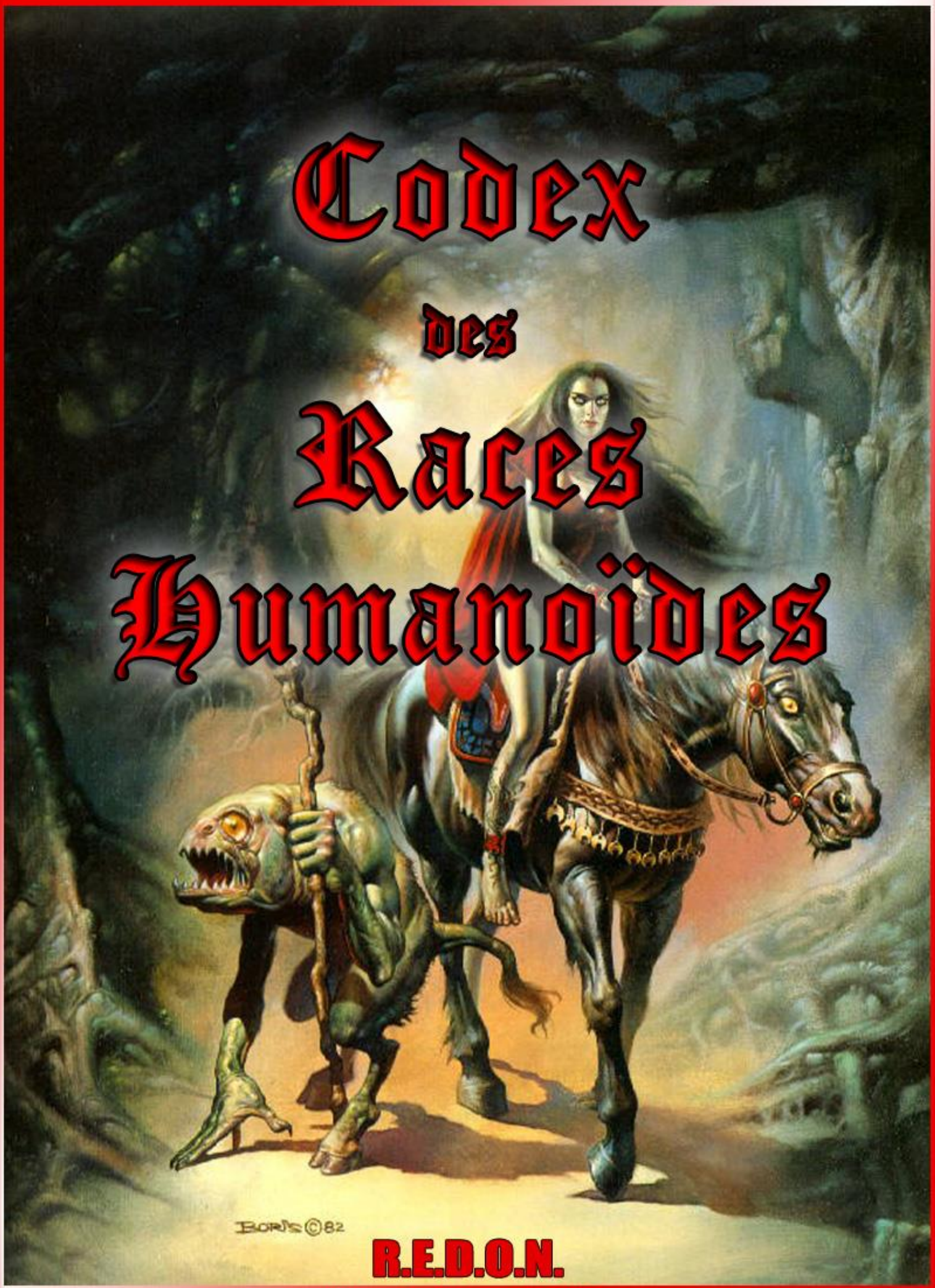
Codex des Races Humanoïdes



R.E.D.O.N.

L'imagination au pouvoir

23 janvier 2026

Bienvenue dans le Codex des Races Humanoïdes.

Il vous présente, au fil d'un peu plus de 80 pages, les créatures que vous pourrez rencontrer dans le monde fabuleux de l'Ilvanir.

Orques classiques, ogre traditionnel, mais aussi, surtout, Hommes Araignées, Korrogs, Lévitants et autres Tawals vous attendent au-delà de ces quelques lignes…

Fidèles alliés du Maître de Jeu, très vite, ils vous deviendront familier, et vous permettront d'agrémenter vos campagnes de rencontres toujours nouvelles.
Avec eux, vous ferez trembler, rire ou rêver, vos joueurs les plus acharnés.

L'avantage majeur de ce Codex : TOUTES les créatures sont illustrées[1] !
Si vous le pouvez, imprimez les… Et après une petite description haute en couleur… Montrez à vos joueurs, en les installant sur le haut de votre paravant par exemple, les images des créatures qu'ils vont affronter… Succès garantie.

Bon jeu, et que les voies des dés vous soient favorables !

David Dierickx

1. Je profitte de cette remarque pour préciser, à l'attention des artistes dont j'ai utilisé les œuvres pour illustrer mes créatures, que j'ai construit R.E.D.O.N. sans aucune arrière pensée mercantile.
Si toutefois, d'aucun devaient tout de même s'estimer spoliés et voulaient que je retire de ces pages leurs « bébés », qu'ils me le communiquent, j'exécuterai leur désir immédiatement.



AMBER CLASH



(1,80 m)(N, mais agressifs envers les humanoïdes)
(pelage blanc , rares incursions grises et noires)

(Nb rencontré : 4~16 individus)
(vitesse : 5 à 6 m/sec au sol)

Résistance à la Magie 30 %.

E.V. : 35~60

Co : 16~20 **In** : 5~7 **Ch** : / **Ad** : 17~19 **Fo** : 18~19
Sag : 3~6 **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 13~18

2 Att./ Assaut(s).

Att : 12~14 Pr : ~ ()
Prd : 8~12 P.I. : (2D+4)x2 (mains)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres, héritage de leurs origines elfiques.

Déplacement Silencieux : 40 à 60 %.

Fureur impresionnante. Jet de Courage pour leurs adversaires qui les combattent lorsqu'ils sont en fureur. En cas d'échec, le sujet, pris d'effroi, combat avec un malus de 1 en attaque et en parade.

DESCRIPTIF

Ce sont de grand primates de grands primates, semblables à des orang-outang. Lorsqu'ils sentent un danger, ils hurlent à n'en plus finir leur grand cri d'alarme, « Klache ». Cet appel permet de prévenir les autres membres du clan de l'approche d'un étranger.
Leur nom, venu du Wuking, signifie « Celui qui dit Klache »



Animal social, les Amber Clash vivent en communautés de 15 à 30 individus. Ils vivent pour l'essentiel dans les arbres, mais peuvent venir au sol pour subvenir à leurs besoins omnivores. Les jeunes sont élevés par le clan. Une femelle peut mettre au monde jusqu'à deux jeunes en même temps, une fois par an.

Les Amber Clash sont en fait des survivants du peuple elfe dégénéré, qui vivait jadis sur l'île de Taskland (600 Km au Nord-Est d'Ilvanir).
On ne sait pas comment ils en sont arrivés à ressembler à des primates sous développés, eux membres d'une race si fine et si intelligente, mais leur condition actuelle est très lointaine de ce qu'elle fut. Bien que les Amber Clash soient des singes rusés, ils ont tout perdu de la superbe intelligence elfique.

DIVERS

AMPIWEG

Homme de bois



(1,60 à 1,80 m)(LN à N)
(peau vert-brun, proche de la texture de la jeune écorce, yeux blancs, pelage proche de la fine racine)
(Nb rencontré : 1 à 5 ou 20~200 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)

E.V. : 20~40

Co : 12~16 **In** : 8~12 **Ch** : 6~12 **Ad** : 9~14 **Fo** : 14~16
Sag : 8~12 **Beau** : / **Con** : 12~15 **Per** : 15~17

1 Att./ Assaut.

Att : 8~12 Pr : 5 (naturelle)
Prd : 7~11 P.I. : 1D+4 +(2 à 4 selon Fo) (hache de pierre)
ou 1D+2 (fronde)

CAPACITES SPECIALES

Froid. Immunité totale aux sortilèges de froid.

PSI. Immunité totale aux pouvoirs Psis

Distorsion du bois. Ce sortilège leur cause une souffrance atroce et 3D8 pts de Blessure par assaut.

DESCRIPTIF

Le peuple des Ampiwegs est un peuple d'hommes végétaux. D'une taille moyenne comparable à la taille humaine, ils sont de très lointains cousins génétiques des Ents, auprès desquels d'ailleurs on les rencontre fréquemment (dans ces cas, les Ents sont considérés comme des maîtres quasi divins par les Ampiwegs). Ils détestent les Arboquantes, les Wamblas et les Tertres Errants.
Les Ampiwegs possèdent leur propre langue (des modulations de bruits ressemblants au son du vent dans les feuilles). Quelques rares érudits parviennent à moduler des sons qui immitent bien la voix humaine et les mots de la langue Ilvanirienne.

Habitat et Structure sociale

Les Ampiwegs vivent dans les lieux fortement boisés et reculés. Ils manifestent une prédilection pour les proximités de marécages.
Les Ampiwegs vivent en clans de plusieurs dizaines d'individus (souvent jusqu'à plus de 200). L'organisation sociale est tès simple et leur système politique inexistant. Chacun ayant besoin de tous les autres, l'égalité règne sans partage et les grandes décisions (changement de territoire…) se prennent en réunion et à l'unanimité.



Alimentation

Les Hommes de bois se nourissent d'eau pour l'essentiel (80%) et de sève qu'ils prélèvent sur les arbres.

Reproduction et Espérance de vie

La race des Ampiwegs ne présente qu'un seul sexe. Lors de la saison chaude, il n'est pas rare de voir un « homme de bois » (comme les nomment les hobbits) fécondant la terre de son ventre (un tentacule-sexe sort de son ventre pour plonger dans le sol et y déposer un œuf-graine déjà fécondé). Trois mois plus tard, une plante grimpante apparait et forme en environs deux autres mois une silhouette humanoïde de 30 bons centimètres, aux jambes « plantées » dans la terre. C'est seulement vers sa deuxième année que le jeune Ampiweg peut enfin s'affranchir de ses racines.
Les Ampiwegs ont une espérance de vie de près de 150 années.

