

# Statistiques de créatures pour D&D 3 :

Chaque description se présente dans l'ordre suivant :

**[le nom de la créature]** ;

**FP**[Facteur de puissance];

**[taille et type]**;

**DV** [Dés de vie];

**pv** [points de vie];

**Init** [modificateur d'initiative] [(Modificateurs individuels)];

**VD** [Vitesse de déplacement];

**CA** [Classe d'Armure];

**Att** [modificateurs et type d'attaque, mêlée ou distance] ([dégâts par type d'attaque]);

**Esp/All** [Espace occupé/allonge] [si différent de 1.50m et par tranche de 1.50m /1.50m.];

**AS** [Attaques spéciales];

**Part** [particularités];

**RS** [ Résistance à la magie, si applicable];

**AL**-[alignement];

**JS** [ Modificateurs de jet de sauvegarde];

**[Scores des caractéristiques]**.

**Compétences et dons** : [Compétences et modificateurs, dons.]

**[ Les descriptions des attaques spéciales et particularités .]**

## Statistiques des créatures :

Voici les statistiques de base pour des familiers du 1er niveau, le compagnon loup et les créatures qu'un lanceur de sort de 1<sup>er</sup> niveau peut appeler :

## Familiers :

**Familier chauve-souris:**

**FP** : ---; minuscule créature magique; **DV** : 1; **pv** : la moitié des pv du maître; **Init** : +2 (Dex); **VD** : 1.5m, vol 12m (Bon);

**CA** : 17; **Att** : ---; **Esp/All** : 30cmx30cm/0cm;

**Part** : vision aveugle, vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique;

**AL** : n'importe lequel; **JS** : Vig +2, Ref +4, Vol +4;

**For** : 1, **Dex** : 15, **Con** : 10, **Int** : 6, **Sag** : 14, **Cha** : 4.

**Compétences** : perception auditive +9, déplacement silencieux +6, détection +9 (ou les compétences du maître).

Vision aveugle : "Sonar" avec une portée de 36m.

Ajoute +4 aux tests de détection et de perception auditive.

Brouillé par le sort de silence (dans ce cas la chauve-souris peut voir à 3m).

**Familier chat :**

**FP** : ---; très petite créature magique; **DV** : 1;

**pv** : la moitié des pv du maître; **Init** : +2 (Dex); **VD** : 10m; **CA** : 15; **Att** :

+4 / + 4/ - 1 mêlée (1d2 - 4 [× 2], griffes; 1d3 - 4, morsure); **Esp/All** : 75cmx75cm/0;

**Part** : bonus de +2 au déplacement silencieux, vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique;

**AL** : n'importe lequel; **JS** : Vig +2, Ref +4, Vol +3;

**For** : 3, **Dex** : 15, **Con** : 10, **Int** : 6, **Sag** : 12, **Cha** : 7.

**Compétences et dons** : équilibre +10, escalade+5, discrétion +17, perception auditive +4, déplacement silencieux +9, détection +4 (+8 aux tests de discrétion dans les hautes herbes ou les sous-bois touffus) (ou les compétences du maître); arme de prédilection (griffes, morsure).

#### **Familier faucon :**

**FP** : ---; très petite créature magique; **DV** : 1;

**pv** : la moitié des pv du maître; **Init** : +3 (Dex); **VD** : 3m, voler 18m (moyen);

**CA** : 18; **Att** : +5 mêlée (1d4 - 2, griffes); **Esp/All** : 75cmx75cm/0;

**Part** : vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique;

**AL** : n'importe lequel; **JS** : Vig +2, Ref +5, Vol +4;

**For** : 6, **Dex** : 17, **Con** : 10, **Int** : 6, **Sag** : 14, **Cha** : 6.

**Compétences et dons** : perception auditive +6, détection +6 (+8 aux tests de détection à la lumière du jour) (ou les compétences du maître); arme de prédilection (griffes).

