive : 9

Défense : 11 (10 + 1 Peau coriace)

PV : 20

PX : 66

Langue collante: +3 au toucher; effectuer un jet d'attaque à distance contre la force de la cible pour voir si cette dernière a un bras immobilisé par la langue; un succès critique signifie que ses deux bras sont immobilisés; **Saut:** Un crapaud géant peut sauter à une cadence de +2m par round (Vitesse: 6).

CYCLOPE

Corps 12 **Agilité 6** **Esprit 2**

Force 3 Réflexes 2 Raison 1

Robustesse 3 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 17 (15 + 2 Grande massue)

Attaque à distance : 10 (7 + 3 Rochers)

Esquive : 4 (8 - 4 Taille)

Défense : 15

PV : 100

PX : 135

GELÉE OCRE (PETITE)

Corps 8 **Agilité 6** **Esprit 0**

Force 2 Réflexes 2 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 16 (10 + 6 Tentacule corrosif de 2m de long)

Esquive : 10 (8 + 2 Taille)

Défense : 12 (10 + 2 Corps informe)

PV : 10

PX : 89

Amibe géante: La nature informe de la gelée ocre lui permet de passer au travers d'espaces minuscules. Elle peut aussi grimper facilement aux murs et aux plafonds; **Démultiplication:** Un Succès Critique durant un combat signifie que la gelée s'est nourrie de l'attaque et a déclenché son processus de reproduction qui l'amène à se diviser en deux gelées ocre de stats équivalentes.

GELÉE OCRE (NORMALE)

Corps 8 **Agilité 8** **Esprit 0**

Force 2 Réflexes 3 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 16 (10 + 6 Tentacule corrosif de 4m de long)

Esquive : 11

Défense : 12 (10 + 2 Corps informe)

PV : 20

PX : 102

Amibe géante: La nature informe de la gelée ocre lui permet de passer au travers d'espaces minuscules. Elle peut aussi grimper facilement aux murs et aux plafonds; **Démultiplication:** Un Succès Critique durant un combat signifie que la gelée s'est nourrie de l'attaque et a déclenché son processus de reproduction qui l'amène à se diviser en deux gelées ocre de stats équivalentes.

GELÉE OCRE (GRANDE)

Corps 10 **Agilité 10** **Esprit 0**

Force 2 Réflexes 3 Raison 0

Robustesse 3 Dextérité 2 Aura 0

Attaque de mêlée : 18 (12 + 6 Tentacule corrosif de 6m de long)

Esquive : 11 (13 - 2 Taille)

Défense : 15 (13 + 2 Corps informe)

PV : 46

PX : 134

Amibe géante: La nature informe de la gelée ocre lui permet de passer au travers d'espaces minuscules. Elle peut aussi grimper facilement aux murs et aux plafonds; **Démultiplication:** Un Succès Critique durant un combat signifie que la gelée s'est nourrie de l'attaque et a déclenché son processus de reproduction qui l'amène à se diviser en deux gelées ocre de stats équivalentes.

GOBLOURS

Corps 10 **Agilité 10** **Esprit 4**

Force 3 Réflexes 3 Raison 2

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 0

Attaque de mêlée : 14 (13 + 1 Fléau, -1 à la Défense de l'ennemi)

Esquive : 11 (13 - 2 Taille)

Défense : 14 (12 + 2 Peau tannée)

PV : 44

PX : 103

Sens aiguisés de goblours: Leur vue perçante et leur odorat aiguisé donnent aux goblours +4 en Perception.

HOBGOBELIN

Corps 8 **Agilité 6** **Esprit 4**

Force 2 Réflexes 3 Raison 2

Robustesse 2 Dextérité 0 Aura 0

Attaque de mêlée : 13 (10 + 3 Glaive -2 Initiative)

Esquive : 7 (9 - 2 Cotte de mailles)

Défense : 12 (10 + 2 Cotte de mailles)

PV : 20

PX : 52

HOMME-LÉZARD

Corps 8 **Agilité 6** **Esprit 4**

Force 2 Réflexes 2 Raison 2

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 11 (10 + 1 Lance)

Attaque à distance : 8 (7 + 1 Lance)

Esquive : 8

Défense : 12 (10 + 2 Écailles)

PV : 20

PX : 61

Amphibien: Agit aussi bien sous l'eau que sur l'eau. Peut retenir son souffle pendant 20 rounds.