DIVERS

ARBOQUANTE

ou ***Semi-Ent***
ou ***Arbre-tyran***
(3,00 à 8,00 m de haut)(N. à tendances mauvaises)
(fait de bois, leurs yeux sont ambres ou rouges)

(Nb rencontré : 1~6 individus)
(vitesse : 7 à 9 m/sec)



Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 60~120

Co : 16~20 **In** : 5~8 **Ch** : / **Ad** : 8~12 **Fo** : 16~28
Sag : 4~8 **Beau** : / **Con** : 14~16 **Per** : 12~14

2 Att./ Assaut.

Att : 10~16 Pr : 8*~14*
Prd : 6~12 P.I. : 1D+7 à 19 (selon force)

* ***Insensibilité aux armes pointues*** *(lance, épieu, flèches…), mais dégâts supplémentaires de 1D pour les* ***haches****.*

CAPACITES SPECIALES

- **Infravision** à une distance de 100 mètres, et **Ultravision** à 500 mètres.
- **Assommer**. Avec une force de 26 et plus, l'Arboquante peut **assommer** un adversaire s'il lui inflige des dégâts maximums avec ses deux attaques (jet de constitution pour la victime avec malus de 4 pour ne pas perdre connaissance durant 2D4 assauts).
- **Vulnérabilité accrue au feu** (+20% de dégâts pour un « rayon de feu » par exemple)

DESCRIPTIF

Les Arboquantes vivent dans les forêts profondes. Semi intelligents, et parfois même doués d'une intelligence humaine, ils sont généralement soumis à un grand chef, un peu plus intelligent que la moyenne.
L'alimentation de base de ceux que les sages nomment les « Arbres-Tyrans » est composée de beaucoup d'eau (au moins 50 litres par jour pour un individu adulte), et de sels minéraux tirés du sol. Cela les contraint à rester assez proche des sources, des rivières, et bien sûr des sols fertiles sur lesquels ils se « plantent » quelques heures pour retirer de la terre leurs éléments nutritifs de base.



La reproduction de cette race passe par une période de pousse de 3 années sur un sol hautement fertile. Au terme des trois années, au printemps, le jeune arboquante se détache instinctivement du sol et découvre l'utilisation de ses « jambes ».
Un Arboquante arrive à maturité vers sa 25ème année. L'espérance de vie de cette race est de 5 à 6 siècles.

Relations aux autres créatures. Ennemis héréditaires des Ents, les arboquantes ne s'entendent guère avec les Dryades ou les Korreds. Les Trolls les détestent et ne peuvent s'empêcher de les attaquer à vue.
Seuls les Jermlains semblent tolérer des rapports amicaux avec les « Semi-Ents ». Rapports qui peuvent aller ponctuellement jusqu'à des alliances de circonstances.

DIVERS

AZER

Petit peuple de Firün



(1,30 ~ 1,40 m)(L.B. et L.N.)
(peau entre rouge et violet, cheveux blancs,
comme de la glace en mouvement)
(Nb rencontré : 1~6, ou 10~100)

Résistance à la Magie 35 %.

E.V. : 35~70

Co : 13~18 **In** : 10~14 **Ch** : 8~10 **Ad** : 10~14 **Fo** : 14~16
Sag : 12~16 **Beau** : 7~11 **Con** : 14~20 **Per** : 12~16

3 Att./ 2 Assauts.

Att : 11~14 Pr : 2 (+2) (kilt fer, bouclier glace)
Prd : 9~12 P.I. : 1D+ 7 à 9 (marteau glace mag+1)
1D+6 (javeline, portée : 30m)

CAPACITES SPECIALES

Marteau de Glace, magique +1 (apparaissant en ½ assaut, et disparaissant si perte de connaissance).

Bouclier de Glace, protection de 2 points (apparaissant en ½ assaut, et disparaissant si perte de connaissance)

Boule de Glace (3D10 de Bl) (25m) (3x/j)
Mûr de Glace (comme niv.8 du sort) (1x/j)
Paroie de Glace (comme niv.8 du sort) (1x/j)

DESCRIPTIF

Les Azers forment un peuple à part entière. Leur stature les rapproche des nains, avec lesquels ils nient pourtant toute éventualité de parenté. Leurs cheveux sont blancs comme neige et tranchent étonnement avec leur teint violacé. Ils vont toujours nu-pieds, et portent généralement pour toute protection un kilt en plaques de fer.
Constitués en clan de 60 à 150 individus, les Azers vivent en **théocratie** permanente. Le chef (Bolmo) est aussi le grand prêtre du clan. Il est censé pouvoir communiquer directement avec *Elhadien*, l'un des principaux archanges de Firün, lors de transes divinatoires qui s'effectuent durant le sacrifice d'un animal.

Lorsqu'ils engagent un combat, face à un ours, un loup des glaces ou encore un ennemi du clan, les Azers invoquent leurs armes, un marteau et un boulier de glace. Ces armes apparaissent dans leur main, ou à un maximum d'un mètre d'eux, en un demi-assaut. S'ils perdent connaissance, ces équipements disparaissent, et ils doivent à nouveau les invoquer.



Un *Bolmo* (chef de clan) peut invoquer un marteau de glace magique +3 une fois par jour (pour 1 heure), avec lequel il pourra doubler sa cadence de parade.

Tous les Azers possèdent des capacités innées de magie, liées à la glace. Ces capacités sont l'héritage d'un pacte ancien passé entre leur peuple et le Dieu Firün (leur nom d'Azer serait un hommage à l'arc du Dieu nommé « Azur »).
Les anciens racontent parfois comment, durant la grande guerre qui opposa les Dieux aux Titans, ils se constituèrent en bataillons glorieux derrière la bannière du Dieu de l'hiver et de la chasse, et comment ils remportèrent une glorieuse victoire contre le Titan Galvinidès.

On rencontre le peuple Azer dans les régions glacées de Dère, vivant dans les failles et les cavernes de glace. Ils se nourrissent de leur chasse et d'un complément nutritif à base d'huile de poisson et d'algue, fortement alcoolisé, appelé *Bollo*.
L'espérance de vie d'un Azer est de 160 ans environ.

DIVERS

BANGOU

Homme Gorille

(1,40 à 1,70 m)(LN à N)
(peau brune tirant sur l'indigo,
yeux sombres, pelage blanc à chatain)
(Nb rencontré : 1 à 8 ou 30~60 individus)
(Vitesse : 4 à 8 m/sec)



E.V. : 24~34

Co : 12~14 **In** : 6~8 **Ch** : 4~6 **Ad** : 14~17 **Fo** : 15~18
Sag : 5~8 **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 1~4 (naturelle + armure)
Prd : 5~8 P.I. : 1D+4 + (3 à 6 selon Fo) (massue piquetée)
ou 1D+3 (lances)

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Acrobatie. Les Bangous sont des créatures particulièrement agiles. Ils peuvent grimper facilement sur les surfaces abruptes, faire des bonds de 3 mètres de haut, 5 m de long, …

Morsure contaminante. Carnivores, volontiers charognards, leurs machoires est un vrai nid à bactéries. Sur une morsure qui blesse effectivement, la victime à 5% de risque de contracter une infection grave.

Peur du feu. Paradoxalement, si les Bangous savent créer et utiliser le feu, ils conservent à son encontre une crainte presque mystique. On peut ainsi les maintenir à distance en utilisant une torche qu'on agitera devant eux…

DESCRIPTIF

Les Bangous forment un peuple d'hommes-primates particulièrement intelligent. Si leur taille est comparable à celle d'un orque, ils sont en revanche bien plus endurant et souvent dotés d'une constitution importante.

Habitat et Structure sociale
Les Bangous vivent en clans de 30 à 80, voire une centaine d'individus, mais presque jamais davantage.
Ils vivent dans les zones fortement boisées où ils gîtent dans des arbres aménagés de plateformes.
L'organisation sociale des Bangous est complexe : on y distingue toujours au moins quatre « castes », assez proches de celle des meutes de loups, avec les « alphas » qui dirigent le clan, les « bêtas » qui forment le haut de la hiérarchie sous la domination des alphas, les « cétas » qui composent le gros du clan, et enfin les « omegas », souvent 10% du clan, qui forment la partie la plus méprisée du groupe.
Aucune distinction de sexe n'a matière chez les Bangous.

Les Bangous parlent une langue particulière, le « bangoule », faite de sons peu articulés, de grognements, de gestes.

Alimentation
Carnivores, à 90%, les Bangous sont mêmes volontiers cannibales. Le reste de leur alimentation est constituée de fruits, de glands, de jeunes pousses…

Reproduction et Espérance de vie
L'espérance de vie moyenne d'un Alpha ou d'un Bêta est d'environ 60 ans, tandis que les Cétas vivent en moyenne une quarantaine d'années et que les Omégas vivent rarement plus de 30 ou 35 ans.
Une femelle peut donner naissance à un ou deux petits par an entre ses 14 et ses 36 ans.
Un jeune est adulte vers sa quinzième année.

DIVERS

BATRASOG



(1m65 à 2m35)(CM)
(Amphibien bipède ressemblant à une grenouille)

(Nb rencontré : Tribu de 10 à 80)
(Déplacement : 3, Nage 15 / 9 en armure)

Talisman de Ramenos %.

E.V. : 15 ~ 45

Co : 12 **In** : 5 ~ 10 **Ch** : ~ **Ad** : 12 **Fo** : 12 ~ 18
Sag : 8 **Beau** : ~ **Con** : 14 **Per** : 14

1 ou 3 Att./ Assaut(s).

Att : 10 ~ 13 Pr : 4 à 6 (pièces d'armure et bouclier)
Prd : 8 ~ 12 P.I. : 1D+4 à 10 (épée)
ou (1D à +3) x2 (griffes)
1D6+2 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

Camouflage : 80% de surprendre leurs ennemis dans leur milieu

Bond de 10 mètres en avant et 5 mètres vers le haut : ajouter un bonus de 2 en attaque et doubler les dégâts sur l'attaque



DESCRIPTIF

Il habite les marais, marécages, étangs et autres endroits humides.
La peau du batrasog est vert olive, lisse et assez dure.
Il se nourrit surtout de poissons et de tout autre gibier car il préfère un régime de viande. Il est bon chasseur et pêcheur, et très habile dans ***la confection et l'utilisation de filets et pièges***

Les batrasogs attaquent toujours leurs adversaires en groupe en tentant tout d'abord de les surprendre, puis de les encercler grâce à leur nombre. Ils haïssent les humains et les attaquent à vue.

La société batrasog est sauvage : le mâle domine et la femelle existe seulement pour pondre les œufs. Les plus grandes tribus sont commandées par un chef de clan et 5 grands chefs ainsi qu'1 à 3 chamans.

DIVERS

COLOSSES JAUNES

Somnu Jö

(~ 2,10 à 2,30 m)(N.)
(peau jaune, yeux noirs et cheveux bruns)
(tatouages culturels)
(Nb rencontré : 6~60 individus)
(Vitesse : 10~15 m/sec)



E.V. : 40~70

Co : 14~16 **In** : 8~11 **Ch** : 6~10 **Ad** : 13~15 **Fo** : 14~18
Sag : 10~12 **Beau** : 10~12 **Con** : 13~19 **Per** : 14~18

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 11~14 Pr : 1 à 5 (naturelle et armure)
Prd : 8~11 P.I. : 2D+3+(3 à 9) (gourdins)
1D+3 (boomrang d'os)

CAPACITES SPECIALES

Vision. Les Somnu-Jö possèdent une vision très fine (environ deux fois plus claire et précise que la vision humaine).

Combat. Au corps à corps, les Colosses Jaunes utilisent des gourdins de bois, de pierre ou d'os.
Pour les combats à distance ils manient fort bien des boomrang taillés dans l'os. Avec ceux-ci ils peuvent, sur un toucher à 1, 2, 3 ou 4 assomer une créature d'au plus 350 kg de masse (jet de constitution avec malus de 4 ou inconscient pour 3D4 minutes).

