Codex des Génies, Elémentaux & Golems



Appendice spécial
Les Géants
et les Titans

Appendice spécial
Les créatures de la
Vallée Abandonnée

R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

Avant propos.

Le Grimoire des Génies, Elémetaux et Golems organise, dans un même support de découverte et d'utilisation, toutes les informations disponibles pour R.E.D.O.N. sur les créatures qui peuplent les plans élémentaires… et les ateliers des magiciens les plus… « créatifs » !

Ces créatures sont présentées comme suit :

1°) les Génies
Ce sont les créatures les plus puissantes et les plus intelligentes des plans élémentaires (Terre, Eau, Feu, Air)

2°) les Elémentaux (ou Elémentaires) et Para-Elémentaux
Ce sont les êtres moins puissants des plans élémentaires, souvent au service des Génies… mais pas toujours.

3°) les Golems
Ce sont des créatures créées par la magie des hommes. Ils obéissent à des ordres précis… et souvent pas davantage !

En prime, deux appendices spéciaux : l'un consacré aux géants et titans de la création et l'autre aux créatures de la Vallée Abandonnée.

Bonne lecture, et que les Eléments, chers à l'Algalith, vous conduisent sur le chemin de la connaissance…

David Dierickx

Les Génies



Les Génies sont des êtres puissants issus des plans élémentaux (terre, eau, air, feu) et possèdent des pouvoirs très différents, toujours en rapport avec leur monde d'origine.
Leur esprit n'appartenant en aucun cas au monde matériel, aucun d'eux de ne peut être soumis à un sort de charme (Hypnose, Horreur Terreur, Médousa…).

Qu'ils soient *Djinn*, *Dao*, *Effrit*, *Marid* ou *Jann*… Tous peuvent servir les mortels du *Plan Matériel Primaire*. S'il peut arriver que certains aient un maître pour la vie, d'autres, le plus souvent sont liés par magie à un objet, une amulette, une lampe ou encore une bouteille…
Et dans ce cas : change de main l'objet… Adieu Génie !

Déplacements des Génies.

Bien évidemment, les génies sont tous capables de voyager librement entre le *Plan matériel* et leur plan élémentaire d'origine.
Ils peuvent aussi ouvrir une porte dimensionnelle d'un plan à l'autre, permettant à des créatures, non-élémentales ou élémentales, de voyager. Une telle porte ne peut être ouverte qu'une seule fois par jour et pour une durée de 10 minutes seulement !

Les rapports entre les Génies.

(**P** : préférences, **S** : sympathie, **T** : tolérance, **H** : haine)

	Djinn	Marid	Dao	Effrit	Jann
Djinn	*P*	*T*	*H*	*H*	*S*
Marid	*T*	*P*	*H*	*H*	*T*
Dao	*H*	*H*	*P*	*S*	*H*
Effrit	*H*	*H*	*S*	*P*	*H*
Jann	*S*	*T*	*H*	*H*	*P*

Soumission d'un génie.

Soumettre un génie pour l'attacher à une lampe, ou à un autre objet, n'est pas une entreprise simple. Il y faut de la magie (sort de malédiction, permanence), de la puissance martiale, et une bonne dose d'astuce pour réussir à outrepasser sa méfiance congénitale.

Par ailleurs, l'auteur d'un tel enchantement doit parvenir à se prémunir contre toutes possibilités de vengeances consécutives à cet emprisonnement d'un génie. Soit de la part de ce génie si l'enchantement venait à se rompre, soit de la part des frères de race de ce génie, si d'aventure celui-ci venaient à pouvoir communiquer avec eux…

DJINN

(3,20 m) (C.B.)
(souvent chauves et barbus, peau très pâle)
(Nb rencontré : 1 individu)
(vitesse : vol 12 à 16 m/sec)



Génie du Plan élémentaire de l'Air

Résistance à la Magie 20 à 50%.

E.V. : 75~105

Co : 18 **In** : 12~16 **Ch** : 16 **Ad** : 17 **Fo** : 20~24
Sag : 17 **Beau** : 14 **Con** : 20 **Per** : 17

2 Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 12 P.I. : (3D+2)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

- Nourriture (pour 1 à 12 personnes) (1x/j)
- Création d'objets 1x/j) (permanents)
  peu dense (0,6 m^3) ou en bois (0,4 m^3)
- Invisibilité (1x/j) (1 heure)
- Prendre une forme gazeuse (1x/j) (1 heure)
- Rafale de vent (1x/j) (niv.16)
- Création d'eau ou de vin (pour 1 à 12 personnes) (1x/j)
- Création d'objets métalliques d'une brève durée de vie
  (plus dure est le métal et plus courte est son maintien,
  l'or persiste 24h, et l'acier 1h seulement) (1x/j) (0,3 m^3)
- Création d'une Illusion (visuelle et auditive) qui persiste
  jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou touchée (1x/j)

Création d'un tourbillon : (cône tronqué, de 3 m de diam. au pied et de 9 m au sommet, pour une hauteur de 21 m de haut maxi.) (déplacement à 6 m/sec). La création nécessite 5 assauts complets. Il dure 6 assauts puis s'envole en se dissipant complètement en 5 assauts. Le tourbillon inflige 4D10 de Bl à toute créature non-aérienne sur son passage.



Les Djinns sont capables de porter un poids de 150 kg en marchant ou en volant sans se fatiguer. Ils peuvent transporter le double de ce poids durant 1 Tour en volant et 3 Tours en marchant. Ils doivent ensuite se reposer durant 6 Tours.

DESCRIPTIF

Les Djinns sont des génies du plan élémentaire de l'air qu'ils dominent sinon par leur puissance, en tout cas par leur intelligence.
Les Djinns sont des individus plutôt pacifiques, mais ils peuvent facilement s'emporter face à quiconque mettrait leur parole en doute, ou prétendrait porter atteinte à leur honneur.
Ils sont organisés en deux castes (*nobles* et *tahïnes*), qui se côtoient en paix, se partageant l'autorité sur des élémentaires plus faibles. Les tâches ingrates de la société sont accomplies par ces derniers.
Les Djinns sont gouvernés par un *Calife*, un Djinn noble de grande puissance, qui a acquis une sagesse et une maîtrise telle de l'élément aérien, que son autorité n'est mise en cause par personne.

DIVERS

Djinn Noble.
Dans 1% des rencontres, le Djinn est en fait un Djinn noble, représentant de la caste dominante de ces génies. Ils peuvent exhausser jusqu'à 3 souhaits s'ils sont capturés, mais ils ne font alors rien d'autre, et le troisième souhait les libère forcément.
Caractéristiques identiques, à l'exception de :
EV : 125~135 Att : 17 Prd : 14 P.I. : (4D+4)x2

Création d'un tourbillon de 8 assauts, faisant 6D10 de Bl.

DJINN-VONOS



(2,80 m) (C.B.)
(être à quatre bras, aux contours luminescents et irréguliers, peau bleue-verte)
(Nb rencontré : 1~6 individus)
(vitesse : vol 10 à 13 m/sec)

Génie secondaire
du Plan élémentaire de l'Air

Résistance à la Magie 15 à 35%.

E.V. : 55~85

Co : 16~18 **In** : 8~10 **Ch** : 7~9 **Ad** : 14 **Fo** : 16~18
Sag : 9~12 **Beau** : / **Con** : 18 **Per** : 13~15

2 à 4 Att./ Assaut.

Att : 13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 11 P.I. : (2D+2)x2 à 4 (ongles)

CAPACITES SPECIALES

- Invisibilité (1x/j) (1 tour)
- Création d'une Illusion (visuelle et auditive) qui persiste jusqu'à ce qu'elle soit dissipée ou touchée (1x/j)
- Prendre une forme gazeuse (1x/j) (1 tour)
- Rafale de vent (1x/j) (niv.10)

Création d'un tourbillon : (cône tronqué, de 2 m de diam. au pied et de 5 m au sommet, pour une hauteur de 12 m de haut maxi.) (déplacement à 5 m/sec). La création nécessite 6 assauts complets. Il dure 4 assauts puis s'envole en se dissipant complètement en 5 assauts. Le tourbillon inflige 3D10 de Bl à toute créature non-aérienne sur son passage.

Les Djinns-Vonos sont capables de porter un poids de 80 kg en marchant ou en volant sans se fatiguer. Ils peuvent transporter le double de ce poids durant 1 minute en volant et 3 minutes en marchant. Ils doivent ensuite se reposer durant 6 Tours.

DESCRIPTIF

Les Djinns-Vonos sont des génies secondaires du plan élémentaire de l'air où ils servent les Djinns plus puissants. Ils servent notamment de lieutenant pour conduire les êtres plus faibles de ce plan.
Les Djinns-Vonos sont des créatures plutôt pacifiques, mais leur intelligence relativement faible peut les conduire à des actions emportées.

Lors des conflits qui opposent les Djinns à d'autres peuples élémentaires, ils constituent de vaillants héros capables, en nombre, de faire la différence dans les batailles.



DIVERS

FILLE DE L'AIR



(1,50 à 1,60 m)(CB)
(toujours fines, peau blanche, légèrement bleutée,
cheveux clairs, yeux bleus, verts ou violacés)
(Nb rencontré : 1~4 individus)
(vitesse : 9 à 12 m/sec en vol)

Semi-Génie du Plan
Elémentaire de l'Air

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 30~45

Co : 15~16 **In** : 10~13 **Ch** : 15~16 **Ad** : 14~15 **Fo** : 9~10
Sag : 11~14 **Beau** : 16~20 **Con** : 13~14 **Per** : 15~16

Att : 14~16 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 13~15 P.I. : 1D+3 Bl (poignard de lumière)

CAPACITES SPECIALES

- Création d'objets. Peu dense (0,6 m^3) ou en bois (0,4 m^3) (1x/j) (pour 1 heure)
- Invisibilité (1x/j)
- Voyage entre les plans (1x/j) (entre les plans élémentaux, ou vers le plan matériel, via l'Astral ou l'Ether)
- Prendre une forme gazeuse (1x/j)

Si les Filles de l'Air sont au nombre de 3 au moins, elles peuvent créer un tourbillon de même force qu'un Djinn :

> **Création d'un tourbillon** : (cône tronqué, de 3 m de diam. au pied et de 9 m au sommet, pour une hauteur de 21 m de haut maxi.) (déplacement à 6 m/sec). La création nécessite 5 assauts complets. Il dure 6 assauts puis s'envole en se dissipant complètement en 5 assauts. Le tourbillon inflige 4D10 de Bl à toute créature non-aérienne sur son passage.

Les Filles de l'Air peuvent voler à volonté. Elles sont alors capables de porter un poids de 30 kg durant deux heures sans se fatiguer.
Elles peuvent transporter le double de ce poids durant 1 Tour en volant. Elles doivent ensuite se reposer durant 6 Tours.

DESCRIPTIF

Les Filles de l'Air sont des entités originaires du Plan Elémental de l'Air. Elles y servent les Djinns avec une fidélité qui confine à la dévotion. Sur ce plan, il en existerait au moins dix fois plus que de Djinns.

Douces, frivoles, coquines, elles sont toujours d'un naturel enjoué, promptes à mille jeux… à mille facéties…
Elles ont le corps de jeunes filles charmantes aux délicates proportions. Leur peau diaphane est légèrement bleuté et leurs cheveux, toujours clairs, semblent constamment le jouet des vents…

DIVERS

DAO

(3,60 m) (N à tendances mauvaises)
(peau sombre comme la terre fertile)
(Nb rencontré : 1 individu)
(vitesse : 10 à 12 m/sec)



Génie du Plan élémentaire de la Terre

Résistance à la Magie 25 à 50%.

E.V. : 95~115

Co : 18 **In** : 10~12 **Ch** : 14 **Ad** : 16 **Fo** : 25~27
Sag : 14 **Beau** : 9~12 **Con** : 20 **Per** : 15~17

2 Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 13 P.I. : (4D+3)x2 (poings)

Le Dao n'est pas affecté par les sortilèges utilisant la pierre ou la terre.

CAPACITES SPECIALES

- Hétéromorphisme (1x/j) (2 heures)
- Détection du Bien (à 100 m) (1x/j) (1 min)
- Accorder un Souhait (1x/j) (souvent perverti, tronqué)
- Passe Muraille (1x/j) (1 min)
- Rayon d'affaiblissement (1x/j) (niv.20)
- Forme Gazeuse (1x/j) (1 Tour)
- Invisibilité (1x/j) (1 Tour)
- Désorientation (1x/j) (1 Tour)
- Mûr de Pierre (1x/j) (1 Tour) (niv.18)
- Transformation de la roche en boue (3x/j) (5 m^3) (et inverse)
- Fouille (3x/j) (permet de déterrer un objet, un être, enfoui jusqu'à 5 mètres de profondeur)

Les Daos sont capables de porter un poids de 125 kg sans se fatiguer. Ils peuvent transporter le double de ce poids durant 3 Tours. Ils doivent ensuite se reposer durant 6 Tours.

Les Daos peuvent se déplacer sous/dans la terre, mais pas dans la pierre bâtie. Ils s'y déplacent à demi-vitesse, et ne peuvent emporter aucune créature vivante.

L'eau bénite leur cause 6D10 de Bl par fiole de 25 cl.

DESCRIPTIF



Les Daos habitent le Grand Palais Granitique, sur leur plan d'origine, le *Plan élémentaire de la Terre*. Ils obéissent aux ordres d'un *Grand Khan*. En dehors de lui, les Daos ne tolèrent aucune forme d'autorité, et s'ils sont contraints à servir, ils ne le font que de mauvaise grâce et tentent souvent de rouler leur « maître » d'un moment, puis de s'en venger.

Leur plan ressemble à une masse de roche et de terre sans fin. Là, ils tiennent en esclavages des tribus entières de Nains, de Derros et de Duergar qu'ils contraignent à un travail harassant, dans le but d'agrandir leurs vastes cavernes, de perfectionner leurs réseaux de tunnels où ils entretiennent des troupeaux d'Ombre des Roches…

Parfois, deux puissants Daos s'affrontent indirectement, par le truchement des clans nains qu'ils gouvernent…

Les Daos traquent régulièrement les clans Pechs qui peuplent naturellement le plan élémentaire de la Terre, afin de les contraindre à s'exiler sur d'autres mondes pour en extraire et rapporter les richesses. Si les Pechs tentent au maximum de se soustraire à ces « contraintes », ils ne réagissent jamais violemment car ils considèrent les Daos comme des Dieux.

DIVERS

SOLEDON de la TERRE



(1,35 à 1,50 m) (N à tendances Mauvaises)
(morphologie comparable à celle des nains, peu épaisse semblable à la roche, parcourue de runes luminescentes, yeux rougeoyants)

(Nb rencontré : 2~8 individus)
(vitesse : 3 à 4 m/sec)

Semi-Génie du Plan
Elémentaire de la Terre

Résistance à la Magie 35%.

E.V. : 36~50

Co : 17~18 **In** : 12~13 **Ch** : 9~11 **Ad** : 11~14 **Fo** : 14~17
Sag : 9~12 **Beau** : 7~11 **Con** : 15~16 **Per** : 10~12

Att : 12~15 Pr : 6 (naturelle)
Prd : 10~11 P.I. : 1D+6 à 9 (marteau de forge)

CAPACITES SPECIALES

- Création d'objets. Pierre calcaire (1 m^3) ou granitique (0,3 m^3) (1x/j) (pour 1 heure)
- Projectiles magiques (2x/j) (3D6)
- Fouille (permet de déterrer un objet, un être, enfoui jusqu'à 5 mètres de profondeur) (1x/j)
- Passe Muraille (2x/j) (10 assauts)

Si les Solédons de la Terre sont au nombre de 3 au moins, ils peuvent créer un mur de pierre de niveau 12

Forge. Les Solédons sont de fabuleux forgerons.
La moindre des lames qu'ils forgent bénéficient au moins d'un bonus de dégâts de 2 points.
Ils peuvent reforger n'importe quel type d'arme et savent lui conserver ses propriétés initiales, y compris pour les capacités magiques des armes brisées !

DESCRIPTIF

Les Solédons sont des entités originaires du Plan Elémental de la Terre. D'une stature et d'un caractère globalement semblables à ceux du peuple Nain, les solédons ont des yeux de braise et un corps extrêmement résistant, à la peau grisâtre.

Ils vivent en villages de plusieurs centaines d'individus. Chaque village est au service d'un Dao que tous les Solédons servent avec une fidélité absolue.

Les Solédons sont des travailleurs opiniâtres. Infatigables, ils peuvent réaliser des travaux impressionnants à la gloire de leur maîtres.

Excellents mineurs, ils sont aussi de fabuleux forgerons.

DIVERS

EFFRIT



(4,00 m) (N à tendances L.M.)
(peau sombre, cuivrée, poils roux,
cornes, crocs proéminents)
(Nb rencontré : 1 individu)
(vitesse : course 8 m/sec)

Génie du Plan élémentaire du Feu

Résistance à la Magie 35 à 55%.

E.V. : 120~135

Co : 19 **In** : 15~18 **Ch** : 11~13 **Ad** : 17 **Fo** : 26~29
Sag : 14 **Beau** : 4~7 **Con** : 20 **Per** : 16~17

2 Att./ Assaut.

Att : 17 Pr : 5 (naturelle)
Prd : 13 P.I. : (5D+2) x2 (poings)

* L'Effrit bénéficie d'un bonus de 2 points sur ses jets de sauvegarde contre le Feu, ainsi que d'une diminution de 2 points par dés de dégât (ou -20%). A l'inverse, le Froid et l'eau lui occasionnent 1D de dégâts supplémentaires (ou +20%), et un malus de 1 point au jet de sauvegarde.

CAPACITES SPECIALES

- Invisibilité (1x/j) (3 Tours)
- Forme gazeuse (1x/j) (1 Tour)
- Agrandissement (1x/j) (niv.14)
- Mûr de feu (1x/j) (1 Tour) (niv.20)
- Rayon de Feu (50m) (50 Pts) (à volonté)
- Création d'une illusion (visuelle et auditive) qui persiste jusqu'à ce qu'elle soit touchée ou dissipée (1x/j)
- Détection de la magie (1x/j) (20 ass)
- Pyrotechnie (à volonté)
- Boule de Feu (100m) (6D10+10 Bl) (3x/j)

Les Effrit sont capables de porter un poids de 200 kg en marchant ou en volant sans se fatiguer. Ils peuvent transporter le double de ce poids durant 1 Tour en volant et 3 Tours en marchant. Ils doivent ensuite se reposer durant 6 Tours.

Ils peuvent exhausser jusqu'à 3 souhaits s'ils sont capturés ou contraints, mais ils ne font alors rien d'autre, et le troisième souhait les libère forcément.



DESCRIPTIF

Les Effrits vivent dans la fabuleuse *Cité de Cuivre*, sur le plan élémentaire du feu.
Ils obéissent tous à un puissant *Sultan*, un Effrit supérieur, capable de déclencher des pluies de feu, de faire surgir de terribles torrents de lave… Il est directement servi par une cohorte de nobles, Emirs, Beys, Valis et Maliks.

Les Effrits sont sinistrement connus pour leur haine de la servitude, leur esprit vindicatif, leur nature agressive.

Certains Aventuriers peu sages caressent souvent dit-on le projet de se rendre dans la Cité des Effrits afin d'en capturé un spécimen qui exhausserait leurs vœux… Aucun n'est jamais revenu de cet endroit, et sans doute tous ceux qui s'y sont risqués se sont-ils faits massacrés par les centaines de génies du feu qu'ils durent y affronter.

DIVERS

EFFRIT-VONOS



(3,20 m) (N à tendances L.M.)
(peau rougeoyante, contours flous,
six bras, corne jaune au front)
(Nb rencontré : 1~6 individus)
(vitesse : course planante 6 m/sec)

Génie secondaires
du Plan élémentaire du Feu

Résistance à la Magie 20 à 40%.

E.V. : 60~90

Co : 16~18 **In** : 8~11 **Ch** : 6~9 **Ad** : 13 **Fo** : 23~24
Sag : 7~10 **Beau** : / **Con** : 17 **Per** : 12~13

2 Att./ Assaut.

Att : 13 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 11 P.I. : (3D+2) x2 à 4 (ongles)

* L'Effrit-Vonos bénéficie d'un bonus de 2 points sur ses jets de sauvegarde contre le Feu, ainsi que d'une diminution de 2 points par dés de dégât (ou -20%). A l'inverse, le Froid et l'eau lui occasionnent 1D de dégâts supplémentaires (ou +20%), et un malus de 1 point au jet de sauvegarde.

CAPACITES SPECIALES

- Invisibilité (1x/j) (1 Tours)
- Agrandissement (1x/j) (niv.8)
- Mûr de feu (1x/j) (10 assauts) (niv.12)
- Forme gazeuse (1x/j) (1 Tour)
- Détection de la magie (1x/j) (5 ass)
- Pyrotechnie (3x/j) (10 assauts)

Les Effrit-Vonos sont capables de porter un poids de 100 kg en marchant ou en volant sans se fatiguer. Ils peuvent transporter le double de ce poids durant 1 minute en volant et 3 minutes en marchant. Ils doivent ensuite se reposer durant 6 Tours.

DESCRIPTIF

Les Effrits-Vonos vivent dans le plan élémentaire du feu. Ils servent avec déférence les Effrits plus puissants.
Combattants aussi efficaces qu'agressifs, ils sont utilisés pour conduire les armées d'élémentaires dans les batailles.

Il faut noter que leur caractère naturellement agressif, associé à une Intelligence et une Sagesse limitées, font des Effrit-Vonos des créatures difficiles à contrôler.



DIVERS

MARID



(6,00 m) (Chaotique)
(souvent chauves avec une longue mèche de cheveux nattés,
une barbe brune en pointe, peau très pâle et légèrement bleuté)
(Nb rencontré : 1 individu)
(vitesse : nage 2 m/sec et course 15 à 18 m/sec)

Génie du Plan élémentaire de l'Eau

Résistance à la Magie 30 à 60%.

E.V. : 130~160

Co : 20~ **In** : 18~20 **Ch** : 18 **Ad** : 18 **Fo** : 26~28
Sag : 18 **Beau** : 14~16 **Con** : 20 **Per** : 17~18

2 Att./ Assaut.

Att : 17 Pr : 6* (naturelle)
Prd : 14 P.I. : (6D+2)x2 (poings)

* Le Marid ne peut être blessé par des sortilèges à base d'eau. Il bénéficie d'un bonus de 2 points sur ses jets de sauvegarde contre le Froid, ainsi que d'une diminution de 2 points par dés de dégât (-20%). A l'inverse, le Feu lui occasionne 1D de dégâts supplémentaires (+20%), et un malus de 1 point au jet de sauvegarde.

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30m et **Ultravision** à 300m.

- Détection du Bien et du Mal (150 m) (2x/j) (1 min)
- Détection de l'invisibilité (60 m) (2x/j) (1 Tour)
- Détection de la Magie (2x/j) (10 ass)
- Invisibilité (2x/j) (1 Tour)
- Ouvrir les eaux (7x/j) (1 Tour)
- Eclair d'eau (à volonté) (niv.30)
- Altération de la Réalité (1x/an)
- Prendre une Forme Liquide (2x/j) (1 Tour)
- Purification de l'eau (maxi 10 m^3) (3x/j)
- Changement d'apparence (2x/j) (1 Tour)
- Ecran de Brouillard (7x/j) (500 m^3)(1 Tour)
- Marche sur les ondes (à volonté)
- Création d'eau (à volonté)
- Forme Gazeuse (1x/j) (1 Tour)



Les Marid sont capables de porter un poids de 250 kg en marchant ou en nageant sans se fatiguer. Ils peuvent transporter le double de ce poids durant 3 Tours. Ils doivent ensuite se reposer durant 6 Tours.

DESCRIPTIF

Les Marids sont des génies du plan élémentaire de l'eau.
Leur race, puissante, domine ce plan de fait, grâce à l'intelligence exceptionnelle des Marid, mais elle ne le gouverne pas, surtout à cause de la nature Chaotique de ces génies.
Les Marids emploient une bonne partie de leur temps à se déchirer dans des rivalités mineures. Luttes de prestige, rivalités de cour, les Marids aiment la liberté, surtout la leur. Au cœur de cette anarchie parfois violente, seul le *Pacha*, un Marid de très haute puissance, parvient à imposer un semblant d'autorité.
Les bases de leur « société » reposent sur le travail d'élémentaux réduits en esclavage.

NB : Les Marid ne nagent pas particulièrement vite.

DIVERS

PHILOSOPHO



(2,10 à 2,50 m) (Chaotique)
(vieil humanoïde de glace, queue
Barbe et cheveux de glace, patient et
inquisiteur)

(Nb rencontré : 1~4 individus)
(vitesse : 5 à 7 m/sec)

Semi-Génie du Plan
Elémentaire de l'eau

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 50~70

Co : 14~18 **In** : 16~18 **Ch** : 10~13 **Ad** : 10~13 **Fo** : 16~19
Sag : 15~18 **Beau** : 7~9 **Con** : 15~17 **Per** : 16~18

2 Att./ Assaut.

Att : 12~16 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 11~13 P.I. : (2D+4 à 7)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

- Ecran de Brouillard (1x/j) (200 m^3)(1 minute)
- Eclair d'eau (à volonté) (niv.9)
- Création d'eau (10 litres) (1x/j)
- Détection du Bien et du Mal (150 m) (2x/j) (1 min)

Les Philosophos sont capables de prendre une Forme Liquide (1x/j) (1 minute)

Sagesse et réponse. Les Philosophos sont des êtres dotés d'une Sagesse et d'une Intelligence très importantes. Ils sont directement connectés au semi-plan de la connaissance. Ils peuvent ainsi interroger les Oracles, une fois par jour, pour leur poser jusqu'à 3 questions (réponse par Oui ou par Non).

DESCRIPTIF

Les Philosophos sont de grands humanoïdes de glace, masculins ou féminins, à l'allure ancienne et sage.
Ils sont originaires du Plan Elémental de l'Eau, où ils vivent le plus souvent en ermites, s'assemblant au maximum à 4 ou 5 dans des régions très isolées.

Ils sont passionnés par la recherche de la liberté, de la vérité, et passent une grande partie de leur temps dans des méditations sans fin…
Ils sont souvent interrogés par les Marids, qui dominent leur plan d'existence, pour intercéder auprès des Oracles.

