

# MANUEL DES MONSTRES

## DE LA COMMUNAUTÉ FRANCOPHONE

*For use with the 4th Edition*

# DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

## ROLEPLAYING GAME

Requires the use of the D&D Player's Handbook,<sup>®</sup> Monster Manual,<sup>®</sup> and  
Dungeon Master's Guide<sup>®</sup> Player's Handbook<sup>®</sup> 2, Monster Manual<sup>®</sup> 2, Adventurer's Vault<sup>™</sup>  
core rulebooks, available from Wizards of the Coast, LLC

# LES ABOMINATIONS

Extrait du Bestiaire Fantastique: Les abominations sont des armes vivantes, créées durant l'antique guerre cosmique qui opposa les dieux aux originels. Certaines de ces créatures étaient énormes, d'autres beaucoup plus petites. Certaines étaient dotées d'une puissance

## RENCONTRES

Rencontre des abominations hurlantes	
<b>Moissonneurs sanglotains</b>	
11000xp / Soldat / Moissonneurs sanglotains	
<b>Abomination hurlante</b>	
45000xp / Brute / Solo / Abomination hurlante	
<b>Ames-en-peine vénérables</b>	
11000xp / Chasseur / Ames-en-peine vénérables	
<b>Total XP:</b> 89000	<b>Niveau de la rencontre</b> 30
<b>Commentaire:</b> Etant donnée leur nature, on rencontre les abominations hurlantes généralement seules. Cependant, il arrive, très rarement, que d'autres créatures aux desseins tout aussi sombres parviennent à coexister avec elles. Cependant, ces alliances ne sont que temporaires, et finissent très souvent par la destruction de l'un ou de l'autre des deux partis.	

# MONSTRES

## ABOMINATION HURLANTE

Haazeven

Abomination hurlante		PX 45000
Brute 26		
Grande Immortelle Créature magique		
Initiative +21		Perception +7; vision aveugle 10, vision dans le noir
PV 1192 ; Péril 596		
CA 40 ; Vigueur 40 , Réflexes 37 , Volonté 38		
Résistance Psychique 30		
Immunité Charme, Maladie		
Vitesse vol 8 (stationnaire), téléportation 8		
Jet de Sauvegarde +5		
Point d'action 2		
Ⓢ Gueule déchirante (Simple;A volonté)		
Allonge 2; +29 contre CA; 2d8 dégâts, 10 dégâts continus (sauvegarde annule).		
⚡ Nuage de crocs (Simple;A volonté)		
+29 contre CA; l'abomination hurlante effectue 1d4+1 attaques de gueule déchirante contre des adversaires dans l'explosion. L'abomination hurlante peut cibler la même créature avec plusieurs attaques. Si l'abomination hurlante est en péril, elle peut effectuer 1d6+2 attaques.		
⚡ Rejet de la réalité (Simple;⚡⚡⚡⚡⚡)		
Allonge 5; +27 contre CA; 2d8+9 dégâts de tonnerre, la cible est tirée de cinq cases et devient maîtrisée (jusqu'à ce qu'elle se libère). Tant qu'elle est maîtrisée, elle est également assourdie et aveuglée.		
⚡ Morsure sinistre (Simple;uniquement contre une créature étourdie, immobilisée ou maîtrisée;A volonté) ⚡ Nécrotique		
Allonge 1; +29 contre CA; 5d8+9 dégâts nécrotiques et de tonnerre.		
⚡ Distorsion de la réalité (Simple;⚡⚡) ⚡ Nécrotique		
Zone explosion 10; +27 contre Vigueur; la cible est téléportée sur un espace choisi par l'abomination hurlante dans un rayon de 5 cases et est assourdie (sauvegarde annule). Si l'abomination hurlante touche un ennemi avec ce pouvoir, elle devient immatérielle jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant (maintien mineure).		
⚡ Hurlement acéré (Simple;Rencontre) ⚡ Psychique		
Proximité explosion 5; +27 contre Volonté; 2d10+9 dégâts psychiques et de tonnerre, et la cible tombe au sol. La cible est également affaiblie et assourdie, et considère toutes les cases entre elle et l'abomination hurlante comme du terrain difficile (sauvegarde annule).		
Fureur hurlante (Interruption immédiate;quand l'abomination hurlante tombe en péril;A volonté) ⚡ Psychique		
Les pouvoirs rejet de la réalité et distorsion de la réalité se rechargent immédiatement. L'abomination hurlante peut effectuer une attaque de nuage de croc. Cette attaque inflige des dégâts de tonnerre.		
Horreur multiple ⚡ Psychique		
L'abomination hurlante ne peut pas être prise en tenaille.		
Alignement Chaotique Mauvais Langues		
For 29 (+9)	Dex 26 (+8)	Sag 24 (+7)
Con 28 (+9)	Int 2 (-4)	Cha 23 (+6)

