

# Bestiaire Monstrueux

## Pour Kara-Tur et autres campagnes orientales

### Bajang

Ces petits êtres ressemblant à des nains à la peau ambrée et aux cheveux hirsutes sont des esprits maléfiques de la nature. Ils bourgeonnent comme des pustules de noirceur sur l'écorce des arbres malades, dans les lieux où règnent les ténèbres et le Mal.

CA 2, TAC0 15, DV 6+3 (24 PV), #Att. 2 (griffes/griffes 1d3+1), les griffes font perdre 1d4 FOR si le Js est raté, sorts trois fois par jour (*bourrasque, divination, lumière spectrale, périmètre d'immobilisation, imprécation, souffle de vapeur*) comme un mage N 6, transformation à volonté en petit chat sauvage, symbiose avec un arbre (la créature meurt s'il est abattu ou brûlé), RM 13%, 420 PX.

### Bakemono

Il s'agit de la version orientale du goblin. Les bakemono sont stupides et enragés, ils se tiennent toujours accroupis, leur dos bossu et leur grosse bedaine n'étant pas propices à la stature debout. Leur peau est d'un vert argileux, sauf autour de la gueule et sur le ventre où elle vire au jaune pâle. Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des gobelins.

### Bisan

Ce sont des esprits neutres de la nature qui apparaissent comme de belles femmes à la peau cuivrée. Elles habitent les arbres à essence, comme les camphriers, dont elles répandent l'odeur partout où elles passent. Lorsqu'elles veulent se déplacer sur de longues distances, où qu'elles combattent, elles peuvent prendre la forme d'une guêpe géante.

CA 0, TAC0 13, DV 8 (35 PV), #Att. 1 (contact 1d10), sorts à volonté (*animation du bois, apaisement des émotions, bénédiction, bois de fer, croissance végétale, façonnage du bois, forme éthérée, immobilisation de monstre, imprécation, invisibilité, métamorphose en guêpe géante, rejet élémentaire, rudoiement*) comme un mage N 10, symbiose avec un arbre (la créature meurt s'il est abattu ou brûlé), RM 21%, 1000 PX.

### Crapaud Géant

Les crapauds de feu et de glace sont décrits dans le Bestiaire Monstrueux classique. Les versions géantes et venimeuses ont toutes deux près de deux mètres d'envergure.

CA 4, TAC0 17, DV 3+2, #Att. 2 (morsure 1d6, langue 1d4 temporaires), si la langue touche, la victime doit faire un test de FOR ou être attirée à la gueule en 1d4 rounds ; ensuite, elle subit une morsure automatique chaque round, ou est engloutie si elle est de petite taille, dans les roseaux, du fait de sa couleur, le crapaud peut se cacher avec 35% d'efficacité, 35 PX.

CA 5, TAC0 17, DV 3+4, #Att. 2 (voir ci-dessus), la langue peut attirer vers la gueule comme pour le crapaud géant, la morsure est empoisonnée (0/perte de 3d6 CON et inconscience pour 2 tours), 120 PX.

### Doc Cu'O'C

Cet esprit défend les villages de paysans lorsqu'ils sont menacés par des pillards assoiffés de sang. Il ressemble à une moitié de samouraï, tenant sur une jambe, et armé d'une hache magique.

CA -3, TAC0 9, DV 10+10 (55 PV), #Att. 1 (hachette 1d6+1+6d6 d'électricité Js contre Paralysie pour ½), invisible à volonté, sorts trois fois par jour (*délivrance de la paralysie, délivrance de la malédiction, guérison de la cécité, guérison des maladies*) comme un mage N 12, RM 16%, 6000 PX.

### Dokufu

Puissants champions du Mal, les dokufu prennent habituellement l'apparence de vieilles femmes retirées, qui cache ce qu'elles sont en réalité : d'énormes araignées recouvertes de plaques osseuses, qui pendent à l'intérieur des cadavres humains.

CA -2, TAC0 3, DV 16+128 (200 PV), #Att. 2 (deux pattes 2d4+9), peut expulser 1d10 rejets (araignées colossales) jusqu'à 15m et tous les 4 rounds, peut enchevêtrer dans sa toile tout ce qui se trouve à 15m (rayon de 3m), jet de B&h pour la déchirer, plante un œuf dans le corps de sa victime pour chaque attaque réussie (Js

contre le Poison pour l'éviter, seuls une délivrance de la malédiction ou un souhait l'élimineront ensuite, éclosion au bout de quatre semaines et mort de l'hôte), peut avaler jusqu'à quatre humains enchevêtrés (ils sont ensuite mordus par 1d8 rejets tous les rounds jusqu'à ce qu'ils infligent 25 pts de dégâts à l'estomac de la créature CA 0 à l'aide d'une arme de la taille d'un poignard, ensuite le ventre s'ouvre et les libère ainsi que 2d10 rejets, et se referme instantanément), toute créature ayant moins de DV que le dokufu doit réussir un Js contre les Sorts à sa vue ou fuir de panique, 35000 PX.

### Dragons orientaux

On conservera les caractéristiques données dans l'appendice un du Bestiaire Monstrueux, excepté les PV et les PX car les dragons doivent apparaître comme des demi-dieux, sinon des dieux véritables.