DIVERS

JANN

(2,00 à 2,30 m) (N à tendances bonnes)
(apparence humaine)
(Nb rencontré: 1~10 individus)
(vitesse : 6~10 m/sec)



Etres familiers des plans Elémentaires

Résistance à la magie 15 à 30%.

E.V. : 50~70

Co : 16 **In** : 14~18 **Ch** : 15~17 **Ad** : 18 **Fo** : 19~20
Sag : 13~15 **Beau** : 16~18 **Con** : 18 **Per** : 13~17

3 Att./ 2 Assauts.

Att : 14 Pr : 4 (cotte de maille)
Prd : 12 P.I. : 1D+12 à 13 (sif)

CAPACITES SPECIALES

- un Jann peut blesser des créatures pour lesquels il faudrait normalement une arme magique +3.

- Vol (à volonté)
- Agrandissement/Réduction (2x/j) (50%)
- Invisibilité (3x/j) (1 Tour)
- Langage Animal (à volonté)
- Créer de l'eau et de la nourriture (1x/j)
- Forme éthérée (1x/j) (1 heure)

Les Janns peuvent survivre dans l'eau, l'air, le feu, la terre, durant 48 heures, y compris dans les plans élémentaux. Mais s'ils ne reviennent pas sur le plan matériel primaire passé ce délai, ils subissent 1D6 de blessures par heure (à ôter aussi de leur base).

Les janns Visirs, les Sheiks et l'Emir possèdent les pouvoirs suivants *(au niveau 12)* **:**

- Détection de la magie (3x/j) (5 ass)
- Divination (3x/j) (sur une distance de + ou – 10 ans)
- Nécromancie (3x/j)
- Ouverture vers un plan élémentaire (1x/sem.) (1 heure)

DESCRIPTIF



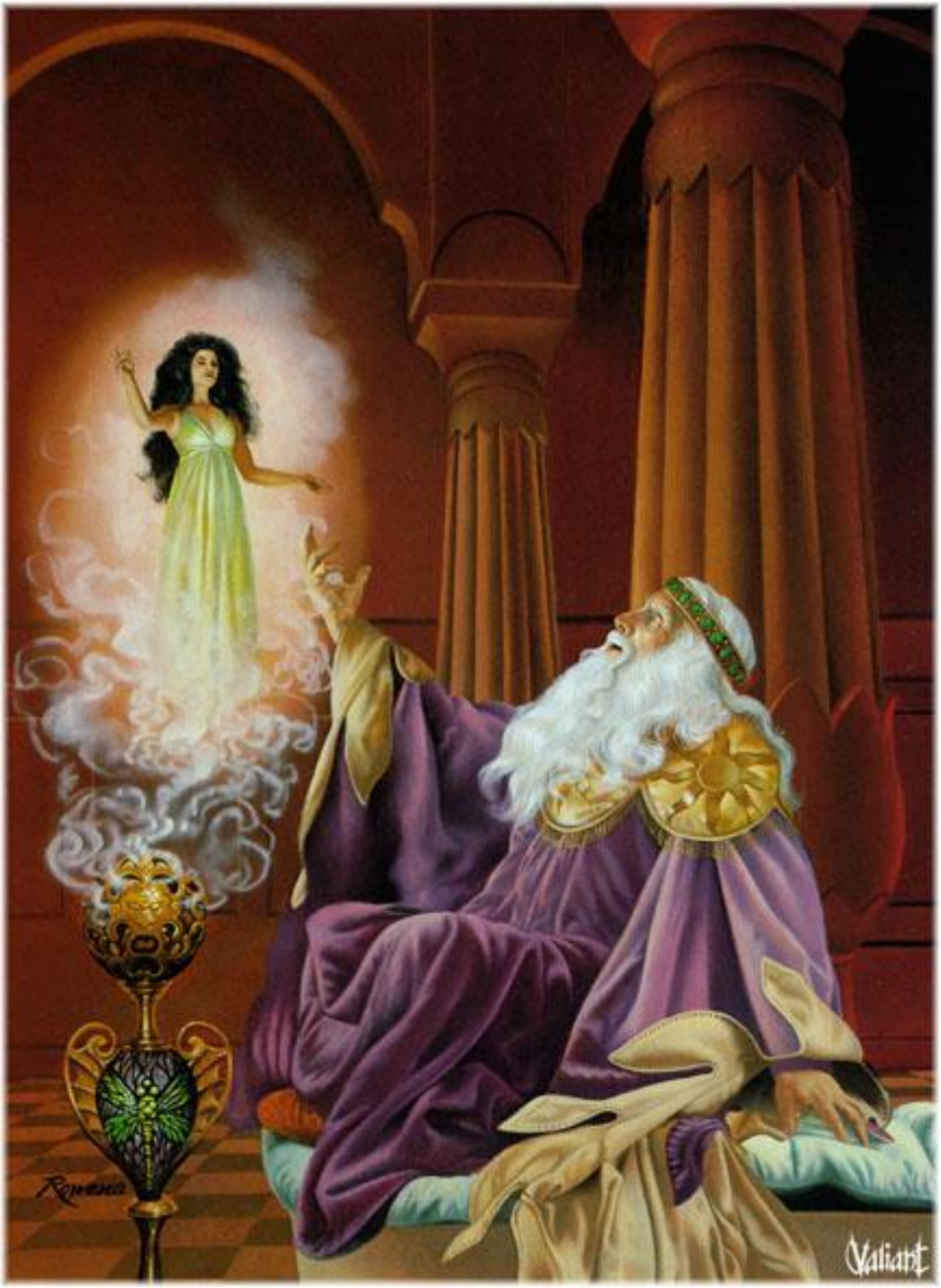
D'essence élémentaire, les Janns forment un peuple spécifique à cheval entre ces mondes et le plan matériel primaire. On les rencontre en tribus d'une centaine d'individus, le plus souvent nomades et commerçants, traversant les plans élémentaires et matériels grâce à des déplacements éthériques.
Ils achètent dans un plan, vendent dans un autre, jouissant sur Dère des bénéfices de leurs échanges.
Les Janns tolèrent les humains, mais restent toujours méfiants à leur égard. Ils détestent les autres humanoïdes.

Sur Dère, on peut à l'occasion rencontrer des Janns associés à des humains, mais c'est toujours pour obtenir des objets magiques en récompense de leurs services, il est vrai, appréciables.
Le plus souvent, ils vivent dans les régions désertiques chaudes et les oasis. Ils s'organisent en clans de 100 à 250 individus. Ils sont alors dirigés par un *Scheik.*

Le chef incontesté des Janns vit dans le *palais de milles miroirs*, installé au sein du semi-plan de *Oni'Ouhardjebel*, un monde assez petit et aride dont le cœur est occupé par l'*oasis des dattes éternelles*.

Tous les Scheiks rendent hommage à l'Emir, et respectent sa cour où il vit entouré de ses *visirs*.

DIVERS



Les Elémentaux

Il existe quatre grande « familles » d'Elémentaux : les Elémentaux de Terre, d'Eau, de Feu et d'Air.
Ce sont des êtres de grand force, mais relativement stupides, qu'on invoque magiquement pour les tirer de leur « plan d'existence » et les faire agir sur le plan matériel pour l'exécution de tâches diverses, en accord avec leur nature et leurs capacités propres…

Les Elémentaux vivant sur les « plans Elémentaires » et pouvant être invoqués sont plus ou moins puissants et intelligents.

Quel que soit le type d'élémental invoqué, il en existe trois catégories :

Elémental pouvant être invoqué par un Sort	**140~170 points de vie**
Elémental pouvant être invoqué par un Dispositif	**100~130 points de vie**
Elémental pouvant être invoqué par un Bâton	**75~90 points de vie**

Toute créature conjurant un Elémental ne peut le faire qu'une fois par jour, par moyen, par type d'Elémental

Exemple : un magicien possédant deux bâtons doués de ce pouvoir pourra invoquer au moins deux élémentux par jour, un par bâton. Ces deux monstres devront être de deux types différents (Terre et Feu par exemple).
Si le magicien peut employer plusieurs sorts pour invoquer des Elémentaux, chacun d'eux devraient impérativement concerner des créatures de différents types.
Si le magicien possède de plus un bâton et un dispositif d'invocation, il pourrait alors invoquer trois élémentaux du même type…



Contrôle d'un Elémental

Les Elémentaux, êtres généralement stupides, détestent être invoqués.
Celui qui s'y risque doit se concentrer afin de contrôler la créature : épreuve sous 75%.

S'il ne parvient pas à obtenir le contrôle de la créature invoqué :
- dans 70% des cas l'Elémental attaque son invocateur. Le monstre se précipite alors tout droit sur sa cible, bousculant tout ce qui se trouve sur son chemin. Il est impossible de reprendre le contrôle. Au bout de 5 minutes, l'Elémental retourne de lui-même vers son plan d'origine.
- dans 20% des cas, l'Elémental n'attaque pas et se concentre de rejoindre son monde.

La Concentration nécessaire au contrôle implique que l'invocateur demeure immobile et ne soit attaqué ni mentalement, ni physiquement (ce qui comprend les attaques par projectiles et par distraction).

Lorsqu'il contrôle un élémental, le Cabaliste ne doit pas rompre sa concentration, il ne peut donc ni combattre, ni lancer de sortilèges (sauf sous sort de multiplication). Tout au plus peut il se déplacer à vitesse normale (marche), mais pas courir. Quoi qu'il arrive, il est impossible de contrôler plus d'un Elémental à la fois.

Prise de Contrôle

Il est à noter que même sous contrôle, un élémental peut s'avérer dangereux, si un autre Cabaliste tente de lancer une « *dissipation de la magie* » sur le lien qui uni l'invocateur et l'élémental (voir la fiche consacrée aux élémentaux dans le classeur des monstres). Si une telle tentative réussie, alors l'Elémental passe sous le contrôle de l'adversaire.

Si la tentative échoue, la « *dissipation de la magie* » a pour effet de renforcer l'Elémental (maximum des points de vie de base de sa catégorie), de doubler la capacité de concentration du cabaliste, et de focaliser la colère de la créature sur le lanceur de la *Dissipation* (même s'il doit retrouver sa liberté !).

Immunités

Les Elémentaux sont **immunisés aux armes normales ainsi que contre les armes magiques d'enchantement inférieur à +2**.

Les Créatures ne possédant aucune capacité magique ne peuvent blesser les Elémentaux, **à moins de posséder au moins 1/3 des points de vie de l'Elémental** concerné.

Les capacités magiques comprennent : Paralysie, Poison, Acide, Souffle, ou même le fait d'être insensible aux attaques portées avec des armes normales.

Ainsi, les Gobelins ou les Orques sont généralement incapables de nuire à un Elémental, puisqu'ils ne possèdent ni capacités magiques, ni le nombre de points de vie suffisant. Les Trolls, par contre, peuvent attaquer efficacement un Elémental puisqu'ils possèdent la puissance suffisante…

Bien sûr, un Gobelin armé d'une arme +2 magique pourrait fort bien blesser un Elémental.



La

TERRE



ELEMENTAL de TERRE

(4, 6, ou 8 m)(N.)
(Nb rencontré : 1, ou 2~16 individus)
(Vitesse : 5 à 9 m/sec)



Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 75~90

E.V. : 100~130

E.V. : 140~170

Co : 20 **In** : 6 **Ch** : / **Ad** : 12 **Fo** : 22/24/26
Sag : 4 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 12

1 ou 2 ou 2 Att./ Assaut(s).

Att : 14/16/18 Pr : 6* (naturelle)
Prd : 10/12/14 P.I. : 3D+6
ou (4D+3)x2
ou (6D+4)x2

N.B. : pour certaines caractéristique, trois valeurs sont indiquées, ces valeurs sont données dans l'ordre, pour un Elémental invoqué par Bâton, invoqué par dispositif, invoqué par sort.

* Un Elémental de Terre ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux), ou par des adversaires possédants au moins 1/3 de ses points de vie (25 pour un Elémental à 75 pts de vie)



DESCRIPTIF

Les Elémentaux de Terre sont de puissantes créatures, caractérisées par une certaine lenteur dans un plan qui n'est pas le leur.
Il faut pourtant signaler qu'ils peuvent passer à peu près tous les obstacles, simplement **en s'enfonçant dans le sol et en voyageant au travers de la terre et de la pierre** !

N.B. : si les dégâts infligés par un Elémental de Terre sont entier contre des créatures au sol, ils sont amputés de 25% contre les créatures en vol, en lévitation…

Contre les bâtiments en pierre ou en terre, ces créatures produisent l'effet d'un super-bélier faisant 2D6 Pts Structuraux de dégâts (un pavillon typique en possède environ 7)

On peut invoquer un Elémental de Terre à partir d'un tas de Pierre ou de Terre.

Hors de leur élément, les Elémentaux d'Eau retranchent 2 points sur leurs Points d'Impact.
Dans l'eau, ils attaquent au maximum de leur capacités, se déplacent rapidement, peuvent renverser ou ralentir des embarcations (dans la mesure d'une tonne par tranche de 10 pts de vie).

Le Plan Elémentaire de la Terre est un énorme monde « plein ». De vaste couloirs le percent, reliant des grottes gigantesques où les génies de la terre, les Daos, édifient leurs palais. Là, ils gouvernent d'une main de fer les Elémentaux et autres créatures inférieures (de nombreux esclaves nains).
Il existerait un vaste dédale de cavernes, soumises à l'autorité d'un Grand Seigneur d'une nature inconnue, qui gouvernerait plusieurs dizaines de milliers de ces Elémentaux …

DIVERS

Elémental de Sable

« Démon de l'Erg ».



(3,50m)(N.)
(couleur ocre, sableux)
(voix : souffle de vent)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 100~130

Co : 20 **In** : 8 **Ch** : 5 **Ad** : 12~16 **Fo** : 18~20
Sag : 8 **Beau** : / **Con** : 14~20 **Per** : 12

6 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 5*~10* (naturelle)
Prd : 12~14 P.I. : 1D+7~9 (griffes)

2 Prd./ Assaut.

Un élémental de sable ne peut être blessé que par des armes magiques +1 (ou mieux), ou par un adversaire possédant au moins 2/3 de ses points de vie
La première valeur de protection concerne les armes contondantes, la seconde les armes tranchantes.

CAPACITES SPECIALES

Sur un terrain sableux, l'élémental de sable peut se **fondre dans le sol** en moins de 3 secondes. Par ailleurs, sur ce type de terrain, il peut se déplacer à une vitesse de **8 mètres par seconde** (4/sec sur un autre type de terrain).

Tourbillons de sable : lorsqu'il entre au corps à corps, l'élémental de sable peut provoquer un soulèvement de poussière sableuse propre à gêner la vision de ses adversaire. Cette mini tempête se lève en 3 assauts et durent 3 assauts pleins avant de retomber, occasionnant un malus de 2 points en Attaque et en Parade à toute créature non habituée aux déserts.

DESCRIPTIF

Les élémentaux de sable possèdent trois paires de bras dont ils usent assez bien. Ils ne possèdent ni bouche, ni nez, et bien évidemment aucune pilosité ! Sur leur tête se placent **trois cornes**, qu'ils utilisent pour éventrer leurs adversaires s'ils sont parvenus à les frapper au moins quatre fois, profitant du déséquilibre engendré. Ils possèdent alors une **septième attaque** avec une valeur de **7/20**, qui occasionnera **6D6 Bl** si elle porte.

De la couleur du sable qu'il utilise pour se manifester, cet « esprit du sable » est en fait un être originaire du plan élémentaire de terre. Soumis aux Dao, les génies plutôt mauvais de ce plan, ils aiment quitter leur plan d'origine pour échapper à la domination de leurs maîtres. Ils profitent pour ce faire des portes dimensionnelles ouvertes par les incantations des magiciens. Souvent, en contre partie de l'aide qu'ils apporteront à un humain, les élémentaux de sable exige de pouvoir rester sur le plan matériel.

L'élémental de sable est aussi nommé par les hommes du désert le « démon de l'erg », tant les légendes rapportent de massacres et de disparition liées à leurs venues.

DIVERS

ROC-MARTEAU

Elémental de Roche



(3,20m)(N.)
(couleur granit, vieux grès, runes d'or)
(voix : grondement sourd)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(Vitesse : 2 à 4 m/sec)

Résistance à la Magie 50%.

E.V. : 80~95

Co : 20 **In** : 6 **Ch** : 3 **Ad** : 14~15 **Fo** : 24~28
Sag : 5 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 10

1 Att./ Assaut.

Att : 16~18 Pr : 12~16 (naturelle)
Prd : 7~8 P.I. : 5 à 6D (poing marteau)

La première valeur de protection concerne les armes contondantes, la seconde les armes tranchantes.

CAPACITES SPECIALES

Coup de Démolition. De leur poing en forme de marteau pointu, un Roc-Marteau peut abattre une porte en chêne de 40 cm d'épaisseur d'un seul coup. Ce coup suffira à pulvériser un camion bâché ou une cabane de jardinier.

Coup Massif. Sur un coup de maître à l'as, le Roc-Marteau inflige des dégâts multipliés par deux !

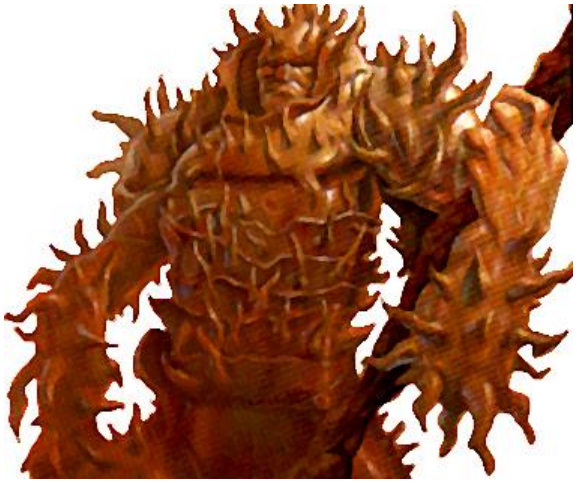
DESCRIPTIF
Les Roc-Marteaux sont des élémentaux de roche (assimilés à la Terre).
Grands, plus de trois mètres, ils sont puissants et leur poing peut terrasser un taureau d'un seul coup.
Mais leur faible intelligence, et surtout leur grande lenteur rendent ces élémentaux moins dangereux qu'il pourrait y paraître d'un prime abord.

De la couleur du grès, les Roc-Marteaux, ainsi nommés parce que leur main droite se termine toujours par une forme de masse pointue, les Roc-Marteaux donc se dissimule assez bien dans les décors rocheux. Ils sont cependant souvent trahis par les runes dorées qui couvrent leurs avant-bras, leurs jambes et leurs épaules.
Il est d'ailleurs notable que ces runes sont constituées d'or, et que l'on peut récupérer de 8 à 12 kilos de ce métal sur le corps d'un de ces élémentaux (soit en moyenne près de 2.000 pièces d'or !).

Les Roc-Marteaux sont originaires du plan élémentaire de la terre où ils sont soumis à l'autorité des Daos. Pour eux, ils sont les gardiens, fidèles, des trésors, des places fortes.
On ne les rencontre sur le plan matériel que lorsqu'ils interviennent à l'appel d'un Dao, ou comme paiement d'un contrat entre l'un de ces génies et un humain.

DIVERS

TERRAK EPINEUX



(2,90 à 3,00 m)(N.)
(Corps hérissé de piques, couleur ocre à orangé)
(Nb rencontré : 2~6)

Semi-Elémental de la Terre

Résistance à la Magie 75%.

E.V. : 140~160

Co : 20 **In** : 7~8 **Ch** : / **Ad** : 13~16 **Fo** : 30
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 22 **Per** : 10~12 (très myope)

2 Att./ Assaut.

Att : 14~15 Pr : 14 (naturelle, 6 face au contondant)

Prd : 10~12 P.I. : 3D+20 (masse noueuse énorme)

* Le Terrak épineux ne peut être blessé que par des armes magiques +1 (ou mieux), ou par une créature possédant au moins 75 % des points que le Terrak possède de base.

CAPACITES SPECIALES
Coup Assommant : sur une attaque à 1, 2 ou 3, faisant au moins 32 points d'impact, la victime doit réussir un jet de constitution avec malus de 4, ou perdre connaissance pour 3D6 assauts.
Coup Critique : sur une attaque à 1, 2 ou 3, faisant au moins 34 points d'impact, la victime doit réussir un jet de constitution avec malus de 4, ou perdre connaissance pour 3D6 assauts.
Coup Projetant : sur une attaque à 4 ou 5, faisant au moins 32 points d'impact, la victime, si sa masse est inférieure à 140 kg, est projetée vers l'arrière, sur une distance de 2D6 mètres (au plus). La chute lui occasionne (1D6 / 2 mètres) Blessures. N.B. : si la victime rencontre un mur sur cette distance les blessures seront égales aux blessures qui auraient dues être encaissées augmentées de 10 points.
Epines blessantes. Au corps à corps, l'adversaire d'un Terrak Epineux doit prendre garde de ne pas se blesser sur les épines de pierre qui couvrent le corps de ce semi-élémental. Sur chaque parade, réussie ou non, l'adversaire doit réussir un jet d'adresse avec malus de 2. En cas d'échec, il reçoit 2D P.I. de ces épines.

Il peut utiliser les sorts suivants, au niveau 6 de maîtrise, un par assaut :

- *Retour vers le plan élémentaire de terre* (1x/mois)
- *Mur de Pierre* (Cf « Mur de feu ») (2x/j)
- *Boulet de Pierre* (2x/j) (6D8) (25 m)
- *Passerelle de Pierre* (Cf « Passerelle de nuée ») (1x/j)

DESCRIPTIF
Les Terraks épineux sont des Semi-élémentaux de terre.
Ils peuplent le plan élémental de la terre. Peu nombreux, ils se rencontrent surtout en compagnie des Daos nobles, dont ils sont le plus souvent la garde rapprochée.
Les Terraks sont faiblement intelligents et leur vue est médiocre, mais leur puissance physique compense largement ces défauts.
On ne sait pas grand chose de leur écologie,
On invoque un Terrak Epineux à partir d'un tas de pierre ou de terre.
Une fois matérialisé sur un plan, le Terrak Epineux conserve son apparence humanoïde jusqu'à sa destruction. Il ne peut donc pas, contrairement à son cousin l'Elémental de terre, s'enfoncer dans le sol pour passer les obstacles.
Sur le Plan Elémentaire de la Terre, les Terraks sont des créatures extrêmement soumises à l'autorité des Daos. Ils sont dépendant d'eux, mais constitue aussi les meilleurs éléments dont les génies de la terre peuvent avoir besoin (ils sont plus intelligents que les Elémentaux et presque aussi forts).

Combat. Au corps à corps, le Terrak Epineux utilise de préférence un grand gourdin de roc, mais il peut aussi, le cas échéant, frapper de ses poings (il ne gagne pas pour cela de cadence de combat).
Les dégâts du semi-élémental de terre contre des créatures en vol ou en lévitation sont amputés d'1/4.
Contre des bâtiments en pierre ou en terre, le Terrak Epineux produit l'effet d'un formidable bélier, occasionnant 2D6 points d'impact structuraux (un pavillon typique en possède environ 7).

DIVERS

L'

EAU



ELEMENTAL d'EAU

(4, 6, ou 8 m)(N.)
(Nb rencontré : 1, ou 2~6 individus)
(Vitesse : 18 à 25 m/sec)



Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 75~90

E.V. : 100~130

E.V. : 140~170

Co : 20 **In** : 6 **Ch** : / **Ad** : 12 **Fo** : 21/23/25
Sag : 5 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 11

1 ou 2 ou 2 Att./ Assaut(s).

Att : 14/16/18 Pr : 6* (naturelle)
Prd : 10/12/14 P.I. : 3D+3
ou (4D+1)x2
ou (5D+4)x2

N.B. : pour certaines caractéristique, trois valeurs sont indiquées, ces valeurs sont données dans l'ordre, pour un Elémental invoqué par Bâton, invoqué par dispositif, invoqué par sort.

* Un Elémental d'Eau ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux), ou par des adversaires possédants au moins 1/3 de ses points de vie (25 pour un Elémental à 75 pts de vie)



DESCRIPTIF

Les Elémentaux d'Eau sont, pour des raisons pratiques évidentes, limités aux opérations aquatiques.
Ils ne peuvent s'éloigner à plus de 18 mètres de leur élément.
Créer un tel Elémental requiert généralement de grandes quantité d'eau (ou de liquide aqueux) : comme une pièce d'eau d'au moins 35 m^3, ou plusieurs grands barils de bière pour le même volume, ou de vin…

Hors de leur élément, les Elémentaux d'Eau retranchent 2 points sur leurs Points d'Impact.
Dans l'eau, ils attaquent au maximum de leur capacités, se déplacent rapidement, peuvent renverser ou ralentir des embarcations (dans la mesure d'une tonne par tranche de 10 pts de vie).

Il existe de nombreuses autres formes élémentales sur le Plan de l'Eau. Les êtes intelligents, doués d'une volonté propre, sont communs, ainsi que les représentants plus puissants du type Elémental décrit plus haut.
La forme supérieure de vie intelligente de ce plan est celle des génies de l'eau, les grands Marids, qui gouvernent l'essentiel des Elémentaux… Il existerait cependant une entité puissante, quasi divine, un Roi seigneur d'un vaste domaine aquatique et gouvernant quelques milliers de ces sujets…

DIVERS

Le

FEU



ELEMENTAL de FEU



(4, 6, ou 8 m)(N.)
(Nb rencontré : 1, ou 2~6 individus)
(Vitesse : 18 à 25 m/sec)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 75~90

E.V. : 100~130

E.V. : 140~170

Co : 20 **In** : 6 **Ch** : / **Ad** : 12 **Fo** : 21/23/25
Sag : 5 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 11

1 ou 2 ou 2 Att./ Assaut(s).

Att : 14/16/18 Pr : 6* (naturelle)
Prd : 10/12/14 P.I. : 3D+3
ou (4D+1)x2
ou (5D+4)x2

N.B. : pour certaines caractéristique, trois valeurs sont indiquées, ces valeurs sont données dans l'ordre, pour un Elémental invoqué par Bâton, invoqué par dispositif, invoqué par sort.