LES ARAIGNÉES

MONSTRES

ARAIGNÉE GRISE

The Jester

<b>Araignée grise</b>		
<b>Chasseur 1</b>	<b>PX 100</b>	
<b>Petite Naturelle Animal</b>		
<b>Initiative</b> +8	<b>Perception</b> +9	
<b>PV</b> 26 ; <b>Péril</b> 13		
<b>CA</b> 15 ; <b>Vigueur</b> 13 , <b>Réflexes</b> 15 , <b>Volonté</b> 13		
<b>Vitesse</b> 6 , escalade 6		
Ⓢ <b>Morsure</b> (Simple;A volonté) ⬥ <b>Poison</b>		
+6 contre CA; 1d10+3 de dégâts et la cible subit des dégâts continus de 5 (jds annule).		
⬇ <b>Attaque surprise</b> (Simple;quand l'araignée dispose d'un avantage de combat;A volonté) ⬥ <b>Poison</b>		
1d10+3 de dégâts et la cible subit des dégâts continus de 5 (jds annule).		
<b>Mouvement précipité</b> (Mouvement;🏃🏃🏃) ⬥ <b>Poison</b>		
L'araignée glisse de 4 cases.		
<b>Alignement</b> Non aligné <b>Langues</b> Sans		
<b>Compétences</b> Discrétion +9		
<b>For</b> 10 (+0)	<b>Dex</b> 19 (+4)	<b>Sag</b> 14 (+2)
<b>Con</b> 14 (+2)	<b>Int</b> 3 (-4)	<b>Cha</b> 7 (-2)

TARANTULE GÉANTE

The Jester

<b>Tarantule géante</b>		
<b>Chasseur 6</b>	<b>PX 250</b>	
<b>Moyenne Naturelle Animal</b>		
<b>Initiative</b> +9	<b>Perception</b> +12	
<b>PV</b> 58 ; <b>Péril</b> 29		
<b>CA</b> 20 ; <b>Vigueur</b> 19 , <b>Réflexes</b> 21 , <b>Volonté</b> 19		
<b>Vitesse</b> 8 , escalade 6		
Ⓡ <b>Morsure</b> (Simple;A volonté) ⬥ <b>Poison</b>		
+11 contre CA; 1d6+4 de dégâts.		
⬅ <b>Venin pulvérisé</b> (Simple;Rencontre) ⬥ <b>Poison</b>		
Proximité explosion 4; +8 contre Vigueur; La cible et ralentie et subit 5 de dégâts continus (jds annule les 2).		
<b>Alignement</b> Non aligné <b>Langues</b> Sans		
<b>Compétences</b> Discrétion +10		
<b>For</b> 16 (+3)	<b>Dex</b> 20 (+5)	<b>Sag</b> 16 (+3)
<b>Con</b> 16 (+3)	<b>Int</b> 1 (-5)	<b>Cha</b> 6 (-2)