DESCRIPTIF

Les Somnu-Jö sont des humanoïdes de grande taille, en moyenne 2,20 mètres pour un mâle adulte, originaires de l'île de *Kudoya*, dans le Centre-Sud de l'empire insulaire d'Ozzo-Kuru, et présents également sur les îles de *Kudoya'Ké*, *Ku'Ké* et *Ku'Fu*.
Ils forment un peuple frustre aux mœurs primitives. Ils sont organisés en trois grandes tribus (le Soja Bleu, les Vagues et le Dragon d'Or) qui se distinguent entre elles par les formes des tatouages qu'ils arborent. Ces clans s'affrontent depuis des temps immémoriaux pour la suprématie sur *Kudoya*.
S'ils furent une réelle menace pour l'empire Ozzo'Kurien vers 7.000 avant le Premier Calendrier Ilvanirien, aujourd'hui les Somnu-Jö ne conservent plus de puissance qu'au cœur de leur île d'origine.
Il arrive même que ces êtres farouchement indépendants acceptent de s'enrôler auprès de puissants Samouraïs…



Structure sociale. Une tribu de Somnu-Jö compte une vingtaine de « familles » et chaque famille compte environ 60 membres. Les familles sont dirigées par le plus anciens des chasseurs et son autorité est absolue.
L'union entre un mâle et une femelle a toujours lieu à l'intérieur d'une même famille et, quand cela est possible, entre frères et sœurs. Les enfants dégénérés parfois issus de ces unions consanguines sont considérés comme des demi-dieux par tous. En moyenne, une famille de Somnu-Jö compte près de 15% d'enfants déficients. La puissance d'une famille est évaluée en prenant comme référence le nombre de ces semi-divinités dans leur population, et l'influence dans la tribu d'un chef de famille tient compte de ce critère !

Religion. Les Colosses Jaunes vouent un culte à *Kramène*, un seigneur Dao (Génie de la Terre) d'une terrible puissance qui résiderait au cœur même de l'île de *Kudoya*.

Espérance de vie. Les Somnu-Jö possèdent une espérance de vie assez longue : près de 280 ans en moyenne.

DIVERS

Le sang de ces Colosses Jaunes est très prisé des alchimistes pour ses vertus spéciales, en particulier pour la confection de potions de Constitution.



CREATURE DES PROFONDEURS



(~ 3,8 m)(N)
(couleur variant du brun au blanc)

(Nb rencontré : 1 à 2)

Résistance à la Magie 50 %.
→ 20% de retour de sort

E.V. : 200~240

Co : 16~18 **In** : 3~5 **Ch** : / **Ad** : 12~16 **Fo** : 22~26
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : 14~17 **Per** : 17~20

1 à 4 Att./ Assauts.

1 à 3 Prd / Assaut.

Att : 13~15 Pr : spé (peau)
Prd : 12~14 P.I. : spé (Mains et gueule)

CAPACITES SPECIALES

Evolution de la dangerosité. La Créature des Profondeurs devient plus dangereuse au fur et à mesure que ses blessures sont nombreuses. Au combat on utilisera donc le tableau ci-dessous.

Energie Vitale	Couleur	Nb d'Att	Nb de Prd	Prot	P.I. Mains	P.I. Gueule
200	*Brun sombre*	1	1	3	1D+4	2D+2
150	*Brun*	2	1	5	1D+8	2D+6
100	*Rouge bordeaux*	2	2	8	2D+8	3D+6
70	*Rouge vif*	3	3	10	3D+6	4D+4
50	*Blanc*	4	3	10	3D+8	4D+6

Infravision. Elle possède l'Infravision à 40 m.

Odorat. Elle est capable grâce à son odorat extrêmement développé de détecter les créatures dissimulées ou invisible avec 75% de chance.



DESCRIPTIF

Les Créatures des Profondeurs vivent dans les eaux glauques des étangs les plus sombres. Elles aiment une température de 2 à 18° C. Carnivores, elles se nourrissent de tout ce qui passe à proximité de son gîte.
On ne leur connaît pas de prédateur naturel, aussi lorsqu'une de ces créature s'installe dans un marias, ou un petit lac, c'est pour longtemps.
Avant d'émerger des fonds qu'elle affectionne, la créature fait naître à la surface de l'eau un léger bouillonnement qui trahit sa nature.
On ne sait quasiment rien de son mode de vie ni de sa reproduction.
Le cri de la Créature des Profondeurs est une sorte de beuglement rauque, sinistre et inquiétant.

DIVERS

DERRO - Guerrier

Nain Gris des Profondeurs



(1,15~1,35 m)(N.M. à C.M.)
(yeux blancs, cheveux blonds, platines ou blancs)
(Nb rencontré : 4~24, ou 100~200 individus)

Résistance à la Magie 40 ~ 50 %.

E.V. : 30~70
Guerriers

Co : 10~16 **In** : 9~14 **Ch** : 6~12 **Ad** : 17~20 **Fo** : 14~20
Sag : 8~14 **Beau** : / **Con** : 10~16 **Per** : 12~18

Att : 12~16 (11)
Prd : 10~15 (10)

Pr : 2~5 (cuirasse d'écaille)
P.I. : 1D+3 +(Fo+Mag) (hamek)
ou 1D+5 (fronde et bonus de race)

1 à 2 Att./ Assaut.

CAPACITES SPECIALES

Vision : Infravision (10 m), ainsi que l'ultravision (40 m)
Résistance : bonus de 2 points aux Jets de Sauvegarde contre la Mort, la Pétrification, les Poisons et les Sorts.

Combat : équipé de son arme traditionnelle, le *Hamek* (Cf illustration ci-dessous), un guerrier Derro peut tenter de **désarmer** un adversaire grâce au crochet supérieur de celui-ci.
Il doit pour ce faire réussir une Attaque divisée par 2. En cas de succès, la victime doit réussir un jet de parade avec malus de 2 points, ou voir son arme lui échapper.
Une seule tentative par assaut. Aucune blessure occasionnée sur une telle attaque.

Tir à la Fronde : Lorsqu'il touche un adversaire et occasionne de 9 à 11 Points d'Impact, le Derro possède 15% de chance d'**assommer**. Si le jet de pourcentage est un succès, la victime doit faire une épreuve de Constitution. En cas de succès, elle n'est qu'étourdie (-2 en Att et Prd, 25% d'échec de sort) pour 1D6 assauts. En cas d'échec, perte de connaissance pour 2D6 assauts !



DESCRIPTIF

Les Derros sont une variété bien particulière de Nains. Ils mesurent entre 1,15 m et 1,35 m. Leur espérance de vie est sensiblement la même que celle de leurs cousins des montagnes. Leurs cheveux sont blancs ou blonds, mais tirent alors franchement sur le platine. Leurs yeux sont complètement blancs et très larges. Une lumière trop vive les aveugle. Ils parlent leur propre langue (voisine à 80% du Nain), le Pech, l'Elfe Noir et parfois l'Ilvanirien. Foncièrement mauvais, ils vivent dans de vastes cavernes et complexes souterrains, d'où ils ne sortent qu'en cas de nécessité absolue, ou pour capturer des esclaves en surface. Les clans Derros vivent le plus souvent en bonne intelligence avec les clans Elfes Noirs avoisinants, entretenant avec eux des relations économiques fortes. Fidèles aux traditions naines, les Derros sot d'excellents mineurs. Ils creusent des galeries, des mines profondes et efficaces, percées de centaines de tunnels. On dit d'eux qu'ils bâtissent des réseaux souterrains d'une telle complexité qu'eux seuls sont capables de s'y orienter correctement.
Le plus souvent, ils échangent des minerais précieux ou des travaux d'agrandissement chez les Drows (Elfes Noirs) contre des armes et des protections. Il est à noter que des associations ponctuelles peuvent exister entre un clan Derro et des Illithids, ou même des Mages Humains mauvais.
Leur haine des Kobolds est absolue, pour des raisons totalement inconnues !



La structure sociale des Derros est le clan, qui compte en général un peu moins de 200 individus (entre 30 et 250). Il est dirigé par le Kwash-Hameth, le chef absolu, qui détient tout à la fois l'autorité politique et spirituelle. Il est conseillé dans ses décisions par un Savant ou, dans le cas des clans les plus populeux, par un conseil des Savants.

Plus le clan est important, plus il possède d'**esclaves** (en moyenne 100 esclaves pour 150 Derros). Ces esclaves sont dans 80% des cas des femelles. Les Derros ne réduisent en esclavage que des Hobbits, des Gnomes et des nains. Très exceptionnellement des Humains.
Si le clan est de grande taille, il n'est pas rare qu'ils possèdent quelques « Ombres des Roches » domestiquées qui lui serviront de gardiens.

DIVERS

DERRO - Savant

Nain Gris des Profondeurs



(1,15~1,35 m)(N.M. à C.M.)
(yeux blancs, cheveux blonds, platines ou blancs)
(Nb rencontré : 1, 1~5 individus)

Résistance à la Magie 50 ~ 60 %.

E.V. : 24~48

Co : 10~14 **In** : 15~16 **Ch** : 6~12 **Ad** : 17~20 **Fo** : 13~14
Sag : 15~17 **Beau** : / **Con** : 10~13 **Per** : 12~18

Att : 10~11 Pr : 2~5 (cuirasse d'écaille)
Prd : 9~10 P.I. : 1D+2 +(Fo+Mag) (dague)

1 Att./ Assaut.

CAPACITES SPECIALES

Vision : Infravision (10 m), ainsi que l'ultravision (40 m)
Résistance : bonus de 2 points aux Jets de Sauvegarde contre la Mort, la Pétrification, les Poisons et les Sorts.

SORTILEGES

Les Savants Derros possèdent tous les mêmes formules, mais ne peuvent pas les utiliser un même nombre de fois dans une journée. Ils peuvent être assimilés à trois niveaux différents de Magicien :
Rang I = niveau 4 (1 utilisation par jour)
Rang II = niveau 8 (2 utilisation par jour)
Rang III = niveau 12 (3 utilisation par jour)

Bannbaladi - Cécité - Hypnose - Medousa - Cône de Froid (8D+8/rang) - Foudre (3D8/rang)
Pyrotechnie – Bouclier Magique – Lumière (et Ténèbres) – Création d'un objet mineur
Nuage Léthal – ESP – Télesthésie – Vanitar Visibili – Lévitation
Sanctuaire – Escalade d'Araignée – Ventriloquie – Mûr de Brouillard – Mur de Glace

Dague. Toujours au moins magique +2, elle permet au Savant d'utiliser les pouvoirs suivants :
- Rayon d'Affaiblissement (- 2 pts de Force) (1 tour de jeu) (3x/j)
- Lumen et Candella (1 tour de jeu) (2x/j)
- Détection du Bien et du Mal (à 20 m) (5x/j)

DESCRIPTIF

(voir la fiche du Derro Guerrier)



La structure sociale des Derros est le clan, qui compte en général un peu moins de 200 individus (entre 30 et 250). Il est dirigé par le Kwash-Hameth, le chef absolu, qui détient tout à la fois l'autorité politique et spirituelle. Il est conseillé dans ses décisions par un Savant ou, dans le cas des clans les plus populeux, par un conseil des Savants.