Type	DV Base	DV Max	PX
<b>YU LUNG</b>	6d12+6 (45)	12d12+24 (102)	4000
<b>CHIANG LUNG</b>	22d12+110 (253)	40d12+400 (660)	50000
<b>LI LUNG</b>	20d12+100 (230)	38d12+304 (551)	48000
<b>LUNG WANG</b>	23d12+115 (265)	41d12+451 (717)	60000
<b>PAN LUNG</b>	19d12+76 (199)	37d12+296 (536)	47000
<b>SHEN LUNG</b>	21d12+105 (241)	39d12+312 (565)	49000
<b>T'IEEN LUNG</b>	23d12+115 (264)	41d12+451 (717)	60000
<b>TUN MI LUNG</b>	22d12+110 (253)	40d12+400 (660)	50000

### Esprit de la Nature

Utiliser les caractéristiques des **Sylvaniens**, des **Dryades**, des **Nixes**, des **Nymphes** et des **Galeb Duhr** fournies dans le Bestiaire Monstrueux.

### Esprit Mille-Pattes

Ces esprits sont chargés d'appliquer des sanctions décidées par des puissances supérieures pour punir celui qui a failli. Ce sont des insectes monstrueux, pourvu d'une tête dont le visage a un semblant d'humanité, avec ses neuf yeux qui brillent comme le jade. La créature est toujours enveloppée dans un brouillard noir et empoisonné.

CA 4, TAC0 15, DV 5+5 (27 PV), #Att. 2 (morsure 1d4, dard 1d4 Js contre le Poison ou paralysie pendant un tour), produit un nuage noir de 5m de diamètre équivalent à un sort de *Ténèbres* trois fois par jour, peut à volonté se transformer en scorpion, en crapaud, en serpent, en mille-pattes, en araignée, RM 12%, 4000 PX.

### Fantômes

- **Akikage**

Ils ont l'apparence de ninjas portant deux katanas ou des saïs ; ce sont des assassins revenus d'entre les morts parce qu'ils n'ont pas honoré leur dernier contrat. Cependant, même s'ils mènent celui-ci à bien, la damnation fait qu'ils oublieront leur succès et continueront à traquer des victimes pour le compte d'un nouveau maître.

CA 2, TAC0 11, DV 9 (35 PV), #Att. 2 (1d6, Js contre la Mort ou perte d'1d4 pts de FOR), peut utiliser trois fois par jour *Ombres complices*, *Shuriken de feu* et une fois *Foulard de décapitation*, touché par les armes +2 et meilleures, talents d'Assassin N 16, mort-vivant, insensible au froid, RM 20%, 6000 PX.

- **Chu-u**

Lorsqu'une personne n'était pas assez bonne pour connaître le repos éternel, ni assez mauvaise pour être précipitée dans l'Abîme sans Fond, elle devient un fantôme cul-de-jatte, qui traîne misérablement ses restes à la surface du monde en attendant que les Juges veuillent bien de son âme. Avant d'attaquer un Chu-u racontera toujours l'histoire de sa vie, et s'en ira si on lui témoigne de la compassion, convaincu d'avoir progressé sur le chemin de la félicité et de l'expiation.

CA 7, TAC0 15, DV 6 (25 PV), #Att. 1 (1d4, Js contre la Paralysie ou perte de 3 DV qui vont temporairement au fantôme), *Lumière spectrale* à volonté, touché par les armes +1 et meilleures, mort-vivant, non affecté par les sorts qui touchent les êtres maléfiques, 1000 PX.

- **Con-tinh**

Ce sont les esprits éplorés de jeunes filles fauchées dans la fleur de l'âge alors qu'elles adonnaient à de coupables amours. Elles cachent leur triste mine derrière un éventail et ramassent les fruits d'un arbre auquel elles sont liées pour l'éternité, à tel point qu'elles ne sauraient s'en éloigner à moins de cent pas. La mort de l'un signifie celle de l'autre. La Con-tinh se reconnaît également aux deux grues qui la suivent et lui servent de familiers.

CA 6, TAC0 13, DV 7+7, #Att. 1 (aucun dégâts, il s'agit d'un baiser mortel qui fait vieillir de 4d10 ans et donne temporairement la FOR d'un vieillard, soit 5, à moins qu'un Js contre la Mort ne soit réussi), arme d'argent ou +2 et meilleures pour toucher, mort-vivant, 4000 PX.

- **Kuei**

C'est la version orientale du *Horla* des Royaumes Oubliés. Il se manifeste quand un humain est tué sans être vengé, ou n'a pu accomplir le but qu'il s'était fixé.

- **Pendu**

Les esprits de suicidés hantent la terre des vivants afin de pousser ceux que le désespoir ronge à commettre le même acte qu'eux, et à partager leur existence pathétique pour l'éternité.

On traitera le *Pendu* comme un *Revenant* des Royaumes Oubliés, avec en outre les pouvoirs magiques *cauchemar*, *image silencieuse* et *image programmée*, pour 3000 PX.