* Un Elémental de Feu ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux), ou par des adversaires possédants au moins 1/3 de ses points de vie (25 pour un Elémental à 75 pts de vie)

DESCRIPTIF

Les Elémentaux d'Eau sont, pour des raisons pratiques évidentes, limités aux opérations aquatiques.
Ils ne peuvent s'éloigner à plus de 18 mètres de leur élément.
Créer un tel Elémental requiert généralement de grandes quantités d'eau (ou de liquide aqueux) : comme une pièce d'eau d'au moins 35 m^3, ou plusieurs grands barils de bière pour le même volume, ou de vin…

Hors de leur élément, les Elémentaux d'Eau retranchent 2 points sur leurs Points d'Impact.
Dans l'eau, ils attaquent au maximum de leur capacités, se déplacent rapidement, peuvent renverser ou ralentir des embarcations (dans la mesure d'une tonne par tranche de 10 pts de vie).

Il existe de nombreuses autres formes élémentales sur le Plan de l'Eau. Les êtes intelligents, doués d'une volonté propre, sont communs, ainsi que les représentants plus puissants du type Elémental décrit plus haut.
La forme supérieure de vie intelligente de ce plan est celle des génies de l'eau, les grands Marids, qui gouvernent l'essentiel des Elémentaux… Il existerait cependant une entité puissante, quasi divine, un Roi seigneur d'un vaste domaine aquatique et gouvernant quelques milliers de ces sujets…



DIVERS

ERUDIT DU FEU

(~2,60m)(N, avec les tendances du génie servi)
(corps élancé jaillissant d'une colonne de feu, consistance de flammes)
(Nb rencontré : 2~6 individus)



Résistance à la Magie 50%.

E.V. : 80~95

Co : 15~18 **In** : 14~16 **Ch** : 12~15 **Ad** : 13~16 **Fo** : 20~22
Sag : 14~18 **Beau** : ~ **Con** : 16~18 **Per** : 14~16

2 Att./ Assaut.

Att : 14~16 Pr : 7* (naturelle)
Prd : 13~15 P.I. : 4D+4 Bl (par le feu au touché)

* l'esprit du feu ne peut être blessé que par une arme magique +1, ou par l'eau en contact direct.

CAPACITES SPECIALES

L'Erudit du Feu est invulnérable à toute les attaques par le feu, de même qu'aux sorts de charme et d'illusion. Les dégâts des sortilèges de froid sont augmentés de 10%.

Il **vole** de façon tout à fait naturel, et se déplace ainsi à une vitesse maximum de 16 m/sec (~55 km/h).

Boule de Feu : l'esprit du feu peut projeter à une distance de 80 mètres des boules de feu (comme sortilège) faisant 10D10 de Bl. Il peut en lancer une par seconde (tps :1/2 ass). Chaque boule de feu l'affaiblit pourtant, se nourrissant de la substance même de l'esprit du feu, et lui occasionne une perte de **2 points de vie**.

Contrôle des Feux normaux : qu'ils peuvent éteindre ou affecter comme un sort de Pyrotechnie, de charme de feu…

DESCRIPTIF

Les Erudits du Feu sont des créatures originaires du plan élémentaire du feu.
Ils se placent dans la hiérarchie de cet élément entre les Effrits (génies du feu) leurs maîtres et les Esprits du Feu, qui forment leurs serviteurs les plus efficaces. Tout comme eux, ils se rendent parfois sur le plan matériel en mission pour y répondre aux invocations de magiciens puissants, mais même en servant ceux-ci, ils s'arrangent pour servir les intérêts des Effrits.

L'écologie de l'Erudit du Feu est complètement inconnue. On estime leur durée de vie à environ huit siècles, mais même les plus grands sages n'ont aucunes certitudes sur ce point.

Il semble cependant qu'ils aient besoin de s'alimenter en chaleur au moins une fois par semaine à un feu, de quelques taille qu'il soit (quelques secondes près de la lave, 5 minutes à un brasier, 20 minutes à un âtre, 1 heure à une torche, 3 heures à une bougie).

DIVERS

ESPRIT DU FEU



(~3,20m)(N, avec les tendances du génie servi)
(corps allongé vers le bas à partir du tronc, consistance de flammes)
(Nb rencontré : 1~3 individus)

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 60~85

Co : 18~20 **In** : 12~14 **Ch** : 12~15 **Ad** : 13~16 **Fo** : 16~22
Sag : 14~18 **Beau** : ~ **Con** : 16~18 **Per** : 14~16

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 5* (naturelle)
Prd : 12~14 P.I. : 3D Bl (par le feu au touché)

* l'esprit du feu ne peut être blessé que par une arme magique, ou par l'eau en contact direct.

CAPACITES SPECIALES

L'esprit du Feu est invulnérable à toute les attaques par le feu, de même qu'aux sorts de charme et d'illusion. Les dégâts des sortilèges de froid sont augmentés de 10%.

Il **vole** de façon tout à fait naturel, et se déplace ainsi à une vitesse maximum de 14 m/sec (~50 km/h).

Boule de Feu : l'esprit du feu peut projeter à une distance de 60 mètres des boules de feu (comme sortilège) faisant 6D8 de Bl. Il peut en lancer une par seconde (tps :1/2 ass). Chaque boule de feu l'affaiblit pourtant, se nourrissant de la substance même de l'esprit du feu, et lui occasionne une perte de **2 points de vie**.

Contrôle des Feux normaux : qu'ils peuvent éteindre ou affecter comme un sort de Pyrotechnie, de charme de feu…

DESCRIPTIF

Les Esprits du Feu sont des créatures originaires du plan élémentaire du feu, où ils sont les serviteurs des Erudits du Feu et des Effrits. Ils sont intelligents et parmi les créatures les plus puissantes de ce plan après leurs maîtres. Ils sont parfois envoyés en mission vers les plans matériels pour y servir, au travers des magiciens ou des invocateurs qui les invoquent, les desseins de leurs véritables seigneurs.
De fait, un grand nombre de cabaliste aimerait pouvoir compter sur l'assistance d'un Esprit du Feu, tant leur puissance est grande, et leurs capacités utiles.

L'écologie de l'Esprit du Feu est complètement inconnue. On estime leur durée de vie à environ cinq siècles, mais aucunes certitudes n'a put être fondée, même sur ce point.

Il semble cependant qu'ils aient besoin de s'alimenter en chaleur au moins une fois par 96 heures (4 jours) à un feu, de quelques taille qu'il soit (quelques secondes près de la lave, 5 minutes à un brasier, 20 minutes à un âtre, 1 heure à une torche, 3 heures à une bougie).

DIVERS

HOMME-MAGMA



(1,10m)(C.N.)
(Trapu, fumant)
(Nb rencontré : 1~4 individus)

Résistance à la Magie 20 %.

E.V. : 18~24

Co : 20 **In** : 6~8 **Ch** : 4~5 **Ad** : 10~13 **Fo** : 9~12
Sag : 5~6 **Beau** : ? **Con** : 14~15 **Per** : 8~10

1 Att./ Assaut.

Att : 10~11 Pr : 4*
Prd : 6~8 P.I. : 2D+4 Bl (chaleur et brûlure)

* Un homme-magma ne peut être blessé que par des armes magiques +1 (ou mieux)

Spécial : Immunité totale aux dégâts par le feu.

CAPACITES SPECIALES

Par son toucher, l'homme-magma boute le feu à toute matière inflammable, qui se consumera durant 2 à 4 assauts, occasionnants des dégâts de brûlure supplémentaires. Attention aux flasques et fioles de produits inflammables !
Une arme de métal, d'un enchantement inférieur à 2, fond en 2 assauts !
Une arme de bois sera détruite en 1 assauts (magique ou non).
L'immersion dans la lave régénère un Homme de Magma en 10 minutes.

DESCRIPTIF

Les Hommes de Magma sont des créatures relativement intelligente qui vivent normalement sur le semi-plan élémentaire de la lave, ou sur le plan élémentaire du feu (plus rarement).
Ils passent parfois sur le plan matériel primaire, par une invocation magique, ou la volonté d'un Effrit ou d'un seigneur du plan du feu. Ils aiment alors à vivre dans les cratères des volcans en activité, nageant dans la lave. Ils se trouvent parfois propulsé par une éruption hors de l'enceinte des volcans. Ils aiment alors à propager le feu à tout ce qui est inflammable, prenant un grand plaisir à regarder les créatures du plan matériel courir en hurlant de douleur, le corps dévoré par les flammes. Ils ne le font d'ailleurs pas par cruauté, mais plutôt par jeu !
Il semble que le spectacle du feu se propageant d'arbre en maison, de créatures en créatures, soit pour les Hommes-Magma une source de plaisir et de gaieté.

Les Hommes-Magma ne recherchent pas le combat, et sont plutôt portés à la fuite s'ils sont attaqués et subissent des blessures. Cependant, s'ils sont acculés, ils frappent avec leurs poings, et peuvent faire des dégâts conséquents.

Un Homme de Magma réchauffe l'air tout autour de lui, rendant l'endroit très indésirable pour toute créature vivante normale. Dans leur joie de transmettre le feu à tout ce qui existe, les Hommes-Magma ne réalisent pas que cela peut être terrible pour qui en est victime.

Un Homme de Magma ne peut survivre plus de 6 heures hors de l'élément de lave. Passé cette période, ils se refroidissent et durcissent définitivement, trouvant ainsi la mort. D'ailleurs, ils ne restent généralement pas plus de 2 à 3 heures éloignés de leur élément de prédilection. Ils considèrent toute température inférieure à 1000 degrés comme froide !

DIVERS

PYROTIN



(~0,60 à 0,75 m)(N. à légères tendances mauvaises)
(gnome imberbe, couvert de flammèches, oreilles pointues, voix rauque aiguë)
(Nb rencontré : 1~2 ou 3~12 individus)
(Vitesse : 3 à 4 m/sec)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 5~8

Co : 9~10 **In** : 7~8 **Ch** : 5~6 **Ad** : 9~10 **Fo** : 5~6
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 13~14 **Per** : 11~12

1 Att./ Assaut.

Att : 6~7 Pr : 0
Prd : 4~5 P.I. : 1D4 Bl (toucher de feu)

CAPACITES SPECIALES

Ils peuvent utiliser les sorts suivants, au niveau 3 de maîtrise, un par assaut :

- *Pyrotechnie* (1x/j)
- *Mur de Feu* (1x/j)
- *Boule de Feu* (petite) (2x/j)
- *Flamme* (2x/j)

- Immunité totale aux feux (magiques ou non)
- Vulnérabilité accrue au froid (magique ou non) (+50% de dégâts)

DESCRIPTIF

Les Pyrotins sont des créatures originaires du plan élémentaire du feu.
Ces êtres figurent parmi les plus faibles créatures de ce plan, et sont généralement les esclaves de puissants Effrits.
A l'état naturel, ils vivent en solitaires ou en groupe de quelques individus.

D'un naturel assez poltron, les Pyrotins laissent pourtant fréquemment leur désir de « blaguer quelqu'un » passer outre leur couardise. A cette occasion, ils aiment bien aussi faire le mal et rire aux dépends des victimes de leurs « blagues ».

Religion. Les Pyrotins sont soumis au culte du Grand Esprit de Feu, qui place le Sultan Effrit dans une situation de demi-dieu.

L'espérance de vie d'un Pyrotins est de 150 ans environ sur son plan d'origine, et de 30 seulement sur les autres plans.

DIVERS

L'

AIR



ELEMENTAL d'AIR



(5, 7, ou 9 m)(N.)
(Tourbillon sombre, extrêmement rapide)
(Nb rencontré : 1, ou 3~8 individus)
(Vitesse : 18 à 25 m/sec)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 75~90

E.V. : 100~130

E.V. : 140~170

Co : 20 **In** : 6 **Ch** : / **Ad** : 13 **Fo** : 21/23/25
Sag : 4 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 12

1 ou 2 ou 2 Att./ Assaut(s).

Att : 14/16/18 Pr : 6* (naturelle)
Prd : 10/12/14 P.I. : 3D
ou (3D+2)x2
ou (3D+5)x2

N.B. : pour certaines caractéristique, trois valeurs sont indiquées, ces valeurs sont données dans l'ordre, pour un Elémental invoqué par Bâton, invoqué par dispositif, invoqué par sort.

* Un Elémental d'Air ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux), ou par des adversaires possédants au moins 1/3 de ses points de vie (25 pour un Elémental à 75 pts de vie)

CAPACITES SPECIALES

Tourbillon. Sur ordre de son invocateur, ou de son propre chef parfois, un Elémental d'Air peut former un tourbillon (un cône tronqué et renversé, possédant un diamètre inférieur de 6/8/10 mètres, et un diamètre supérieur de 18/24/30 mètres, pour une hauteur de 24/32/40 mètres)
Si le tourbillon ne peut atteindre sa hauteur maximale (à cause de quelques dôme ou plafond par exemple), il ne possèdera que la moitié de sa force.
Un tourbillon de pleine force exécute **en 3 assauts un passage** sur ses adversaires, infligeant 6D12 de blessures à tout être vivant non aérien.
La formation ou la dissipation de ce tourbillon requiert un minimum de 12 assauts.



DESCRIPTIF

Le seul mode de locomotion d'un Elémental d'Air est le vol.
Capable de se mouvoir très rapidement (près de 80 km/h), l'Elémental d'Air n'en est pas moins capable de demeurer en vol stationnaire.
Lorsqu'il combat en plein air, il obtient un bonus d'1 pt en Attaque et de 2 pts en Point d'Impact.

Les Elémentaux d'Air sont bien sûr originaire du plan élémentaire de l'Air. Là, ils sont pour la plupart au service des Djinns, mais il existerait une entité puissante, nommée « Reine de l'Air », qui aurait un domaine dans ce monde et y dirigerait quelques milliers de ces sujets…

DIVERS

Les

PARA-ELEMENTAIRES

PARA-ELEMENTAL

DE GLACE



(2,50 à 3,50 m)(N.)
(humanoïde puissant, fait de glace)
(Nb rencontré : 1~2 individus)

Résistance à la Magie 25 %.

E.V. : 75~90
ou **100~130**
ou **140~170**

Co : 20 **In** : 6 **Ch** : / **Ad** : 12 **Fo** : 22~24~26
Sag : 5 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 11

1 ou 2 ou 2 Att./ Assaut(s).

Att : 14/16/18 Pr : 6*
Prd : 10/12/14 P.I. : 3D+5 (mains)
ou (4D+2) x2 (mains)
ou (6D+2) x2 (mains)

N.B. : pour chaque caractéristiques, les valeurs sont données dans l'ordre, pour un para-élémental invoqué par bâton, puis par dispositif, puis par sorts.

* Un Para-élémental de Glace ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux), ou par des adversaires possédants au moins l'équivalent de 1/3 de ses points de vie.

CAPACITES SPECIALES

- Froid mordant : toute personne s'approchant à moins de 4 mètres d'un para-élémental de glace est confrontée à un froid si intense qu'elle en perd 1D4 points de vie par assaut (éventuellement moins si cette personne est vêtue de fourrures et de manteaux adaptés au froid).

- **Contact glaçant** : en touchant une surface d'eau ou de liquide composé essentiellement d'eau, le para-élémental de glace provoque sa transformation en glace à la vitesse de 30 mètres carrés, et 20 cm de profondeur, par trois assauts de contact.

- Régénération par le froid : par un simple contact avec de la glace, du givre ou de la neige, le para-élémentaire peut se régénérer au rythme de 2D6 points de vie par assaut. Durant ce temps, il ne subit plus aucune blessure, mais reste incapable d'autres actions.

- le **froid** ne lui cause que ¼ de dégâts, et le **feu** lui inflige 50% de dégâts supplémentaires.

DESCRIPTIF

Le para-élémental de glace est originaire du plan para-élémentaire du froid, situé à la frontière du plan élémentaire de l'eau et de l'air.

Un para-élémental de glace à l'apparence d'un grand humanoïde couvert d'un manteau de givre blanc. Il est toujours légèrement translucide.
Les para-élémentaux de glace ne possède pas une organisation politique rigide avec des chefs établis, et semblent plutôt vivre en complète anarchie, même si certaine rumeurs font état de quelques grands seigneurs para-élémentaux de grands pouvoirs.

DIVERS

PARA-ELEMENTAL

DE QUARTZ



(2,40~2,80 m)(N.)
(humanoïde puissant, fait de cristaux de quartz)
(Nb rencontré : 1~2 individus)

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 65~80
ou **90~120**
ou **130~160**

Co : 20 **In** : 6 **Ch** : / **Ad** : 14 **Fo** : 22~24~26
Sag : 5 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 11

1 ou 2 ou 2 Att./ Assaut(s).
+spé

Att : 14/16/18 Pr : 6*
Prd : 10/12/14 P.I. : 3D+5 (mains)
ou (4D+2) x2 (mains)
ou (6D+2) x2 (mains)

N.B. : pour chaque caractéristique, les valeurs sont données dans l'ordre, pour un para-élémental invoqué par bâton, puis par dispositif, puis par sorts.

* Un Para-élémental de Quartz ne peut être touché que par des armes magiques +2 (ou mieux), ou par des adversaires possédants au moins l'équivalent de 1/3 de ses points de vie.

CAPACITES SPECIALES

- Translucidité : les para-élémentaux de Quartz sont parfois difficile à distinguer sous un éclairage moyen ou faible. En conséquence, dans de telles circonstances, un adversaire d'un para-élémentaire de Quartz se voit pénalisé de 2 points en attaque et en parade au corps à corps.

- les sorts de la sphère élémentaire de la Terre et de l'Eau ne lui causent que 50% de dégâts, ceux des sphères élémentaires de l'Air et du Feu lui causent 50% de dégâts supplémentaires.

- Coup de Corne : lors d'un combat, le para-élémental de Quartz utilise toujours en ouverture une charge terrible de sa corne frontale faisant alors sur un impact : 6D+10 points de dégâts (quelle que soit son origine).
Au cours d'un combat, il y a 35% de chance par assaut pour que le para-élémental de Quartz tente de placer un coup de sa corne (2D+8 P.I.) en plus de ses attaques normales.

DESCRIPTIF

Le para-élémental de Quartz est originaire d'un plan para-élémentaire particulier, situé à la frontière du plan élémentaire de l'eau et de celui de la terre.

Un para-élémental de Quartz à l'apparence d'un grand humanoïde clair et translucide.
On ne connaît d'eux aucune organisation sociale ou politique, et l'anarchie semble régner totalement sur leur plan d'existence.
Lorsqu'ils se regroupent, les para-élémentaux de Quartz le font en bandes d'une dizaine d'individus qui prend alors ses décision en concertation démocratique !

DIVERS

PARA-ELEMENTAL

DE SANG



(~1,60 / ~1,80 / ~2,10 m) (CN. à tendances Mauvaises)
(humanoïde fait de sang et de feu)

(Nb rencontré : 1~2 individus)

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 20~25
ou **30~40**
ou **45~60**

Sag : 5~7 **Beau** : / **Con** : 12~14~17 **Per** : 9~11

1 ou 1 à 2 ou 2 Att./ Assaut(s).

Att : 11/13/16 Pr : 1*
Prd : 8/10/13 P.I. : 3D+5 (mains)
ou (4D+2) x2 (mains)
ou (6D+2) x2 (mains)

N.B. : pour chaque caractéristique, les valeurs sont données dans l'ordre, pour un para-élémental invoqué par bâton, puis par dispositif, puis par sorts.

* Un Para-élémental de Sang ne peut être touché que par des armes magiques, ou par des adversaires possédants au moins l'équivalent de 1/2 de ses points de vie.

CAPACITES SPECIALES

- Aspect angoissant : les para-élémentaux de Sang dégagent une odeur métallique qui vient ajouter à l'horreur de leur apparence. Toute créature qui l'approche à moins d'un mètre se voit infliger une pénalité de combat du fait de l'angoisse qu'elle ressent (malus de 1 pt en Attaque et en Parade).

- les sorts de la sphère élémentaire de l'eau et du Feu ne lui causent que 50% de dégâts, ceux des sphères élémentaires de l'Air et de la Terre lui causent 50% de dégâts supplémentaires.

DESCRIPTIF

Le para-élémental de Sang est toujours créé ou invoqué à partir d'un volume de sang relativement important. Il est originaire d'un plan para-élémentaire particulier, situé à la frontière du plan élémentaire de l'eau et de celui du feu.

Un para-élémental de Sang à l'apparence d'un humanoïde clair et translucide.
Ce sont des élémentaux sociaux, qui s'organisent en bandes pouvant atteindre plusieurs dizaines d'individus.

Particulièrement friands de sang, les para-élémentaux de Sang traquent toutes les créatures à sang chaud dont elles approchent pour s'en repaître, espérant augmenter ainsi leur puissance propre.

DIVERS

Les Golems

Les Golems sont des créatures auxquelles un cabaliste de grand pouvoir a insufflé artificiellement la vie.

Il existe quatre grandes familles de Golems :

Argile
Classique – de Boue

Chair
Classique - Rapiécé

Fer
Classique – Habitacle – Eliminateur – Forgelier

Pierre
Classique – Colosse de Pierre - Magroche

Au-delà, on trouve des déclinaisons particulières de ces variétés, mais la technique de création est généralement issue de la technique qui régit l'une des grandes « familles » !

Nombre de Magiciens sont désireux de posséder de tels créations, que ce soit pour garder leur laboratoire personnel et secret, ou pour combattre à leurs côtés…



GOLEM d'ARGILE



(taille ~ 2,50 m)(N.)
(humanoïdes au corps large, faits d'argile jaune)
(Nb rencontré : ~)
(Vitesse : 3 à 4 m/sec)

Golem

Résistance à la Magie **Spé**.

E.V. : 60~75

Co : 20 **In** : 2 **Ch** : / **Ad** : 10 **Fo** : 20
Sag : / **Beau** : / **Con** : 15 **Per** : 10

1 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 4* (naturelle)
Prd : 9 P.I. : 3D+10

* un Golem d'Argile ne peut être blessé que par des armes magiques contondantes, ou des créatures possédant au moins 125% de leurs points de vie (un monstre à 90 points de vie peut ainsi endommager un Golem d'Argile de 72 pts de vie) de base.

CAPACITES SPECIALES

- **Résistance spéciale à la magie**.
La grande majorité des sortilèges n'affectent pas les Golems d'Argile. Seuls les formules suivantes ont un effet :
- « Glissement de Terrain » : repousse le Golem de 40 m et lui inflige 5D8 pts d'Impact.
- « Désintégration » : divise par 2 le score d'Attaque et de Parade du Golem et lui retire 2D6 pts de Bl
- « Tremblement de Terre » : lancé directement sur le Golem le sort l'immobilise pour 2D6 assauts et lui inflige 5D10 pts de Bl

- **Rapidité**.
Une fois par jour, le Golem d'Argile peut être soumis à un pouvoir de « Rapidité ». Il augmente alors la cadence de ses Attaques (passe à 2 Att / ass) et de ses Parades (passe à 2 Prd / ass), pour 3 assauts entiers. Le Golem doit avoir combattue au moins un assaut au corps à corps.
N.B. : un Golem d'Argile qui échappe au contrôle de son créateur se met automatiquement en « Rapidité », à moins que le pouvoir n'ai déjà été utilisé dans la journée.

- **Blessures durables**.
Les blessures infligées par un Golem d'Argile ne peuvent être guérie que par un prêtre de niveau 14 ou plus.

DESCRIPTIF

Les Golems d'Argile ont l'apparence de grande statue d'argile jaune. Ils donnent une impression, juste, de lourdeur, de lenteur. Ce sont les gardiens favoris des grands temples des dieux bons.

Le créateur d'un Rapiécé le contrôle et le fait obéir à des **ordres simples** (tue, avance, assieds-toi, suis moi…). Il peut également lui faire cesser toute activité jusqu'à ce que se produise un événement donné.
Néanmoins, durant chaque assaut de combat auquel participe le Rapiécé, il existe un **risque de 3% que le Golem d'Argile soit envahi par un esprit démoniaque** désireux de s'incarner. Il attaque alors toute créature vivante à sa portée. On ne peut reprendre le contrôle du Golem que par le biais d'un Exorcisme.

DIVERS

Création d'un Golem d'Argile.
On peut créer un Golem d'Argile de plusieurs façons.
1°) A l'aide d'un Grimoire Magique (le plus souvent ce mode de création requiert l'utilisation de quelques éléments matériels et la combustion de 350 à 500 gr de sel rouge)
2°) Par un Prêtre Bon, d'un niveau au moins égal à 14, en combinant les prodiges suivants : Résurrection, Bénédiction, Cantique, Théopathie et Courage Prodigieux.
Le Prêtre doit tout d'abord façonner une statue d'argile humanoïde, puis il doit se lancer dans un rituel ininterrompu durant lequel il réalise tous les prodiges sus nommés. Un tel rituel dure 5 heures pleines (hors sculpture de la statue). Les composantes coûtent près de 12.000 pièces d'or, et les vêtements nécessaires à la réalisation de la cérémonie près de 4.000 pièces d'or.
On compte environ 2 jours de travail pour façonner un Golem d'Argile.

GOLEM DE BOUE

(~ 2,40m)(N)
(couleur de boue, bruits genres « blouf… »)
(Nb rencontré : ~)



Résistance à la Magie **Spé** %.

(bonus de 2)

E.V. : 70~80

Co : 20 **In** : 3 **Ch** : / **Ad** : 10 **Fo** : 18
Sag : / **Beau** : / **Con** : 15 **Per** : 10

2 Att./ Assaut.

Att : 14~16 Pr : 6*(naturelle)
Prd : 12~13 P.I. : (2D+4)x2 (poings)

* Ne peut être blessé que par des armes magiques contondantes, ou par des créatures possédant au moins 125 % de ses points de vie de base (90 pts pour un golem de 72 pts).

CAPACITES SPECIALES

Sur un coup de poing d'un Golem de boue, la victime doit réussir un jet de Constitution avec malus de 2, ou être sonnée pour 4 assauts, perdant ainsi 1 point en Attaque et en Parade, et 2 point en Intelligence, avec 15% cumulatif d'échec de sorts.