Les Savants sont des Derros d'une grande intelligence.
Ils apprennent souvent l'utilisation de la magie auprès des Elfes Noirs d'un Clan « ami ».

Le nombre de Savants dans un clan dépend directement de la taille de celui-ci.
On compte en moyenne 1 Savant de rang I par tranche de 50 individus.
Lorsque 3 Savants vivent dans un même clan, l'un d'eux est de rang II.
Lorsque 5 Savants vivent ensemble, l'un d'eux est de rang III et un autre est de rang II.

DIVERS

DOPPLEGANGER

(1,60 ~ 1,70 m)(N.)
(peau violacée, sommet du crâne très clair)
(Nb rencontré : 1 à 10 individus)



Résistance à la Magie 40 %.

E.V. : 35~60

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

1 Att./ Assaut.

Att : 11~14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 8~12 P.I. : 1D+4 à 8 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Immunité aux sorts de Sommeils et de Charmes.

La capacité majeure du Doppleganger est le **changement de forme**. Il lui suffit d'observer un moment un individu, entre 30 secondes et une minute, pour être ensuite capable d'imiter à la perfection sa forme et son équipement.
Il peut ainsi prendre l'apparence de toute créature humanoïde d'une taille comprise entre 1,20 m et 2,40 m.

Il est aussi capable d'**imiter**, avec 90% de chance de succès, les gestes, la voix et les attitudes de son sujet.

Le Doppleganger pratique l'**ESP**, jusqu'à une portée de 200 m. Il peut ainsi connaître les pensées émergentes d'un individu intelligent.



DESCRIPTIF

Les Doppleganger forme un peuple de taille moyenne. Ils sont dépourvus de pilosité, et leur peau violacée, comme privée de derme, est plus claire, presque rose, au niveau du crâne.
Ils affectionnent les endroits peu ensoleillés comme les cavernes et les forêts profondes pour y établir leur gîte. Ils vivent en groupes de 6 à 20 individus, rarement d'avantage, menés par le plus fort d'entre-eux ou un Doppleganger magicien.
Poussant l'art de la transformation jusqu'au plus intime de leur existence, il semblerait que les Doppleganger soient hermaphrodites, et que chaque individu connaisse un changement de sexe tous les 12 à 18 mois. Durant cette période, d'un peu plus d'un an, un individu portant les caractères génétiques femelles, peut donner la vie à 1D4 jeunes.
L'espérance de vie d'un Doppleganger est d'environ 65 ans, et il vient à maturité vers son 14ème anniversaire.



Pour on ne sait quelle raison, sans doute atavique, les Doppleganger détestent les humanoïdes tels que les humains, les hobbits et tout particulièrement les elfes. Alors qu'ils entrent parfois en concurrence avec les nains pour le choix de l'habitat, ils ne semblent pas considérer ceux-ci comme des ennemis systématiques.

Lorsqu'il veut nuire à un adversaire, le Doppleganger cherche à lire dans ses pensées, afin de copier l'apparence d'un proche et endormir ainsi sa méfiance. Il peut ensuite approcher au plus près son ennemi, et lui servir quelques renseignements néfastes, quelques poisons mortels. Afin de créer une confusion, un doppleganger peut tenter de copier l'apparence d'un individu du groupe qu'il affronte. Les membres de celui-ci auront alors toute la difficulté de tenter de discerner le vrai du faux de leur compagnon.

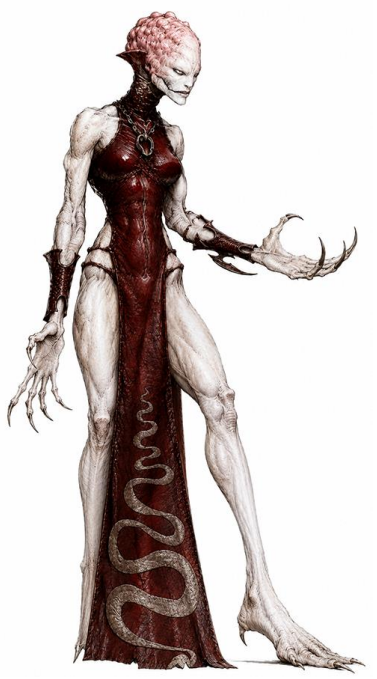
N.B. : lorsqu'il entre en combat, le Doppleganger ne reprend sa forme naturelle que s'il sent que tout est perdu pour lui.

DIVERS

<u>DOPPLEGANGER</u> Magicien

"Secta"

(~ 1,70 m)(C.M.)
(peau rose orangée, dépourvu de pilosité)
(Nb rencontré : 1~3 individus)
(<u>Vitesse</u> : 5 à 7 m/sec)



Magicien Niv. 4 à 9

Résistance à la Magie 20 à 35%.

E.V. : 28~55

Co : 11~13 **In** : 14~17 **Ch** : 13~15 **Ad** : 11~12 **Fo** : 9~11
Sag : 12~15 **Beau** : / **Con** : 12~14 **Per** : 18~20

1 Att./ Assaut.

<u>Att</u> : 9~10 <u>Pr</u> : 2 (naturelle)
<u>Prd</u> : 7~8 <u>P.I.</u> : 1D+4 (griffes)

<u>CAPACITES SPECIALES</u>

- **Immunité** aux sorts de Sommeils et de Charmes.
- La capacité majeure du Doppleganger est le **changement de forme**. Il lui suffit d'observer un moment un individu, <u>entre 30 secondes et une minute</u>, pour être ensuite capable d'imiter à la perfection sa forme et son équipement.
Il peut ainsi prendre l'apparence de toute créature humanoïde d'une taille comprise <u>entre 1,20 m et 2,40 m</u>.
- Il est aussi capable d'**imiter**, avec 90% de chance de succès, les gestes, la voix et les attitudes de son sujet.
- Le Doppleganger pratique l'**ESP**, jusqu'à une portée de 200 m. Il peut ainsi connaître les pensées émergentes d'un individu intelligent.
- **Perception de l'alignement** (sur un seul regard et une épreuve de Sagesse et de Perception, le magicien Doppelganger peut lire l'aura d'attachement philosophique d'un individu, sans jet de sauvegarde du sujet)

Sortilèges : les doppelganger magiciens utilisent les sortilèges suivants, au niveau 4 à 9 :

Vanitar Visibili (2x/j) (1 tour)
Télékinésie (2x/j) (20 ass)
Télesthésie (2x/j)
Mûr de Feu (2x/j) (2 min)
Bénédiction (5x/j)
Bannbaladi (3x/j)
Fracassement (1x/j)
Amok (2x/j) (1 min)
Projectiles Magiques (2x/j)
Foudre Noire (2x/j)
Jet de Feu (2x/j) (5 x niv Bl)
Cône de Froid (2x/j)
Flash Aveuglant (2x/j)
Médousa (3x/j) (15 min.)
Contre Charme (3x/j)
Dissipation de la Magie (2x/j)
Détect. Invisibilité (2x/j) (1 tour)
Hypnose (3x/j)
Invocation d'Animaux Moy. (1x/j)
Invocation d'Animaux Sup. (1x/j)
Lévitation (3x/j) (2 min)

Cette liste n'est pas limitative, et certains Dopplegangers particulièrement puissants peuvent disposer de sorts non répertoriés ci-dessus.



<u>DESCRIPTIF</u>

Les Magiciens Doppelganger, ou « Sectas », ont tous une silhouette très féminine, qu'ils conservent de leur maturité sexuelle jusqu'à leur mort. Pour ce peuple, plus que probablement hermaphrodite, ces caractéristiques particulières des Sectas reste une véritable énigme. Il semble qu'environ 1 jeune sur 12 naisse avec ces particularités physiques, mais qu'ensuite seuls 40% de ceux-ci parviennent à développer des capacités magiques
Les Sectas jouissent d'un statut très particulier dans la société Doppleganger. Ils sont respectés, obéit, mais doivent s'acquitter de tâches parfois très subalternes (évacuation des ordures du gîte…) ou particulièrement dangereuses.

L'espérance de vie d'un Doppleganger magicien est d'environ 80 ans, soit supérieure de presque 20% à celle d'un membre « normal » de ce peuple.

<u>DIVERS</u>

DRYADE



(~1,60 à 1,75 m)(N.)
(fines, extrêmement féminine, d'une beauté naturelle, cheveux longs, yeux clairs généralement verts)
(Nb rencontré : 1, ou exceptionnellement 3~6 individus)
(Vitesse : 6~8 m/sec)

Résistance à la magie 60 %.

E.V. : 20~32

Co : 12~16 **In** : 13~17 **Ch** : 18~20 **Ad** : 12~14 **Fo** : 9~12
Sag : 14~16 **Beau** : 18~22 **Con** : 12~17 **Per** : 14~18

1 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 0~1 (rien ou vêtements)
Prd : 7~9 P.I. : 1D+4 (dague+2)

CAPACITES SPECIALES

- **Porte Dimensionnelle** (niveau 12) (5x/j)
- **Bannbaladi** (niveau 20) (3x/j)
- **Traversée du bois** (automatique) (à volonté)

Langues : les Dryades parlent de nombreuses langues : la leur propre (proche du Féérique à 85%), l'Elfique, le Pixie, la langue des Esprits-Follets, le Lutin, le Marmouset, le Langage Végétal.

DESCRIPTIF

Les Dryades sont des créatures sylvestres, qui ne se rencontrent qu'au cœur des forêts les plus denses.
Elles ont toujours l'aspect d'une superbe jeune fille.



Timides et philosophiquement non violentes, les Dryades tentent toujours de passer innaperçues.
A moins d'être surprises, elles entrent dans un arbre, en ressortent par un côté invisible aux intrus, puis regagnent leur arbre personnel grâce à une Porte Dimensionnelle.

L'arbre personnel d'une Dryade. L'arbre d'une Dryade ne se distingue des autres que par sa grande taille, sa majesté naturelle. C'est toujours un grand chêne, dont la Dryade hésite à s'éloigner de plus de 400 mètres…
Il existe toujours une parfaite symbiose entre la Dryade et son arbre personnel. Lorsqu'elle s'y réfugie, elle récupère 1 point de vie par assaut.

Relations sociales. Le plus souvent hermites, les Dryades peuvent pourtant parfois se laisser séduire par l'envie de partager un temps leur quotidien… Ainsi, si un homme particulièrement charismatique (15 ou supérieur) vient à passer près de son arbre, la Dryade peut tenter de le charmer pour le garder à ses côtés… parfois plusieurs années !

Certaines Dryades peuvent parfois aider un groupe égaré. Il conviendra alors de se comporter avec elle dans la plus pure tradition de la politesse et du respect.

L'espérance de vie d'une Dryade est de 600 à 900 ans environ.

DIVERS

DUERGAR

Nain des Abysses



(1,20~1,40 m)(L.M. à C.M.)
(Yeux rouges, cheveux roux à châtains)

(Nb rencontré : 4~12, ou 200~400 individus)

Résistance à la Magie 30 ~ 50 %.