#### **Familier chouette**

**FP** : ---; très petite créature magique; **DV** : 1;

**pv** : la moitié des pv du maître; **Init** : +3 (Dex); **VD** : 3m, voler 12m (moyen);

**CA** : 18; **Att** : +5 mêlée (1d4 - 2, griffes); **Esp/All** : 75cmx75cm/0;

**Part** : vision nocturne, bonus de +2 au déplacement silencieux, vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique;

**AL** : n'importe lequel; **JS** : Vig +2, Ref +5, Vol +4;

**For** : 6, **Dex** : 17, **Con** : 10, **Int** : 6, **Sag** : 14, **Cha** : 4.

**Compétences et dons** : perception auditive +14, déplacement silencieux +20, détection +6 (+8 aux tests de détection au crépuscule et dans l'obscurité) (ou les compétences du maître); arme de prédilection (griffes).

#### **Familier rat :**

**FP** : ---; très petite créature magique; **DV** : 1;

**pv** : la moitié des pv du maître; **Init** : +2 (Dex); **VD** : 4.5m escalader 4.5m ;

**CA** : 15; **Att** : +4 mêlée (1d3 - 4, morsure); **Esp/All** : 75cmx75cm/0;

**Part** : odorat, +2 aux jets de sauvegarde, vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique;

**AL** : n'importe lequel; **JS** : Vig +2, Ref +4, Vol +3;

**For** : 2, **Dex** : 15, **Con** : 10, **Int** : 6, **Sag** : 12, **Cha** : 2.

**Compétences et dons** : équilibre +10, escalade +12, discrétion +18, déplacement silencieux +10 (ou les compétences du maître); arme de prédilection (morsure).

#### **Familier corbeau :**

**FP** : ---; très petite créature magique; **DV** : 1;

**pv** : la moitié des pv du maître; **Init** : +2 (Dex); **VD** : 3m, voler 12m (moyen);

**CA** : 15; **Att** : +4 mêlée (1d2 - 5, griffes); **Esp/All** : 75cmx75cm/0;

**Part** : Parle une Langue, vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique;

**AL** : n'importe lequel; **JS** : Vig +2, Ref +4, Vol +4;

**For** : 1, **Dex** : 15, **Con** : 10, **Int** : 6, **Sag** : 14, **Cha** : 6.

**Compétences et dons** : perception auditive +6, détection +6 (ou les compétences du maître);

arme de prédilection (des griffes).

### **Familier Serpent(Vipère) :**

**FP** : ---; très petite créature magique;

**DV** : 1; **pv** : la moitié des pv du maître; **Init** : +3 (Dex); **VD** : 4.5m, grimper 4.5m, nager 4.5m

**CA** : 18; **Att** : +5 mêlée (poison, morsure); **Esp/All** : 75cmx75cm/0; **AS** : poison;

**Part** : odorat, vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique;

**AL** : n'importe lequel; **JS** : Vig +2, Ref +5, Vol +3;

**For** : 6, **Dex** : 17, **Con** : 11, **Int** : 6, **Sag** : 12, **Cha** : 2.

**Compétences et dons** : équilibre +11, escalade +12, discrétion +18, perception auditive +8, détection +8 (ou les compétences du maître); arme de prédilection (morsure).

Poison (Ex) : dégâts initiaux et secondaires : 1d6 constitution. DD 11.

### **Familier crapaud :**

**FP** : ---; minuscule créature magique;

**DV** : 1; **pv** : la moitié des pv du maître; **Init** : +1 (Dex); **VD** : 1.5m;

**CA** : 16; **Att** : ---; **Esp/All** : 30cmx30cm/0.;

**Part** : bonus de +2 à la constitution, vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique; **AL** : n'importe lequel; **JS** : Vig +2, Ref +3, Vol +4;

**For** : 1, **Dex** : 12, **Con** : 11, **Int** : 6, **Sag** : 14, **Cha** : 4.

**Compétences** : discrétion +21, perception auditive +5, détection +5 (ou les compétences du maître).

### **Familier belette :**

**FP** : ---; très petite créature magique; **DV** :

1; **pv** : la moitié des pv du maître; **Init** : +2 (Dex); **VD** : 6m, grimper 6m;