Seul les sortilèges suivants peuvent affecter les Golems de Boue :
- *Eclair d'eau* (cause 1D Bl par assaut et par niveau du cabaliste)
- *Boule de Glace* (peut faire littéralement éclater le Golem, avec (3xniv.cabaliste)% de chance) (dégâts effectifs à hauteur d'1/2)
- *Glissement de Terrain* (repousse le Golem sur 40 mètres, et lui retire 60% de ses points de vie du moment)
- *Tremblement de terre* (lancé sur le Golem, l'immobilise pour 1D4 assauts et lui inflige 3D8 Bl)

DESCRIPTIF

Le Golem de Boue est un être magiquement créé, le plus souvent par un Druide, une Dryade ou quelque autre cabaliste habitué de la vie au contact de la nature.
Il faut que ce jeteur de sort soit au moins de niveau 12 (moins s'il possède un grimoire d'aide à la création de telles monstres). Les sorts utilisés sont les suivants : *Boule de Feu, Respiration Aquatique, Invocation de la Foudre* et *Soin*.
Le Cabaliste doit préparer un petit monticule de terre très humide (ou plusieurs s'il souhaite créer plus d'un Golem) sur lequel il répandra 300 grammes de sel rouge (ou autant de fois 300 grammes qu'il y a de monticules). Il lancera ensuite ses sortilèges dans l'ordre indiqué ci-dessus, et prononcera la formule « *Aquäe Terräe invocatis Golemnë* ». Le Golem se formera à partir du monticule de terre en 2 à 3 minutes.

Un Golem de Boue obéit en tout à son invocateur, tant que celui-ci se conforme à une liste d'ordres simples, une dizaine au plus, qu'il aura définit durant le rituel de création du golem.

N.B. : Il existe un risque, faible mais à prendre en considération tout de même, de voir un esprit errant ou même un démon, prendre possession du golem (5% en général, plus si proximité d'une nécropole…). Si tel est le cas, le golem échappera totalement au contrôle du cabaliste, devenant une entité indépendante uniquement soumise à l'âme qui l'habite.

DIVERS

GOLEM de CHAIR



(2,20 à 2,40 m)(N.)
(humanoïdes de grande taille, portant de grandes cicatrices, de couleur pale, cadavérique)
(Nb rencontré : ~)
(Vitesse : 4 à 6 m/sec)

Golem

Résistance à la Magie **Spé**.

(Bonus de 2)

E.V. : 50~65

Co : 18 **In** : 4 **Ch** : / **Ad** : 10 **Fo** : 22
Sag : 7 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 11

1 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 2* (naturelle)
Prd : 9 P.I. : 2D+2 à 4 (poings)

* un Golem de Chair ne peut être blessé que par des armes magiques, ou des créatures possédant au moins 125% de leurs points de vie (un monstre à 62 points de vie peut ainsi endommager un Golem de Chair de 50 pts de vie) de base.

CAPACITES SPECIALES

- **Résistance spéciale à la magie**.
La grande majorité des sortilèges n'affectent pas les Golems de Chair, mais ceux basés sur le Froid ou le Feu les ralentissent de 50% (déplacement à ½, -4 en Att et –4 en Prd) (effectif pour 2D6 assauts)
Les sortilèges qui utilisent l'électricité leur redonnent de l'énergie vitale, en proportion de 1 point de vie pour 1 points d'impact électriques.

- **Boutoirs**.
Un Golem de Chair possède une force exceptionnelle et une puissance qui lui permettent de défoncer les portes les plus robustes en quelques assauts. Les liens les plus robustes n'ont qu'une infime chance de retenir un Golem de Chair s'il est bien décidé à se libérer de leur entrave.

DESCRIPTIF

Les Golems de Chair sont des créatures de haute stature à la mine cadavérique. Ils portent de grandes cicatrices, vestiges des coutures qui furent nécessaires à l'assemblage des différents membres humanoïdes dont ils sont composés.

Le créateur d'un Golem de Chair le contrôle et peut le faire obéir à des **ordres simples** (tue, avance, assieds-toi, suis-moi, …). Il peut également lui faire cesser toute activité jusqu'à ce que se produise un événement donné.
Néanmoins, durant chaque assaut de combat auquel participe le Golem de Chair, il existe un **risque cumulatif de 1% qu'il devienne enragé**, attaquant alors quiconque se trouve dans son champs de vision. Le maître du Golem possède alors 10% de chance de reprendre le contrôle (test possible tous les 4 assauts maximum).

Alimentation. Un Golem de Chair doit s'alimenter régulièrement pour conserver sa souplesse et demeurer fonctionnel. Chairs fraîches, sangs, lui sont nécessaires pour au moins deux kilos par semaine.

Espérance de vie. Un Golem de Chair peut « fonctionner » durant près de un siècle, en fonction de la régularité de l'alimentation qui lui est proposée.

DIVERS

Création d'un Golem de Chair.
On peut créer un Golem de Chair de plusieurs façons.
1°) A l'aide d'un Grimoire Magique (le plus souvent ce mode de création requiert l'utilisation de quelques éléments matériels et la combustion de 250 à 450 gr de sel rouge)
2°) Par un Magicien, d'un niveau au moins égal à 12, utilisant une gemme de souhait mineur (ou un Miracle ou le Grand Pouvoir) et les sortilèges suivants Salander Mutander, Amok et Bannbaladi, Force, ainsi que Sphère de Protection ou Bouclier Magique, et Balsamon (à hauteur des points de vie désirés pour l'énergie vitale du Golem de Chair, maxi 65).

Pour parvenir à créer un Golem de Chair il faut aussi, évidemment la « matière première » humanoïde, c'est-à-dire l'utilisation d'un ou plusieurs cadavres humanoïdes qui serviront à constituer le corps final du Goloem.
On compte environ un mois de travail pour façonner un Golem de Chair. Et le coût des différentes matières premières (charbon pour les différents feux, salpêtre, bains d'argile, fil de soie pour les coutures du corps, ...) s'élève à 1.000 pièces d'or par point de vie.

GOLEM – « Rapiécé »



(taille humaine)(N.)
(humanoïdes portants des effets rapiécés, symboliques de leur condition de Golem)
(Nb rencontré : ~)
(Vitesse :)

Golem de Chair Spécial

Résistance à la Magie **Spé**.

(Bonus de 1)

E.V. : 30~45

Co : 18 **In** : 6 **Ch** : / **Ad** : 10 **Fo** : 16
Sag : 8 **Beau** : / **Con** : 16 **Per** : 9

1 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 3~5* (équipement divers)
Prd : 8~10 P.I. : 2D+4 à 8 (glaive à lame double)

* un Rapiécé ne peut être blessé que par des armes magiques, ou des créatures possédant au moins 80% de leurs points de vie (un monstre à 24 points de vie peut ainsi endommagé un Rapiécé de 30 pts de vie) de base.

CAPACITES SPECIALES

- **Résistance spéciale à la magie**.
La grande majorité des sortilèges n'affectent pas les Rapiécés, mais ceux basés sur le Froid ou le Feu les ralentissent de 50% (déplacement à ½, -4 en Att et –4 en Prd) (effectif pour 2D6 assauts)
Les sortilèges qui utilisent l'électricité leur redonnent de l'énergie vitale, en proportion de 1 point de vie pour 3 points d'impact électriques.

- **Hémorragie**.
Sur un touché à 1, 2 ou 3 sur 20, le **glaive à lame double** du Rapiécé occasionne une blessure de type « hémorragique ». Lors des 4 assauts suivants, la victime de ce coup « spécial » perdra 1D6 pts de blessure à cause de cette hémorragie courte.

DESCRIPTIF

Les Rapiécés sont créés avec des vêtements portant de larges coutures afin d'impressionner leurs adversaires.
Ils sont armés de glaives à lame double qui leur permettent de provoquer des blessures hémorragiques (Cf.).

Le créateur d'un Rapiécé le contrôle et le fait obéir à des **ordres simples** (tue, avance, assieds-toi, suis moi…). Il peut également lui faire cesser toute activité jusqu'à ce que se produise un événement donné.
Néanmoins, durant chaque assaut de combat auquel participe le Rapiécé, il existe un **risque cumulatif de 1% que le Rapiécé devienne enragé**, attaquant alors quiconque se trouve dans son champs de vision. Le maître du Rapiécé possède alors 35% de chance de reprendre le contrôle.

Alimentation. Un Rapiécé doit s'alimenter en sang frais régulièrement pour conserver sa souplesse et demeurer fonctionnel.

Espérance de vie. Un Rapiécé peut « fonctionner » durant un à dix ans, en fonction de la régularité de l'alimentation qui lui est proposée.

DIVERS

Création d'un Rapiécé.
On peut créer un Rapiécé de plusieurs façons.
1°) A l'aide d'un Grimoire Magique (le plus souvent ce mode de création requiert l'utilisation de quelques éléments matériels et la combustion de 200 à 400 gr de sel rouge)
2°) Par la combinaison de différents sortilèges et l'utilisation d'une gemme de souhait mineur (ou d'un Miracle ou du Grand Pouvoir)
Sortilèges nécessaires : Salander Mutander, Amok et Bannbaladi. Ainsi que Sphère de Protection ou Bouclier Magique, et Soin ou Balsamon (à hauteur des points de vie désirés pour l'énergie vitale du Rapiécé, maxi 45).

Pour parvenir à créer un Rapiécé, il faut aussi, évidemment la « matière première » humanoïde, c'est-à-dire l'utilisation d'un ou plusieurs cadavres humanoïdes qui serviront à constituer le corps final du Rapiécé.
On compte environ 15 jours de travail pour façonner un Rapiécé. Et le coût des différentes matières premières (charbon pour les différents feux, salpêtre, bains d'argile, fil de soie pour les coutures du corps,

GOLEM de FER

(taille ~ 4,00 m)(N.)
(statue généralement humanoïde, de très grande taille, animée)
(Nb rencontré : ~)
(Vitesse : 6 à 10 m/sec)



Golem

Résistance à la Magie **Spé**.

(Bonus de 3)

E.V. : 90~110

Co : 20 **In** : 2 **Ch** : / **Ad** : 12 **Fo** : 30
Sag : / **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 12

1 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 8* (naturelle)
Prd : 9 P.I. : 5D+12

* un Golem de Fer ne peut être blessé que par des armes magiques +3 (ou mieux), ou des créatures possédant au moins 125% de ses points de vie (un monstre à 125 points de vie peut ainsi endommagé un Golem de Fer de 100 pts de vie) de base. Ils sont aussi vulnérables aux attaques des monstres rouilleurs.

CAPACITES SPECIALES

- **Résistance spéciale à la magie**.
La grande majorité des sortilèges n'affectent pas les Golem de Fer, mais ceux basés sur l'électricité les ralentissent de 1 pt en Attaque et 1 pt en Parade pour 10 pts d'impact (pas de perte de pt de vie).
Les sortilèges qui utilisent le Feu Magique lui rendent ses points de vie, en proportion de 1 point de vie pour 1 points d'impact.

- **Nuage de Gaz**.
En plus de son attaque au corps à corps, le Golem de Fer souffle devant lui un nuage de gaz empoisonné de 3mx3mx3m, tous les 7 assauts (Jet de sauvegarde contre le poison ou perte e 2D10 pts de vie par assaut durant 3 assauts).

DESCRIPTIF

Les Golems de Fer sont généralement de très grandes statues humanoïdes, bien qu'il soit concevable d'en créer de quadrupèdes, à l'image d'un grand chien, d'un taureau…
Très impressionnants lorsqu'ils sont en action, ils ressemblent tout à fait à de simple sculpture de grande stature lorsqu'ils sont au repos.

Les Golems de Fer sont le plus souvent utilisés comme gardiens.

Le Golem de Fer demeure toujours sous le contrôle de son créateur, et peut obéir à des ordres simples. Il est possible de le faire rester immobile, son fonctionnement inhibé, l'utilisant ainsi comme garde jusqu'à ce qu'un événement quelconque se produise (ouverture d'une porte, prise d'un objet désigné…)

DIVERS

Création d'un Golem de Fer.
On peut créer un Golem de Fer de plusieurs façons.
1°) A l'aide d'un Grimoire Magique (le plus souvent ce mode de création requiert l'utilisation de quelques éléments matériels et la combustion de 450 à 600 gr de sel rouge)
2°) Par la combinaison de différents sortilèges et l'utilisation d'une gemme de souhait (ou d'un Miracle ou du Grand Pouvoir)
Sortilèges nécessaires : Salander Mutander, Bannbaladi et Nuage Léthal, lancés par un magicien de niveau 14 minimum..

Pour parvenir à créer un Golem de Fer, il faut aussi, évidemment de la « matière première » métallique, pour une valeur d'au moins 600 p d'or. On compte environ trois mois de travail pour créer un Golem de Fer.

GOLEM HABITACLE



(taille ~ 2,00 m)(alignement variable)
(corps de métal, souvent soigneusement décoré,
pierre étoile profonde au coeur, pierre précieuse dans la tête)
(Nb rencontré : ~)
(Vitesse : 6 à 10 m/sec)

Golem de métal « hanté »

Résistance à la Magie **Spé**.

E.V. : 55~80

Co : var. **In** : var. **Ch** : var.-4 **Ad** : 11~14 **Fo** : 18~22
Sag : var. **Beau** : 14~18 **Con** : 18~20 **Per** : 15~18

var. Att./ Assaut.

Att : var. Pr : 8* (naturelle)
Prd : var. P.I. : 1D+8 à 12 (à main nue)

* un Golem Habitacle ne peut être blessé que par des armes magiques, ou des créatures possédant au moins 125% de ses points de vie (un monstre à 100 points de vie peut ainsi endommagé un Golem Habitacle de 80 pts de vie) de base. Ils sont aussi vulnérables aux attaques des monstres rouilleurs.

CAPACITES SPECIALES

- **Résistance spéciale à la magie**. La grande majorité des sortilèges n'affectent pas les Golem Habitacle, mais ceux basés sur l'électricité les ralentissent de 2 pts en Attaque et 2 pts en Parade pour 10 pts d'impact (pas de perte de pt de vie).
Les sortilèges qui utilisent le Feu Magique lui rendent ses points de vie, en proportion de 1 point de vie pour 3 points d'impact.

- **Sauts extraordinaires**. Un Golem Habitacle permet de réaliser des prouesses en termes de sauts. Il possède généralement les compétences de sauts d'un moine de niveau 5 à 10 (en fonction de la qualité du travail de création).

DESCRIPTIF



Les Golems Habitacle sont des pièces d'orfèvrerie mécanique et magique d'une grande rareté, réalisés par des magiciens particulièrement puissants. Ils sont généralement réalisés avec un soin esthétique particulier, notamment parce qu'ils sont destinés à recueillir en eux une âme humaine ! Car ils sont généralement le dernier refuge d'une âme mortelle pour éviter le trépas.

A la différence de la plupart des Golems, les Golems Habitacles possèdent un total libre-arbitre. Ce sont des créatures qui doivent être considérées comme des êtres libres puisqu'ils possèdent une âme qui leur permet de penser et d'agir comme bon leur semble.

NB : les notes « var. » plus haut indiquent qu'il faut utiliser les valeurs des qualités que possédait le mortel avant son transfert.

DIVERS

Création d'un Golem Habitacle.
*A l'aide d'un **Grimoire Magique** (cette création requiert l'utilisation de quelques éléments matériels et la combustion de 450 à 600 gr de sel rouge). Il faut également une **pierre étoile profonde** (Cf. le Livre des Objets Magiques REDON) qui donnera l'énergie nécessaire au Golem et une **pierre précieuse** d'au moins 1.000 carats pour y loger l'âme du sujet. Enfin, le Magicien doit posséder et utiliser le sortilège de **Réincarnation**.*

La « matière première » métallique aura une valeur d'au moins 500 p d'or. On compte environ six semaines de travail pour créer un Golem Habitacle.

ELIMINATEUR



(~1,90 m)(N.)
(humanoïde fait de métal adaptable
Apparence humaine)

(Nb rencontré : 1 à ~)
(Vitesse : 1 m/sec en temps normal
mais capable de pointes à 12 m/sec)

Golem de métal adaptable

Résistance à la Magie **Spé**.

(Bonus de 2)

E.V. : 90

Co : / **In** : 8~9 **Ch** : 6~7 **Ad** : 17~18 **Fo** : 28~30
Sag : 5~7 **Beau** : 8~16 **Con** : 20 **Per** : 18~20

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : /*
Prd : 7~11 P.I. : (1D+21 à 23) (épée bâtarde)
1D+16 à 18 (épée corporelle)

** un Eliminateur n'a pas de protection réelle. Il encaisse les dégâts qui le fendent, ou l'écrasent… Mais ses blessures se referment en 2 assauts !*

EQUIPEMENT / CAPACITES SPECIALES

Epée. L'épée bâtarde de l'Eliminateur est une arme à part entière. Elle lui permet de lancer jusqu'à 20 boules de feu en 24 heures (portée 30 mètres) (4D8 de Bl par le feu sur maxi 2 personnes).

Résistance spéciale à la magie. La magie n'a pratiquement aucun effet sur un Eliminateur.
- un froid très intense serait susceptible de le ralentir. Un sort de Cône de Froid d'au moins 30 points lui inflige ainsi : -2 en Att/Prd/Fo/Ad (mais aucun dégâts propres).
- un Rayon Désintégrant altère durablement ses cellules et lui retire 10 points de son EV pour 24 heures (il peut être anéanti ainsi).

Régénération. Disloqué, l'Eliminateur voit ses parties manquantes redevenir du métal liquide, semblable à du mercure. Les parties s'attirent mutuellement et finissent par se rejoindre pour le reformer dans son intégralité.
Il faut à un Eliminateur au moins 60% de son volume pour se reformer (tant que ce n'est pas le cas, on amputera les valeurs du sujet).

Réduit à zéro point de vie en deux assauts, l'Eliminateur se transforme en une flaque de métal liquide.
Il lui faut alors 1 minute pour se reformer totalement.

Imitation et mimétisme. Il peut imiter la voix et l'apparence de toute créature qu'il a vu et entendu.
Il peut également imiter un objet volumineux, du carrelage, …
Il peut enfin utiliser un de ses bras comme une arme à laquelle il aura donné la forme souhaitée.

DESCRIPTIF

L'éliminateur est une forme particulière de Golem. D'aspect humain, il est fait d'un métal intelligent, capable de se transformer, de s'adapter, de se tordre à volonté (*polymétal mimétique – Cf le film Terminator 2*). Ce métal, semi liquide, est capable de prendre toutes les formes, la seule limite étant celle du volume qui doit demeurer constant.

Aucune académie de magie ne saurait indiquer le mode opératoire pour créer un tel golem. Pourtant il en existe plusieurs exemplaires en Ilvanir.
De nombreux cabalistes pensent que les Connaisseurs ne seraient pas étrangers à leur création.

DIVERS

FORGELIER

Forgal Emna Lith

(taille ~ 2,10 m) (L.N.)
(corps végétal recouvert d'éléments métalliques)

(Nb rencontré : ~)
(Vitesse : 6 à 10 m/sec)



Golem Végétal et Métal

Résistance à la Magie **Spé**.

E.V. : 45~75*
15~18

Co : 10~14 **In** : 8~12 **Ch** : 6~10 **Ad** : 10~14 **Fo** : 15~18

Sag : var. **Beau** : 14~18 **Con** : 18~20 **Per** : 15~18

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 11~15 Pr : 2+4 (naturelle + parties métal.)
Prd : 7~12 P.I. : 1D+5 à 8 (à main nue)
ou selon l'arme maniée

* un Forgelier ne peut être blessé que par des armes magiques, ou des créatures possédant au moins 75% de ses points de vie (un monstre à 45 points de vie peut ainsi endommagé un Forgelier de 60 pts de vie) de base.
Ils sont aussi vulnérables aux attaques des monstres rouilleurs et aux sortilèges qui affectent les créatures végétales.

CAPACITES SPECIALES

- **Résistance spéciale à la magie**. La grande majorité des sortilèges n'affectent pas les Forgeliers, mais ceux basés sur le Feu Magique lui cause 133% de dégâts.

- **Sauts extraordinaires**. Un Golem Habitacle permet de réaliser des prouesses en termes de sauts. Il possède généralement les compétences de sauts d'un moine de niveau 5 à 10 (en fonction de la qualité du travail de création).

DESCRIPTIF

« Les arbres seront la bénédiction du monde et ils lui donneront son air et sa beauté, et les animaux seront sans malices et sans âmes, ils vivront des arbres et serviront vos créations, mais arbres et animaux seront indépendants de vous parce qu'ils ne seront pas créés par vous mais par la Dame que j'ai conçue et qui sera nommée Mère Nature »
(les paroles du Tout Puissant LOS – telles qu'elles sont rapportées dans le Lutholon)



A l'aube du monde, lorsque Dame Nature apporta sa divine contribution, elle créa d'innombrables formes de vie. Parmi celles-ci se trouvaient les *Narnophiles*, des plantes aux couleurs magnifiques, dotées d'une âme faite pour la contemplation et la beauté du monde.
Avec les millénaires, les *Narnophiles* gagnèrent en conscience et vint le temps où elles voulurent protéger elles-mêmes la beauté et la douceur contre les forces brutales qui les menaçaient. Mais elles se désolaient de n'être que créatures inertes. Alors, des siècles durant, les plus sages d'entre-elles tendirent leurs pensées puis leur force mentale pour prendre le contrôle de plantes inertes et les transformer en un corps mobile… Et ont dit qu'elles inspirèrent jusqu'à la création, plus tard, des *Ents* eux-mêmes. Puis, devenues « plantes qui marchent », les *Narnophiles* se donnèrent bientôt pour but de protéger toutes les créatures végétales. Pour combattre plus efficacement, elles allièrent leur nature végétale au métal et devinrent au fil des âges des « plantes forgeron » et se nommèrent *Forgal Emna Lith*.

Les Forgeliers sont des créatures faites de végétaux et de métal, habités par des esprits de la nature très anciens, les Narnophiles. Ils se nomment eux-mêmes Forgal Emna Lith, Forgelier en Ilvanirien.
Ce sont d'habiles forgerons, qui connaissent fort bien le travail du cuivre, du bronze, du fer, de l'acier…

Ils vivent dans des régions isolées et ne goûtent guère la compagnie des races humanoïdes mammifères, à l'exception, notable, des nains, avec lesquelles ils négocient des minerais qu'ils échangent contre des végétaux rares.

Habitat et Structure sociale. Les Forgeliers vivent en bourgs de 800 à 1.500 habitants. Toujours célibataires, ils n'éprouvent d'amour que pour les paysages, les créatures végétales inertes et, parfois, certaines races insectes ou animales pacifiques.
Un village est gouverné par un *Forgal Thuüm*, un ancien, choisit par l'ensemble des habitants du bourg. Sa fonction, essentiellement spirituelle, le conduit à arbitrer les rares conflits entre membres de la communauté.

Alimentation. L'eau douce et l'énergie de la terre forment l'alimentation d'un Forgelier. Pour se nourrir de cette énergie, un individu doit se « planter » dans un sol, si possible riche, durant au moins une heure par jour. Il dirige alors ses membres racines dans la terre pour y puiser les éléments nécessaires à son développement.
L'eau est absorbée par capillarité.

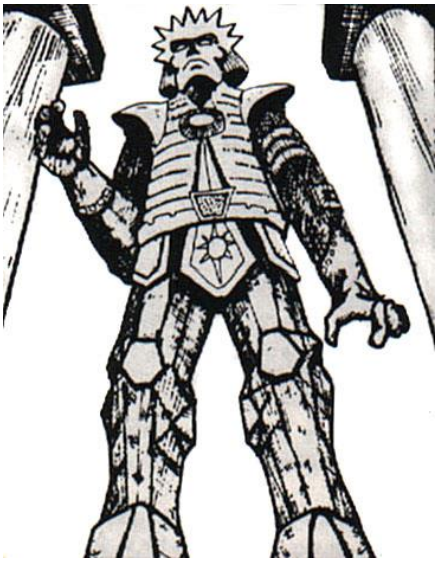
Reproduction et Espérance de vie
Les Forgeliers n'ont pas de genre. Lorsqu'il est nécessaire pour la communauté de compter de nouveaux membres, un *Forgal Emna Lith* se plante dans le sol, comme s'il allait se nourrir, mais au lieu de cela, il expulse dans le sol des graines reproductrices.
Si le sol est suffisamment riche et l'eau assez abondante, un nouveau Forgelier sort du sol au bout de dix à douze jours. Puis il croit doucement jusqu'à mesurer environ 80 cm (cela lui prendra environ deux années), au terme de quoi il peut enfin s'extraire du sol et jouir de sa mobilité.
Ce n'est que lorsqu'il atteint sa sixième année que ses congénères commencent à forger pour lui ses premières *extensions métalliques*.

L'espérance de vie d'un *Fogal Emna Lith* est de 280 années en moyenne.



DIVERS

GOLEM de PIERRE



(3,00 à 3,30 m)(N.)
(humanoïdes de très grande taille,
entièrement constitué de pierre)
(Nb rencontré : ~)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec)

Golem

Résistance à la Magie **Spé**.

(Bonus de 2)

E.V. : 80~95

Co : 18 **In** : 2 **Ch** : / **Ad** : 12 **Fo** : 25
Sag : 2 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 11

1 Att./ Assaut.

Att : 13 Pr : 5* (naturelle)
Prd : 9 P.I. : 3D+10 (poings)

* un Golem de Pierre ne peut être blessé que par des armes magiques +2, ou mieux, ou des créatures possédant au moins 125% de leurs points de vie (un monstre à 100 points de vie peut ainsi endommagé un Golem de Chair de 80 pts de vie) de base.

CAPACITES SPECIALES

- **Résistance spéciale à la magie**.
La grande majorité des sortilèges n'affectent pas les Golems de Pierre. Seuls les sortilèges suivants ont une efficacité : *Transmutation de la pierre en boue* (ralentissement de 50% pour 2D6 assauts), *Transformation de la boue en pierre* (restitution au Golem de tous ses points de vie perdus), *Transmutation de la pierre en chair* (rend le Golem vulnérable aux attaques normales durant 1D4 assauts).

- **Pouvoir de lenteur**.
Une fois tous les 3 assauts, le Golem de Pierre peut lancer un sort de ralentissement sur tout adversaire se trouvant devant lui, à moins de 3 mètres.
La victime peut lancer un jet de protection contre les sortilèges pour tenter de résister aux effets du pouvoir. En cas d'échec il subit une pénalité de déplacement à ½, et -4 en Att et –4 en Prd, durant 2D6 assauts.