E.V. : 35~70

Co : 12~16 **In** : 8~13 **Ch** : 6~12 **Ad** : 12~14 **Fo** : 12~20
Sag : 8~14 **Beau** : / **Con** : 12~18 **Per** : 14~18

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~16 Pr : 2~5 (Cuir clouté…)
Prd : ~ P.I. : 1D+3+(Fo)+Mag) (Hache)
Ou
1D (Fléchettes) (+ poisons…)

PSI : 200
Att : B, C, D Déf : F, G, H

CAPACITES SPECIALES

Disciplines Psi :Expension/Réduction – Invisibilité – Attraction méléculaire.

Vision : Infravision (50 m), ainsi que l'ultravision (300 m), et une vision particulière qui leur permet de voir comme en plein jour dans les ténèbres les plus absolus.

DESCRIPTIF

Les Duergars sont une variété mauvaise du peuple nain. Ils vivent exclusivement en sous-sol, et creusent pour les aménager de vastes cavernes et des réseaux impressionnants de galeries et de tunnels.
On admet généralement que les Duergars occupèrent les profondeurs de Dère, bien avant que leurs cousins les nains ne s'intéressent à la vie troglodytique. Pour cette raison, leurs yeux se sont transformés pour s'habituer lentement à l'absence de lumière.

Les Duergars vivent en clans de plusieurs centaines d'individus, et se regroupent dans de vastes complexes de galeries, de chambres, de salles secrètes et de tunnels, qu'ils nomment Cités. Un tel endroit abrite de 3 à 600 personnes, et comprend communément une zone centrale, dégagée, autour de laquelle se font face le pouvoir politique, détenu par le *Rêk'Kaar*, et le pouvoir religieux au main du *Poratum*. Tous les couloirs de la « cité » s'organisent ensuite autour de cette place.
Du fait de leur adaptation parfaite au monde des ténèbres, les cités Duergars sont généralement dépourvues de tout éclairage, à l'exception toutefois des zones réservées à leurs esclaves. Ces captifs, destinés aux travaux les plus pénibles, sont généralement des nains des montagnes, des orques, des gobelins, des hobbits, ou encore des gnomes.



Au combat, ils utilisent communément la **hache** de jet (ou hache à une main), ainsi que des fléchettes qu'ils utilisent en visant le plus possible sous la protection de leurs adversaires. Ces projectiles sont généralement enduis de **poison** (type B ou C), qu'ils confectionnent eux-mêmes (secret détenu par les Potarum) à partir d'ingrédients commercé avec les elfes noirs ou les Derros.

Les Duergars parlent leur propre langue, voisine à 30% du nain classique, mais aussi le nain et le langage des signes.

Les Duergars présentent un visage émacié, et des yeux étroits, blancs et dépourvus de pupille. Leur peau est le plus souvent blanche ou bien légèrement grisatre. Leur espérance de vie est de 500 années et plus.

DIVERS

ELFE NOIR (« Drow »)



(~1,85 cm)(CM)
(grands et fins, cheveux blancs, peau noire,
yeux noirs, bruns ou verts)
(Nb rencontré : 1, ou 2~12 individus)
(Vitesse : 5~6 m/sec)

Guerrier niv 2 à 3

Talisman de Lolth 10 à 20 %.

E.V. : 28~36

Co : 13~14 **In** : 10~13 **Ch** : 8~11 **Ad** : 12~13 **Fo** : 12~15
Sag : 9~20 **Beau** : 12~20 **Con** : 10~20 **Per** : 15~20

1 Att./ Assaut.

Att : 10~11 Pr : 4~7 (selon protection et bonus mag.)
Prd : 8~9 P.I. : 1D+3 + (Fo : 0 à 3) (glaive +1)

CAPACITES SPECIALES

- *Ténèbres* (sur 10m) (1tour) (1x/j)
- *Fulminictus* (3D+16) (7m) (1x/j)
- *Feu Féériques* (8m) (1x/j)

ici les pouvoirs particuliers des femelles de cette race
- *Clairvoyance* (1x/j)
- *Détection des mensonges* (1 tour) (1x/j)
- *Hypnose* (3 ordres) (1x/j)
- *Dissipation de la magie* (1x/j)

- **Déplacement Silencieux** 20%.
- **Infravision** à 40 mètres.
- Bonus de 2 points sur tous les **jets de sauvegarde**.
- **Résistance aux sortilèges** de magie indirecte (charme, illusion, …) de 4% / niv
- Malus en Attaque et Parade de 1 et 2 lors des expositions à une **lumière très violente**.

DESCRIPTIF *NB : pour plus de détail voir le « Guide des Races »*

« Lorsque plusieurs générations d'elfes se furent écoulées, et qu'une nouvelle civilisation soit née dans l'ombre de la terre, les Elfes Noirs, par leur nouvelle magie et la protection de Lolth, eurent de nouveau la puissance nécessaire pour tenter un retour vers la surface, mais leurs goûts avaient changé avec leur physique et ils ne ressentaient plus l'attirance ancienne pour les forêts et la nature. C'est pourquoi ils choisirent de rester, cette fois de leur plein gré dans les replis de Dère devenu leur nouveau monde.
Malgré ce choix, les Elfes Noirs n'oublient pas la haine viscérale qui les oppose aux Elfes de la surface… »

Société. Les Elfes Noirs sont organisés en sociétés matriarcales, dans de vastes cités situées sous la surface.

Langue. Les Drows parlent leur langue raciale propre, voisine à 80% de l'Elfe, ainsi que le Gnome (Schninkel), l'Humain et le dialecte commun des créatures souterraines.
Par ailleurs, ils savent communiquer en silence grâce à un langage gestuel hautement complexe.



Religion. Les Elfes Noirs sont fidèles de la Déesse Lolth. Seules les femelles de cette espèce sont susceptibles d'atteindre à des fonctions de pouvoir dans le clergé de la Déesse.

L'espérance de vie d'un Drow est de 1.200 ans environ.

DIVERS
N.B. : le plus souvent, les objets de manufacture Drow ne subsistent pas bien longtemps à la surface. Ils perdent rapidement leurs qualités et leur magie, ou se détruisent complètement pour les plus fragiles dès qu'ils quittent les mondes souterrains des Elfes Noirs.

ELFE NOIR (« Drow »)



(~1,85 cm)(CM)
(grands et fins, cheveux blancs, peau noire, yeux noirs, bruns ou verts)
(Nb rencontré : 1, ou 2~12 individus)
(Vitesse : 5~6 m/sec)

Guerrier niv 6 à 7

Talisman de Lolth 15 à 25 %.

E.V. : 45~61

Co : 13~16 **In** : 10~14 **Ch** : 8~12 **Ad** : 12~15 **Fo** : 16~19
Sag : 9~20 **Beau** : 12~20 **Con** : 10~20 **Per** : 15~20

1 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 4~8 (selon protection et bonus mag.)
Prd : 8~11 P.I. : 1D+4 + (Fo : 4 à 7) (glaive +2)
ou
1D+1 + poison (mini-arbalètes)

CAPACITES SPECIALES

- *Ténèbres* (sur 10m) (1tour) (1x/j)
- *Fulminictus* (3D+16) (7m) (1x/j)
- *Feu Féériques* (8m) (1x/j)
- *Détection de la Magie* (1x/j)
- *Connaissance des alignements* (1 personne) (1x/j)
- *Lévitation* (10m) (2 min.) (1x/j)

ici les pouvoirs particuliers des femelles de cette race

- *Clairvoyance* (1x/j)
- *Détection des mensonges* (1 tour) (1x/j)
- *Hypnose* (3 ordres) (1x/j)
- *Dissipation de la magie* (1x/j)

- **Déplacement Silencieux** 40%.
- **Infravision** à 40 mètres.
- Bonus de 2 points sur tous les **jets de sauvegarde**.
- **Résistance aux sortilèges** de magie indirecte (charme, illusion, …) de 4% / niv
- Malus en Attaque et Parade de 1 et 2 lors des expositions à une **lumière très violente**.

Arbalètes de poing : tous les Elfes Noirs sont très habiles au maniement de l'arbalète de poing. Ils obtiennent un bonus de 1 point sur la distance et un autre sur le tir sous protection dès le niveau 6.
A l'aide de cette arbalète, ils projettent un carreau enduit de poison soporifique : jet de sauvegarde contre le poison avec malus de 4 points, ou sommeil immédiat de 2D6 assauts.

Cape de Dissimulation dans l'Ombre (75%)

Botte de Déplacement Silencieux (75%)

DESCRIPTIF *NB : pour plus de détail voir le « Guide des Races »*

« Lorsque plusieurs générations d'elfes se furent écoulées, et qu'une nouvelle civilisation soit née dans l'ombre de la terre, les Elfes Noirs, par leur nouvelle magie et la protection de Lolth, eurent de nouveau la puissance nécessaire pour tenter un retour vers la surface, mais leurs goûts avaient changé avec leur physique et ils ne ressentaient plus l'attirance ancienne pour les forêts et la nature. C'est pourquoi ils choisirent de rester, cette fois de leur plein gré dans les replis de Dère devenu leur nouveau monde.
Malgré ce choix, les Elfes Noirs n'oublient pas la haine viscérale qui les oppose aux Elfes de la surface… »



Société. Les Elfes Noirs sont organisés en sociétés matriarcales, dans de vastes cités situées sous la surface.

Langue. Les Drows parlent leur langue raciale propre, voisine à 80% de l'Elfe, ainsi que le Gnome (Schninkel), l'Humain et le dialecte commun des créatures souterraines.
Par ailleurs, ils savent communiquer en silence grâce à un langage gestuel hautement complexe.

Religion. Les Elfes Noirs sont fidèles de la Déesse Lolth. Seules les femelles de cette espèce sont susceptibles d'atteindre à des fonctions de pouvoir dans le clergé de la Déesse.

L'espérance de vie d'un Drow est de 1.200 ans environ.

DIVERS

N.B. : le plus souvent, les objets de manufacture Drow ne subsistent pas bien longtemps à la surface. Ils perdent rapidement leurs qualités et leur magie, ou se détruisent complètement pour les plus fragiles dès qu'ils quittent les mondes souterrains des Elfes Noirs.

ELFE NOIR (« Drow »)



(~1,85 cm)(CM)
(grands et fins, cheveux blancs, peau noire,
yeux noirs, bruns ou verts)
(Nb rencontré : 1, ou 2~12 individus)
(Vitesse : 5~6 m/sec)

Guerrier niv 9 à 10

Talisman de Lolth 25 à 35 %.

E.V. : 60~88

Co : 14~18 **In** : 10~15 **Ch** : 8~13 **Ad** : 12~16 **Fo** : 17~20
Sag : 9~20 **Beau** : 12~20 **Con** : 10~20 **Per** : 15~20

3 Att./ 2 Assauts.

Att : 14~15 Pr : 4~8 (selon protection et bonus mag.)
Prd : 10~12 P.I. : 1D+5 + (Fo : 5 à 8) (glaive +3)
ou
1D+1 + poison (mini-arbalètes)

CAPACITES SPECIALES

- *Ténèbres* (sur 10m) (1tour) (1x/j)
- *Fulminictus* (3D+16) (7m) (1x/j)
- *Feu Féériques* (8m) (1x/j)
- *Détection de la Magie* (1x/j)
- *Connaissance des alignements* (1 personne) (1x/j)
- *Lévitation* (10m) (2 min.) (1x/j)

ici les pouvoirs particuliers des femelles de cette race

- *Clairvoyance* (1x/j)
- *Détection des mensonges* (1 tour) (1x/j)
- *Hypnose* (3 ordres) (1x/j)
- *Dissipation de la magie* (1x/j)

- **Déplacement Silencieux** 60%.
- **Infravision** à 40 mètres.
- Bonus de 2 points sur tous les **jets de sauvegarde**.
- **Résistance aux sortilèges** de magie indirecte (charme, illusion, …) de 4% / niv
- Malus en Attaque et Parade de 1 et 2 lors des expositions à une **lumière très violente**.