**CA** : 15; **Att** : +4 mêlée (1d3 - 4, morsure); **Esp/All** : 75cmx75cm/0; **AS** : accrochage;

**Part** : odorat, bonus de +2 aux jets de sauvegarde de reflexe, vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique;

**AL** : n'importe lequel; **JS** : Vig +2, Ref +4, Vol +3;

**For** : 3, **Dex** : 15, **Con** : 10, **Int** : 6, **Sag** : 12, **Cha** : 5.

**Compétences et dons** : équilibre +10, escalade +11, discrétion +13, déplacement silencieux +9, détection +4 (ou les compétences du maître); arme de prédilection (morsure).

Accrochage : Après que la belette ait mordue avec succès, elle reste accrochée à son ennemi et lui inflige automatiquement des dégâts de morsure chaque round. Elle perd son bonus Dex à la CA tant qu'elle est accrochée.

## **Loup (Compagnon animal) :**

### **Loup :**

**FP** : 1; animal de taille moyenne; **DV** : 2d8+4; **pv** : 13; **Init** : +2 (Dex); **VD** : 15m ;

**CA** : 14; **Att** : +3 mêlée (1d6+1, morsure); **AS** : croc-en-jambe;

**Part** : odorat;

**AL** : N ; **JS** : Vig +5, Ref +5, Vol +1;

**For** : 13, **Dex** : 15, **Con** : 15, **Int** : 2, **Sag** : 12, **Cha** : 6.

**Compétences et dons** : discrétion +3, perception auditive +6, déplacement silencieux +4, détection +4, connaissance (nature) +1 (+4 aux tests de connaissance (nature) pour pister avec l'odorat); arme de prédilection (morsure).

Croc-en-jambe : si le loup réussit une attaque avec sa morsure, il peut essayer un croc-en-jambe comme une action libre sans avoir à faire le jet d'attaque de contact au corps à corps habituel et sans pouvoir être mis à terre s'il échoue.

## Créatures invoquées :

### Blaireau:

**FP** : ---; très petit animal; **DV** : 1d8+2; **pv** : 6; **Init** : +3 (Dex); **VD** : 9m, creuser 3m; **CA** : 15; **Att** : +5 / + 5 / + 0 mêlée (1d2 - 1 [ $\times$  2], griffes; 1d3 - 1, morsure); **Esp/All** : 75cmx75cm/0; **AS** : rage

**Part** : odorat;

**AL** : N; **JS** : Vig +4, Ref +5, Vol +1;

**For** : 8, **Dex** : 17, **Con** : 15, **Int** : 2, **Sag** : 12, **Cha** : 6.

**Compétences et dons** : évasion +7, perception auditive +4, détection +4; arme de prédilection (morsure, griffe).

Rage : s'il prend des dégâts pendant un combat, le blaireau devient enragé jusqu'à ce que ses adversaires soient morts. Tandis qu'il est enragé, il à :

**DV** : 1d8+4, **pv** : 8, **CA** : 13, **Att** : +5 / + 5 / + 0 mêlée (1d2+1 [ $\times$  2], griffe; 1d3+1, morsure); **JS** de Vig +6; for 12, constitution 19.

Il ne peut mettre fin à sa rage volontairement.

### Rat sanguinaire :

**FP** : ---; petit animal; **DV** : 1d8+1; **pv** : 5;

**Init** : +3 (Dex); **VD** : 12m grimper 6m;

**CA** : 15; **Att** : +4 mêlée (1d4, morsure); **AS** : maladie;

**Part** : odorat;

**AL** : N; **JS** : Vig +3, Ref +5, Vol +3;

**For** : 10, **Dex** : 17, **Con** : 12, **Int** : 1, **Sag** : 12, **Cha** : 4.

**Compétences et dons** : escalade +11, discrétion +11, déplacement silencieux +6; arme de prédilection (morsure).

Maladie : morsures infectées donnant des fièvres, **JS** de Vigeur (DD 12), incubation 1d3 jours; dégâts : 1d3 en dextérité et 1d3 en constitution.