# MONSTRUEUSE ARAIGNÉE SAUTE-MORT

Elbj

<b>Monstrueuse Araignée Saute-Mort</b>		
<b>Franc-Tireur 6</b>		<b>PX 250</b>
<b>Grande Naturelle Animal</b>		
<b>Initiative</b> +6		<b>Perception</b> +14
<b>PV</b> 71 ; <b>Péril</b> 35		
<b>CA</b> 20 ; <b>Vigueur</b> 19 , <b>Réflexes</b> 20 , <b>Volonté</b> 18		
<b>Vitesse</b> 6 , escalade, voir aussi bond prodigieux		
⚡ <b>Morsure</b> (Simple;A volonté) ⚡ <b>Poison</b>		
+11 contre CA; 2d6+4 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).		
⚡ <b>La mort venue du ciel</b> (Simple;A volonté) ⚡ <b>Poison</b>		
L'araignée bondit sur sa proie, se décalant de 6 cases et effectuant une attaque de morsure. En cas de succès, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires et sa victime se retrouve à terre.		
<b>Bon prodigieux</b> (Mouvement;Quotidien) ⚡ <b>Poison</b>		
L'araignée se décale de 10 cases.		
<b>Chute amortie</b> (Libre;A volonté) ⚡ <b>Poison</b>		
L'araignée ignore les dégâts correspondant aux 9 premiers mètres de chute.		
<b>Araignée sauteuse</b> (Libre;A volonté) ⚡ <b>Poison</b>		
L'araignée bénéficie d'un +10 en athlétisme quand elle saute.		
<b>Alignement</b> Non aligné <b>Langues</b> Sans		
<b>Compétences</b> Discrétion +10		
<b>For</b> 17 (+3)	<b>Dex</b> 18 (+4)	<b>Sag</b> 14 (+2)
<b>Con</b> 15 (+2)	<b>Int</b> 1 (-5)	<b>Cha</b> 8 (-1)

## LES HOMMES RAT

Petits chétifs au pelage douteux, ils sont la représentation humanoïde des rats malsains qui hantent villes et bateaux. Très silencieux, leurs cris sont assourdissant quand ils attaquent en meute.

### Inspiration

Clairement inspiré de l'univers de Warhammer, cette vision des hommes rats reprend les grands thèmes : mutations, créatures maléfiques, organisations claniques.

## CONNAISSANCES

**DD15 Nature** Les hommes rat redoutent la lumière, néanmoins cette dernière ne les pénalise pas. Les hommes rat détestent les arcanistes.

**DD20 Nature** Les hommes rat sont regroupés en clan et les cultures de chaque clan peuvent être très différentes.

**Habitat:** Egout, sous-terrain, ville.

## MALADIES

Pourriture virulente Niv 2
<b>Stabilisation</b> Endurance DD17
<b>Amélioration</b> Endurance DD19
<b>Effet initial:</b> -1 à tous les jets de sauvegarde
<b>Effet secondaire:</b> -2 à tous les jets de sauvegarde
<b>Effet final:</b> Nombre maximal de récupération réduit de 3

Pourriture virulente Niv 4
<b>Stabilisation</b> Endurance DD18
<b>Amélioration</b> Endurance DD20
<b>Effet initial:</b> -1 à tous les jets de sauvegarde
<b>Effet secondaire:</b> -2 à tous les jets de sauvegarde
<b>Effet final:</b> Nombre maximal de récupération réduit de 4

### IDÉES DE SCÉNARIO

Les hommes rat apprécient particulièrement les galeries sous terraines. Peut être que l'une des galeries est arrivée aux égouts d'une ville et que depuis il y a d'étranges disparitions.

Ou bien encore, les galeries se sont effondrées dramatiquement laissant un immense cratère dans une clairière de la forêt et voilà que les hommes rat survivants rodent à la recherche de proie.

## RENCONTRES

Force renforcée
<b>Homme rat patibulaire</b> 150xp / Brute / Homme rat patibulaire
<b>Harceleur homme rat</b> 100xp / Franc-Tireur / Harceleur homme rat
<b>Total XP:</b> 600 <b>Niveau de la rencontre</b> 2
<b>Commentaire:</b> La rencontre se joue classiquement, les Brutes permettent aux Francs-tireur de faire un carnage.