Arbalètes de poing : tous les Elfes Noirs sont très habiles au maniement de l'arbalète de poing. Ils obtiennent un bonus de 1 point sur la distance et un autre sur le tir sous protection dès le niveau 6.
A l'aide de cette arbalète, ils projettent un carreau enduit de poison soporifique : jet de sauvegarde contre le poison avec malus de 4 points, ou sommeil immédiat de 2D6 assauts.

Cape de Dissimulation dans l'Ombre (75%)

Botte de Déplacement Silencieux (75%)

DESCRIPTIF *NB : pour plus de détail voir le « Guide des Races »*

« Lorsque plusieurs générations d'elfes se furent écoulées, et qu'une nouvelle civilisation soit née dans l'ombre de la terre, les Elfes Noirs, par leur nouvelle magie et la protection de Lolth, eurent de nouveau la puissance nécessaire pour tenter un retour vers la surface, mais leurs goûts avaient changé avec leur physique et ils ne ressentaient plus l'attirance ancienne pour les forêts et la nature. C'est pourquoi ils choisirent de rester, cette fois de leur plein gré dans les replis de Dère devenu leur nouveau monde.
Malgré ce choix, les Elfes Noirs n'oublient pas la haine viscérale qui les oppose aux Elfes de la surface… »

Société. Les Elfes Noirs sont organisés en sociétés matriarcales, dans de vastes cités situées sous la surface.

Langue. Les Drows parlent leur langue raciale propre, voisine à 80% de l'Elfe, ainsi que le Gnome (Schninkel), l'Humain et le dialecte commun des créatures souterraines.
Par ailleurs, ils savent communiquer en silence grâce à un langage gestuel hautement complexe.

Religion. Les Elfes Noirs sont fidèles de la Déesse Lolth. Seules les femelles de cette espèce sont susceptibles d'atteindre à des fonctions de pouvoir dans le clergé de la Déesse.

L'espérance de vie d'un Drow est de 1.200 ans environ.



DIVERS
N.B. : le plus souvent, les objets de manufacture Drow ne subsistent pas bien longtemps à la surface. Ils perdent rapidement leurs qualités et leur magie, ou se détruisent complètement pour les plus fragiles dès qu'ils quittent les mondes souterrains des Elfes Noirs.

ETTERCAP



(~2,00 m)(N.M.)
(grand corps obèse, membres longs et maigres,
huit yeux blancs, tête volumineuse pourvue de mandibules)
(Nb rencontré : 1~2 individus)
(vitesse : 6~9 m/sec)

Résistance à la Magie 20%.

E.V. : 45~60

Co : 8~9 **In** : 6~8 **Ch** : 3~5 **Ad** : 10~12 **Fo** : 15~16
Sag : 9~11 **Beau** : 3~4 **Con** : 16~17 **Per** : 13~14

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 2~3 (naturelle)
Prd : 10~12 P.I. : (1D+6 à 8)x2 (griffes)
(1D+4) (morsure) + poison

CAPACITES SPECIALES
- **Ouïe** très performante.
- **Infravision** à 30 mètres. Mais vue faible à la lumière du jour (-2 en Att et –2 en Prd)
- **Production de soie** : par un orifice placé en bas de son gros abdomen, l'Ettercap produit un fil de soie très résistant (environ 100 kg de tension !) et en bonne quantité (environ 500 m par jour)

- **Poison** : lorsqu'ils mordent une proie, les Ettercaps lui inoculent un poison violent (grâce à leurs glandes salivaires toxiques en avant de leur bouche). Un jet de sauvegarde contre le poison est autorisé. En cas de succès : perte de 2 points en Attaque et Parade ainsi que de 3D6 points de vie tous les 5 assauts durant 1 minute complète. En cas d'échec : perte de connaissance et perte de 3D10 points de vie tous les 5 assauts durant 3 minutes.

DESCRIPTIF
Fort peu courageux, les Ettercaps se méfient des humains et des nains qu'ils n'attaquent que s'ils sont affamés, directement acculés ou au contraire en position de supériorité évidente.
Les elfes leur causent une peur incontrôlable qui les empêche de réagir intelligemment et les pousse le plus souvent à fuir ou à se rendre !

Les Ettercaps vivent dans des forêts denses de feuillus, dans lesquelles ils établissent leur gîte, le plus souvent au sol, mais parfois aussi dans les arbres, entre les branches d'un gros chêne ou d'un orme. Ils ne peuplent que les forêts des zones tempérés et exècrent par dessus tout la chaleur sèche. Leurs abris sont faits de branchages, de feuillages, agglutinés par leurs soins grâce à leur soie.
Les Ettercaps sont des **solitaires** forcenés. Lorsque deux spécimens sont observés ensembles, il y a fort à parier qu'il s'agit là d'un couple sur le point de procréer et qu'immédiatement la chose faite ils se sépareront.
Les jeunes ne sont jamais élevés par leur mère qui les abandonnent en forêt, dans une zone particulièrement retirée.
Pour aimer la solitude, les Ettercaps n'en demeurent pas moins désireux d'une certaine forme de confort et de compagnie. Ils font appel pour ces raisons à la présence « domestique » d'araignée, dans ou à proximité de leur gîte. Ces araignées sont généralement au nombre de 2 à 6 individus et sont toujours d'une variété monstrueuse.

Alimentation. Les Ettercaps sont résolument carnivores. Ils se nourrissent d'une viande fraîche, de moins de trois jours, pour au moins 10 kg par jour. Mais lorsqu'un Ettercap a tué sa proie, il tente toujours d'en dévorer le plus possible immédiatement, probablement en vue de périodes de chasse moins favorables, et peut alors consommer en une seule fois jusqu'à 80 kg de viande !

Religion. Frustres, peu intelligents, les Ettercaps vouent un culte très simple à trois dieux : Artor, le dieu de la chasse, Tubor, le dieu de la chance et Umbor, le dieu de la déveine, qui sont en fait une triade de daémons abattue dans les années obscures du début du monde.



Reproduction. Les femelles Ettercaps sont fécondables environ 340 jours par an. Un accouplement a lieu entre un mâle et une femelle chaque fois qu'une rencontre aléatoire se produit ! La femelle accepte la copulation si le mâle lui offre au moins 10 kg de viande fraîche en témoignage de sa sollicitation active. Après 4 mois de gestation, une femelle donne naissance à une portée de 1 à 3 jeunes. Elle dévore immédiatement après l'accouchement tous les jeunes au-delà du premier, puis abandonne l'unique survivant sur le lieu même de la naissance.
L'espérance de vie d'un Ettercap est de 60 ans environ…

Combat. L'Ettercap, bien que peu intelligent par ailleurs, se révèle dans le domaine de la pose de piège un véritable génie. Il utilise pour cela sa capacité à produire un fil de soie très résistant, et confectionne de terribles pièges mettant en œuvre fils de détente, trous dissimulés sous un tapis de soie, poutre en balancier le long d'une tresse de soie… C'est lorsque sa proie est immobilisée par la soie de ses pièges, ou quand elle gît inconsciente, que l'Ettercap s'approche enfin pour mordre et inoculer son poison à sa victime.

DIVERS

ETTIN



(4,00 m)(C.M.)
(semblable à un orgre, deux têtes)

(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : 8 à 10 m/sec)

E.V. : 100~112

Co : 12~14 **In** : 7~8 **Ch** : 4 **Ad** : 14~15 **Fo** : 21
Sag : 6~7 **Beau** : 2~3 **Con** : 16~18 **Per** : 18

2 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 4 (peau)
Prd : 9~11 P.I. : 2D8+6 (bras droit)
et 2D6+6 (bras gauche)

CAPACITES SPECIALES

Aspect effrayant : tout individu d'un niveau inférieur à 7 doit réussir un jet de Courage avec malus de 2 points lorsqu'il doit affronter un Ettin, à cause de son aspect terrifiant. En cas d'échec, il tente de fuir, et s'il ne le peut pas, il combat avec un malus de 2 en Attaque et de 3 en Parade.

Surprise : du fait de ses têtes doubles, l'Ettin ne peut être surpris que sur un 1 sur un D6.



DESCRIPTIF

Les Ettins appartiennent à la même espèce que les Ogres. Plus grands que leurs cousins, ils atteignent fréquemment les quatre mètres de haut, ce qui les distingue immédiatement des Ogres classiques c'est surtout leur silhouette caractéristique : ils ont deux têtes ! D'où d'ailleurs leur surnom vulgaire : « Ogres-à-deux-têtes ».
Les Ettins vivent en groupe d'une douzaine à une vingtaine d'individu. Ils choisissent comme gîte des endroits isolés, surtout très éloignés des villes et de la civilisation, et prennent soin de s'établir dans des souterrains, des cavernes profondes, pour éviter au plus possible la lumière du jour qu'ils détestent.
Dans un clan Ettin, le chef est toujours le mâle le plus puissant.
Les Ettins parlent leur propre langue, sorte de version plus élaboré de la langue simpliste des Ogres classiques (compréhension mutuelle à 70%).

La peau d'un Ettin est pâle, très blanche même si elle est sale. Leurs cheveux toujours terriblement crasseux sont un repaire de vermine, que les Ettins épouillent eux-mêmes à la manière des primates.

Alimentation. Identique à celle de l'Ogre.



Religion. Moins primaire que dans sa version ogresque, la religion des Ettins loue les grandes qualités de Vaprak, une entité demi-divine en fait, barbue, qui évoque plus les ogres de conte que les ogres réels Ilvanirien… On rencontre même quelques Ettins qui développent des capacités chamaniques ambryonnaires.

L'espérance de vie d'un Ettin est de 60 années. Il est adulte entre l'âge de 12 et 14 ans. La femelle est féconde entre 13 et 50 ans, et la gestation, souvent multiple, dure environ 10 mois.

Combat : au corps à corps les Ettins utilisent des massues hérissées de piquants. Chaque tête dirige « son » bras, et peut ainsi combattre de façon tout à fait autonome.