DESCRIPTIF

Les Golems de Pierre sont des créatures de haute stature, faites de roches solides assemblées par magie.
Toujours impressionnants, les Golem de Pierre dégagent généralement une impression d'invulnérabilité et d'immuabilité.

Le créateur d'un Golem de Pierre le contrôle et peut le faire obéir à des **ordres simples** (tue, avance, assieds-toi, suis-moi, …). Il peut également lui faire cesser toute activité jusqu'à ce que se produise un événement donné.

Alimentation. Un Golem de Pierre n'a pas besoin de s'alimenter.

Espérance de vie. Un Golem de Pierre n'a pas de limite d'existence dans le temps. Il peut « fonctionner » durant des millénaires.

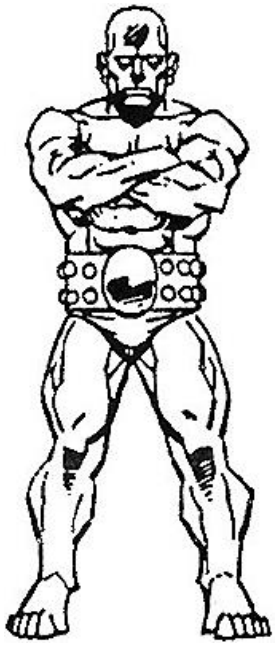
DIVERS

Création d'un Golem de Pierre.
On peut créer un Golem de Pierre de plusieurs façons.
1°) A l'aide d'un Grimoire Magique (le plus souvent ce mode de création requiert l'utilisation de quelques éléments matériels et la combustion de 400 à 500 gr de sel rouge)
2°) Par un Magicien, d'un niveau au moins égal à 13, utilisant une gemme de souhait mineur (ou un Miracle ou le Grand Pouvoir) et les sortilèges suivants Salander Mutander, Accélération des Mouvements, Force, ainsi que Sphère de Protection ou Bouclier Magique, et Fulminictus (à hauteur des points de vie désirés pour l'énergie vitale du Golem de Pierre, maxi 95).

Pour parvenir à créer un Golem de Pierre il faut aussi, évidemment la « matière première » rocheuse, c'est-à-dire l'utilisation d'une statue composite, de granit, de marbre, ou de toute autre roche dure..
On compte environ six semaines de travail pour façonner un Golem de Pierre. Et le coût des différentes matières premières (charbon pour les différents feux, salpêtre, …) s'élève à environ 800 pièces d'or.

COLOSSE DE PIERRE

(4 à 6 mètres)(N)
(couleur pierre, granitique le plus souvent)
(Nb.rencontré : extrêmement variable)



Résistance à la Magie **Spé.**

E.V. : 100~150

Co : / **In** : / **Ch** : / **Ad** : 16 **Fo** : 23~28
Sag : / **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 14

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 14~16 Pr : 15~20 (pierre)
Prd : aucune P.I. : (4D+10 à 15) (poings)

CAPACITES SPECIALES

Selon la fabrication, et la puissance investie par le Cabaliste, le Colosse peut frapper de 1 à 2 fois par assaut, avec ses poings.
Il est insensible à la magie à l'exception des sorts suivants :

Glissement de Terrain (-2/-2 en Att et Prd) – Tremblement de Terre (en % : niv. du lanceur de sort pour le détruire)
Transmutation de la Pierre en Chaire – Désintégration - Dissipation de la Magie (qui lui cause 3D10 de blessures)

N.B. : Les attaques par l'électricité lui redonne autant de points de structure qu'il en aurait dû perdre.

Pour chaque coup porté sur un Colosse de pierre, un individu doit lancer 2D6. Son arme se brise sur tous les doubles (sauf pour les marteaux : 2 et 12).

DESCRIPTIF

Les Colosses de pierres sont des créatures du même type que les Golems de Pierre, mais possédant des capacités physiques différentes.

Pour créer un Colosse, le Cabaliste doit disposer d'une statue de granit de la bonne dimension (entre 4 et 6 m), dont la tête sera amovible. Il utilisera une gemme de souhait qu'il placera sous la tête, et prononcera le souhait de voir la statue s'animer en déchargeant sur celle-ci au moins 30 points de dégâts électriques. Puis il recommencera jusqu'à atteindre au moins les 100, et au plus les 150. De cette dernière opération dépend l'énergie vitale du Colosse. Pour « programmer » ses réactions, le Cabaliste devra lancer sur le Colosse un sortilège de Bouche Magique.

Dépourvu d'intelligence, le Colosse de Pierre ne peut réagir qu'en présence de situations bien déterminées, ou aux ordres du Jeteur de Sort, sont il connaît la voix.

Il n'y a pas de limite dans le temps à l'existence d'un Colosse de Pierre.
Mais on a rapporté des cas de dérèglement de Colosses, après de très nombreuses années. Ceux-ci peuvent alors devenir fous, et imprévisibles.

DIVERS

MAGROCHE



(1,90 à 2,40 m)(N.)
(humanoïde fait de roche volcanique
Et de l'esprit d'un insecte
)
(Nb rencontré : 1 à ~)
(Vitesse : 4 à 5 m/sec)

Semi-Golem

Résistance à la Magie **Spé**.

(Bonus de 1)

E.V. : 40~60

Co : 20 **In** : 1~3 **Ch** : / **Ad** : 8~9 **Fo** : 19~23
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : 9~11

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 8* (naturelle)
Prd : 7~11 P.I. : (1D+6 à 9) (pattes)

* un Golem de Pierre ne peut être blessé que par des armes magiques +2, ou mieux, ou des créatures possédant au moins 125% de leurs points de vie (un monstre à 100 points de vie peut ainsi endommagé un Golem de Chair de 80 pts de vie) de base.

CAPACITES SPECIALES

Résistance spéciale à la magie. La grande majorité des sortilèges n'affectent pas les Magroche. Seuls les sortilèges suivants ont une efficacité : *Transmutation de la pierre en boue* (ralentissement de 50% pour 2D6 assauts), *Transformation de la boue en pierre* (restitution au Golem de tous ses points de vie perdus), *Transmutation de la pierre en chair* (rend le Golem vulnérable aux attaques normales durant 1D4 assauts), *Fulminictus* (perte de 3 pts en Attaque et en Parade pour 10 assauts).

Effets particuliers des armes.
- arme tranchante : pour chaque coup porté avec une arme de ce type, il existe un risque de briser l'arme (2D6 : sur un double l'arme est cassée).
- marteaux : tous les types de marteaux possède un bonus de 1D6 de dégâts sur le Magroche.

DESCRIPTIF

Le Magroche est une créature non naturelle, issue du mélange, opéré par magie, d'une intelligence insectoïde et d'une masse de roche en fusion.

Son intelligence est celle de l'insecte utilisé pour l'occasion (notons que l'utilisation d'une menthe-religieuse produit des Magroches très agressifs, tandis que l'utilisation d'un lucane produit des Magroches plus opiniâtres, …).

Alimentation. Le Magroche ne se nourrit que de pierre, et encore, uniquement quand il a besoin de reconstituer son corps s'il a été endommagé.

Espérance de vie. Le Magroche possède une espérance de vie quasi immortelle.

DIVERS

Création d'un Golem de Pierre.
Le Cabaliste capture d'abord un insecte assez volumineux, comme une menthe-religieuse, un gros scarabée… Il sectionne la tête de la créature avec précaution, pour la placer dans une solution alchimique de sel rouge, d'eau pure et d'ambre en fusion.
*Le produit est jeté ensuite dans de la lave, ou dans une quelconque roche en fusion. En quelques heures, on peut voir émerger de la lave un Magroche. Il faut en général 2D6 heures pour débarrasser la créature nouveau-née de l'excédent de roche qui se sera sans doute aggluti*né à elle.*


© 2011 WIZARDS

Les Géants et les Titans

Appendice spécial

Les Géants sont des êtres intelligents, doués de parole, qui furent créés par Los à l'aube des temps.

Extrait de la Genèse :
Or il advint que, satisfait de cela, le Créateur appela à lui les Esprits Purs et la Dame Nature, et aussi les Grands Esprits et il leur dit : « Mon âme est heureuse car le monde est bel et bon comme j'avais désiré qu'il le soit dans le secret de mon cœur. Et les Dieux vos enfants sont à son image. Mais ce monde est vaste et il y trop peu d'esprits sages pour l'admirer et en jouir. Pour continuer cette œuvre de perfection, je conçois donc deux nouvelles races que je place sur Dère. Et la première de ces races est celle des Titans. Ils sont grands et à peine moins nobles que vous et la magie de l'esprit leur est familière, et leur puissance est grande. Et la seconde de ces races est celle des Géants. Ils sont grands, mais moins que les Titans, et leur esprit est ouvert aux forces élémentaires ».

Et ainsi fut fait.
Et les Titans et les Géants se répandirent sur le monde, dans ses régions vastes où seuls demeuraient encore les animaux. Et ils aimèrent Dère et y installèrent de vastes cités.

Or il advint que les Esprits Purs et la Dame Nature et les Grands Esprits observèrent les réalisations des grandes races. Et si ce que les géants construisaient était frustre et sans magnificence, ce que les Titans bâtissaient eux était d'une grande perfection et une belle harmonie couronnait leurs cités, et celle d'Antimopolis était la plus parfaite.
Et le trouble s'installa une fois encore dans leur cœur. Et Kéhoth dit : « ces Titans et ces Géants sont aussi les enfants de Los, mais ils viennent après nous et même après les races mortelles que les Grands Esprits ont créées. Aussi devons-nous les guider. Et leur habileté doit être mise à notre service, et leur savoir doit être conduit par le nôtre ».
Et Dagoth dit : « certes Kéhoth a raison ».
Et Praïos dit : « et ainsi les desseins du Premier seront accomplis, et des Titans nous tirerons la substance magnifique qui édifiera des cathédrales en l'honneur du Créateur ».

S'ensuivit une longue guerre entre les Dieux et les Titans et leurs alliés les Géants. Ce conflit vit la victoire des Dieux et l'emprisonnement des Titans conduit par Léronidès, et l'exil, dans une presqu'île du Pays de l'Or, des Titans qui n'étaient pas les plus proches de Léronidès. A cette époque, beaucoup de géants choisirent de suivre les Titans dans leur exil…
De fait, il ne reste plus beaucoup de géants dans les terres d'Ilvanir, d'Aventurie ou d'Eriasie…

GEANT des COLLINES



(~ 3,50 m)(C.M.)
(souvent brun, peau dans les tons bronze à brun-rouge,
cheveux bruns ou noirs, yeux noirs cerclés de rouge)
(Nb rencontré : 1~10 individus)
(vitesse : 7 à 9 m/sec)

E.V. : 70~105

Co : 13~14 **In** : 7~8 **Ch** : 7~8 **Ad** : 11~12 **Fo** : 20
Sag : 8~9 **Beau** : 7~8 **Con** : 16~17 **Per** : 11~12

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 3~6 (naturelle + protection)
Prd : 9 P.I. : 4D (gourdin)
ou (2D)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Lancer de rocher : le Géant des Collines est capable de projeter à une distance de 3 à 60 mètres, de lourds rochers. Ils utilisent cette technique pour disperser leurs ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 2D10 Blessures.
Ils ont 30% de chance de rattraper de tels projectiles qui les cibleraient.

DESCRIPTIF

Vêtu le plus souvent de fourrures grossières, ou de peaux à peine tannées, le Géant des Collines a la peau de couleur bronze à brun-rouge. Ses cheveux sont bruns ou noirs, et ses yeux, noirs, sont cerclés de rouge.
C'est la variété de géant la moins « puissante ».
Cette variété de géant gîte dans les cavernes des régions isolées, quel que soit le climat pourvu qu'il ne soit pas trop froid.

Les géants des collines vivent en petits groupes, dont un quart est composé de femelles, et un autre quart de jeunes (dont la maturité pourra être définit par un D100).

N.B. : une femelle de cette espèce mesure environ 3,20 m, et possède des caractéristiques de combat très proches de celles des Ogres.

Une caverne/gîte de géants des collines accueille typiquement une dizaine de géants (5 mâles, 3 femelles et 2 jeunes), ainsi que :
- dans 50% des cas : 2 à 8 loups des bois (qui gardent les abords)
- dans 30% des cas : de 1 à 3 hommes reptiles (esclaves mais dévoués)
- dans 20% des cas : un groupe de 2 à 8 ogres (considérés comme des animaux domestiques)

Alimentation : le Géant des Collines est un omnivore, avec une dominante carnée. Les moyens et gros mammifères, daims, ours, vache, moutons, forment l'essentiel de leur consommation de viande. Il faut à un Géant des Collines environ 25 kg de viande par jour.

Langues : les Géants des Collines parlent leur propre langue, ainsi que, dans 50% des cas, l'Ogre. Ils comprennent assez correctement le dialecte des Géants des Montagnes (80% de compréhension entre les deux races).

L'espérance de vie du Géant des Collines est de 150 ans environ.

DIVERS

GEANT des PIERRES



(~ 4,00 m)(N.)
(totalement imberbe, peau grise à brun gris,
yeux gris acier ou argent)
(Nb rencontré : 1~8 individus)
(vitesse : 8 à 10 m/sec)

E.V. : 80~120

Co : 14~16 **In** : 12~13 **Ch** : 7~8 **Ad** : 11~12 **Fo** : 21
Sag : 10~11 **Beau** : 8~9 **Con** : 17~18 **Per** : 14~16

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 3~6 (naturelle + protection)
Prd : 9 P.I. : 4D (gourdin)
ou (2D)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Lancer de rocher : le Géant des Pierres est capable de projeter à une distance de 3 à 90 mètres, de lourds rochers. Ils utilisent cette technique pour disperser leurs ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 4D10 Blessures.
Ils ont 90% de chance de rattraper de tels projectiles qui les cibleraient.

DESCRIPTIF

Les Géants des Pierres vivent le plus souvent dans des régions de moyenne et basse montagne, où ils gîtent dans des cavernes vastes et profondes, assez bien organisées.
Dans de telles repères, les Géants des Pierres entretiennent comme animaux domestiques des Ours brun (1 à 4 individus).

Les Géants des Pierres ont une peau grise, parfois gris brun, et ne possèdent aucune pilosité. Ces caractéristiques physiques, associées à un goût général pour les vêtements de ton grisâtre (des cuirs tannés), renforce la capacité de cette espèce à se fondre dans un environnement rocheux, et à passer ainsi, si elle le veut, inaperçue…

Les géants des pierres vivent en petits groupes (de 6 à 8 individus), dont un quart est composé de femelles, et un autre quart de jeunes (dont la maturité pourra être définit par un D100).

N.B. : une femelle de cette espèce mesure environ 3,70 m, et possède des caractéristiques de combat très proches de celles des géants de collines.

Alimentation : le Géant des Pierres est un omnivore, avec une dominante carnée. Les moyens et gros mammifères, daims, ours, vache, moutons, forment l'essentiel de leur consommation de viande. Il faut à un Géant des Pierres environ 30 kg de viande par jour.

Langues : les Géants des Pierres parlent leur propre langue, ainsi que, dans 50% des cas, le Troll.

L'espérance de vie du Géant des Pierres est de 220 ans environ.

DIVERS

GEANT « DRACONIDE »



(~ 4,20 m)(N.)
(totalement imberbe, peau écailleuse dans les tons gris-vert, yeux noirs en forme d'œil de reptile)
(Nb rencontré : 1~10 individus)
(vitesse : 8 à 10 m/sec)

E.V. : 90~130

Co : 14~16 **In** : 9~10 **Ch** : 6~7 **Ad** : 11~12 **Fo** : 22
Sag : 9~11 **Beau** : 3~5 **Con** : 18~19 **Per** : 11~12

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 3~6 (naturelle + protection)
Prd : 9 P.I. : 4D+2 (selon arme)
ou (2D+2)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES
Lancer de rocher : le Géant Draconide est capable de projeter à une distance de 3 à 70 mètres, de lourds rochers. Ils utilisent cette technique pour disperser leurs ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 4D10 Blessures.
Ils ont 45% de chance de rattraper de tels projectiles qui les cibleraient.

DESCRIPTIF
Les Géants Draconides sont appelés ainsi en raison de leur apparence monstrueusement reptilienne. Bien que authentiquement de la race des Géants créée par Los, l'origine de cette ressemblance avec les peuples reptiles est à rechercher dans la « faute de Clomoss ».

La Faute de Clomoss
Lorsque la race des géants était encore jeune, quelques temps après la guerre qui opposa Titans et Dieux, on dit qu'un géant des Pierres du nom de Clomoss, osa, lors d'un banquet colossal qui se tenait sur les hauts de l'Epée d'Airain, se moquer ouvertement de la Déesse Hésinde et mépriser les prouesses de son esprit. La Déesse apparut au beau milieu du banquet, et défia Clomoss dans un « duel de mot »… Evidemment le géant à l'esprit rugueux perdit cet affrontement. En punition, Hésinde le transforma et en fit une hideuse caricature de la salamandre son symbole… Elle maudit aussi toute sa descendance… Qui donna naissance aux « Géants Draconides ».



Ces Géants vivent le plus souvent dans des régions de moyenne et haute montagne, où ils en extérieur, construisant des forteresses puissantes. On en trouve dans l'*Epée d'Airain*, dans les *Hauts-de-Cof*, dans les *Collines de Glace*…
Leurs forteresses abritent aussi souvent un groupe d'une vingtaine de Gorilles des Montagnes (idem que le *Gorille Géant*, mais au pelage blanc ou gris).
Les Géants Draconides ont une peau épaisse, écailleuse, dans les tons gris-vert et leurs yeux ont la forme symptomatique des yeux de reptile. Comme leurs parents Géants des Pierres, ils n'ont aucune pilosité.
Habiles forgerons, ils aiment fabriquer toute sorte d'armes, et coulent fort bien l'acier. Dans les Hauts-de-Cof, ils entretiennent avec les Nains de bonnes relations commerciales…

Les géants des pierres vivent en petits groupes (de 8 à 10 individus), dont un tiers est composé de femelles, et un quart de jeunes (dont la maturité pourra être définit par un D100). *N.B. : une femelle de cette espèce mesure environ 3,70 m, et possède des caractéristiques de combat très proches de celles des géants de collines.*
Alimentation : le Géant Draconide est un omnivore, avec une dominante carnée. Les moyens et gros mammifères, daims, ours, vache, moutons, forment l'essentiel de leur consommation de viande. Il faut à un Géant Draconide environ 30 kg de viande par jour.

Langues : les Géants Draconides parlent la langue des Géants des Pierres, ainsi que, dans 30% des cas, le Nain.
L'espérance de vie du Géant Draconide est de 220 ans environ.

DIVERS

GEANT du FROID



(~ 5,00 m)(C.M.)
(peau blanche, ivoirine, cheveux roux,
barbe idem, yeux bleus pale)
(Nb rencontré : 1~8 individus)
(vitesse : 10 à 12 m/sec)

E.V. : 85~130

Co : 16~18 **In** : 11~12 **Ch** : 9~10 **Ad** : 14~16 **Fo** : 22
Sag : 11~12 **Beau** : 8~9 **Con** : 18~19 **Per** : 17~18

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 14
Prd : 9

Pr : 4~7 (naturelle + protection)
P.I. : 5D+3 (hache)
ou (2D+4)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Lancer de rocher : le Géant du Froid est capable de projeter à une distance de 3 à 60 mètres, de lourds rochers. Ils utilisent cette technique pour disperser leurs ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 3D10 Blessures.
Ils ont 40% de chance de rattraper de tels projectiles qui les cibleraient.

Immunité au froid (naturel et magique), ainsi qu'**au souffle des Dragons Blancs**.

DESCRIPTIF

Les Géants du Froid vivent communément dans des châteaux, ou encore de vastes cavernes gelées à l'architecture retaillée pour un plus grand confort. Ces demeures se trouvent toujours sous des climats froids, parfois polaires…
Ils vivent en groupe d'une petite dizaine d'individus composés comme suit : un seigneur (qui possède généralement un équipement de très bonne qualité), trois à quatre guerriers, deux ou trois femelles (*une femelle de cette espèce mesure environ 4,80 m, et possède des caractéristiques de combat très proches de celles des géants des pierres*) et un ou deux jeunes (dont la maturité pourra être estimée par un D100).

Le gîte d'un clan de Géant du Froid est généralement gardé par quelques loups des glaces (de 2 à 6 individus) (50% des cas) ou par un petit groupe d'Ours blancs (50% des cas).

Les Géants du Froid ont une peau ivoirine ou laiteuse, une pilosité rousse, et des yeux généralement bleus. Ils affectionnent le port de la barbe, et de lourdes fourrures d'ours pour tout vêtements… Les plus « installés » d'entre eux possèdent des cottes de mailles de bonne qualité. Ils aiment à utiliser la hache à double tranchant.

Alimentation : le Géant du Froid est essentiellement carnivore. Toutes les viandes disponibles sous son climat peuvent potentiellement constituer son régime. Il faut à un Géant du Froid environ 40 kg de viande par jour.

Langues : les Géants du Froid parlent leur propre langue, ainsi que, dans 40% des cas, l'Ilvanirien.

L'espérance de vie du Géant du froid est de 220 ans environ.

DIVERS
On rencontre parfois, dans les steppes nordiques, des Géants du Froid à la tête d'un important clan Wüking… Il s'agit toujours de guerriers isolés, chassés par leur propre seigneur pour des raisons peu avouables… Ce sont toujours des adversaires particulièrement retors…

GEANT du FEU



(~ 4,20 m)(L.M.)
(peau d'un noir profond, cheveux roux flamboyant, yeux d'un rouge mate)
(Nb rencontré : 1~8 individus)
(vitesse : 9 à 11 m/sec)

E.V. : 95~140

Co : 19~20 **In** : 10~11 **Ch** : 10~11 **Ad** : 14~15 **Fo** : 23
Sag : 10~11 **Beau** : 8~9 **Con** : 18~19 **Per** : 13~14

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 16
Prd : 14

Pr : 5~8 (naturelle + protection)
P.I. : 6D+4 (épée)
ou (2D+6)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Lancer de rocher : le Géant du Feu est capable de projeter à une distance de 3 à 60 mètres, de lourds rochers. Ils utilisent cette technique pour disperser leurs ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 3D10 Blessures.
Ils ont 50% de chance de rattraper de tels projectiles qui les cibleraient.

Immunité au feu (naturel et magique), ainsi qu'**au souffle des Dragons Rouges**.

DESCRIPTIF

Très large d'épaule, courts de membres, les géants du Feu ressemblent dans leur allure générale, et toute proportion gardée, à des nains !
Leur peau est d'un noir anthracite profond, leurs cheveux sont rouges, ou encore oranges vif, et leurs yeux sont d'un rouge mate… Leurs dents sont jaunes !
Ils vivent dans de profondes cavernes, proches des zones de lave, où ils habitent de vastes châteaux rudimentaires…
Ces géants vivent en clans d'une petite douzaine d'individus composés comme suit : un chef (qui possède généralement un équipement de très bonne qualité), quatre à cinq guerriers, trois ou quatre femelles (*une femelle de cette espèce mesure environ 3,90 m, et possède des caractéristiques de combat très proches de celles des géants du froid*) et un ou deux jeunes (dont la maturité pourra être estimée par un D100).

Le gîte d'un clan de Géant du Feu est parfois gardé (25% des cas) par un groupe de 2 à 4 Molosses Sataniques.
On trouve aussi parfois, à proximité immédiate, un ou deux clans Orques, payant tribu aux Géants et susceptibles d'être enrôlés dans des campagnes montées par ceux-ci…

Alimentation : le Géant du Feu est essentiellement carnivore. Toutes les viandes disponibles sous son climat peuvent potentiellement constituer son régime. Il faut à un Géant du Feu environ 40 kg de viande par jour.

Langues : les Géants du Feu parlent leur propre langue, ainsi que, dans 60% des cas, le Nain et l'Orque.

L'espérance de vie du Géant du feu est de 260 ans environ.

DIVERS

GEANT des MONTAGNES



(4,50 à 4,80 m)(C.N.)
(souvent brun, peau plutôt pale ou légèrement cuivrée, cheveux roux très foncés, yeux noirs)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(vitesse : 10 à 12 m/sec)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 120~160

Co : 15~16 **In** : 12~15 **Ch** : 7~8 **Ad** : 13~14 **Fo** : 23
Sag : 12~14 **Beau** : 6~8 **Con** : 18~19 **Per** : 12~14

2 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 13 P.I. : 7D+3 (massue)

CAPACITES SPECIALES

Lancer de rocher : le Géant des Montagnes est capable de projeter à une distance de 70 mètres, de lourds rochers. Ils utilisent cette technique pour disperser leurs ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 3D10 Blessures.
Ils ont 35% de chance de rattraper de tels projectiles qui les cibleraient.

DESCRIPTIF

Les Géants des Montagnes sont des géants grands et puissants. Ils aiment vivre dans de très vastes cavernes, qu'ils creusent souvent eux-même, non loin d'une source d'eau claire.
Les femelles de cette race sont moins grandes, autour de 4,40 mètres. Elles sont généralement plus sages, de 14 à 16, et physiquement moins fortes, environ 21 ou 22.
Mâles ou femelles, les Géants des Montagnes sont le plus souvent revêtus de simples pagnes en fourrure d'ours ou de loup.
Au combat, ou à la chasse, ils utilisent de lourdes massues, faites d'un gros tronc d'arbre à peine dégrossi.
Guères raffinés, les Géants des Montagnes ne façonnent pratiquement aucun outils, en dehors de ces objets essentiels.

Lorsqu'ils ne sont pas solitaires, les Géants des Montagnes aiment à s'entourer de peuples moins forts.
Certains ont sous leur autorité quelques Trolls (souvent 2 à 6). D'autres gouvernent un petit groupe de géants des collines (2 à 4).
Quelques uns enfin, plus agressifs ceux-là, utilisent les services d'Ogres (4 à 10).