HOMME-LÉZARD PRIMITIF

Corps 10 **Agilité 8** **Esprit 2**

Force 2 Réflexes 3 Raison 1

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 14 (12 + 2 Griffes)

Esquive : 9 (11 - 2 Taille)

Défense : 15 (13 + 2 Écailles)

PV : 46

PX : 90

Amphibien: Agit aussi bien sous l'eau que sur l'eau. Peut retenir son souffle pendant 26 rounds.

LION DE FEU

Corps 10 **Agilité 8** **Esprit 0**

Force 3 Réflexes 2 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 0

Attaque de mêlée : 18 (13 + 5 Morsure ardente)

Attaque à distance : 18 (10 + 8 Souffle enflammé)

Esquive : 10

Défense : 12 (Corps de feu)

PV : 22

PX : 132

Souffle enflammé: Peut être utilisé chaque d20 rounds; Portée DXx10m; forme de cône; Défense magique seulement; **Corps de feu:** Ne peut être blessé que par armes magiques ou sorts.

MÉDUSE

Corps 8 **Agilité 6** **Esprit 8**

Force 1 Réflexes 2 Raison 2

Robustesse 3 Dextérité 1 Aura 2

Attaque de mêlée : 11 (9 + 2 Chevelure de serpents venimeux)

Esquive : 8

Visée magique : 19 (9 + 10 Regard pétrifiant)

Défense : 11

PV : 21

PX : 127

Regard pétrifiant: Quiconque regarde une méduse dans les yeux doit réussir un test sous sa Raison en guise de Défense contre le regard pétrifiant de la méduse (qui est une action libre & permanente de cette créature) ou bien être changé en pierre. Une réussite signifie que le pouvoir de pétrification n'agit pas pendant un nombre de rounds égal à la différence entre les valeurs. **Chevelure de serpents venimeux:** En cas de blessure, appliquer les effets du poison pour d20 rounds (valeur 11, Défense autorisée).

MINOTAURE

Corps 10 **Agilité 8** **Esprit 4**

Force 3 Réflexes 2 Raison 2

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 0

Attaque de mêlée : 16 (13 + 3 Hache de bataille)

Esquive : 8 (10 - 2 Taille)

Défense : 13 (12 + 1 Peau coriace)

PV : 44

PX : 91

Pistage: Les minotaures ont d'excellents talents de pistage et un sens aigu de l'orientation (+4 Perception).

MOLOSSE SATANIQUE

Corps 8 **Agilité 8** **Esprit 2**

Force 2 Réflexes 3 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 1

Attaque de mêlée : 12 (10 + 2 Morsure ardente)

Attaque à distance : 13 (9 + 4 Souffle enflammé)

Esquive : 11

Défense : 13 (Peau infernale)

PV : 20

PX : 116

Souffle enflammé: Peut être utilisé chaque d20 rounds; Portée DXx10m; forme de cône; Défense magique seulement; **Immunisé contre le feu:** Les molosses sataniques sont des créatures du Plan Élémentaire du Feu. Le feu et la chaleur ne peuvent pas les blesser.

OURS-HIBOU

Corps 12 **Agilité 4** **Esprit 2**

Force 3 Réflexes 2 Raison 1

Robustesse 3 Dextérité 0 Aura 0

Attaque de mêlée : 17 (15 + 2 Griffes acérées)

Esquive : 4 (6 - 2 Taille)

Défense : 16 (15 + 1 Peau coriace)

PV : 50

PX : 80

PYROHYDRE

Corps 12 **Agilité 6** **Esprit 2**

Force 3 Réflexes 3 Raison 0

Robustesse 3 Dextérité 0 Aura 1

Attaque de mêlée : 20 (15 + 5 Morsure, +2 Initiative)

Attaque à distance : 12 (6 + 6 Souffle enflammé)

Esquive : 7 (9 - 2 Taille)

Défense : 15

PV : 50

PX : 200

Souffle enflammé: Peut être utilisé chaque d20 rounds; Portée DXx10m; forme de cône; Défense magique seulement; **Attaques multiples:** 6 têtes (un succès critique coupe une tête); Pour chaque tête, la pyrohydre obtient une Attaque de mêlée supplémentaire & +1 à l'Initiative par tranche de 2 têtes (arrondi à l'inférieur).