## MONSTRES

### HARCELEUR HOMME RAT

Jdriele

Harceleur homme rat	PX 100
<b>Franc-Tireur 1</b>	
<b>Petite Naturelle Humanoïd</b>	
<b>Initiative</b> +5 <b>Perception</b> +15	
<b>PV</b> 29 ; <b>Péril</b> 14	
<b>CA</b> 15 ; <b>Vigueur</b> 13 , <b>Réflexes</b> 14 , <b>Volonté</b> 12	
<b>Immunité</b> Maladie, Poison	
<b>Vitesse</b> 8 , voir aussi roublardise des hommes rat	
⬇ <b>Lance</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Arme</b> +6 contre CA; 1d8+2 dégâts.	
⬇ <b>Javelot</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Arme</b> Distance arme 10/20; +6 contre CA; 1d6+2 dégâts.	
<b>Célérité meutrière</b> (Libre;A volonté) ⬆ <b>Arme</b> Si sur ce tour, l'homme rat s'est éloigné d'au moins 4 cases par rapport à son point de départ, il inflige 1d6 de dégâts supplémentaire pour sa prochaine attaque à distance jusqu'au début de son prochain tour.	
<b>Roublardise des hommes rat</b> (Réaction immédiate;quand raté par une attaque de mêlée;A volonté) ⬆ <b>Racial</b> L'homme rat glisse d'une case.	
<b>Alignement</b> Mauvais <b>Langues</b> Commun, Homme Rat	
<b>Compétences</b> Larcin +8,	
<b>For</b> 14 (+2) <b>Dex</b> 17 (+3) <b>Sag</b> 12 (+1)	
<b>Con</b> 13 (+1) <b>Int</b> 8 (-1) <b>Cha</b> 8 (-1)	
<b>Equipement</b> Armure de cuir, lance et 5 javelots.	

### HOMME RAT PATIBULAIRE

Jdriele

Homme rat patibulaire	PX 150
<b>Brute 3</b>	
<b>Petite Naturelle Humanoïd</b>	
<b>Initiative</b> +2 <b>Perception</b> +16	
<b>PV</b> 53 ; <b>Péril</b> 26	
<b>CA</b> 15 ; <b>Vigueur</b> 17 , <b>Réflexes</b> 15 , <b>Volonté</b> 14	
<b>Immunité</b> Maladie, Poison	
<b>Vitesse</b> 6 , voir aussi roublardise des hommes rats	
<b>Roublardise des hommes rat</b> (Réaction immédiate;quand raté par une attaque de mêlée;A volonté) ⬆ <b>Racial</b> L'homme rat glisse d'une case.	
⬇ <b>Epée recourbée</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Racial</b> +6 contre CA; 1d10+5 dégâts, ou 2d10 quand en péril.	
<b>Rage sanguinaire</b> (Réaction immédiate;Rencontre) ⬆ <b>Racial</b> Une fois en péril, il ne peut plus utiliser la roublardise des hommes rat, mais tous les dégâts qu'il réalise sont augmentés de 2.	
<b>Alignement</b> Mauvais <b>Langues</b> Commun, Homme Rat	
<b>Compétences</b> Intimidation +4,	
<b>For</b> 18 (+4) <b>Dex</b> 14 (+2) <b>Sag</b> 13 (+1)	
<b>Con</b> 13 (+1) <b>Int</b> 8 (-1) <b>Cha</b> 8 (-1)	
<b>Equipement</b> Chemise de maille et épée recourbée.	

## PIÉTAILLE HOMME RAT

Jdriele

Piétaille homme rat		
Soldat 1		PX 25
Petite Naturelle Humanoïd		
<b>Initiative</b> +5	<b>Perception</b> +17	
<b>PV</b> 1, une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire ; <b>Péril</b> 26		
<b>CA</b> 17 ; <b>Vigueur</b> 13 , <b>Réflexes</b> 14 , <b>Volonté</b> 12		
<b>Vitesse</b> 7 , voir aussi roublardise des hommes rat		
⬇ <b>Arme rouillée</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Arme</b>		
+8 contre CA; 5 dégâts (6 s'il dispose d'un avantage de combat contre sa cible).		
<b>Roublardise des hommes rat</b> (Réaction immédiate;quand raté par une attaque de mêlée;A volonté) ⬆ <b>Racial</b>		
L'homme rat glisse d'une case.		
<b>Alignement</b> Mauvais <b>Langues</b> Commun, Homme Rat		
<b>Compétences</b> Larcin +8,		
<b>For</b> 14 (+2)	<b>Dex</b> 17 (+3)	<b>Sag</b> 12 (+1)
<b>Con</b> 13 (+1)	<b>Int</b> 8 (-1)	<b>Cha</b> 8 (-1)
<b>Equipement</b> Guenilles épaisses, bouclier improvisé et arme rouillée.		