- **Ubume**

Un type particulièrement sournois de fantôme, qui se forme lorsqu'une femme meurt en couche. Elle ne peut trouver le repos que si son enfant naît enfin. L'Ubume prend la forme d'une pauvre femme qui erre au bord des routes, vêtue de haillons, de longs cheveux blancs et laiteux flottant autour d'elle comme un halo lumineux. Elle tient dans ses bras un enfant, et propose à tous ceux qui croisent son chemin de le tenir pour elle. Dès qu'on le prend dans ses bras, l'enfant devient de plus en plus lourd, il faut réussir un jet d'1d20 sous sa FOR au premier round, un autre avec pénalité de -4 au deuxième, et un dernier avec pénalité de -6 au troisième. Si l'enfant est lâché, ou que la personne interpellée a refusé de tenir l'enfant, l'Ubume se transforme en *Banshee* dont elle a toutes les caractéristiques. Si l'enfant est toujours dans les bras du personnage après trois rounds, il ressuscite pour de bon et devient l'enfant en bonne santé que la mère aurait dû avoir. Celle-ci rejoint le Monde des Morts où elle repose en paix, mais pas avant d'avoir récompensé celui qui a fait naître son enfant.

## Gaki

Les Gaki sont des morts-vivants et ont en commun certains pouvoirs, comme se rendre invisible, voler et se transformer en insecte à volonté, *Passe-Murailles* trois fois par jour, *Action Libre* en permanence.

- **Jiki-ketsu-gaki**

Issus de moines et de chamans corrompus de leur vivant, ils ont l'apparence et les caractéristiques d'un *Nécrophage*, à ceci près qu'ils sucent le sang de leurs victimes et prélèvent 1d4 pts de CON à chaque morsure. Ce sont des morts-vivants très bavards.

- **Jiki-niku-gaki**

Ce sont les goules orientales, avec les caractéristiques des *Blêmes*, qui acquièrent cet état lorsqu'un homme extrêmement avaricieux ou un marchand malhonnête et cupide décède.

- **Shikki-gaki**

Ces êtres fées torturés et morts dans la violence n'ont plus qu'une obsession, se venger de la nature. Ils prennent un malin plaisir à tuer les papillons et à dévorer les rouges-gorges. Ils ont la forme d'un champignon géant qui pousse à l'intérieur des grottes sombres et humides, mais peuvent pour se battre revêtir la forme d'une *Momie*.

- **Shinen-gaki**

Ils apparaissent lorsqu'un soldat a fui le combat par lâcheté et s'est fait tuer dans le déshonneur. On peut leur attribuer la forme et les caractéristiques d'un feu-follet, mais le Shinen-gaki ne communique pas en changeant de couleur, et présente une pupille fendue en son centre qui sonde les âmes de ceux qui ont le malheur d'en voir.

## Hannya

Ces êtres cruels sont d'anciennes sorcières qui à la suite de rites épouvantables se sont métamorphosées en monstres hideux. Elles peuvent prendre à volonté l'apparence d'une vieille femme, et s'en servent pour avoir l'air, au premier abord, inoffensives. Comme elles ne peuvent approcher des violettes, ni utiliser leur magie sur qui que ce soit qui porte un bouquet de violettes, elles profiteront aussi de leur apparence vénérable pour demander à ce qu'on retire les violettes de leur vue, car elles y sont soi-disant très allergiques. Au moment où la victime est à sa merci, l'Hannya prend sa forme véritable, celle d'un énorme serpent vert sombre surmonté d'un torse de vieille femme écaillée, aux yeux jaunes et à la langue fourchue.

CA 3, TAC0 11, DV 8d8+8 (44 PV), #Att. 3 (2\*1d4+1, morsure 1d4), si elle touche avec ses deux griffes la victime est enroulée dans les anneaux et subit 1d10 pts d. de constriction chaque round, à moins de réussir un jet de Barreaux & Herses, *Suggestion* (portée 30m), *Détection des pensées* à volonté, RM 14%, 3000 PX.

## Hebi-no-onna

Ce sont des prédateurs de la pire espèce, qui ont l'apparence de superbes jeunes femmes et une vanité sans limite, ce qui les pousse à attirer dans leurs filets les humains peu méfiants. Plus d'un samouraï autrefois droit et loyal a succombé à leurs charmes et a réalisé au fond combien son esprit était faible – trop tard. Au lieu de bras, les Hebi-no-onna ont deux serpents venimeux, extensions de leur propre corps, dont la race et le potentiel mortel varient avec la puissance de la créature.

Lancer 1d8	Race du serpent	Dégâts de la morsure	Type de Poison	Js vs Poison
1	Aspic	1d2	A	Dilué (+4)
2	Crotale	1d3	B	Faible (+2)
3	Mamba	1d3+1	C	Modéré (+1)
4	Mamushi	1d4	D	Moyen (0)
5	Mocassin	1d4+1	E	Moyen (0)
6	Corail	1d6	F	Sournois (-1)
7	Cobra royal	1d6+1	O	Puissant (-2)
8	Serpent Tigre	1d8	P	Concentré (-4)

De plus, les Hebi-no-onna sont des sorcières aguerries de 17<sup>ème</sup> niveau, avec les sorts 7/7/7/7/6/6/5/3 prioritairement choisis dans les écoles d'Enchantement, de Nécromancie, d'Illusion ainsi que les sorts propres à Kara-Tur.

CA 0, TAC0 7, DV 14d8 (70 PV), #Att. 3 (voir ci-dessus pour les deux serpents, la morsure de la créature elle-même ne cause qu'un point de dégâts mais provoque des hallucinations cauchemardesques qui durent pendant 1d10+2 rounds – une seule morsure possible par 24 heures), aura hypnotique qui fonctionne comme le sort de premier niveau de mage sans bonus pour les créatures hostiles, peut contrôler tous les serpents présents, immunisées à tous les poisons et aux pouvoirs des reptiles tels que les nagas, 10000 PX.