### Chien :

**FP** : ---; petit animal; **DV** : 1d8+2; **pv** : 6; **Init** : +3 (Dex); **VD** : 12m ;

**CA** : 15; **Att** : +2 mêlée (1d4+1, morsure);

**Part** : odorat;

**AL** : N; **JS** : Vig +4, Ref +5, Vol +1;

**For** : 13, **Dex** : 17, **Con** : 15, **Int** : 2, **Sag** : 12, **Cha** : 6.

**Compétences et dons** : perception auditive +5, détection +5, natation +5, connaissance (nature)+1 (+8 aux tests de connaissance (nature) pour pister avec l'odorat).

### Faucon :

**FP** : ---; très petit animal; **DV** : 1d8; **pv** : 4; **Init** : +3 (Dex); **VD** : 3m, voler 18m (moyen);

**CA** : 17; **Att** : +5 mêlée (1d4 - 2, griffes); **Esp/All** : 75cmx75cm/0;

**AL** : N; **JS** : Vig +2, Ref +5, Vol +2;

**For : 6, Dex : 17, Con : 10, Int : 2, Sag : 14, Cha : 6.**

**Compétences et dons :** perception auditive +6, détection +6 (+8 aux tests de détection à la lumière du jour); arme de prédilection (griffes).

**Vipère, Minuscule :**

**FP :---**; très petit animal; **DV :** 1/4 d8; **pv :** 1;

**Init :** +3 (Dex); **VD :** 4.5m, grimper 4.5m, nager 4.5m;

**CA :** 17; **Att :** +5 mêlée (poison, morsure); **Esp/All :** 75cmx75cm/0; **AS :** poison;

**Part :** odorat;

**AL :** N; **JS :** Vig +2, Ref +5, Vol +1;

**For : 6, Dex : 17, Con : 11, Int : 1, Sag : 12, Cha : 2.**

**Compétences et dons :** perception auditive +8, détection +8; arme de prédilection (morsure).

Poison : dégâts initiaux et secondaires : 1d6 constitution. DD 11.

## Créatures Célestes et Diaboliques :

Les chiens et blaireaux célestes sont des créatures magiques et non des animaux, qui ont une Intelligence de 3 au lieu de 2, sont loyaux Bon (chien) ou chaotiques bon (blaireau) et gagnent les capacités spéciales suivantes :

**Attaque Spéciale :** Frappez le Mal : Une fois par jour, la créature peut faire une attaque faisant +1 aux dégâts à une créature mauvaise.

**Particularités:** résistance à l'acide, au froid et à l'électricité 5; vision dans le noir à 18m ; résistances à la magie 2. (résistances à la magie 2 ne s'améliore pas à moins qu'on ne l'augmente d'une façon ou d'une autre.)

Les faucons et rats sanguinaires diaboliques sont des créatures magiques et non des animaux, ayant une Intelligence 3 au lieu de 2, sont loyaux mauvais (rat sanguinaire) ou chaotiques mauvais (faucon) et ont les capacités spéciales qui suivent:

**Attaque Spéciale :** Frappez le bien : Une fois par jour, la créature peut faire une attaque faisant +1 aux dégâts à une créature bonne.

**Particularités:** résistance au Froid et au feu 5; vision dans le noir à 18m ; résistances à la magie 2. (résistances à la magie 2 ne s'améliore pas à moins qu'on ne l'augmente d'une façon ou d'une autre.)

Précisions :

"Ceci est la traduction par Sicard Christophe, [chsic@aol.com](mailto:chsic@aol.com)

<http://pageperso.aol.fr/chsic/mapage/mespassions.html>

du document: CreatureStats.PDF(copyright Wizards of the Coast), disponible sur le site de WOTC à l'adresse suivante : [http://www.wizards.com/dnd/DnD\\_PH\\_Bonus.asp](http://www.wizards.com/dnd/DnD_PH_Bonus.asp)

tous droits réservés, ne pas modifier ou reproduire sans autorisation préalable."