DIVERS

FARFADET



(~70 cm)(N. à tendances Bonnes ou Mauvaises)
(corps minuscule et tête un peu disproportionnée, cheveux bruns, châtains ou roux foncés, yeux noirs, marrons ou verts)

(Nb rencontré : 1, ou 1~12 individus)
(Vitesse : 5~6 m/sec)

Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 12~20 (régénération 1 pt / Ass)

Co : 12~13 **In** : 14~15 **Ch** : 11~12 **Ad** : 11~12 **Fo** : 7~8
Sag : 11~12 **Beau** : 8~13 **Con** : 11~12 **Per** : 18~20

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 10~11 Pr : 2* (naturelle)
Prd : 7~8 P.I. : 3D+(4 à 8) (dague de Somnolence)

* le Farfadet ne peut être blessé que par des armes magiques +1 (ou mieux)

CAPACITES SPECIALES

- **Invisibilité** (à volonté)
- **Métamorphoser tout objet** non vivant (dans un rapport de volume de 10 à 1 pour la diminution et de 1 à 5 pour l'augmentation) (à volonté)
- **Créer des illusions** (avec composantes visuelles, sonores et olfactives) (à volonté)
- **Ventriloquie** (à volonté)

Dague de Somnolence : un individu blessé par une dague de ce type doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou être frappé de léthargie durant 1D4 assauts. A noter que cette dague ne fonctionne qu'entre les mains d'un Farfadet.

DESCRIPTIF

Les Farfadets sont de petits humanoïdes, à peine 75 cm pour les plus grands, à la fois proches des Hobbits et des Pixies. D'essence magique, ils sont nés de la volonté de Dame Nature et possèdent ainsi un cousinage lointain avec les centaures, les satires et autres pixies… D'un naturel espiègle, farceur, les Farfadets adorent jouer des tours aux humains, aux nains et aux schninkels. Ils aiment également à dérober tout objet de valeur qu'ils ont pu apercevoir (essentiellement joyaux, bijoux, métaux précieux…). Lorsqu'ils tentent de volet un objet, ils le font sous couvert d'invisibilité pour réaliser leur approche puis, la main mise sur l'objet de leur convoitise, ils prennent la fuite en courant.
Le plus souvent ils ne peuvent réprimer un rire de contentement sitôt leur méfait accompli.

Surpris au gîte, le Farfadet tente de duper les aventuriers en leur offrant une illusion de son trésor. Si malgré tout, un intrus parvient à mettre la main sur son précieux trésor, le Farfadet marchandera la réalisation de 3 souhaits (de faible puissance), qu'il n'exhaussera que si on lui a préalablement rendu son trésor. Puis, il louera l'intelligence des aventuriers quant au choix de leurs souhaits et leur proposera d'en exhausser un quatrième « pour le plaisir ». Mais si les aventuriers acceptent, le Farfadet éclate de rire et les intrus se voient automatiquement téléportés à 3D20 km de là, tous leurs souhaits inversés !

A noter que les Farfadets ont pour point faible essentiel un goût irraisonné pour le vin !

Société. Les Farfadets vivent en familles de quelques individus (une quinzaine tout au plus), dirigée par un ancien. Mais il n'est pas rare de rencontrer des individus solitaires et particulièrement jaloux de leur quiétude.



Langue. Les Farfadets parlent leur langage propre ainsi que bien souvent l'humain (70%), le Troll (50%), le Centaure (35%) et l'Ent (25%).

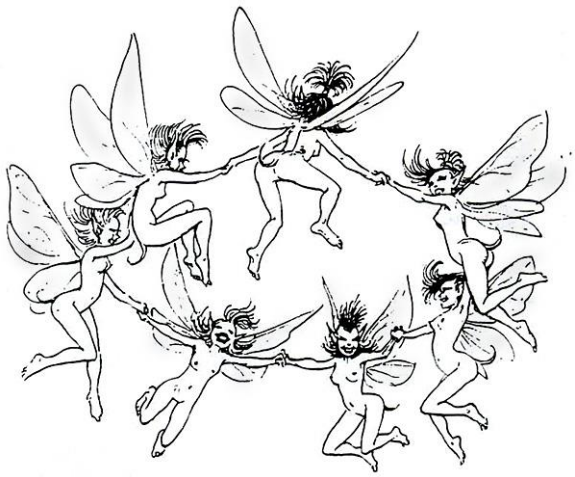
Religion. Les Farfadets vouent un culte à Dame Nature, mais ne semblent pas particulièrement dévots.

Reproduction et espérance de vie. L'espérance de vie d'un Farfadet est de 500 ans environ. Il parvient à maturité vers ses 45 ans. Une femelle est fécondable dès sa trentième année et jusqu'à ses 350 ans environ. Dans sa vie, elle donnera naissance en moyenne à une dizaine de jeunes farfadets.

DIVERS

NB : si on poursuit efficacement un Farfadet, il y a 25% de chance par tour pour qu'il laisse échapper son butin.
A noter que lorsqu'il est poursuivi, le Farfadet ne se réfugie presque jamais dans son gîte (95% !).

FEE LIBELLULE



(12 ~ 14 cm)(Neutre et Chaotique)
(jolies humanoïdes pourvues d'ailes légères)
(Nb rencontré : 1~8 individus)
(Vitesse : 12 à 16 m/sec)

Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 3~12

Co : 13~14 **In** : 16~18 **Ch** : 17~18 **Ad** : 14~15 **Fo** : 2~4
Sag : 9~11 **Beau** : 13~19 **Con** : 16~17 **Per** : 16~17

1 Att./ Assaut.

Att : / Pr : /
Prd : / P.I. : /

CAPACITES SPECIALES

Peu agressives, les Fées Libellules ne deviennent franchement hostile que si on attente à leur vie ou à leur liberté. Dans ce cas, elles utilisent leur magie, ou un touché qui a les effets suivants sur les mortels.

01-25 %	*Métamorphose en animal pour 1D6 jours (jet de sauvegarde contre les sorts avec malus de 4)*
26-50 %	*Paralysie pour 4 tours de jeu (jet de sauvegarde contre les sorts avec malus de 6)*
51-75 %	*Sommeil pour 1D6 tours de jeu (jet de sauvegarde contre les sorts avec malus de 5)*
76-95 %	*Cécité et Surdité pour 1 tour de jeu (jet de sauvegarde contre les sorts avec malus de 4)*
96-00 %	*Coma durant 1D4 jours (!)(jet de sauvegarde contre les sorts avec malus de 4)*

SORTILEGES

Les Fées Libellules peuvent utiliser les sortilèges suivants, au niveau 6 à 12 selon leurs connaissances de la magie :

Sommeil	*Horreur Terreur*	*Hypnose*
Bannbaladi	*Télékinésie*	*Télesthésie*
Foramen Foraminor	*Claudibus Clavistibor*	*Vanitar Visibili*
Détection de l'invisibilité		

DESCRIPTIF



Les Fées Libellules sont originaires du « Pays des Fées », un monde situé dans une autre réalité… Lorsqu'on les rencontre sur Dère, c'est parce qu'elles ont choisi de vivre dans un monde d'humain pour un certain temps, le plus souvent pour s'y amuser et en apprécier les beautés.

Si dans leur monde d'origine, les Fées Libellules possèdent une stature humanoïde tout à fait classique et ne portent pas d'ailes, il en va tout autrement sur Dère, où ces créatures fines et gracieuses mesurent moins d'une vingtaine de centimètres et portent de légères ailes transparentes qui leur permettent des vols vifs et élégants…
En Ilvanir, on peut rencontrer des Fées Libellules sous n'importe quelle latitude. Elles affectionnent toutefois les espaces de prairies exposés au soleil. Elles aiment y batifoler joyeusement.

NB : à 10 mètres, il faut réussir une épreuve de Perception avec malus de 5 points pour apercevoir une Fée Libellule, et, si elle est surprise, une épreuve d'Adresse avec malus de 7 points.

Langue : les Fées Libellules parlent le Féérique, une langue subtile et légère, très proche de l'Elfique (65%). Certaines parlent également l'Elfe et/ou l'Ilvanirien.

Alimentation. Les Fées Libellules se délectent du nectar des fleurs et s'enivrent des jus des fruits les plus gorgés de soleil.

Religion. Fille de la Déesse Titania, les Fées Libellules ne révèrent jamais une autre entité.

L'espérance de vie d'une Fée Libellule est inconnue, de même que leur mode de reproduction sur Dère.

DIVERS

FOU de la MORT



(taille humaine)(C.N.)
(humains, yeux rouges)
(Nb rencontré : 1~8 individus)
(Vitesse : 3~4 m/sec)

Guerrier Niv. 4 à 9

Talisman d'Anathön 20 à 40 %.

E.V. : 50~80

Co : 15~16 **In** : 10~11 **Ch** : 8 **Ad** : 13~14 **Fo** : 16~18
Sag : 9~11 **Beau** : ~ **Con** : 17~18 **Per** : 14~16

1 Att./ Ass à 3 Att./ Ass.

Att : 12~15 Pr : 3~6 (selon prot)
Prd : 10~12 P.I. : 1D+9 à 13 (selon arme et Fo)

CAPACITES SPECIALES

Bottes : - coup de Bretteur (quelque soit le niveau) à 3
- Désarmer sur une parade à 1 (comme botte traditionnelle)

Pouvoir dus à Anathön : - Nécromancie (sur un cadavre d'au plus 5 jours) (2 questions) (1x/niv/sem.)
- Contrôle des Morts Vivants (table C)

DESCRIPTIF

Les Fous de la Mort sont des mercenaires particulièrement aguerris et entraînés. Ils sont recrutés par les prêtres d'Anathön dans la plupart des régions Ilvaniriennes au sein des castes guerrières (certains sont d'origine barbare), puis éduqués, entraînés, et surtout galvanisés pour la plus grande gloire du Dieu Anathön.
Les Fous de la Mort sont des troupes d'élite louées par les prêtres d'Anathön aux seigneurs les plus offrants.

Anathön est un dieu Neutre de la Guerre et de la Mort, dont le culte, peu répandu, s'établissait jadis surtout dans la péninsule de la botte (au sud des terres d'Arn'Armor). Impitoyable, ses prêtres ont hérité de son trait de caractère et se montrent exigeant vis à vis de ceux qui les servent. La Légion des Fous de la Mort est un exemple de discipline et de ferveur, rare chez des mercenaires.



Jamais aimés par les peuples, souvent pourchassés ou au moins mis à l'écart, les membres du culte d'Anathön impressionnent toujours énormément (ils boivent une décoction de fruits rouges, de champignons et de sel rouge appelé « Kalire », qui rend leurs yeux rouges).

Du fait du Kalire qu'ils ingèrent régulièrement, les Fous de la Mort ont une espérance de vie qui n'excède que rarement les quarante ans. Mais en fait ils sont bien peu à décéder des suites des cancers intestinaux consécutifs à cette absorption, et la plupart meurent au champ de bataille.

DIVERS

Du fait de leur pouvoir de contrôle des morts-vivants, il n'est pas rare de voir un Fou de la Mort accompagnés d'un Squelette ou d'un Zombie.

GIGAR



(2,20~2,45)(L.N.)
(peau blanche, assez épaisse, imberbe, massif)
(Nb rencontré : 1~6 individus ou 30 à 300 individus)
(Vitesse : 5 à 8 m/sec)

Guerrier Niv.1

Résistance à la Magie 25~35 %.

E.V. : 90~115

Co : 16~18 **In** : 8~10 **Ch** : 8~10 **Ad** : 14~15 **Fo** : 18~20
Sag : 16~18 **Beau** : 5~7 **Con** : 18~20 **Per** : 13~15

1 Att./ Assaut.

Att : 12 Pr : 2~4 (dont 2 naturels)
Prd : 7 P.I. : 2D+4 + Fo (Gde hache d'arme)

CAPACITES SPECIALES

Infravision. Sensible au spectre infrarouge, les Gigars sont capables de percevoir les sources de chaleur dans l'obscurité jusqu'à une distance de 30 mètres.