### Hengeyokai

Ce sont les lycanthropes d'Extrême-Orient, il en existe de bons et de mauvais, et les races vont du sanglier au chat sauvage en passant par le moineau. Sous forme animale ils sont impossibles à distinguer d'une bête ordinaire, mis à part leur comportement intelligent et élaboré. Sous forme humaine, ils maîtrisent parfaitement le katana, cependant ils peuvent choisir de faire appel à leurs armes naturelles en adoptant une forme hybride.

### Hiruko

La diabolique araignée goblin est une malédiction très crainte en Orient. La reine qui forme une colonie apparaît lorsqu'un sorcier extrêmement maléfique décide d'accomplir un rituel impie et mystérieux, à l'issu duquel il se décapite. Si la cérémonie n'a pas échoué, et que les forces du Mal en font leur héraut, des pattes d'araignée vont jaillir de part et d'autre de la tête, ainsi qu'une paire de crochets venimeux très tranchants. Toutes les personnes tuées par l'hiruko deviendront des araignées gobelins à leur tour, si elles ont été décapitées par les crochets, et obéiront à la première. La malédiction se répand ainsi de manière exponentielle, et une fois qu'un village a été ravagé toutes les araignées se terrent dans un puits profond et sombre où elles attendent l'installation de nouveaux colons dans la région.

CA 3, TAC0 15, DV 5d8+5 (30 PV), #Att. 1 (2d4, décapite sur un 19 ou 20 naturel si un Js contre la Mort est raté, empoisonnement de type N dans tous les cas), *Toile d'Araignée*, *Action Libre* à volonté, RM 20%, 1400PX.

### Kappa

Ces petits êtres maléfiques ressemblent à des tortues sur deux pattes, aux longues griffes acérées et au bec corné, cependant le sommet de leur crâne se creuse en vase qui accueille un peu de l'eau où ils ont vu le jour, marais, lac ou rivière. Tant que cette eau n'est pas renversée, ils régénèrent 3 PV/rd. Elle ne se renverse pas pour des actions courantes, ni même lors d'un combat, à moins qu'on ne maintienne fermement la tête du kappa et qu'on la penche, auquel cas en plus de l'arrêt de la régénération il tombe à 8 en FOR et en CON.

CA 0, TAC0 17, DV 4d8+3 (21 PV), #Att. 2 (1d3+3), immunité à tous les sorts basés sur l'eau, 650 PX.

### Kizoku

Il s'agit là d'une forme très rare et néanmoins redoutable de vampire. La seule chose qui le différencie physiquement d'un être humain est le symbole de sa malédiction, un petit croissant de lune noir tatoué sur le visage ou les mains, toujours dans un endroit visible ; le kizoku a l'apparence d'un noble samouraï d'une beauté presque irréelle, aux manières soignées et aux vêtements luxueux, et il n'aura aucun mal à faire succomber n'importe quelle femme à ses charmes. Quand elle sera en son pouvoir, il la poussera à assassiner son mari et tous ses soupirants, puis la consumera littéralement par la passion. Une fois la malheureuse en cendres, il s'appropriera son âme et toutes ses connaissances en même temps. Il est impossible de tuer un kizoku, car même si son corps est détruit, il se reformera à partir du néant en vingt-quatre heures. La seule chose qui puisse l'éradiquer définitivement est de lui planter dans le cœur un pieu taillé dans du bois de saule pleureur, puis d'exorciser son essence maléfique à l'aide d'une longue et ancienne cérémonie.

CA 0, TAC0 11, DV 10d10 (68 PV), #Att. 1 (son toucher inflige 1d10 pts de dégâts et absorbe trois niveaux d'expérience à moins de réussir un Js contre la Mort), pouvoirs magiques utilisés à volonté : *Amitié*, *Charme-Personnes*, *Hypnotisme*, *Sommeil*, *Immobilisation des personnes*, *Suggestion*, *Sympathie*, *Changement*

*d'apparence, Flou, Force Fantasmagique majeure, Alarme, Rêve, Métamorphose, Lévitacion, Passe-murailles, Téléportation sans erreur, Porte dimensionnelle, Vol, Invisibilité, RM 20%, 9000 PX.*

### **Korobokuru**

Les nains orientaux ont une apparence rude et simple, il porte des vêtements grossiers, sont couverts de poils drus et ont cheveux et barbe hirsutes. Chassant à coups de massue, de gourdin et de morgenstern de cuivre, ils vivent en petites communautés dans des huttes de pierres scellées par du torchis, au toit de chaume, et quittent rarement la compagnie des leurs.

### **Mamono**

Démons polymorphes, ils s'apparentent aux Doppelgängers bien que leur forme "naturelle" soit très différente : ils ressemblent à des corps humains écorchés dont les muscles et les articulations sont à vif, la tête n'a aucun trait mis à part un gros œil globuleux, une gueule monstrueuse s'ouvre au milieu de l'abdomen, et les bras sont remplacés par des lames d'os courbées et dentelées, pouvant briser la lame d'une katana. Les blessures provoquées par le monstre sont chargées de corruption, et suppurent le Mal ; elles s'étendront de jour en jour, sans guérison possible, et feront diminuer le CHA de un point chaque soir, jusqu'à ce qu'une Délivrance de la Malédiction ne soit lancée.