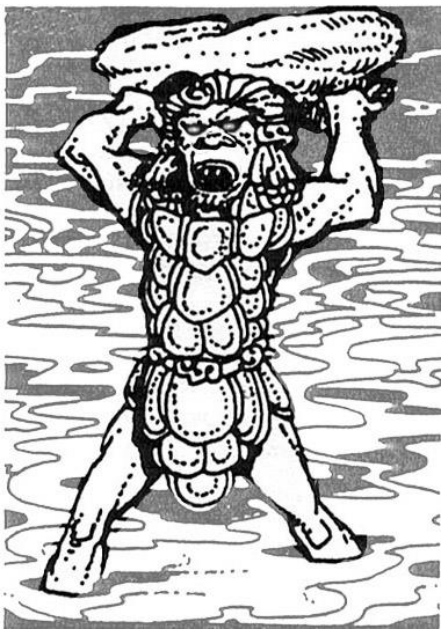
Alimentation : le Géant des Montagnes est un omnivore, avec une dominante carnée. Les gros mammifères, daims, ours, vache, moutons, forment l'essentiel de leur consommation de viande. Il faut à un Géant des Montagnes au moins 50 kg de viande par jour.

Les Géant des Montagnes parlent un dialecte proche de celui du Géant des collines, mais un peu plus développé (80% de compréhension entre les deux races).

L'espérance de vie du Géant des Montagnes est de 300 ans environ.

DIVERS
Les Géants des Montagnes semblent développer généralement un goût important pour les ballets. D'aucun affirment que le mélange de danse et de musique produit sur leur sens un effet étonnant, parfois proche de l'hypnose. Quoiqu'il en soit, il est avéré que nombres de ménestrels se sont sortis de situations très précaires impliquant un de ces géants par le seul déploiement de leur art…

GEANT du BROUILLARD



(~ 6 m)(N. à tendances bonnes ou mauvaises)
(peau très pâle)
(Nb rencontré : 1~3 individus)
(vitesse : 14 à 18 m/sec)

Résistance à la Magie 28%.

E.V. : 130~180

Co : 16~17 **In** : 11~13 **Ch** : 7~8 **Ad** : 13~14 **Fo** : 24
Sag : 12~14 **Beau** : 8~9 **Con** : 18~19 **Per** : 16~18

2 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 5 à 6 (naturelle + prot.)
Prd : 13 P.I. : 6D+8 (épée large)

CAPACITES SPECIALES

- Lancer de rocher : le Géant du Brouillard est capable de projeter à une distance de 80 mètres, de lourds rochers. Il utilise cette technique pour disperser ses ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 4D10 Blessures.
Il a 45% de chance de rattraper de tels projectiles qui le cibleraient.
- Disparaître dans le Brouillard. Les Géants du Brouillard possèdent la faculté de faire naître une nappe de brouillard d'une taille maximale de 800 m x800 m x50 m (longueur par largeur par hauteur). Ce brouillard se développe en 2 minutes. Aucun Géant du Brouillard ne peut s'y perdre.
- Voyager dans le Brouillard. Immergé dans le brouillard, le Géant peut se dématérialiser pour se re-matérialiser dans une autre nappe à plus de 500 km de là. Sa dématérialisation prend environ 10 assauts.

DESCRIPTIF

Les Géants du Brouillard sont parmi les plus grands et les plus forts des géants. Ils vivent dans de vastes replis de roche, situés dans des régions humides, susceptibles de développer de fréquents brouillards.
Les Géantes de cette espèce sont à peine moins grandes, autour de 5,80 mètres, et globalement aussi fortes que leurs mâles. Par ailleurs, au moins un tiers d'entre-elles sont dotées de pouvoirs magiques.

Les Géants du Brouillard, sans être de bons artisans, fabriquent pourtant un grand nombre d'outils et de vêtements, dont leurs énormes cuirasses d'écaille qu'ils confectionnent avec des écailles de Dragons Blancs (le plus souvent), et leurs grandes épées larges.
Les Géants du Brouillard vivent en tous petits groupes de 3 à 5 individus, conduits par le plus ancien.

Alimentation : le Géant du Brouillard est quasi exclusivement végétarien. Seul, de temps en temps, un ou deux grands mammifères viennent-ils rompre l'habitude végétarienne de ces Géants. Notons qu'au moins 300 kg de végétaux (fruits, légumes, racines et plantes) lui sont nécessaires par jour.

Les Géants du Brouillard parlent un dialecte très voisin de celui des Géants des Nuages (90% de compréhension entre les deux races).

L'espérance de vie du Géant du Brouillard est de 450 ans environ.

DIVERS

GEANT des NUAGES



(~ 6,60 m)(B. ou M. selon les individus)
(peau bleue pale, cheveux argentés ou cuivrés
yeux bleus ou mauves)
(Nb rencontré : 1~4 individus)
(vitesse : 11 à 16 m/sec)

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 155~180

Co : 22~23 **In** : 12~13 **Ch** : 11~12 **Ad** : 16~17 **Fo** : 25
Sag : 14~15 **Beau** : 11~12 **Con** : 18~19 **Per** : 15~16

2 Att./ Assaut.

Att : 15 Pr : 6~7 (naturelle + protection)
Prd : 12 P.I. : 7D+5 (masse)
ou 2D+9 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Lancer de rocher : le Géant des Nuages est capable de projeter à une distance de 3 à 80 mètres, de lourds rochers. Ils utilisent cette technique pour disperser leurs ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 6D10 Blessures.
Ils ont 60% de chance de rattraper de tels projectiles qui les cibleraient.

Odorat aiguisé qui lui permet de n'être surpris que sur un 1 sur un D6.

10% des Géants des Nuages sont exceptionnellement intelligents (entre 15 et 16).
Ceux-ci sont alors capable de **Léviter** (2x/J) (30 mètres) (5 min) et de faire léviter avec eux un poids maximum de 500 kg.

DESCRIPTIF

Les Géants des Nuages vivent dans des palais bâtis au sommet de hautes montagnes, ou encore, surtout lorsqu'ils possèdent une intelligence « supérieure », dans des *îles-nuages* magiques…

Leur peau est d'un bleue pale, alors que leurs cheveux, souvent rares, sont argentés ou légèrement cuivrés.
Ces géants vivent en solitaires, ou en tout petits clans d'une demi-douzaine d'individus composés comme suit : un mâle, une ou deux femelles (*une femelle de cette espèce mesure environ 3,90 m, et possède des caractéristiques de combat très proches de celles des géants du Feu)* et un jeune (dont la maturité pourra être estimée par un D100).
Les palais de ces géants sont souvent gardés par des tigres-sabres (1 à 3) et, surtout lorsque le géant est mauvais, par un groupe de serviteurs esclaves.

Alimentation : le Géant des Nuages est essentiellement végétarien, et il lui faut environ 80 kg de fruits et légumes par jour pour se sustenter.

Langues : les Géants des Nuages parlent leur propre langue (très proche du Tavir'éen), ainsi que, dans 70% des cas, la langue des humains les plus proches et le Kobold.

L'espérance de vie du Géant du feu est de 450 ans environ.

DIVERS

GEANT des TEMPÊTES



(~ 7,40 m)(C.B.)
(peau violette, cheveux bleus ou noirs,
yeux mauves)
(Nb rencontré : 1~3 individus)
(vitesse : 12 à 16 m/sec)

Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 175~195

Co : 24~25 **In** : 15~16 **Ch** : 15~16 **Ad** : 15~16 **Fo** : 26
Sag : 19~20 **Beau** : 13~14 **Con** : 19~20 **Per** : 17~18

2 Att./ Assaut.

Att : 17 Pr : 7~8 (naturelle + protection)
Prd : 12 P.I. : 9D+2 (épée)
ou 2D+9 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Lancer de rocher : les Géants des Tempêtes sont capables de projeter à une distance de 3 à 90 mètres, de lourds rochers. Ils utilisent cette technique pour disperser leurs ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 6D10 Blessures.
Ils ont 60% de chance de rattraper de tels projectiles qui les cibleraient.

- **Lévitation** (2x/j) (30 m) (10 min) (avec 750 kg de charge)
- **Contrôle des Vents** (à volonté)
- **Eclair** (1x/j) (12D8 Bl – Save applicable : ½ dégâts)
- **Respiration Aquatique** (permanent)
- **Contrôle du climat** (à volonté)
- **Foudre** (3x/j) (8D8 Bl – Save applicable : ½ dégâts)

DESCRIPTIF

Les Géants des Tempêtes sont les plus puissants et les plus respectés des véritables géants. Ces grandes créatures, généralement peu communicatives, n'habitent que des endroits très éloignés des chemins fréquentés des humains…
Leur gîte se trouve typiquement sur des îles de nuage créées magiquement, ou sur des pics montagneux escarpés. Ils vivent dans des demeures spacieuses, souvent de grands châteaux.
Où qu'ils vivent, mâles et femelles sont généralement solitaires, et ne se retrouve que pour les unions, en vue de procréer (dans ce cas, ils vivent ensemble durant 6 à 12 mois). Les femelles donnent naissance seule à leur progéniture, et assument seules l'éducation et la protection de celle-ci.

Les Géants des Tempêtes sont parfois entourés d'animaux tels que des Rocs ou des Griffons.
Les plus établis d'entre eux sont entourés de Trolls ou de Géants des Pierre.

Alimentation : le Géant des Nuages est omnivore, et il consomme par jour l'équivalent de ce que mangent 15 personnes.

Langues : les Géants des Tempêtes parlent leur propre langue, ainsi que, dans 70% des cas, la langue des humains les plus proches et le Troll.

L'espérance de vie du Géant du feu est de 450 ans environ.

DIVERS
Des Géants des Tempêtes : *Eogordol* et *Sisvogordol* (*Epée d'Airain*), *Ilamostol, Sivastorgol, Minosgorvol* (*Trois pics* de la région de *Sten*, *Arn'Armor*)



Les enfants gigantesques des Dieux

Durant des dizaines de milliers d'années, alors que Dère n'était peuplée que de créatures gigantesques, les Dieux eurent coutume de s'unir régulièrement à des créatures toutes plus étranges les unes que les autres.

Parmi ces unions « hors norme », les cyclopéens, fils du Dieu Thylos, figurent en bonne place. Mais ils ne sont pas les seuls !

Les Cyclopéens

Les Cyclopes sont des Géants issus des amours « contre-nature » de *Thylos* et de géantes.
La Déesse *Travia* y vit une union indigne et mis en œuvre ses pouvoirs pour que les frasques de *Thylos* soient toujours couronnées par la naissance d'enfants monoculaires monstrueux.

Les Cyclopes jouissent d'un statut particulier. Ils vivent sur *Dère* mais sont quasiment immortels. Tous males, ils ont donnés naissance, lorsqu'ils se sont accouplés avec des géantes, à des *Cyclofans*…
Notons encore l'existence des *Cyclonogs*, dont la race est issue des amours entre le Cyclope *Alkalabos* et des ogresses.



CYCLOPE



(~ 5 m)(C.N.)
(peau blanche, un seul œil au milieu du front)
(Nb rencontré : 1 individu)
(vitesse : 12 à 14 m/sec)

Résistance à la Magie 50%.

E.V. : 160~180

Co : 17~18 **In** : 7~9 **Ch** : 7~8 **Ad** : 15~16 **Fo** : 26
Sag : 9~11 **Beau** : 6~9 **Con** : 18~19 **Per** : 9~11

2 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 5 et + (naturelle et prot)
Prd : 11~12 P.I. : 6D+7 (masse d'arme)
3D+4 (poings)

CAPACITES SPECIALES

- Lancer de rocher : le Cyclope est capable de projeter à une distance de 60 mètres, de lourds rochers. Il utilise cette technique pour disperser ses ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 4D10 Blessures.

- Appeler la tempête. Lorsqu'ils sont atteints dans leur chair, ou menacés de grand péril, les Cyclopes peuvent en appeler à la colère de leur père, Dieu de l'eau et de l'air. Les terribles tempêtes qui se déchaînent alors sont capables d'engloutir les plus grands navires, de détruire les plus puissantes forteresses.

DESCRIPTIF

Les Cyclopes sont des géants de près de cinq mètres pourvus d'un œil unique. Ils sont au nombre d'une vingtaine sur tout le monde de Dère.
Les Cyclopes sont des Géants issus des amours « contre-nature » de Thylos et d'une géante. Travia, mécontente de cet accouplement indécent, punit Thylos et le condamna à n'obtenir de ses unions que des fils monstrueux…

Les Cyclopes vivent généralement loin de toute société. Ils affectionnent particulièrement les îles désertes, ou encore les hauts plateaux rocheux isolés. Ce sont des rustres qui détestent les rapports sociaux (surtout à cause de la frayeur et du dégoût qu'ils provoquent communément dés le premier regard qu'on porte sur eux) et leur caractère est encore aigri par le fait qu'il n'existe aucune femelle cyclope. Malgré cela, on a pourtant signalé des unions, occasionnelles et toujours stériles, entre des géantes et des Cyclopes.

Ils ont un esprit simple et rusé et vivent loin de tous dans des cavernes profondes. Ils ne tolèrent aucune intrusion sur leur territoire.
Ils se nourrissent de cueillette et font souvent l'élevage de moutons ou de vaches, dont ils apprécient la chair.

Le cyclope, d'essence quasi-divine, a une espérance de vie de plusieurs milliers d'année…

DIVERS

Masse d'arme des cyclopes : cadeau de leur père, les cyclopes possèdent tous une masse d'arme en argent massif, magique +3. Cette arme colossale possède une magie puissante qui leur permet de : créer une **passerelle de nuée** (1x/mois) (1 heure) (200 m), **briser un bouclier** (3x/j) (automatique, pas de résistance pour le bouclier, même magique !) et **appeler 1D3 harpies** qui le serviront fidèlement durant 12 heures (1x/mois).

On prétend qu'un humain qui terrasserait un Cyclope et pourrait emporter sa masse d'arme à plus de 500 km de son corps pourraient ensuite en faire fondre un morceau et se faire forger une masse d'arme à sa mesure, dotée des mêmes pouvoirs

CYCLOFAN



(2,80~3,20 m)(N. à tendances mauvaises)
(œil unique, cheveux hirsutes, visage souvent difforme, voix rauque et hésitante)
(Nb rencontré : 1~6 individus)
(Vitesse : 7 à 11 m/sec)

Résistance à la Magie 15%.

E.V. : 70~100

Co : 16~17 **In** : 6~8 **Ch** : 3~5 **Ad** : 11~12 **Fo** : 22
Sag : 5~8 **Beau** : 4~6 **Con** : 16~18 **Per** : 8~10

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 11~12 Pr : 3 et + (naturelle et prot.)
Prd : 8~10 P.I. : 3D+6 (massue)
ou (2D+4)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

- Lancer de rocher : le Cyclofan est capable de projeter à une distance de 25 mètres, de lourds rochers. Il utilise cette technique pour disperser ses ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 3D8 Blessures.

DESCRIPTIF

Les Cyclofans sont les descendants difformes des célèbres Cyclopes, et donc des descendants lointains du Dieu Thylos.
Les premiers Cyclofans sont nés il y a plus de 4.000 ans, des relations amoureuses de Cyclopes et de Géantes (pour la plupart des pierres ou des collines). Tous affreux, difformes et plus ou moins stupides aucun ne fut « reconnu » par son père et tous furent soit élevés par leur mère, soit abandonnés, livrés aux soins de nourrices harpies (une grande sympathie existe entre ces deux races).
Certains de ces rejetons reniés s'unirent et donnèrent alors naissance à la race des Cyclofans, dont on compte au moins trois ou quatre cents représentants en *Ilvanir* (150 à 200 en *Aventurie* et près de 5.000 en *Eriasie*).

Les Cyclofans sont moins grands que leur ascendants, mais mesurent tout de même environ trois mètres de haut. Ils vivent dans des cavernes grossièrement aménagés dans lesquelles ils s'organisent en clan d'une dizaine d'individu soumis à l'autorité du membre le plus fort. Lorsque le nombre de Cyclofans dans un clan dépasse la dizaine, quelques individus, un mâle et une ou deux femelles le plus souvent, quittent le groupe et fondent une nouvelle famille plus loin.

Comme leurs pères, les Cyclofans vivent généralement loin de toute société civilisée ; comme eux, ils aiment particulièrement les îles désertes et les hauts plateaux rocheux isolés. Ils ne tolèrent aucune intrusion sur leur territoire.
Ils se nourrissent de cueillette et font souvent l'élevage de moutons ou de vaches, dont ils apprécient la chair.

On rencontre souvent à proximité de leur habitat, et parfois même au cœur même de leur gîte, un groupe de harpie avec lequel ils entretiennent de bonnes relations.
Les Cyclofans haïssent par dessus tout les Ogres et les Orques.

Les cyclofans ont une espérance de vie d'environ 350 ans…

DIVERS

CYCLONOG

(3,40~3,60 m)(C.N.)
(œil unique, pilosité forte,
visage souvent difforme)
(Nb rencontré : 3~9 individus)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec)



Résistance à la Magie 10%.

E.V. : 65~80

Co : 15~18 **In** : 6~8 **Ch** : 4~5 **Ad** : 10~12 **Fo** : 22
Sag : 5~8 **Beau** : 4~6 **Con** : 16~18 **Per** : 8~10

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 3 et + (naturelle et prot.)
Prd : 8~10 P.I. : 3D+4 (massue)
ou (2D+4)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

- Lancer de rocher : le Cyclonog est capable de projeter à une distance de 3 à 25 mètres, de lourds rochers. Il utilise cette technique pour disperser ses ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent 3D8 Blessures.

DESCRIPTIF

Les Cyclonogs sont une race issue de la parenté cyclopéenne. Ils sont donc, indirectement, des descendants du Dieu Thylos. Race plus tardive que les Cyclofans leurs « cousins », les premiers Cyclonogs sont nés il y a environ 2.500 ans, dans les plaines occidentales de l'*Eriasie*.

Fruits des unions entre le Cyclope Alkalabos et des **ogresses** d'un clan soumis par lui, les premiers cyclonogs virent ainsi le jour au cœur d'un clan ogre d'*Eriasie*.
Lorsqu'ils atteignirent leur maturité, les rejetons du Cyclope massacrèrent les autres membres du clan. Plus jamais ensuite leur race ne mélangea son sang à celui de cette race.
On signale l'arrivée des premiers Cyclonogs en *Ilvanir* vers l'an 560 du P.C., dans la région des *Colonnes de l'Ouest*.

Les Cyclonogs sont moins grands que leur ascendants, et atteignent en moyenne les 3,50 mètres. Ils vivent généralement dans de vastes huttes, rassemblés en clan d'une vingtaine d'individus…

Comme leurs pères, les Cyclonogs vivent généralement loin de toute société civilisée.
Ils vouent un culte fanatique à Thylos, leur géniteur ancestral, et acceptent parfois les prêches d'un prêtre humain de ce Dieu !

Les Cyclonogs se nourrissent de cueillette et font souvent l'élevage de moutons ou de vaches, dont ils apprécient la chair.

Les Cyclonogs détestent les Ogres à cause de leur parenté qu'ils aimeraient oublier…

Ils ont une espérance de vie d'environ 260 ans.

DIVERS

Les enfants de Los

Bien sûr, il n'est ici question ni des Grands Esprits, ni des Dieux, ni de Zayel, fils du Tout-Puissant… Mais de créatures gigantesques issus des amours de Los avec des géantes, des femelles titans, …



OGRE-TITAN

à QUATRE BRAS

(7,50 à 9,20 m)(CN ou CM)
(quatre bras, très velus)

(Nb rencontré : 1 individu)

(vitesse : 12 à 14 m/sec)



Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 220~280
régénération de 2 pts/ass.

Co : 14~16 **In** : 6~9 **Ch** : 3~4 **Ad** : 12~14 **Fo** : 28~30
Sag : 5~12 **Beau** : 4~6 **Con** : 20 **Per** : 10~14

4 Att. et 2 Pdr. / Assaut.

Att : 13~14 Pr : 5 (naturelle et prot)
Prd : 11~12 P.I. : (5D+5)x4 (mains)

CAPACITES SPECIALES

- Immortalité : si on peut blesser les Ogres-Titans avec n'importe quel type d'arme, on ne peut les tuer définitivement, sauf à utiliser une arme Sainte +4 (ou mieux). Si dans un combat l'un d'eux est terrassé, son corps disparaît en brumes légères… Pour se reformer en un autre endroit de Dère, où l'infortuné Ogre-Titan reprendra le cours de son insipide existence.

- Lancer de rocher : les Ogres-Titans sont capables de projeter à une distance de 120 mètres, de lourds rochers. Il utilise cette technique pour disperser ses ennemis et les effrayer autant que pour les blesser réellement. De tels projectiles occasionnent entre 4D10 et 6D10 de Blessures.

DESCRIPTIF

Fils de Los et de la très belle géante du feu Pyrinessa, les Ogre-Titans sont nés il y a plusieurs milliers d'années.
Alors que tout laissait supposer qu'il s'agirait là de magnifiques demi-Dieux, aussi puissants que subtiles, il arriva qu'une Déesse d'alors, conçu une incommensurable jalousie à l'égard de Pyrinessa et jeta une malédiction sur ses fils à la veille de leur naissance. Ainsi, il advint qu'au lieu de naître beau et intelligents, les six enfants naquirent affublés d'une morphologie monstrueuse et frappés d'un crétinisme définitif.
Voyant cela, Los envoya la Déesse aux enfers, pour y subir une éternité de souffrance et de repentance.
Quant aux fils monstrueux, désormais indignes de séjourner auprès de Celui-qui-se-créa-Lui-même, ils furent nommés « Ogre-Titans » par Los, et dispersés sur Dère, où ils devinrent des êtres errants, immortels et stupides.
Avant qu'ils ne soient envoyés au loin, la géante Pyrinessa donna pourtant à chacun d'eux un nom personnel, afin qu'ils ne soient pas éternellement maudits. Elle les nomma : *Ougaïmos, Ektophène, Moïsonos, Amytus, Loïphèbe* et *Sournovos*.

A l'exception d'Ektophène, qui est résolument mauvais et par ailleurs bien plus malin que ses frères (Intelligence à 9), tous les Ogre-Titans sont chaotiques et neutres. Ils sont gigantesques et possède deux paires de bras. Leurs visages sont disgracieux et leur corps est velu.

DIVERS

Les Titans

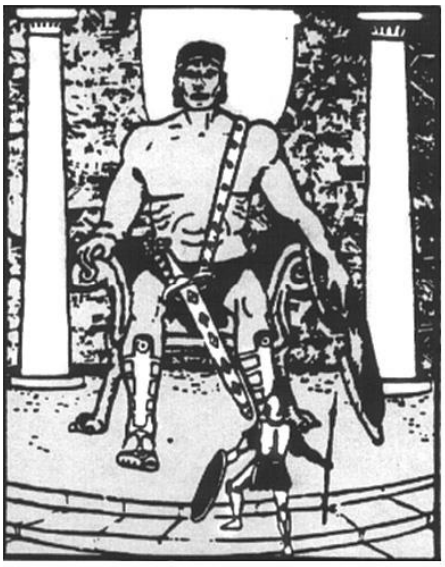
Lire l'extrait de la Genèse en page de présentation des Géants dans le présent ouvrage pour l'origine des Titans, et l'intégralité de la Genèse pour avoir le détail de la guerre entre les Titans et les Dieux.

Les Titans sont des Etres de très grande taille, créés par Los pour vivre sur Dère lorsque le monde était jeune.
Puis la guerre éclata entre les Titans, conduits par *Léronidès* et alliés aux géants, et les Dieux.
Le conflit dura fort longtemps et failli voir la perte des Dieux (*lire la Genèse*) qui durent un temps se réfugier sur la Lune.
Finalement vainqueurs de la grande guerre, les Dieux exilèrent dans un semi-monde les Titans fidèles à *Léronidès* (une cinquantaine).

Il reste aujourd'hui sur Dère une quinzaine de Titans, dont la plupart vit dans le Pays de l'Or…



TITAN



(~ 9,00 m)(C.B.)
(peau blanche, cheveux bruns à blonds,
yeux noirs à bleus)
(Nb rencontré : 1, 1~2 individus)
(vitesse : 20 à 26 m/sec)

Résistance à la Magie 60%.

E.V. : 300~370

Co : 21~22 **In** : 20~21 **Ch** : 15~18 **Ad** : 18~19 **Fo** : 36
Sag : 18~19 **Beau** : 18~19 **Con** : 24~25 **Per** : 16~17

PSI : 200

2 Att./ Assaut.

Att : 17 Pr : 10~12* (naturelle + protection)
Prd : 15 P.I. : 7D+14 (épée mag+5)

*** Les Titans ne peuvent être blessés qu'avec des armes magiques +3 (ou mieux), ou par des créatures possédant au moins 125% de leurs points de vie de base.**

CAPACITES SPECIALES
PSI : Attaques : B, C, D, E Défense : immunisé

Habiletés Psioniques : (au 7ème niveau de Maîtrise)

- *Lecture d'Objet*
- *Détection de la Magie*
- *Empathie*
- *Suspension Vitale*
- *Téléportation*
- *Projection Télépathique*
- *Invisibilité*
- *Claire Audience*
- *Ajustement Cellulaire*
- *Télépathie Animale*
- *Manipulation Moléculaire*
- *Armes Corporelles*
- *Clairvoyance*
- *Equilibre Corporelle*
- *Porte Dimensionnelle*
- *Contrôle Energétique*

Pouvoirs Spéciaux :

- *Télékinésie (200 kg) (à volonté)*
- *Forme Ethérée (5 min) (2x/j)*
- *Cône de Froid ((12D10) (3x/j)*
- *Claudibus Clavistibor (3x/j)*
- *Autométamorphose (à volonté)*
- *Téléportation (3x/j)*
- *Voyage entre les Plans (2x/j)*
- *Jet de Feu (100 pts) (2x/j)*
- *Salander Mutander (niv 18) (5x/j)*
- *Connaissance des Alignements (à volonté)*
- *Lévitation (à volonté)*
- *Plombi Plombon (6 ass) (2x/j)*
- *Foramen Foraminor (3x/j)*
- *Télesthésie (3x/j)*

DESCRIPTIF
Les Titans sont des Etres quasi divins, créés par Los.