SALAMANDRE

Corps 10 **Agilité 6** **Esprit 6**

Force 2 Réflexes 1 Raison 2

Robustesse 3 Dextérité 2 Aura 1

Attaque de mêlée : 15 (12 + 3 Lance brûlante)

Attaque à distance : 11 (8 + 3 Lance brûlante)

Esquive : 7

Défense : 17 (13 + 4 Défense magique)

PV : 23

PX : 86

Immunisé contre le feu: Les salamandres sont des créatures du Plan Élémentaire du Feu. Le feu et la chaleur ne peuvent pas les blesser; **Immunité mentale** (contre sorts affectant l'esprit tel que *Sommeil*).

PANTHÈRE ÉCLIPSANTE

Corps 8 **Agilité 10** **Esprit 2**

Force 2 Réflexes 3 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 1

Attaque de mêlée : 14 (10 + 4 Tentacules garnis de pointes)

Esquive : 13

Défense : 16 (10 + 6 Apparition intermittente)

PV : 20

PX : 66

Déplacement dimensionnel: Les panthères éclipsantes semblent continuellement apparaître et disparaître.

REQUIN

Corps 10 **Agilité 8** **Esprit 0**

Force 3 Réflexes 2 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 0

Attaque de mêlée : 15 (13 + 2 Morsure)

Esquive : 10

Défense : 13 (12 + 1 Peau épaisse)

PV : 22

PX : 52

SERPENT CORNU

Corps 10 **Agilité 8** **Esprit 0**

Force 2 Réflexes 3 Raison 0

Robustesse 3 Dextérité 1 Aura 0

Attaque de mêlée : 14 (12 + 2 Cornes de bélier)

Esquive : 11

Défense : 13

PV : 23

PX : 72

Constriction: Si un serpent cornu obtient un succès critique durant un combat, alors cela signifie qu'il a enroulé son corps autour de la cible et lui cause des dégâts de constriction (le personnage perd 1 pv et 1 point d'Attaque de mêlée par round). Dès qu'il se débarrasse du serpent, sa valeur d'Attaque de mêlée revient à son maximum.

PIEUVRE COLOSSALE

Corps 14 **Agilité 12** **Esprit 0**

Force 4 Réflexes 3 Raison 0

Robustesse 3 Dextérité 3 Aura 0

Attaque de mêlée : 21 (18 + 3 Tentacules)

Esquive : 11 (15 - 4 Taille)

Défense : 17

PV : 108

PX : 150

REQUIN, GÉANT

Corps 12 **Agilité 10** **Esprit 0**

Force 4 Réflexes 3 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 0

Attaque de mêlée : 19 (16 + 3 Morsure)

Esquive : 11 (13 - 2 Taille)

Défense : 15 (14 + 1 Peau épaisse)

PV : 48

PX : 105

Engloutir: Peut avaler d'un coup de petites créatures en cas de succès critique.

SERPENT JAVELOT

Corps 8 **Agilité 8** **Esprit 0**

Force 2 Réflexes 4 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 0 Aura 0

Attaque de mêlée : 13 (10 + 3 Morsure)

Esquive : 12

Défense : 11 (10 + 1 Peau écailleuse)

PV : 20

PX : 78

Vol: Vitesse x2; **Surprend d'en haut:** Les serpents javelots aiment se cacher en hauteur afin de pouvoir se jeter sur leur cible et mieux les surprendre (initiative +2).

PNJ-LYCANTHROPES

LOUP-GAROU (LOUP)

Corps 8 **Agilité 10** **Esprit 6**

Force 2 Réflexes 5 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 0 Aura 3

Attaque de mêlée : 12 (10 + 2 Morsure)

Esquive : 17 (15 + 2 Vivacité)

Défense : 11 (10 + 1 Fourrure de loup)

PV : 23

PX : 94

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-loup de taille humaine, ou loup; se change obligatoirement en loup pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

Propagation de la lycanthropie: si un loup-garou (quand il est sous sa forme de loup ou d'homme-loup) blesse un adversaire avec un succès critique, la victime doit alors tester sous COR+RO; un échec signifie que le personnage se retrouve affligé d'une lycanthropie de type loup-garou.