CA 2, TAC0 13, DV 6d8+24 (51 PV), #Att. 3 (morsure 1d8+2, bras 1d6+4), métamorphose à volonté en n'importe quel humanoïde déjà rencontré, *Invisibilité* à volonté, revient à la vie en deux heures à moins d'être coupé en trois morceaux enterrés à distance ou que son cadavre ne soit exposé au soleil, subit 1d8 pts d. par minute en pleine lumière, 5000 PX.

### **Naga**

Ils présentent une grande diversité dans les mondes orientaux, et peuvent avoir le corps d'une couleuvre (voleurs), d'une vipère (guerriers), d'un caméléon (archers), d'un cobra (mages) ou d'un python (clercs). Plusieurs nagas qui se trouvent à moins de dix mètres les uns des autres ont un lien télépathique permanent, et en se concentrant un naga peut atteindre l'esprit d'un de ses semblables en quelques minutes où qu'il soit en Kara-Tur. Toutes les femelles de la race peuvent changer leur partie serpentine en paire de jambes humaines, comme le sort de *Métamorphose*. Les morsures de naga inoculent un poison de type A (vipère) ou O (cobra).

### **Nat**

Les esprits des forêts chaudes, tantôt amicaux et courtois, tantôt dangereux et rancuniers, sont tous immunisés au Poison et aux Maladies, et résistants à hauteur de 20% au feu et à l'électricité.

#### **Einsaung Nat**

Très généreux et sympathiques avec les enfants, à qui ils révèlent parfois leur apparence, les Einsaung Nat passent le plus clair de leur temps sous forme éthérée, habitant les angles des maisons de forêt. Ils sont couards, petits, hirsutes et ont la peau ambrée ainsi qu'un regard pétillant de malice. Tous les habitants de la maison qu'ils ont choisie sont sous l'effet d'un sort de Bénédiction.

CA 2, TAC0 19, DV 2d6, #Att. 1 (1), à volonté *Protection contre le Mal, Détection d'une Malédiction, Métamorphose, Ralentissement du Poison*, une fois par jour *Divination, Guérison des Maladies*, une fois par semaine *Possession Suprême, Rejet du Mal*, RM 12%, 175 PX.

#### **Hkum Yeng Nat**

Ils ont l'air plus forts et plus larges, mais ressemblent beaucoup aux Einsaung Nat. Ces esprits s'installent dans des villages rustiques et isolés de montagne, près de la maison du chef en général.

CA 0, TAC0 17, DV 4d6, #Att. 2 (1d6), aura de terreur de trois mètres de rayon permanente, à volonté *Boule de Feu, Convocation d'Animaux III, Cri sélectif, Dissipation de la Magie, Explosion élémentaire, Grêle de pierre, Imprécation, Purification de nourriture et d'eau, Source magique*, trois fois par jour *Animation du Bois, Animation du feu*, une fois par jour *Délivrance de la Malédiction*, RM 15%, 650 PX.

#### **Lu Nat**

Très malfaisants, ces cousins des précédents sont grands et maigres, ont la peau bleue et vivent dans les cimetières. Leur environnement direct peut être considéré comme sous l'effet d'un *Nuage Puant* permanent.

CA -2, TAC0 11, DV 8d6+8 (36 PV), #Att. 3 (2\*1d6+1 ; 1d4), trois fois par jour *Défiguration, Dégel, Périmètre d'Immobilisation, shuriken de feu*, une fois par jour *eau empoisonnée, pourriture végétale*, RM 14%, 1400 PX.

### **Nezumi**

Ils sont humanoïdes et ont les mêmes capacités que des humains, mais leur corps est celui d'un rat, le museau pointu, les mains roses et griffues et la longue queue annelée au bas du dos. Les nezumi peuvent faire de courageux samouraïs tout comme de vils bandits, leurs pattes fines aidant leur discrétion ; quelques uns sont sorciers. On peut trouver cette race ancienne et opportuniste, ni bonne ni mauvaise, aussi bien en surface que



dans le Jigoku où ils se jouent des races les plus impies en se terrant dans des villes d'immondices. Leurs facultés d'adaptation sont exceptionnelles.

### Oni

Race des démons par excellence, elle présente une grande variété de spécimens qui déterminent la puissance et la hiérarchie du monstre. Les onis sont les maîtres du Jigoku, et leurs armées sous terre sont aussi nombreuses qu'elles sont impitoyables ; une faille entre leur monde et le nôtre serait une catastrophe qui réduirait l'humanité à néant.

- **Oni inférieur**

Ils représentent le gros des troupes du Jigoku. Bien que d'aspect barbare et stupide, ces monstres à trois yeux, cornus et souvent pourvus de défenses semblables à celle d'un phacochère sont des guerriers loyaux quand ils sont rencontrés isolément en surface, et exigent souvent un combat singulier. Réunis en bandes, ils deviennent des pillards sans foi ni loi, ravageurs et imprévisibles.

CA 4, TAC0 11, DV 8d8+24 (60 PV), #Att. 2 (1d6+6), peut utiliser au 10<sup>ème</sup> niveau les sorts *Frayeur*, à volonté, *Métamorphose*, *Vol*, trois fois par jour, *Invisibilité* deux fois par jour, *Char de Nuages*, une fois par jour, peut cracher deux fois par jour une goutte de cuivre en fusion pour 4d6 dont 2d6 de feu, 2000 PX.