## PRÊTRE HOMME RAT

Jdriele

Prêtre homme rat		
Controlleur 3		PX 150
Petite Naturelle Humanoïd		
<b>Initiative</b> +2	<b>Perception</b> +18	
<b>PV</b> 46 ; <b>Péril</b> 23		
<b>CA</b> 17 ; <b>Vigueur</b> 15 , <b>Réflexes</b> 15 , <b>Volonté</b> 17		
<b>Immunité</b> Maladie, Poison		
<b>Vitesse</b> 7 , voir aussi roublardise des hommes rat		
⬇ <b>Poignard recourbé</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Arme</b>		
+7 contre CA; 1d6+1 dégâts.		
⌘ <b>Crachat toxique de malemort</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Poison</b>		
Distance 10; +7 contre Vigueur; La cible subit 2d6+1 de dégâts et est aveuglée (jds annule).		
⚡ <b>Bille explosive de malemort</b> (Simple;⚡;⚡;⚡) ⬆ <b>Poison</b>		
Distance 10; +7 contre Vigueur; Si la cible commence son tour sur la même case, celle-ci subit 3d6+1 de dégâts.		
⬅ <b>Nuage pestilentielle</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Poison</b>		
Proximité explosion 3; +5 contre Vigueur; 1d6+1 dégâts. Le nuage reste en place jusqu'à la fin du tour de jeu suivant. Tous les non hommes rat qui pénètrent dans la le nuage ou y débute son tour est sujette à une autre attaque.		
⬅ <b>Exaltation de l'insctinc de survie</b> (Simple;Rencontre) ⬆ <b>Poison</b>		
Proximité explosion 5; Tous les alliés obtiennent un bonus de +2 à leurs défenses jusqu'à la fin du prochain tour.		
<b>Roublardise des hommes rat</b> (Réaction immédiate;quand raté par une attaque de mêlée;A volonté) ⬆ <b>Racial</b>		
L'homme rat glisse d'une case.		
<b>Alignement</b> Mauvais <b>Langues</b> Commun, Homme Rat		
<b>Compétences</b> Religion +4,		
<b>For</b> 10 (+0)	<b>Dex</b> 15 (+2)	<b>Sag</b> 13 (+1)
<b>Con</b> 14 (+2)	<b>Int</b> 9 (-1)	<b>Cha</b> 18 (+4)
<b>Equipement</b> Pourpoint en cuir, poignard recourbé,quelques billes explosive de malemort, capuche, symbole du clan et du dieu.		

## RAT MUTANT FAUCHEUR

Jdriele

Rat mutant faucheur		
Chasseur 2		PX 625
Petite Abération Humanoïd		
<b>Initiative</b> +7	<b>Perception</b> +20	
<b>PV</b> 64 ; <b>Péril</b> 32		
<b>CA</b> 16 ; <b>Vigueur</b> 14 , <b>Réflexes</b> 15 , <b>Volonté</b> 14		
<b>Immunité</b> Maladie, Poison		
<b>Vitesse</b> 7 , voir aussi roublardise des hommes rats		
<b>Jet de Sauvegarde</b> +2		
<b>Point d'action</b> 1		
⬇ <b>Epée courte</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Arme</b>		
+5 contre Réflexes; 1d8+2 dégâts.		
⬅ <b>Pluie d'épées</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Arme</b>		
Proximité explosion 1; +5 contre Réflexes; 1d8 de dégâts.		
⬇ <b>Frappes ciblées</b> (Simple;Rencontre) ⬆ <b>Arme</b>		
+7 contre CA; 4d6 de dégâts.		
<b>Roublardise des hommes rat</b> (Réaction immédiate;quand raté par une attaque de mêlée;A volonté) ⬆ <b>Racial</b>		
L'homme rat glisse d'une case.		
<b>Alignement</b> Mauvais <b>Langues</b> Commun, Homme Rat		
<b>Compétences</b> Endurance +7,		
<b>For</b> 12 (+1)	<b>Dex</b> 17 (+3)	<b>Sag</b> 14 (+2)
<b>Con</b> 14 (+2)	<b>Int</b> 8 (-1)	<b>Cha</b> 6 (-2)
<b>Equipement</b> Armure de cuir et 4 épées courtes.		