LOUP-GAROU (HUMAIN)

Corps 8 **Agilité 6** **Esprit 6**

Force 2 Réflexes 1 Raison 2

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 1

Attaque de mêlée : 11 (10 + 1 Poing)

Esquive : 7

Défense : 10

PV : 23

PX : 74

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-loup de taille humaine, ou loup; se change obligatoirement en loup pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

OURS-GAROU (HOMME-OURS)

Corps 10 **Agilité 8** **Esprit 6**

Force 2 Réflexes 3 Raison 1

Robustesse 3 Dextérité 1 Aura 2

Attaque de mêlée : 14 (12 + 2 Morsure ou Griffes)

Esquive : 11

Défense : 14 (13 + 1 Fourrure épaisse)

PV : 50

PX : 119

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-ours de taille humaine, ou ours; se change obligatoirement en ours pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

Propagation de la lycanthropie: si un ours-garou (quand il est sous sa forme d'ours ou d'homme-ours) blesse un adversaire avec un succès critique, la victime doit alors tester sous COR+RO; un échec signifie que le personnage se retrouve affligé d'une lycanthropie de type ours-garou.

LOUP-GAROU (HOMME-LOUP)

Corps 10 **Agilité 8** **Esprit 6**

Force 2 Réflexes 3 Raison 1

Robustesse 3 Dextérité 1 Aura 2

Attaque de mêlée : 14 (12 + 2 Morsure)

Esquive : 13 (11 + 2 Vivacité)

Défense : 14 (13 + 1 Fourrure de loup)

PV : 23

PX : 97

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-loup de taille humaine, ou loup; se change obligatoirement en loup pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

Propagation de la lycanthropie: si un loup-garou (quand il est sous sa forme de loup ou d'homme-loup) blesse un adversaire avec un succès critique, la victime doit alors tester sous COR+RO; un échec signifie que le personnage se retrouve affligé d'une lycanthropie de type loup-garou.

OURS-GAROU (OURS)

Corps 12 **Agilité 8** **Esprit 6**

Force 3 Réflexes 3 Raison 0

Robustesse 3 Dextérité 1 Aura 3

Attaque de mêlée : 17 (15 + 2 Morsure ou Griffes)

Esquive : 9 (11 - 2 Taille)

Défense : 16 (15 + 1 Fourrure épaisse)

PV : 50

PX : 122

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-ours de taille humaine, ou ours; se change obligatoirement en ours pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

Propagation de la lycanthropie: si un ours-garou (quand il est sous sa forme d'ours ou d'homme-ours) blesse un adversaire avec un succès critique, la victime doit alors tester sous COR+RO; un échec signifie que le personnage se retrouve affligé d'une lycanthropie de type ours-garou.

OURS-GAROU (HUMAIN)

Corps 8 **Agilité 6** **Esprit 6**

Force 2 Réflexes 1 Raison 2

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 1

Attaque de mêlée : 12 (10 + 2 Épée longue)

Esquive : 7

Défense : 10

PV : 50

PX : 102

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-ours de taille humaine, ou ours; se change obligatoirement en ours pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

RAT-GAROU (RAT)

Corps 4 **Agilité 10** **Esprit 6**

Force 0 Réflexes 5 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 0 Aura 3

Attaque de mêlée : 5 (4 + 1 Morsure)

Esquive : 15 (11 + 2 Taille + 2 Rapidité)

Défense : 6

PV : 20

PX : 85

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-rat de taille humaine, ou rat; se change obligatoirement en rat pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

Propagation de la lycanthropie: si un rat-garou (quand il est sous sa forme de rat ou d'homme-rat) blesse un adversaire avec un succès critique, la victime doit alors tester sous COR+RO; un échec signifie que le personnage se retrouve affligé d'une lycanthropie de type rat-garou.

TIGRE-GAROU (TIGRE)

Corps 12 **Agilité 10** **Esprit 6**

Force 4 Réflexes 5 Raison 0

Robustesse 2 Dextérité 0 Aura 3

Attaque de mêlée : 18 (16 + 2 Morsure, -1 à la Défense de l'ennemi)

Esquive : 13 (15 - 2 Taille)

Défense : 14

PV : 48

PX : 132

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-tigre de taille humaine, ou tigre; se change obligatoirement en tigre pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

Propagation de la lycanthropie: si un tigre-garou (quand il est sous sa forme de tigre ou d'homme-tigre) blesse un adversaire avec un succès critique, la victime doit alors tester sous COR+RO; un échec signifie que le personnage se retrouve affligé d'une lycanthropie de type tigre-garou.