- **Oni Go-Zu**

Ce sont les officiers de l'Armée des Ténèbres. Ils ont la peau noire et une tête de bœuf, souvent ornée d'un anneau d'or dans le nez. Ils ne combattent qu'avec des épées à deux mains magiques.

CA 0, TAC0 5, DV 12d8+48 (102 PV), #Att. 3/2 (2d8+10), *Frayeur*, *Invisibilité*, *Métamorphose*, *Shuriken de feu*, *Vol* à volonté, *Char de Nuages* deux fois par jour, régénèrent de 2 PV/rd sauf feu et acide, *Vision Véritable* permanente, 9000 PX.

- **Oni Me-Zu**

Ces derniers sont les généraux des armées du Jigoku. Ils sont un peu moins forts que les oni go-zu mais maîtrisent mieux les puissances occultes et les noirs secrets qui permettent d'invoquer les abominations décrites ci-dessous. Ils mesurent trois mètres de haut, ont une tête de cheval et se battent avec une naginata et un fouet.

CA 2, TAC0 5, DV 10d8+50 (95 PV), #Att. 2 (naginata 2d6+12, fouet 1d2+8+immobilise si Js contre Paralysie raté – portée 10m), *Frayeur*, *Invisibilité*, *Métamorphose*, *Shuriken de feu*, *Vol* à volonté, *Char de Nuages*, *forme éthérée*, *projection astrale* trois fois par jour, régénèrent de 4 PV/rd sauf feu et acide, *Vision Véritable* permanente, sorts (N1 – *Détection de la magie*, *Illumination*, *Lumière*, *Lumières dansantes*, *dégel*, *foulard de fer*, *regard de braise*, *volte-face*, N2 – *Fouet magique*, *Immobilisation des personnes*, *Shuriken de feu*, N3 – *Ailes de feu*, *Animation du feu*, *Boule de feu*, N4 – *Epée animée*, *Métamorphose provoquée*, *Mur de feu*, N5 – *Souffle enflammée*), 10000 PX.

- **Haino no oni**

Leur apparence d'humanoïde à tête de crapaud, les yeux laiteux et la langue pendante ravagée de bubons sont souvent travesties sous un déguisement magique, celui d'un individu normal. Ils se cachent dans les auberges où ils attendent le sommeil des voyageurs pour plonger leur langue de plusieurs mètres dans leur gorge où ils sucent littéralement tous les fluides.

CA 3, TAC0 15, DV 4d8+8 (26 PV), #Att. 1 (griffes 1d4), armes +1 pour toucher, la langue qui secrète un anesthésique peut plonger d'un individu sans défenses et absorbe un point de FOR / round (jusqu'à 4), 975 PX.

- **Ashi no oni**

Ils ressemblent à des ankhegs à la carapace magenta, toute recouverte d'épines acérées, et attaquent à moitié enfouis, dominant l'adversaire de quatre mètres au moins.

CA 2, TAC0 11, DV 8d8+16 (52 PV), #Att. 2 (morsure 1d8+9, pattes 1d6+4+4 de Poison), projection d'épines à cinq mètres pour 1d4+4 de Poison et perte d'un point de FOR+DEX+CON si Js raté, aura de terreur, emploi au 8<sup>ème</sup> niveau les sorts *Pierres acérées*, *Profanation*, *Ténèbres*, à volonté, armes +2 pour toucher, ressent les vibrations du sol à 20m de profondeur et dans un rayon de 20m, 3000 PX.

- **Sanru no oni**

Les anges de la mort ont l'apparence d'un humain au torse allongé car il accueille une paire supplémentaire de bras, une paire de longues ailes membraneuses, et des serres aux mains comme aux pieds. Leur peau est violette.

CA 4, TAC0 13, DV 6d6+24 (51 PV), #Att. 1 (1d6+2), malédiction qui dure jusqu'à ce qu'elle soit dissipée et fait basculer l'alignement vers le Mal d'un cran par jour, *Profanation*, *Ténèbres* à volonté, 3000 PX.

- **Kamu no oni**

Plein de rage aveugle, ce démon est stupide et brutal excepté lorsqu'un supérieur lui donne des ordres. Il a l'apparence d'un humanoïde musculeux, avec une gueule béante qui s'ouvre en haut de son tronc, à la place du cou ; quand il a fait tombé un adversaire à terre, il le démembre et le dévore avant d'en tuer un autre. Les kamu no oni sont très courants dans le Jigoku, mais moins que les onis inférieurs en surface.

CA 6, TAC0 5, DV 10d8+60 (105 PV), #Att. 3 (2\*1d8+7, 2d6+3), aura de terreur, voient bien que sans yeux, régénèrent 3 PV/rd sauf feu et acide, 6000 PX.

- **Akuma no oni**

Seigneurs respectés et craints, ils mesurent une dizaine de mètres de haut, et leurs longs bras décharnés pourvus de prodigieuses serres traînent presque au sol. Leur peau est bleue et luisante, leur gueule allongée, pendante et débordante de crocs. Ils ont trois langues répugnantes qui sont enflammées en permanence et brûlent tout ce qu'elles lèchent.