Extrait de la Genèse : *« Or il advint que, satisfait de cela, le Créateur appela à lui les Esprits Purs et la Dame Nature, et aussi les Grands Esprits et il leur dit : « Mon âme est heureuse car le monde est bel et bon comme j'avais désiré qu'il le soit dans le secret de mon cœur. Et les Dieux vos enfants sont à son image. Mais ce monde est vaste et il y trop peu d'esprits sages pour l'admirer et en jouir. Pour continuer cette œuvre de perfection, je conçois donc deux nouvelles races que je place sur Dère. Et la première de ces races est celle des Titans. Ils sont grands et à peine moins nobles que vous et la magie de l'esprit leur est familière, et leur puissance est grande. Et la seconde de ces races est celle des Géants. Ils sont grands, mais moins que les Titans, et leur esprit est ouvert aux forces élémentaires ». Et ainsi fut fait.*
Et les Titans et les Géants se répandirent sur le monde, dans ses régions vastes où seuls demeuraient encore les animaux. Et ils aimèrent Dère et y installèrent de vastes cités »…

Puis vint une grand guerre qui vit s'opposer les Dieux et certains Titans (avec leurs alliés les géants) conduits par *Léronidès*. Les Dieux ne vainquirent que difficilement les « grands enfants de Los ». Et au terme de cette lutte, qui vit la mort de nombreux géants, ils confinèrent « pour toujours » dans un semi-monde les fidèles de Léronidès (une cinquantaine de Titans).
Langues : les Titans parlent leur propre langue, ainsi que toutes les langues des Géants, et toutes les langues humaines.
Les Titans sont immortels **et ne peuvent périr que de la main d'un mortel** ! Réduit à 0 points de vie par toute autre entité ou créature, leur corps est immédiatement confiné dans le semi-monde qui sert d'exil à Léronidée et les siens…

DIVERS

Il reste sur Dère environ une quinzaine de Titans qui ne prirent pas part à la Guerre contre les dieux, et qui vivent en paix (la plupart vivent dans le Pays de l'Or).



Les Monstres de la Vallée Abandonnée

Appendice spécial

Ce sont les créatures anciennes qui peuplaient Dère il y a des millions d'années…
Elles ont survécu dans la Vallée Abandonnée.

Vous en trouverez une présentation, non exhaustive, ci-après…

*
* *

Idées scenarii

- Un groupe de Vélociraptors dévorant les restes d'un iguanodon…
Ils se mettront en chasse des Aventuriers s'ils s'approchent trop.

- Des Compys sautent d'un arbre et attaquent le dernier aventurier de la colonne.
Ils prendront rapidement la fuite si les héros interviennent, car un bruit de pas pesant se fait entendre.
Un Tyrannosaure s'approche de l'endroit.
Pas facile de lui échapper, surtout en portant les éventuels compagnons victimes de la salive droguée des Compys !

- Dans la nuit, les Héros sont sur le passage d'un troupeau de Tricératops. Ceux-ci sont complètement affolés, ils semblent fuir devant un danger.
C'est qu'une demi-douzaine de Tyrannosaures s'est mise en chasse !

- Les Dilophosaures sont en chasse au Mûmakil… Ils en ont attaqué un spécimen, isolé dans une clairière.

- Les Aventuriers tombent sur un ensemble de constructions très anciennes… La Cité de Xaluatec !
Il s'agit des ruines d'une ville sainte du peuple des Miyannes (les Ensorceleuses), bâtie il y a des siècles, détruites puis abandonnée…
Aujourd'hui, les ruines servent de repère à un groupe d'ensorceleuses (peut-être un groupe sous l'autorité de Nihilia ?). Dans les sous-sols, la garde est montée par des Elfes noirs et des Ensorceleuses.
L'endroit recèle de grandes richesses en diamants ! (près de 8.000 diamants d'une taille moyenne de 12 carats – soit près de 580.000 pièces d'or !).

- Un village Miyanne au cœur de la vallée abandonnée où les Héros pourront se procurer des drogues !

Morane - Un guide expérimenté pour un voyage dans la Vallée Abandonnée

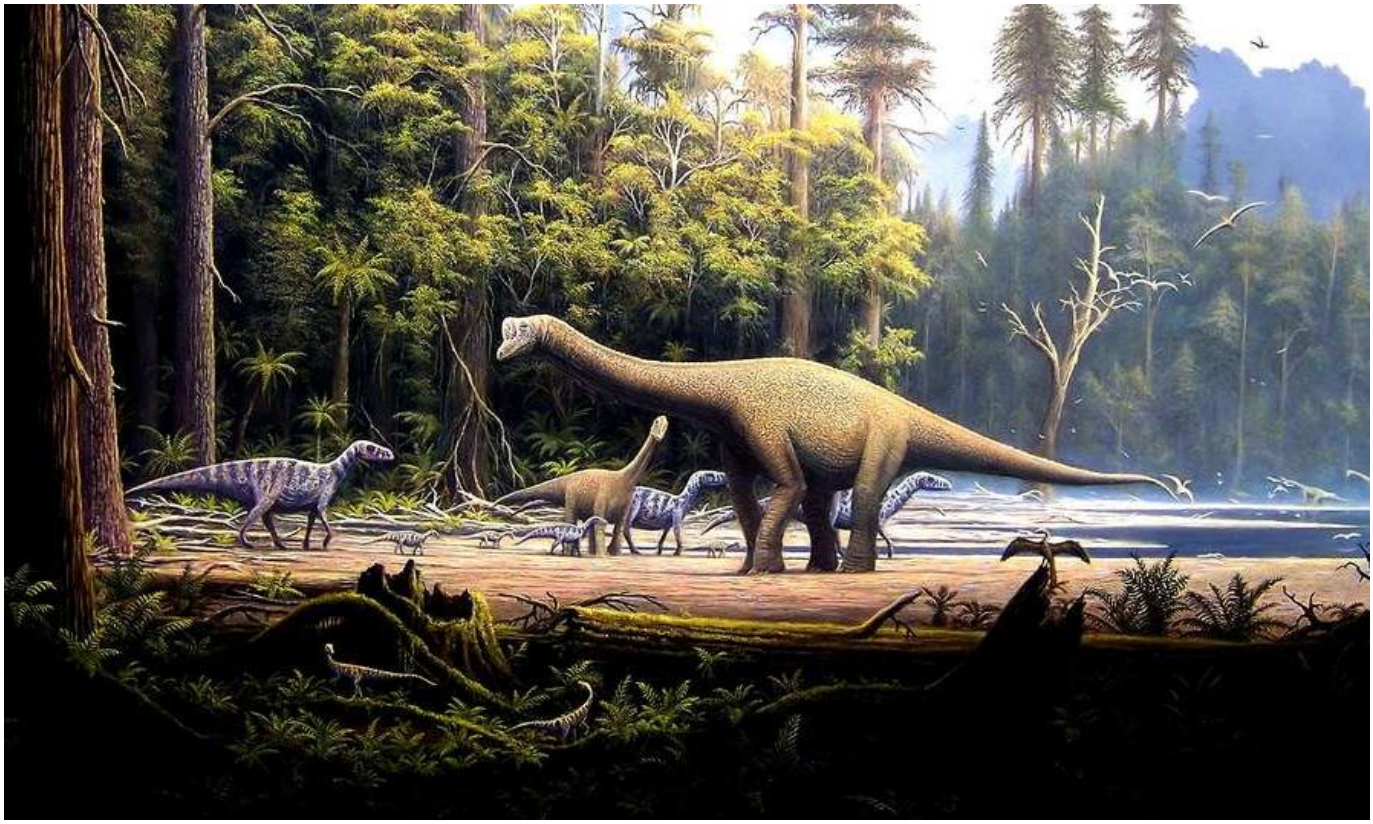


Il se nomme « Morane ». Il a une trentaine d'années, probablement 35, et demande 500 pièces d'or par semaine pour guider un groupe dans la Vallée Abandonnée.

Il a quelques exigences.
« Mes ordres ne devront pas être discutés »
« Je ne veux personne en armure, cuirasse ou cotte de mailles ! Je ne veux pas me déplacer avec un troupeau de tortue cacophonique ! »
« Face aux dinosaures, la rapidité c'est la vie ! »
« Je ne reviendrai pas sur mes pas pour secourir un crétin retardé par son équipement… nous n'allons pas à la bataille, nous allons à la chasse et nous serons pourtant souvent les proies ! »
« Il vous faudra des tentes pour la nuit, de grosses couvertures. Les nuits sont particulièrement humides là-bas ».

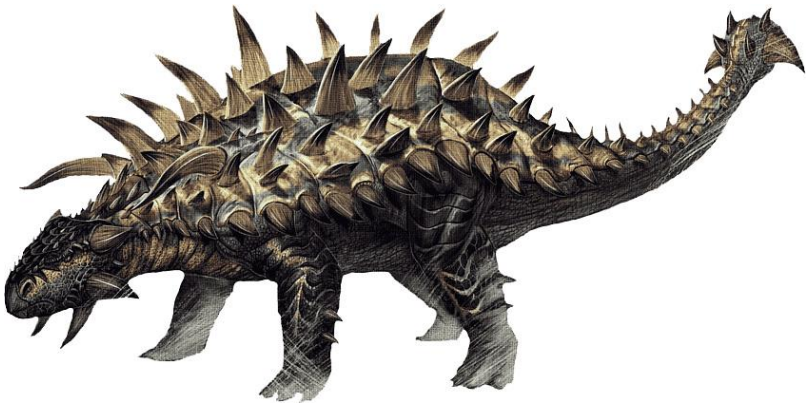
Après ses consignes, Morane aime faire un rapide « topo » sur les dinosaures qui peuplent l'endroit : raptors, tricératops, compys, tyrannosaures…

*



ANKYLOSAURE

« Piquantosaure »



(2,00 m de haut et 6,00 m de long) (N.)
(près de 5 tonnes)
(peau épaisse, cuirasse roux-or, ou tirant sur l'anthracite, tête et pattes plus foncées)
(cri : souffle de l'air sifflant comme un serpent)

(Nb rencontré : 2~8 individus)
(vitesse : 5 à 6 m/sec)

E.V. : 80~115

Co : 13~14 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 9~10 **Fo** : 19~21
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 6~9

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 13~15 (naturelle)
Prd : 3~4 P.I. : 2D (gueule)
3D+8 (queue)

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Sens faibles. L'Ankylosaure est quasiment sourd et sa vue est très mauvaise.
Son odorat est également assez médiocre.

DESCRIPTIF

Véritable cuirassé sur pattes, la peau de l'Ankylosaure est couverte de plaques protectrices, son dos est couvert d'épines acérées, et sa queue ressemble fort à un fléau d'arme.

L'Ankylosaure est un herbivore placide, qui n'engage pratiquement jamais le combat. Il peut cependant se montrer agressif contre qui pénètre son territoire et menace ses petits.
On les rencontre en petits groupes de moins d'une dizaine d'individus.

Habitats et structure sociale. L'Ankylosaure est un nomade qui se déplace pour trouver une source de nourriture (exclusivement végétale) suffisante.

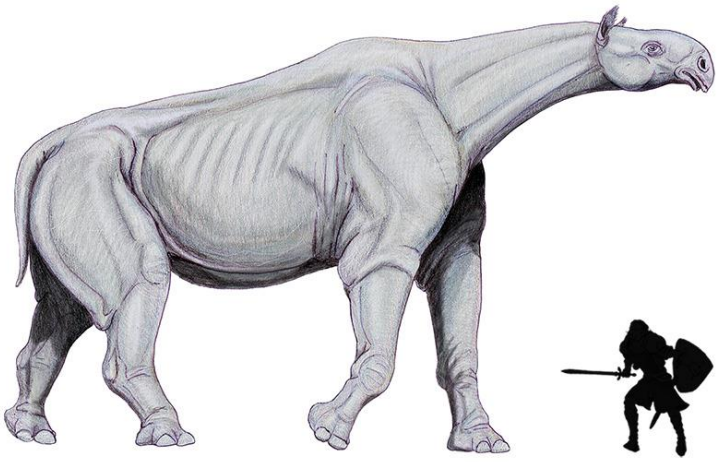
Reproduction et espérance de vie. Ovipares, les Ankylosaures femelles peuvent pondre 1 œuf tous les deux ans. Un œuf éclos en 4 mois et donne naissance à un jeune qui sera adulte lors de sa cinquième année.
L'espérance de vie d'un Ankylosaure est de 45 années.



DIVERS

BALUCHITERIUM

« Grosse roche »



(5,20 à 6,00 m de haut) (N.)
(6,70 à 7,40 m de long)
(14 à 16 tonnes)
(peau épaisse grisâtre)
(cri : appel profond proche du meuglement)

(Nb rencontré : 3~30 individus)
(vitesse : 6 à 12 m/sec)

E.V. : 125~150

Co : 15~16 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 10~11 **Fo** : 27~28
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 11~12

1 ou 2 Att./ Assaut.

(naturelle)

Att : 11~12 Pr : 12 (tête) et 8 (corps)

Prd : 5~6 P.I. : 7D+5 (piétinement)

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Piétinement multiple. Lorsqu'il combat plusieurs créatures, le Baluchitérium peut tenter d'en écraser plusieurs (2 maxi).

Charge. En charge, le Baluchiterium gagne 2 pts en Attaque et 4 pts aux dégâts de piétinement. L'adversaire peut tenter d'éviter mais doit réussir un jet d'Adresse avec malus de 2 points.

DESCRIPTIF

Egalement connu sous le nom de Paraceratherium, le Baluchiterium est un mammifère de taille immense. Ancêtre du rhinocéros, il est comme lui plutôt sédentaire et aime à vivre sur un territoire fixe où il ne tolère aucune intrusion.

Habitats et structure sociale. Vivant en groupe d'une dizaine, voire d'une vingtaine ou d'une trentaine d'individus, le Baluchitérium est un herbivore plutôt paisible. Il aime les vastes clairières dégagées que propose parfois la forêt de la Vallée Abandonnée. Il se nourrit d'herbes hautes, parfois de feuillages.
Les adultes de cette espèce forment des couples durables.



Reproduction et espérance de vie. Mammifère, une femelle de cette espèce donne naissance à un petit tous les deux ou trois ans.
Un jeune atteint l'âge adulte vers sa douzième année.
L'espérance de vie d'un de ces « grosses roches » est de 50 années environ.

DIVERS

BRONTOSAURE

« Dino-géant »

(18,00 à 22,00 m de long) (N.)
(13 à 15 tonnes)
(peau épaisse grisâtre, tirant légèrement sur le vert)
(cri : appel profond proche du meuglement)

(Nb rencontré : 10~60 individus)
(vitesse : 12 à 16 m/sec)



E.V. : 250~280

Co : 12~13 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 9~11 **Fo** : …
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 11~12

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 11~12 Pr : 11 (naturelle)
Prd : 3~4 P.I. : 12D+6 (piétinement)
3D+2 (gueule)

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

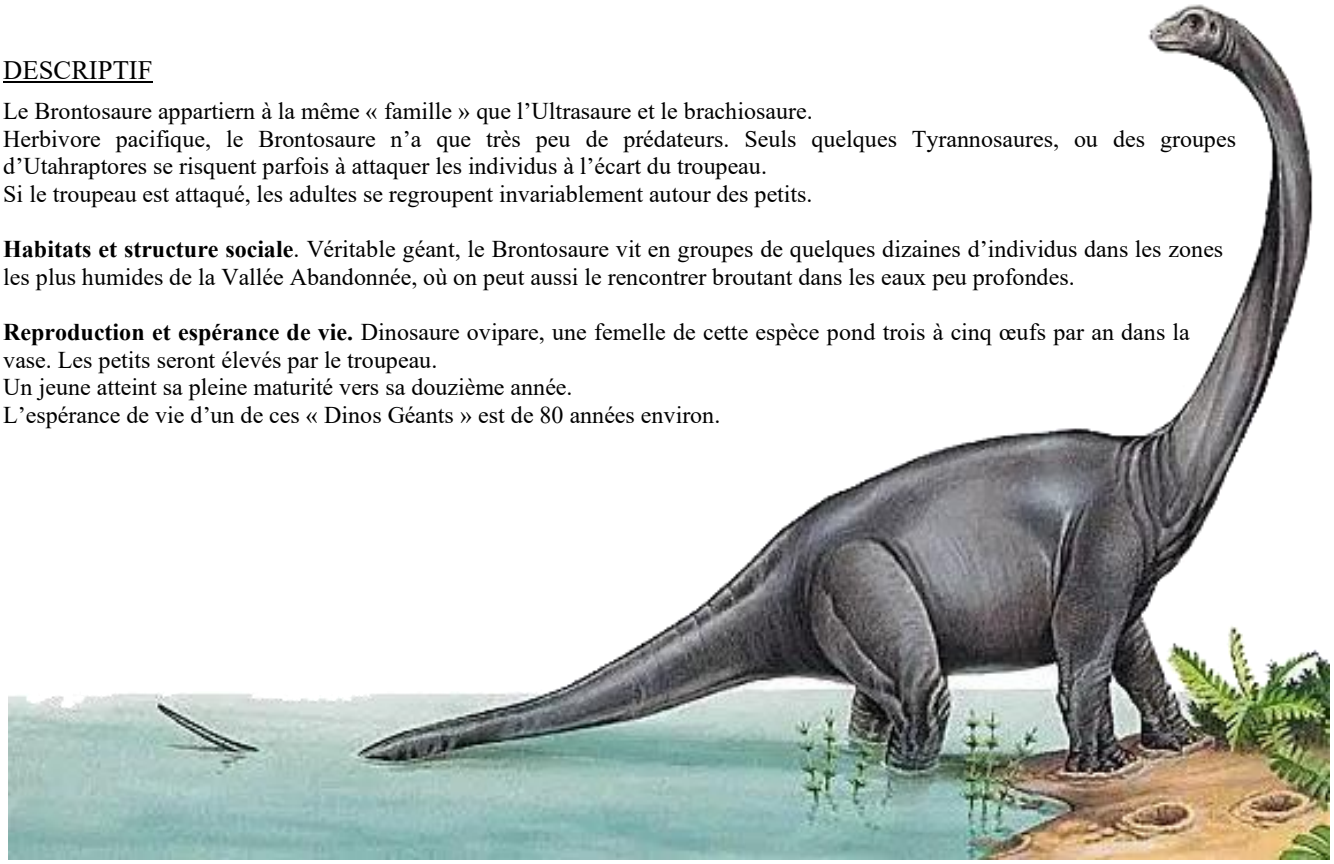
Piétinement multiple. Lorsqu'il combat ou par inadvertance le Brontosaure peut écraser plusieurs personne (3 maxi).

DESCRIPTIF

Le Brontosaure appartiern à la même « famille » que l'Ultrasaure et le brachiosaure.
Herbivore pacifique, le Brontosaure n'a que très peu de prédateurs. Seuls quelques Tyrannosaures, ou des groupes d'Utahraptores se risquent parfois à attaquer les individus à l'écart du troupeau.
Si le troupeau est attaqué, les adultes se regroupent invariablement autour des petits.

Habitats et structure sociale. Véritable géant, le Brontosaure vit en groupes de quelques dizaines d'individus dans les zones les plus humides de la Vallée Abandonnée, où on peut aussi le rencontrer broutant dans les eaux peu profondes.

Reproduction et espérance de vie. Dinosaure ovipare, une femelle de cette espèce pond trois à cinq œufs par an dans la vase. Les petits seront élevés par le troupeau.
Un jeune atteint sa pleine maturité vers sa douzième année.
L'espérance de vie d'un de ces « Dinos Géants » est de 80 années environ.



DIVERS

DILOPHOSAURE

« Nez Crêté »



(3,20 à 3,60 m de haut et
5,50 à 6,50 m de long)
(350 à 450 kg) (N.)
(peau épaisse, teintes brunes, marbrées de vert.
collerette jaune, brune et rouge)
(cri : comme celui d'un rapace)

(Nb rencontré : 2~4 individus)
(vitesse : 10 à 12 m/sec)

E.V. : 75~100

Co : 17~18 **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 12~13 **Fo** : 22~24
Sag : 3~5 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 13~15

1 à 4 Att./ Assaut.

Att : 12~13
Prd : 10~11

Pr : 5 (naturelle)
P.I. : 3D+2 (gueule) + SPE
(2D+4)x2 (griffes)
(2D) (queue) + SPE
(3D+1)x2 (griffes postérieures)

CAPACITES SPECIALES

Venin. La morsure du Dilophosaure inocule un venin. Jet de sauvegarde contre les poisons
En cas de succès la victime perd 5 pts de vie par assauts durant 1D4 assauts.
En cas d'échec la victime perd 10 pts de vie par assauts durant 2D4 assauts.

Crachat venimeux. A une distance de 6 mètres le Dilophosaure peut projeter un crachat venimeux. Jet de Sauvegarde contre les poisons.
En cas de succès : pas de dégâts.
En cas d'échec la victime perd 5 pts de vie par assauts durant 1D4 assauts.
En plus, si la victime est touchée elle doit réussir un jet d'Adresse pour éviter d'être touchée aux yeux (c'est la zone que vise le Dilophosaure). En cas d'échec le sujet devient aveugle durant 1D4+1 heures (sauf si les yeux sont « rincés » à l'eau claire dans les 20 secondes).

Queue. Lorsqu'il assène un coup de queue, la victime doit réussir un jet de Constitution ou se trouver assommée pour 1D8 assauts.

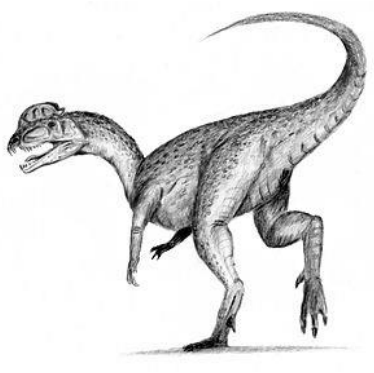
Collerette d'impression. Lorsqu'ils sont aux prises avec des créatures plus puissantes, ils déploient une grande collerette colorée qui les fait paraître plus impressionnants.

DESCRIPTIF

Le Dilophosaure est un dinosaure de taille intermédiaire qui aime particulièrement les zones humides des forêts et les marécages.

Habitats et structure sociale. Assemblés en petits groupes d'une dizaine d'individu tout au plus, les Dilophosaure, ou « nez crêtés », sont dirigés par l'individu le plus fort. Ils gîtent à même le sol, dormant à tours de rôle.

Alimentation et Chasse. Carnivores, les « nez crêtés » chassent en groupes de deux à quatre, utilisant à la fois leur odorat remarquable et leur venin pour affaiblie leur proie. Ils chassent surtout la nuit, des créatures d'une taille inférieure ou égale à la leur.



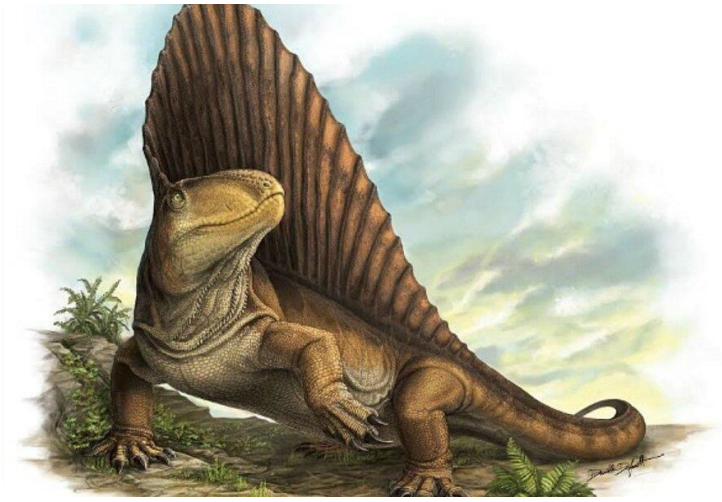
Reproduction et espérance de vie. Ovipare, une femelle de cette espèce peut pondre de 2 à 3 œufs tous les ans. Un œuf éclos en 14 semaines. Un jeune devient adulte vers sa sixième année.
L'espérance de vie d'un Dilophosaure est de 30 années.

Combat. Au corps à corps, le Dilophosaure utilise surtout ses crocs ainsi que ses griffes antérieures. Cependant dans certaines circonstances il peut renoncer à ses 3 attaques pour frapper avec ses griffes postérieures en prenant appui sur sa queue comme un kangourou.

DIVERS

DIMETRODON

« Léz'Harpe »



(3,00 à 3,50 m de haut et
6,00 à 7,00 m de long)
(200 à 250 kg) (N.)
(peau épaisse, semblable à celle du varan,
blanchâtre à ocre, grande crête dorsale rougeâtre)
(cri : souffles)

(Nb rencontré : 3~15 individus)
(vitesse : 5 à 8 m/sec)

E.V. : 60~85

Co : 11~13 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 10~12 **Fo** : 16~18
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : 15~17 **Per** : 13~15

1 à 3 Att./ Assaut.

Att : 11~12
Prd : 5~7

Pr : 3 (naturelle)
P.I. : 2D+5 (gueule)
(1D+6)x2 (griffes)
(1D+4) (queue)

CAPACITES SPECIALES

Attaque spéciale. Alors que les griffes avant du Vélociraptor se referment comme des griffes d'oiseaux, celles de l'Utahraptor sont destinées à lacérer, non à agripper : le gibier qu'ils chassent est bien trop gros pour être saisi.
Il se jette sur les flancs de sa proie en plantant ses dents et ses griffes dans la chair, il se laisse alors glisser de tout son poids en ouvrant de profondes blessures.
Contre des adversaires plus petits, l'Utahraptor change de tactique et combat dans un style qui rappelle celui des « kickboxers ».

DESCRIPTIF

Le Dimetrodon possède une grande queue et un corps massif. Il se déplace en se dandinant de droite à gauche à la manière des lézards communs, ce qui fait vibrer sa « voilure ».



Cette voilure lui permet de réguler sa température corporelle, en réchauffant ou refroidissant son corps selon la manière dont il l'orientait par rapport au rayonnement solaire. Cette très grande « voile » cutanée lui sert également dans les parades amoureuses, mais également pour intimider ses rivaux lors de la période d'accouplement. Elle sert également pour la défense, et lui permet de prévenir ses congénères de l'arrivée prochaine d'un prédateur.

Habitats et structure sociale. Les dimétrodons aiment les zones dégagées. Ils gîtent dans des creux, plaçant les jeunes au centre pour les protéger.
Un groupe moyen compte de 8 à 12 adultes et souvent 4 à 6 jeunes.