RAT-GAROU (HOMME-RAT)

Corps 6 **Agilité 8** **Esprit 6**

Force 1 Réflexes 3 Raison 2

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 1

Attaque de mêlée : 8 (7 + 1 Morsure)

Esquive : 11

Défense : 8

PV : 20

PX : 81

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-rat de taille humaine, ou rat; se change obligatoirement en rat pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

Propagation de la lycanthropie: si un rat-garou (quand il est sous sa forme de rat ou d'homme-rat) blesse un adversaire avec un succès critique, la victime doit alors tester sous COR+RO; un échec signifie que le personnage se retrouve affligé d'une lycanthropie de type rat-garou.

TIGRE-GAROU (HOMME-TIGRE)

Corps 10 **Agilité 10** **Esprit 6**

Force 3 Réflexes 3 Raison 1

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 2

Attaque de mêlée : 15 (13 + 2 Morsure)

Esquive : 13

Défense : 12

PV : 48

PX : 119

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-tigre de taille humaine, ou tigre; se change obligatoirement en tigre pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

Propagation de la lycanthropie: si un tigre-garou (quand il est sous sa forme de tigre ou d'homme-tigre) blesse un adversaire avec un succès critique, la victime doit alors tester sous COR+RO; un échec signifie que le personnage se retrouve affligé d'une lycanthropie de type tigre-garou.

RAT-GAROU (HUMAIN)

Corps 8 **Agilité 6** **Esprit 6**

Force 2 Réflexes 2 Raison 2

Robustesse 2 Dextérité 1 Aura 1

Attaque de mêlée : 11 (10 + 1 Épée courte)

Esquive : 8

Défense : 10

PV : 20

PX : 71

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-rat de taille humaine, ou rat; se change obligatoirement en rat pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

TIGRE-GAROU (HUMAIN)

Corps 8 **Agilité 8** **Esprit 6**

Force 2 Réflexes 2 Raison 3

Robustesse 2 Dextérité 2 Aura 0

Attaque de mêlée : 11 (10 + 1 Poing)

Esquive : 9

Défense : 10

PV : 48

PX : 101

Lycanthrope: Peut revêtir trois formes – humain, homme-tigre de taille humaine, ou tigre; se change obligatoirement en tigre pendant la pleine lune; un lycanthrope utilise sous n'importe laquelle de ses trois formes le total de PV obtenu sous sa forme qui lui en procure le plus.

MONSTER MASH

Volume #1

Un Supplément Dungeonslayers

Écrit par

Tim Hartin

<http://paratime.ca/rpg-games.html>

Illustration de couverture par

Eugene Jaworski

<http://neothera.com>

Mise en page & Production

Christian Kennig

Traduction & Mise en page VF

Thorin

©2009 Creative Commons 3.0 Germany

Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Germany

PLUS DE MONSTRES!

LE PLAISIR D'UNE PARTIE DE DUNGEONSLAYERS SE COMPOSE POUR MOITIÉ DES NOMBREUX MONSTRES QUE LES JOUEURS PEUVENT RENCONTRER (ET TUER - PAR EXEMPLE).

POUR FACILITER LE TRAVAIL DU MAÎTRE DE JEU (ET RENDRE CELUI DES JOUEURS PLUS DIFFICILE), CE LIVRET CONTIENT PLUS DE 40 NOUVEAUX MONSTRES UTILISABLES DANS TOUTE CAMPAGNE.

ALORS MUNISSEZ-VOUS DE CRAYONS, PAPIER ET DÉS - PRÉPAREZ-VOUS À REMPLIR VOS SOMBRES DONJONS ET LAISSEZ VOS JOUEURS AFFRONTER LES MONSTRES QUI Y RÔDENT.

DUNGEONSLAYERS

DUNGEONSLAYERS EST UN JEU DE RÔLE SUR TABLE, OÙ LES PERSONNAGES TUENT DES MONSTRES ET PILLENT DES SOUTERRAINS COMME DANS LE BON VIEUX TEMPS. LE SYSTÈME DE RÈGLES DE DUNGEONSLAYERS A ÉTÉ CONÇU POUR ÊTRE À LA FOIS RAPIDE ET SIMPLE - EN MOINS DE 5 MINUTES, VOTRE PERSONNAGE EST PARÉ POUR SA PREMIÈRE AVENTURE SOUTERRAINE.

ALORS, ENFILEZ VOTRE COTTE DE MAILLES, SAISISSEZ VOTRE ÉPÉE, ARC OU LIVRE DE SORT - LES SOUTERRAINS VOUS ATTENDENT....