CA 1, TAC0 3, DV 12d8+148 (202 PV), #Att. 3 (2\*2d6+10, 4d8+8), malédiction identique au sanru no oni, aura de terreur, les blessures causées par la morsure brûlent pour 1 PV/rd jusqu'à ce qu'elles soient lavées à l'eau bénite, armes +2 pour toucher, pouvoirs employés au 12<sup>ème</sup> niveau *Anathème, Détection de la magie, Détection du bien, Profanation, Ténèbres profondes* à volonté, RM 23%, 35000 PX.

### Onikage

Lorsqu'un cheval meurt en surface, il réapparaît dans le Jigoku sous forme d'un onikage. Sa peau devient violette et écailleuse, ses dents pointues, sa croupe se pare d'une queue de crocodile, il est plus rapide.

CA 5, TAC0 15, DV 4d12 (32 PV), #Att. 1 (1d4+3), immunités d'un mort-vivant, odorat développé, 975 PX.

### Pennagolan

Terrifiants cousins des vampires, les pennagolans sont également des suceurs de sang aux longues canines, cependant au lieu d'un tronc pourvu de bras et de jambes, le bas de leur cou est rattaché à un morceau à vif de colonne vertébrale, quelques amas de tissus organiques, un cœur battant, des poumons, et des tripes qui font l'office d'un répugnant appendice préhensile servant à étrangler les victimes.

CA 3, TAC0 11, DV 9d12 (70 PV), #Att. 1 (entrailles 1d4, étreinte et morsure automatique au round suivant si réussite, morsure 1d6+2, absorbe définitivement 1d4 pts de CON), mort-vivant, ne peut être repoussé, peut utiliser comme réceptacle son corps vidé et correctement conservé et prend alors l'aspect exact d'un vivant en bonne santé, avec un alignement qui paraîtra bon même par détection magique (cependant il doit prendre soin de cette enveloppe sans laquelle il est détruit définitivement), régénère 5 PV round tant que le corps est entier, aura de terreur de 15 mètres de rayon, regard équivalent au sort *Domination* lancé par un mage N12, les personnes vidées de leur sang deviennent ses semblables à moins d'être *Délivrée de la Malédiction* dans les trois jours qui suivent le décès, 9000 PX.

### Rokuro-Kubi

Le monstre prend l'apparence d'une jeune femme et ne s'en différencie à priori que par de longues dents aiguës comme celles d'un requin ; cependant, quand il passe à l'attaque, son cou s'allonge démesurément pour frapper les victimes de manière foudroyante et par surprise. Le cou tendu peut atteindre six mètres.

CA 8, TAC0 17, DV 4d8 (18 PV), #Att. 2 (morsure 1d4+1, katana 1d10+3), si la morsure touche le cou enserrer la victime et inflige automatiquement 1d6+2 de dégâts de constriction aux rounds ultérieurs à moins de réussir un jet de Barreaux & Herses, 420 PX.

### Shirokimukatsukami

Ces êtres bons et loyaux, vivant dans le plan astral, chassent les esprits mauvais qui provoquent les cauchemars et les dévorent. Ils ont une apparence très curieuse, leur corps étant celui d'un lion zébré de couleurs vives et étranges, leurs yeux ayant une profonde expression de compassion humaine, et leur mâchoire étant remplacée par la trompe et les défenses d'un éléphant. Ils se déplacent souvent sur leurs pattes arrière, en sautillant à la manière de certains singes arboricoles.

CA -2, TAC0 5, DV 12d8+36 (90 PV), #Att. 3 (défenses 1d8+5, griffes 2\*1d6+2), très loyal, informe toujours son adversaire qu'il le défie en duel et lui donne une chance d'abandonner, si les deux pattes touchent la victime est agrippée et mordue automatiquement à tous les rounds ultérieurs, à volonté *cercle magique contre le Mal, décorporation, état gazeux, invisibilité, projection astrale, songe, téléportation sans erreur*, trois fois par jour *chariot de nuages, domination universelle, rejet du Mal*, une fois par jour *guérison, rappel à la vie*, RM 24%, 19000 PX.

### Tako

Les Takos ressemblent à de grosses pieuvres vertes qui rampent sur le littoral et nagent dans les eaux chaudes ou tempérées. Ils sont pourvus d'un œil unique énorme et doré, ainsi que d'un bec corné comme celui d'un perroquet. Les Takos sont suffisamment intelligents et habiles pour manipuler des armes ou des outils rudimentaires à l'aide de leurs huit tentacules.

CA 3, TAC0 15, DV 4d8+4 (22 PV), #Att. 3 (tentacule 0 mais immobilise, lances - 4 armes maxi - 1d8+2, morsure 2d4+5), peut infliger des dégâts de constriction à un adversaire saisi pour 1d6+1, 650 PX.

### Tigbanua Buso

A l'inverse des morts-vivants, ces créatures peuvent se reproduire entre elles et naissent dans cet état, cependant elles ont beaucoup de caractéristiques communes avec les goules. Leur chair pourrie laisse apparaître leur os par

endroits, leur peau parcheminée et crevassée est bleuâtre mouchetée de brun. Ils ont les bras et les jambes maigres et démesurées, des serres prodigieuses noires et dégoulinantes d'un pétrole visqueux, leur nez est écrasé sur la face, et ils disposent d'un seul œil jaune et vitreux. Toute victime griffée par le Tigbanua Buso se relève la nuit suivante sous la forme d'une goule blême, il est impossible de la ressusciter ou de la faire échapper à son sort à part à l'aide d'une *Délivrance de la malédiction* et d'un bain d'eau consacrée.