## RAT OGRE

Jdriele

Rat ogre		
Soldat 3		PX 750
Grande Abération Humanoïd		
<b>Initiative</b> +4	<b>Perception</b> +21	
<b>PV</b> 102 ; <b>Péril</b> 51		
<b>CA</b> 19 ; <b>Vigueur</b> 17 , <b>Réflexes</b> 15 , <b>Volonté</b> 14		
<b>Immunité</b> Maladie, Poison		
<b>Vitesse</b> 6		
<b>Jet de Sauvegarde</b> +2		
<b>Point d'action</b> 1		
⬇ <b>Crocs purulents</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Poison</b>		
+8 contre Vigueur; 1d10+3 de dégâts et la cible est affaibli jusqu'au prochain tour.		
⬇ <b>Griffes</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Poison</b>		
Allonge 1; +10 contre CA; 2d6 de dégâts. <i>Attaque secondaire</i> : +10 VS CA 2d6 de dégâts.		
⬇ <b>Queue interceptrice</b> (Simple;A volonté) ⬆ <b>Poison</b>		
Allonge 1; +8 contre Réflexes; 1d6+3 de dégâts la cible est poussée de 2 cases.		
<b>Frénésie</b> (Réaction immédiate;quand le Rat ogre passe en péril;Quotidien) ⬆ <b>Poison</b>		
Tant qu'il est en péril, le Rat ogre obtient un bonus de +2 aux dégâts de plus les mouvements contraints qu'il subit sont réduit d'une case.		
<b>Alignement</b> Mauvais <b>Langues</b> Homme Rat		
<b>Compétences</b> Endurance +9,		
<b>For</b> 19 (+4)	<b>Dex</b> 14 (+2)	<b>Sag</b> 12 (+1)
<b>Con</b> 19 (+4)	<b>Int</b> 8 (-1)	<b>Cha</b> 6 (-2)
<b>Equipement</b> Le coeur de la mêlée est leur raison de vivre. Ils s'y jettent à fond. La fuite n'est pas envisageable, ils vivent chaque combat comme un duel.		

# LES MONSTRES MARINS

Leur existence est pour certains une légende pour d'autres une affreuse réalité. Avatar gigantesque et agressif de simples créatures maritimes, les monstres marins peuplent toutes les mers.

## CONNAISSANCES

**DD20 Nature** Certaines théories sous entendent que pour chaque race il existe un monstre marin correspondant. Ces théories affirment que la nature génère automatiquement de tels spécimens dès que l'un d'eux meurt.

**DD15 Nature** Leurs corps renferment bien souvent des composants rares.

**Habitat:** Hauts fonds.

# MONSTRES

## PIEVURE GÉANTE TERRESTRE

*Jdriele*

Pievure géante terrestre		
Brute 4		PX 875
Grande Naturelle Animal		
Initiative +2	Perception +23	
PV 232 ; Péril 116		
CA 16 ; Vigueur 18 , Réflexes 16 , Volonté 16		
Résistance Froid 5, Poison 5		
Vitesse 5 , nage 5		
Jet de Sauvegarde +5		
Point d'action 2		
④ Coup de tentacule (Mouvement;A volonté)		
Allonge 2; +7 contre CA; 1d10+4 de dégâts. La cible est repoussée d'une case.		
Défense tentaculaire (Mineure;A volonté)		
Allonge 2; la créature ciblée perd tout avantage de combat qu'elle pourrait obtenir contre la pieuvre.		
Constriction tentaculaire (Simple;☞☞☞)		
Allonge 2; +5 contre Réflexes; 3d8+4 de dégâts. La cible est restreinte jusqu'à la fin de son prochain tour.		
↩ Jet d'encre (Simple;quand la pieuvre se retrouve en péril pour la première fois dans le combat;Quotidien) ♦ Poison		
Proximité explosion 5; +4 contre Réflexes; 1d6+4 de dégâts. La cible est aveuglée, jds annule.		
Alignement Non aligné Langues Sans		
Compétences Exploration +7,		
For 18 (+4)	Dex 15 (+2)	Sag 14 (+2)
Con 18 (+4)	Int 2 (-4)	Cha 2 (-4)