Alimentation et Chasse. Le dimétrodon est un carnivore. Il chasse les animaux de tailles modestes.

Reproduction et espérance de vie. Ovipare, une femelle Dimétrodon pond de 1 à 2 œufs tous les deux ou trois ans. Un œuf éclos en 6 semaines. Un jeune devient adulte vers sa huitième année.
L'espérance de vie d'un Dimétrodon est de 28 années.

DIVERS

GASTORNIS

« Bec tranchant »



(2,10 m de haut) (N.)
(80 à 120 kg)
(plumage sombre, bec clair)
(cri : caquette comme l'autruche)

(Nb rencontré : 6~60 individus)
(vitesse : 18 à 24 m/sec)

E.V. : 35~50

Co : 12~13 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 13~14 **Fo** : 15~16
Sag : 3~5 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 13~14

1 ou 3 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 9~10 P.I. : 4D+3 (bec)
(2D+2)x2 (pattes)

CAPACITES SPECIALES

Coureur. Excellent coureurs, les Gastornis courent vite et longtemps. Un individu adulte peut courir durant plus de deux heures sans se reposer !

Frappe en course. Lorsqu'ils chassent, ils frappent leur proie dans le dos tout en courant (Attaque à 8), lui infligeant alors de sérieuses blessures à coups de bec.

Corps-à-corps coup spécial. Lorsqu'ils combattent au corps-à-corps un ennemi qu'ils considèrent comme dangereux, les Gastornis utilisent leurs pattes postérieures, un peu à la manière d'un « kickboxer ».

DESCRIPTIF

Les Gastornis sont des oiseaux préhistoriques carnivores présentant un bec puissant et quasiment dépourvus d'ailes. Celles-ci sont atrophiées et le « bec-tranchant est exclusivement un « coureur ».



Habitats et structure sociale. Ils vivent en groupes de quelques dizaines d'individus, dans lequel il n'y a pas d'individu dominant.
Les Gastornis chassent en groupe de 4 à 6 individus, exceptionnellement plus. Ils chassent de jour, et ne s'attaquent généralement pas à des créatures de plus de 2 mètres.

Reproduction et espérance de vie. Ovipares, les femelles Gastornis pondent 1 ou 2 œufs chaque année. Un œuf éclos en 5 semaines et donne naissance à un jeune qui sera adulte vers la fin de sa deuxième année.
L'espérance de vie d'un « bec-tranchant » est de 22 années.

DIVERS

PROCOMPSOGNATHUS

« Compy »



(~30 cm de haut) (N.)
(5 à 6 kg)
(plumage court ou absent selon les variétés)
(cri : gazouille comme un oiseau)

(Nb rencontré : 5~8 individus)
(vitesse : 16 à 18 m/sec)

E.V. : 8~14

Co : 10~11 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 13~14 **Fo** : 5~6
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 12~13 **Per** : 14~16

1 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 1D+4 (morsure) + SPE

CAPACITES SPECIALES



Poison. La morsure du Procompsognathus injecte, si elle dépasse la valeur de protection de la victime, une drogue contenue dans la salive épaisse de l'animal.
Jet de Sauvegarde contre le poison. En cas de succès pas d'effets. En cas d'échec la victime s'écroule après 2D4 assauts, dans un état de béatitude tel, qu'elle devient totalement insensible à la douleur ou aux sollicitations extérieures. Elle se laissera alors dévorer sans même réagir.
On considère le sujet comme endormi, bien qu'il conserve les yeux ouverts et semble rester vaguement conscient.
Si le sujet est toujours en vie, la drogue se dissipe au bout de 2 heures.

DESCRIPTIF

Le Procompsognathus, ou « compy » est un dinosaure de très petite taille. Il arrive à peine au niveau du genou d'un homme adulte.
Les compys sont d'excellents nageurs !

Habitats et structure sociale. Très à l'aise dans une végétation dense, cette espèce chasse en bande le jour et grimpe dans les arbres pour passer la nuit à l'abri des autres prédateurs.
Ils vivent en groupe modeste, à peine une dizaine d'individus, dans lequel il n'y a pas d'individu dominant.

Alimentation. S'il peut survivre en ne mangeant que les excréments des plus gros dinosaures, le Compy préfère pourtant la viande, fraiche si possible.. Ils ne s'attaquent généralement pas à des créatures de plus de 2,00 mètres, et quand il s'agit d'humanoïdes, ils savent reconnaître les sujets âgés, malades ou blessés, afin de prendre le moins de risque possible.



Reproduction et espérance de vie. Ovipares, les femelles procompsognathus pondent 3 à 8 œufs par mois. Un œuf éclos en 12 jours et donne naissance à un jeune qui sera adulte en moins de trois mois.
L'espérance de vie d'un « compy » est de 5 à 6 années.

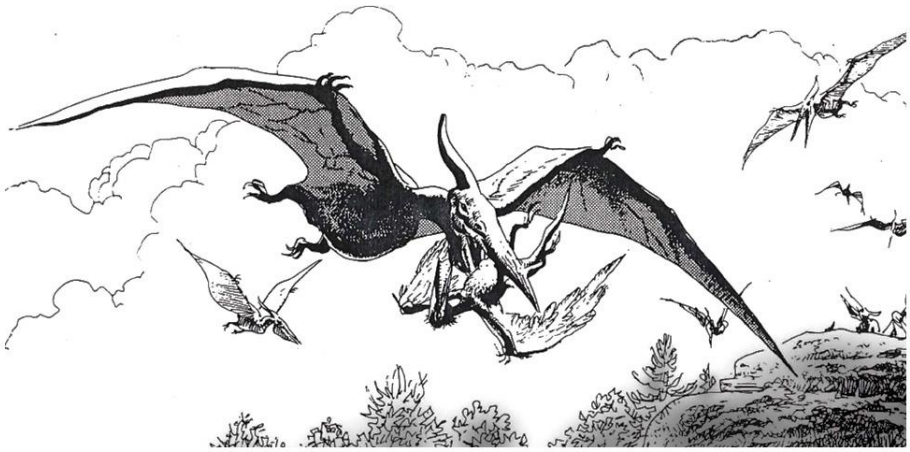
DIVERS

PTERODACTYLE

« Ailes de mort »

(4,50 à 7,00 m d'envergure) (N.)
(peau épaisse, grise à verdâtre, grande gueule pourvue de dents ailes membraneuses)

(Nb rencontré : 1~10 individus)
(vitesse : 1 à 2 m/sec au sol
14 à 16 m/sec en vol)



E.V. : 40~70

Co : 13~14 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 16~17
Sag : 2~5 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 11~14

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 10~12 (naturelle)
Prd : 5~7 P.I. : 8D+8 (gueule)
4D+2 (queue)

CAPACITES SPECIALES

Emporter. Les serres des Ptérodactyles sont puissantes et peuvent saisir des créatures de grande taille (de 80 à 150 kg !) pour les emporter dans les airs.

DESCRIPTIF

Dotés d'une vue perçante, ces grandes créatures préhistoriques possèdent un bec énorme aux dents particulièrement tranchantes.

Habitats et structure sociale. Ils vivent dans des aires, dans les montagnes ou au sommet de pics rocheux, se regroupant en petites colonies de quelques individus (12 à 20).

Alimentation. Ces créatures se nourrissent le plus souvent de petits oiseaux, mais également de mammifères de taille modeste, de rongeurs…



Reproduction et espérance de vie. Ovipares, les Ptérodactyles femelles peuvent pondre 1 ou 2 œufs par an. Un œuf éclos en 8 semaines et donne naissance à un jeune qui sera adulte dès sa deuxième année.
L'espérance de vie d'un ptérodactyle est de 25 années.

Combat. Lorsqu'ils s'attaquent à des humanoïdes comme les humains, les Ptérodactyles emploient plus volontiers leur bec que leurs serres, pourtant puissantes.

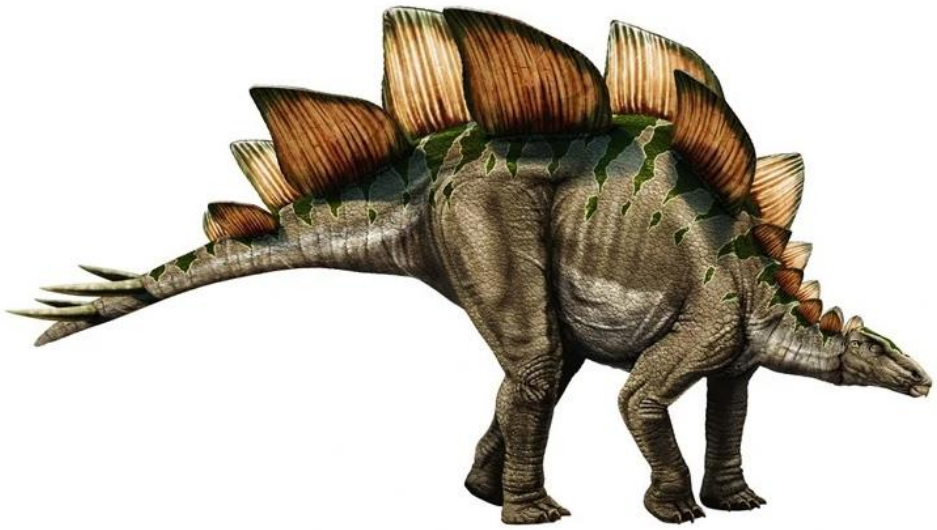
DIVERS

STEGOSAURE

« Bête à Crête »

(4,00 m de haut et 9,00 à 12,00 m de long) (3 à 4,5 tonnes) (N.)
(peau gise à brune, tirant par endroits sur le verdâtre)
(cri : sifflements et beuglements)

(Nb rencontré : 8~20 individus)
(vitesse : 9 à 12 m/sec)



E.V. : 90~125

Co : 11~12 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 10~11 **Fo** : 18~20
Sag : 3~4 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 12~13

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 11~12
Prd : 6~8

Pr : 5 (naturelle)
P.I. : 2D+2 (gueule)
3D+6 (queue)

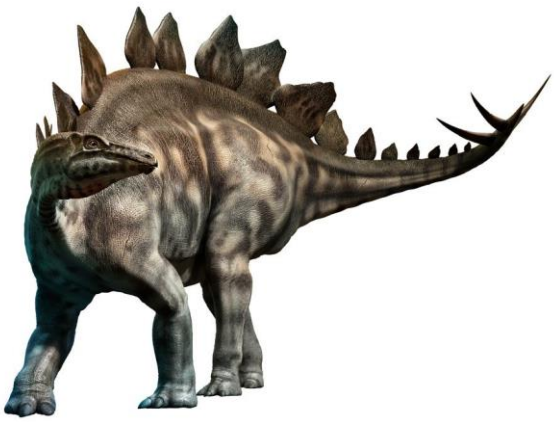
CAPACITES SPECIALES

Attaque caudale. Lorsqu'il est attaqué par un ennemi massif, ou par plusieurs ennemis plus petits, le Stégosaure utilise sa queue pour balayer le terrain sur ses côtés. Un impact de cette queue pourvue de longues piques occasionne des blessures sévères.
On ne peut parer de telles attaques et il convient alors de réussir une esquive.
En cas d'impact, outre les dégâts reçus un sujet de moins de 300 kg doit réussir un jet d'Adresse plus ou moins pénalisé (pour un humain « normal » malus de 6) pour ne pas être projeté au sol !

DESCRIPTIF

Facilement reconnaissable, grâce à ses deux rangées de grandes plaques osseuses sur l'épine dorsale et sa queue présentant deux paires de pointes défensives mesurant 60 centimètres de long, le Stégosaure est un gros dinosaure, bien qu'ils soit plutôt petit par rapport à nombres de ses contemporains. Il possède un bec et de petites dents.
Les plaques permettent à l'animal de contrôler la température de son corps, à la manière de la voile dorsale des *Spinosaurus*, grands carnivores du Crétacé ou celle des *pélycosaures* (ou encore les oreilles des éléphants et celles des lièvres). Les plaques possèdent des vaisseaux sanguins circulant dans des rainures, et l'air passant sur ces plaques régule la température du sang.

Habitats et structure sociale. Ces créatures vivent en petits groupes, de 8 à 24 individus.
Les plus forts protègent le groupe, et les adultes les moins puissants assurent la protection des jeunes membres du troupeau.



Alimentation. Herbivore, le Stégosaure se nourrit aussi bien de plantes au sol que de feuillage. Il peut ainsi se dresser sur ses pattes postérieures et disposer d'un équilibre efficace en prenant appui sur sa queue.

Reproduction et espérance de vie. Ovipares, les Stégosaures pondent 2 à 3 œufs par an, si c'est nécessaire pour le clan. Un œuf éclos en 12 semaines et donne naissance à un jeune qui sera adulte dès sa cintrième année.
L'espérance de vie d'un Stégosaure est de 55 années.

DIVERS

TRICERATOPS

« Tête de fer »



(3,30 à 4,00 m de haut) (N.)
(7,00 à 9,50 m de long)
(5 à 10 tonnes)
(peau épaisse grise ou verdâtre, collerette au-dessus du cou, trois cornes)
(cri : appel grave, assourdi mais très puissant, Entre le barrissement et le meuglement)

(Nb rencontré : 5~100 individus)
(vitesse : 6 à 14 m/sec)

E.V. : 140~165

Co : 16~17 **In** : 2~3 **Ch** : / **Ad** : 10~12 **Fo** : 26~28
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 7~9

2 ou 3 Att./ Assaut.

(naturelle)

Att : 13~14 Pr : 12 (tête) et 8 (corps)

Prd : 8~9 P.I. : 3D+8 (corne nasale)
3D+5 (cornes frontales)
2D+2 (collerette)
2D+4 (morsure)

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Charge. En charge, le Tricératops gagne 2 pts en Attaque et 6 pts aux dégâts de ses cornes. L'adversaire peut tenter d'éviter les cornes mais doit réussir un jet d'Adresse avec malus de 2 points pour la corne nasale et un second jet avec malus de 4 points pour les frontales.

Charge complément. Si le Tricératops a touché d'au moins une de ses cornes un adversaire de taille petite ou moyenne, il y a 60% de chance (-2% par point d'Adresse de la victime) pour qu'il le piétine lui infligeant alors 6D6 Blessures complémentaires.

Coups de la collerette. En opérant un brusque coup de tête, le Tricératops peut lacérer un ennemi avec sa collerette.

Morsure. S'il est acculé ou renversé, et si l'adversaire offre une bonne cible, le Tricératops peut également tenter de mordre !

Coups de la collerette. Pour une raison inconnue, une large bande rouge peinte sur un véhicule ou un grand bouclier a de bonnes chances (50%) d'empêcher les Tricératops de charger pendant 2D10 assauts.
Cette règle ne s'applique plus si l'on agresse le Tricératops d'une quelconque manière.

Sens faibles. Les sens du Tricératops ne sont pas très affutés, à l'exception de son odorat qui est « correct ».

DESCRIPTIF

Les Tricératops sont de grandes créatures, dont la puissance est évidente. Leur tête est particulièrement massive et porte trois cornes qu'ils utilisent pour les combats. Une vaste collerette, parfois de couleur, protège la base de la tête.

Habitats et structure sociale. Les Tricératops habitent les forêts et les régions humides. Ils vivent en troupeaux de tailles variables, les plus modestes rassemblant quelques femelles et leurs petits sous la conduite d'un mâle, les plus vastes unissant plusieurs « familles » et atteignant parfois la centaine d'individus ! Les mâles se battent alors entre eux régulièrement pour s'assurer la domination du groupe.
Lorsqu'un intrus pénètre sur leur « territoire », les Tricératops adultes chargent rapidement.



Reproduction et espérance de vie. Ovipares, une femelle Tricératops peut pondre jusqu'à 4 œufs dans une année. Un œuf éclos en 12 semaines et donne naissance à un jeune qui sera adulte vers la fin de sa dixième année.
L'espérance de vie d'un « tête de fer » est de 75 années.

DIVERS

TYRANNOSAURE

« Gueules rasoir »

(6 à 8 m de haut, 12 m de long)(N.)
(peau épaisse, écailleuse par endroit, brune à ocre, parfois un peu de vert)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(vitesse : 10 à 12 m/sec)



E.V. : 160~190

Co : 19~20 **In** : 3~4 **Ch** : / **Ad** : 8~10 **Fo** : 43~45
Sag : 4~5 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 7~8

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 10~12 (naturelle)
Prd : 7~8 P.I. : 8D+8 (gueule)
4D+2 (queue)

CAPACITES SPECIALES

Assommer : sur un coup de queue faisant au moins 20 P.I, toute créature de moins de 200 kg doit réussir un jet de constitution ou demeurer inconsciente (assommée) durant 5D10 assauts.

Avaler : sur un **1 en Attaque** avec la gueule, le tyrannosaure happe d'un seul coup une créature de la taille d'un homme. Dans 50% des cas (01 à 50), la victime est avalée et la mort est alors immédiate. Dans les 50 autres pour-cent (51 à 00), la victime est seulement broyée, elle subit les P.I. du Tyrannosaure multipliés par deux, et aura de 1 à 4 membres brisés…

DESCRIPTIF

Le Tyrannosaure est une créature dite « préhistorique ». Très grand et particulièrement agressif, c'est le prédateur par excellence, dont l'appétit insatiable le pousse à toujours débusquer de nouvelles proies.

La seule faiblesse du Tyrannosaure Rex, c'est son manque d'intelligence. S'il est excité, sa fureur le rend vulnérable aux pièges les plus grossiers.



Le Tyrannosaure appartient à l'ordre des grands sauriens.

Reproduction et Espérance de vie. Il est ovipare, et une femelle peut pondre jusqu'à 30 œufs, de cinq kilos chacun, une fois tous les cinq ans. Un œuf éclos en six mois environ, et donne naissance à un jeune qui arrivera à maturité en une vingtaine d'années (seulement 5 à 10% des œufs atteindront ce développement).

L'espérance de vie d'un Tyrannosaure est de 140 ans.

DIVERS

ULTRASAURE

« Dino-titan »

(32 à 34 m de long) (N.)
(32 à 36 tonnes)
(peau épaisse grisâtre, avec des « rayures » plus foncées tirant sur le bleuté)
(cri : appel puissant proche du meuglement)

(Nb rencontré : 10~40 individus)
(vitesse : 16 à 22 m/sec)



E.V. : 350~420

Co : 14~15 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 9~11 **Fo** : …
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 19~20 **Per** : 11~12

1 Att./ Assaut.

Att : 11~12 Pr : 12 (naturelle)
Prd : 3~4 P.I. : 18D+10 (piétinement)



CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Piétinement multiple. Lorsqu'il combat ou par inadvertance l'Ultrasaure peut écraser plusieurs personne (3 maxi).

Sens. Si la vue de l'Ultrasaure est plutôt bonne, son ouïe et son odorat sont particulièrement médiocres.

DESCRIPTIF

L'ultrasaure est le plus grands des dinosaures connus. Il appartient à la famille des Sauropodes, ces herbivores aux longs cous dont fait également partie le célèbre Brontosaure (Cf.), mais alors que ce dernier est « bâti » tout en longueur, l'Ultrasaure lui est le champion de la hauteur. Ses pattes avant, plus longues que ses pattes postérieures et son immense cou vertical lui permettent de brouter sans effort la cime des arbres. C'est un animal paisible, qui ne craint aucun prédateur. Si on ose s'en prendre à lui, il piétine simplement son adversaire.

Habitats et structure sociale. Les Ultrasaures vivent en troupeaux dans les grandes forêts. Ils s'y déplacent facilement quitte à écraser quelques arbres au passage. Gigantesque, leur appétit est à leur mesure et ils se déplacent sans cesse pour trouver de la nourriture, laissant derrière eux de vastes sillons de forêt dévastées.

Leur stature est idéale pour repérer l'approche d'un éventuel adversaire. Ils se contentent alors de se regrouper autour de leurs petits, puis de s'éloigner. Le point faible de l'Ultrasaure est son intelligence limitée. Il peut parfois se laisser entrainer dans un terrain marécageux et s'y enliser (c'est ainsi que procède, parfois en temps de disette, les Utahraptors)…

Reproduction et espérance de vie. Dinosaure ovipare, une femelle de cette espèce pond un œuf tous les deux ans. Les petits seront élevés par le troupeau. Un jeune atteint sa pleine maturité vers sa quinzième année.

L'espérance de vie d'un de ces « Dinos Titans » est de 110 années environ.

DIVERS

UTAHRAPTOR

« Tueurs roux »

(3,80 m de haut et
6,00 m de long)
(N.)
(peau épaisse, blanchâtre, rousses, plumage épars bleuté et rougeâtre)
(cri : sifflements modulés)

(Nb rencontré : 2~4 individus)
(vitesse : 12 à 25 m/sec au sol)



E.V. : 70~105

Co : 17~18 **In** : 6~7 **Ch** : / **Ad** : 12~13 **Fo** : 22~24
Sag : 6~7 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 14~15

3 à 5 Att./ Assaut. + spé.

Att : 11~12 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 10~11 P.I. : 2D+7 (gueule)
(1D+9)x2 (griffes)
+ spé 2x(2D+6) (griffes postérieures)

CAPACITES SPECIALES

Attaque spéciale. Alors que les griffes avant du Vélociraptor se referment comme des griffes d'oiseaux, celles de l'Utahraptor sont destinées à lacérer, non à agripper : le gibier qu'ils chassent est bien trop gros pour être saisi.
Il se jette sur les flancs de sa proie en plantant ses dents et ses griffes dans la chair, il se laisse alors glisser de tout son poids en ouvrant de profondes blessures.
Contre des adversaires plus petits, l'Utahraptor change de tactique et combat dans un style qui rappelle celui des « kickboxers ».

DESCRIPTIF

Très proche parent du Vélociraptor, l'Utahraptor en est une version plus massive. Dotés d'une vue perçante, ces grandes créatures préhistoriques possèdent un bec énorme aux dents particulièrement tranchantes.
Intelligents, ils apprennent vite et sont capables de s'adapter à de nouvelles méthodes de combat.

Habitats et structure sociale. Ces créatures vivent en petits groupes, de 4 à 10 individus.
Les mœurs sociales sont très évoluées dans cette espèce et chaque membre du clan a un rôle bien établi.
Les Raptors choisissent soigneusement le site où ils construisent leur nid, fait de paille et de boue. Ils postent des sentinelles aux environs du gîte. Les petits ont leur part du gibier et peuvent compter sur la protection de tout le groupe.

Alimentation et Chasse. Les Utahraptors chassent généralement en couple. Ils chassent pour la nourriture ou le plaisir !
Mâle et femelle restent ensemble pendant longtemps, et une longue pratique leur permet de lancer des attaques parfaitement coordonnées…



Reproduction et espérance de vie. Ovipares, les Utahraptors pondent 1 œuf par an, si c'est nécessaire pour le clan. Un œuf éclos en 20 semaines et donne naissance à un jeune qui sera adulte dès sa quatrième année.
L'espérance de vie d'un Vélociraptor est de 35 années.

DIVERS

VELOCIRAPTOR

« Tueurs vifs »



(1,80 m de haut et 2,50 m de long) (N.)
(peau épaisse, jaune rousse, rayée de rouge plumage épars)
(cri : sifflement modulé à peine audible)

(Nb rencontré : 4~18 individus)
(vitesse : 12 à 30 m/sec au sol)

E.V. : 35~50

Co : 14~18 **In** : 6~7 **Ch** : / **Ad** : 13~15 **Fo** : 15~17
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 18~19 **Per** : 17~18

2 à 3 Att./ Assaut. + spé.

Att : 11~12 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 10~11 P.I. : 2D+3 (gueule)
(1D+6)x2 (griffes)
+ spé 2x(2D+4) (griffes postérieures)

CAPACITES SPECIALES

Attaque spéciale. D'une formidable détente, le Vélociraptor bondit sur sa proie pour la mordre et l'agripper avec ses griffes antérieures. Si sur ces 3 attaques deux au moins portent, la prise est suffisante pour qu'il puisse porter en complément une attaque de ses pattes postérieures (avec bonus de 2 pts sur l'Attaque).

Furtivité. Habile à se dissimuler, très rusé, le Vélociraptor inflige un malus de 2 pts au jet de surprise de ses adversaires !

DESCRIPTIF

Dotés d'une vue perçante, ces créatures préhistoriques possèdent un bec énorme aux dents particulièrement tranchantes. Intelligents, ils apprennent vite. Transplantés en milieu urbain, ils sauront même s'adapter aux inventions humaines !

Habitats et structure sociale. Ces créatures vivent en bandes, d'une dizaine, voire d'une vingtaine d'individus. Ils sont généralement conduits par une femelle dominante (reconnaissable à la bande de couleur vive qui orne sa tête).
Les mœurs sociales sont très évoluées dans cette espèce et chaque membre du clan a un rôle bien établi.
Les Raptors choisissent soigneusement le site où ils construisent leur nid, fait de paille et de boue. Ils postent des sentinelles aux environs du gîte. Les petits ont leur part du gibier et peuvent compter sur la protection de tout le groupe.

Alimentation et Chasse. Les Vélociraptors chassent généralement la nuit et en groupe de 3 ou 4. Ils chassent pour la nourriture ou le plaisir !
Ils n'hésitent pas à s'attaquer à des proies bien plus grosses qu'eux. Leur procédé est pratiquement invariable. Ils utilisent leur vitesse et leur agilité pour opérer des actions de harcèlement visant à isoler un individu du reste de son groupe/troupeau. Dès qu'ils sont parvenus à cette fin, ils attaquent sans pitié leur adversaire, lui infligeant autant de blessures que possible, et fuyant s'il est secouru.
Ils savent utiliser à leur avantage le terrain et peuvent par exemple rabattre une proie vers de haut d'un ravin ou elle ira se fracasser les os…
Lorsqu'ils éventrent une proie il n'est pas rare qu'ils commencent à lui dévorer les entrailles avant même qu'elle ne soit morte !

Reproduction et espérance de vie. Ovipares, les Vélociraptors pondent 1 ou 2 œufs par an, si c'est nécessaire pour le clan. Un œuf éclos en 16 semaines et donne naissance à un jeune qui sera adulte dès sa troisième année.
L'espérance de vie d'un Vélociraptor est de 32 années.



DIVERS