CA 3, TAC0 13, DV 8d8 (36 PV), #Att. 2 (morsure 1d6, griffes 1d6), aura de terreur, 1400 PX.

### Tsuno

Il s'agit d'une race de minotaures géants, aux traits grossiers et féroces, destructeurs originaires du Jigoku. Ils possèdent deux paires de cornes, des droites et des courbes comme celles d'un bélier. Ils portent souvent des armures et une hache et ne connaissent pas la stratégie en combat.

CA 0, TAC0 7, DV 8d8+24, #Att. 3 (hache 2d4+5, morsure 1d8+2, cornes 1d8+2), rugissement assourdissant qui a moins d'un Js contre les Baguettes à 50% de faire lâcher tous les objets tenus en main et inflige un malus de 2 à toutes les actions, à volonté *Colère ancestrale*, *Communication avec les morts*, *Voix de stentor*, trois fois par jour *rudolement*, *décorporation*, *divination* comme sorcier N8, 2000 PX.

### Wang-Liang

Ils appartiennent à une race très ancienne, sur le déclin, de géants apparentés aux ogres mages. Leur torse et leur tête sont humanoïdes, quoi que recouverts d'une fourrure rase d'un noir profond, qu'ils ont des griffes retractiles, et que leurs cheveux noirs forment une épaisse crinière derrière leurs têtes ; ils ont en revanche les pattes arrière d'un bouc. Les mâles ont en outre une barbe fournie. Tous les Wang-Liang maîtrisent le lajatang et ne conçoivent pas de se battre avec une autre arme.

CA -1, TAC0 11, DV 6d8+12 (39 PV), #Att. 1 (lajatang 2d6+5 ou griffes 2d4+5), régénèrent 3 PV/rd excepté du feu et de l'acide, à volonté *Détection de l'invisibilité*, *Invisibilité*, *Lien télépathique de Rary*, *Modification de l'apparence*, 1400 PX.

## Autres créatures présentes en Orient

### Bestiaire Monstrueux général

Aarakocra, Aboleth, Aigle, Ame-en-Peine, Anguille, Animaux (troupeaux), Ankheg, Araignée, Arcanobion, Babouin, Baleine, Behir, Belette, Bête Eclipsante, Blaireau, Bulette, Calmar (géant), Chasseur Invisible, Chauve-Souris, Cheval, Chiens, Crabe-Pêcheur, Crapaud, Crustacée (géant), Dauphin, Démon Gardien, Doppelganger, Dragon-Tortue, Dragons (tous), Elémental, Eléphant, Elfe (leurs traits raciaux sont nettement plus marqués, et notamment leurs oreilles pointues qui sont très allongées ; les elfes ont tous les cheveux blonds et les yeux gris ou ambre, certains sont pourvus d'ailes plumeuses comme les anges), Elfe Noir (les drows ne sont pas maléfiques ; ils ont la peau brune et les cheveux blancs ou argent et se vêtissent toujours de blanc ; ils ne vivent pas sous terre mais dans les forêts les plus profondes dans lesquelles ils jouent le rôle de protecteurs farouches de la nature), Esprit Hurlleur, Esprit de Hantise, Esprit des Eaux, Fantôme, Félics, Feu-Follet, Flagelleur Mental, Fongus, Fourmi, Frelon, Galeb Duhr, Géants (tous), Golems (tous), Gorgone, Gorille, Goule, Grenouille, Heucuva, Hibou, Hippocampe Géant, Kenku (ces créatures peuvent progresser dans toutes les classes ouvertes aux humains et sont en général des samourais ou des sorciers chevronnés), Ki-Rin, Kuo-Toa, Lammasu, Léopard, Liche, Limace Géante, Lion de Mer, Loup, Mammifère (petits), Mille-Pattes, Muloup, Myconide, Naga, Nécrophage, Néréide, Nixe, Nymphé, Ogre Mage (commun), Ombre des Roches, Ombre, Osquip, Ours, Oursin, Plantes Carnivores, Poisson (géant), Poisson-Dragon, Raie, Rakshasa, Rat, Requin, Salamandre, Sanglier, Sangsue, Scarabée, Scorpion, Selkie, Serpent, Sorcière, Spectre, Squelette, Sylvanien, Tasloi (commun), Tertre Errant, Tyrannoeil, Vampire Oriental, Vase, Ver Charognard, Ver, Yeti, Yuan-Ti.

### Royaumes Oubliés

Animaux du Pléistocène, Cildabrine, Chat, Dinosaures, Dragons Orientaux, Frayeur, Griffes Rampante, Loxo, Mort Cramoisie, Naga Ténébreux, Plantes Carnivores, Revenant, Saurial (tous), Skuz, Thri-Kreen, Tourmente.

### Ravenloft

Bastellus, Démembre, Elémental ravenloftien, Epouvantail ravenloftien, Faucheuse, Golem ravenloftien, Gourgane saprophage, Imposteur, Lycanthrope (chiroptère et corbeau), Muloup Majeur, Sylvanien Maléfique, Vampire, Veuve Rouge, Vif-Aubier, et parmi les personnalités Mayónaka.