Ultravision. Dotés d'une rétine ultra-sensible à la lumière, les Gigars possèdent une forme limité d'Ultravision (200 m), qui leur permet de voir, comme verrait un chat, dans une obscurité profonde aussi bien que sous un grand soleil d'été.

Odorat très sensible. Le nez des Gigars est très affiné et la moindre odeur est perçue avec une acuité exceptionnelle. Ils sont ainsi capables de localiser une proie, un adversaire, rien qu'en percevant ses effluves corporelles à plus de 20 mètres.



DESCRIPTIF

Les Gigars sont des humanoïdes de grande taille. Les mâles atteignent communément les 2,30 m. Totalement imberbes, ils sont d'une robustesse impressionnante et d'une laideur assez flagrante… Les adultes portent fréquemment sur le corps des implants externes métalliques, pour des raisons décoratives, religieuse, de protection…

Les Origines. Après *Kered Ifim*, la grande guerre fratricide qui sépara le peuple des elfes, ceux-ci ressentirent le besoin de protéger certains de leurs lieux les plus secrets contre la convoitise des elfes noirs. Ils créèrent alors, par le biais d'une sélection génétique rigoureuse, pratiquée sur quelques clans de *Quereks*, une race particulière, massive et puissante, qu'ils nommèrent « Gigars ». Au cours des sélections, l'intelligence fut volontairement maintenue à un niveau très moyen, et la sagesse des individus sélectionnée largement stimulée. Dans le même temps, la constitution physique des sujets, leur force aussi, étaient favorisées.
Ainsi, en moins d'un millénaire, les elfes parvinrent à différencier totalement « leurs créatures » des Quereks, leurs ancêtres.

Religion. Aujourd'hui, les Gigars forment un peuple très sage et particulièrement respectueux de ce qu'ils considèrent comme un texte sacré, le fondement même de toute leur spiritualité, **le *Trodel***, dont les principes sont observés à la lettre et respectés avec une dévotion extrême. Bien sûr, le Trodel fut rédigé par les elfes anciens et transmis aux premiers Gigars comme un code religieux.

Dans les grandes lignes, le Trodel présente la création du monde (pour l'essentiel à la manière du Lutholon et sous le même angle, à ceci près qu'il détaille largement les premières époques des elfes en intégrant au texte de longs fraguements historiques elfiques). Il dit comment les elfes, « dans leur sagesse et leur immense générosité » donnèrent naissance aux Gigars, afin qu'ils soient les gardiens des secrets du monde et de son équilibre.

Habitat et Structure sociale. Les Gigars vivent en communautés de quelques centaines d'individus dans des cavernes profondes. Ils creusent et amménagent efficacement leur habitat pour lui donner une structure comparable à un village dont le centre est invariablement une chapelle qui renferme une copie du « *Trodel* ».
Organisé en patriarcat, les Gigars choisissent librement parmi eux un dirigeant, le *Kobel*, qui est aussi le chef religieux du clan.

Alimentation. Omnivores, les Gigars adaptent leur alimentation à leur environnement avec une facilité déconcertante pour tous les médicastres.



Reproduction. Humanoïdes mammifères, les Gigars peuvent s'unir et se reproduire entre leur 22ème et leur 160ème année. Une femelle de l'espèce peut donner naissance à un enfant tous les trois ans environ.
La gestation est de 11 mois. Un Gigar est autonome et indépendant lors de sa 17ème année. Ce passage est marqué par le rituel sacré du *Bachétar*, une cérémonie durant laquelle le jeune est introduit auprès de ses aînés et marquée par l'installation sur son corps de ses premiers implants métalliques.

Espérance de vie. Une moyenne de 200 ans est à considérer comme normale pour les Gigars. Les individus les plus robustes atteignent parfois à 250, voire 270 ans.

DIVERS





GLOU-GLOUNE



(~0,80 m et autant de queue)(N.)
(peau blanchâtre, parfois bleuté, pourvue d'un léger manteau d'écailles, yeux noirs)
(Cri : « Glounou Glouuuuuunouuuuu »)
(Nb rencontré : 1~6 individus ou 4~24 individus)
(Vitesse : 0,7 à 1,5 m/sec au sol
4 à 6 m/sec à la nage)
(Classe de Monstre : 8 à 12)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 10~15

Co : 8~10 **In** : 5~8 **Ch** : 13~16 **Ad** : 10~12 **Fo** : 7~9
Sag : 6~12 **Beau** : / **Con** : 11~14 **Per** : 11~15

1 Att./ Assaut.

Att : 9~10 Pr : 1 (protection naturelle)
Prd : 12~15 P.I. : 1D (queue)

CAPACITES SPECIALES

- **Microscopisme.** En situation de danger extrême et de stress, un Glou-gloune peu réduire sa taille à moins de 1/10ème de sa taille normale.

- **Innoffensivité.** Par leur apparence et les sons doux qu'ils émettent, les Glou-glounes sont identifiés par la plupart des gens comme étant parfaitement inoffensifs.
De ce fait, bien des individus, même violents et belliqueux, ont tendance à les épargner.

- **Pêcheur expert.** Les Glou-glounes sont d'incroyables chasseurs sous-marins. Dans un lieu normalement pourvu en poissons et crustacés, ils sont capables de rapporter plus de 5 kg de proies en une heure…

DESCRIPTIF

Le Glou-gloune est une créature amphibie. Si son habitat naturel est l'eau, il est pourtant parfaitement capable de vivre sur terre durant plusieurs jours (à condition de pouvoir hydrater son corps au moins 4 fois par jour). C'est un très proche parent du Gloutophage (Cf.), dont il descend selon toute probabilité. C'est à la taille de sa queue qu'on repère l'âge d'un Glou-gloune. Plus son âge est important plus sa queue est longue.

Habitat et Société. Les Glou-glounes forment de petites colonies, souvent une petite centaine d'individus, et s'implantent dans de petits réseaux de grottes inondées. Une colonie de cette espèce ne possède jamais de « chef » ou de « guide ». Tous les individus sont égaux et vaquent, naturellement, aux tâches et corvées inhérentes à leur existence.

Alimentation. Carnivore, un Glou-gloune consomme idéalement près de 3 kg de chair, fraîche ou non, par jour. Mais cette consommation peut vite bondir à plus de 30 ou 40 kg s'il est sous-alimenté durant un certain temps.
S'il est d'apparence charmante, le Glou-gloune peut alors devenir particulièrement irracible.



Reproduction. Les Glou-glounes sont des créatures hermaphrodites pures. Parvenu à l'âge de maturité sexuelle, il peut pondre des œufs (de 2 à 8), déjà fécondés ou non, qu'il couvera durant une vingtaine de jours (si les œufs ne sont pas fécondés, ils pourront l'être par un autre Glou-gloune dans les 24 heures). Lorsque les œufs éclosent, le Glou-gloune se charge de leur « éducation » jusqu'à ce que les petits deviennent autonomes. Puis, il les laisse libres.

NB : la dépense d'énergie vitale est si forte lorsque le Glou-gloune pond des œufs déjà fécondés, qu'il risque, dans 60% des cas de trépasser dans les quelques semaines qui suivent l'éclosion de ses œufs. Dans ce cas, les jeunes, qui ne sont pas encore autonomes, meurent dans 75% des cas…

Espérance de vie. Elle est communément d'une vingtaine d'année environ.

NB : les jeunes sont autonomes vers 1 an, ils deviennent adultes vers 5 ans, et matures sexuellement au cours de leur huitième année.

DIVERS

GLOUTOPHAGE



(~0,80 m)(N.)
(peau ambrée, parfois rosée, occasionnellement bleuté ou verte, imberbe ou pourvue d'un léger duvet)
(Cri : « Brrrrrouuuuu Glllooouuuuuuu »)

(Nb rencontré : 1~4 individus ou 3~24 individus)
(Vitesse : 0,7 à 2 m/sec au sol
2 à 5 m/sec en vol)
(Classe de Monstre : 8 à 12)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 12~18

Co : 7~8 **In** : 5~8 **Ch** : 14~16 **Ad** : 8~12 **Fo** : 7~9
Sag : 6~12 **Beau** : / **Con** : 11~14 **Per** : 12~16

1 Att./ Assaut.

Att : 9~10 Pr : 1 (protection naturelle)
Prd : 14~15 P.I. : 1D (poing)

CAPACITES SPECIALES



Apaisement. Pour une nuit de sommeil de 6 heures passée à côté d'un Gloutophage (à moins de 3 mètres), un humain (ou humanoïde) récupère 1D4 points de vie.

Microscopisme. En situation de danger extrême et de stress, un Gloutophage peu réduire sa taille à moins de 1/10ème de sa taille normale.

Innoffensivité. Par leur apparence et les sons doux qu'ils émettent, les Gloutophages sont identifiés par la plupart des gens comme étant parfaitement inoffensifs.
De ce fait, bien des individus, même violents et belliqueux, ont tendance à les épargner.

DESCRIPTIF

Le Gloutophage est une créature dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Il est très vraisemblablement le seul rejeton de « IÄ », l'ange déchu qui devait porter aux Dieux le secret de la création.

Habitat et Société. De petite taille, le Gloutophage vit en groupe d'une quinzaine d'individus, rarement plus, dans des grottes ou des vallées profondes et isolées.
Le Gloutophage adulte se distingue du jeune par la présence d'ailes et la capacité de voler.

Alimentation. Carnivore, un Gloutophage consomme idéalement près de 5 kg de viande, fraîche ou non, par jour. Mais cette consommation peut vite bondir à plus de 30 ou 40 kg s'il est sous-alimenté durant un certain temps.
S'il est d'apparence charmante, le Gloutophage peut alors devenir particulièrement irracible.

Reproduction. Les Gloutophages sont des créatures hermaphrodites pures. Parvenu à l'âge de maturité sexuelle, il peut pondre des œufs (de 2 à 8), déjà fécondés ou non, qu'il couvera durant une vingtaine de jours (si les œufs ne sont pas fécondés, ils pourront l'être par un autre Gloutophage dans les 24 heures). Lorsque les œufs éclosent, le Gloutophage se charge de leur « éducation » jusqu'à ce que les petits deviennent autonomes. Puis, il les laisse libres.



NB : la dépense d'énergie vitale est si forte lorsque le Gloutophage pond des œufs déjà fécondés, qu'il risque, dans 60% des cas de trépasser dans les quelques semaines qui suivent l'éclosion de ses œufs. Dans ce cas, les jeunes, qui ne sont pas encore autonomes, meurent dans 75% des cas…

Espérance de vie. Elle est communément d'une vingtaine d'année environ.

NB : les jeunes sont autonomes vers 1 an, ils deviennent adultes vers 5 ans, et matures sexuellement au cours de leur huitième année.

DIVERS

GNOLL

(2,10~2,20m)(C.M.)
(humanoïde à tête de hyène,
fourrure tachetée rousse et brune)
(Nb rencontré : 4~24 individus)
(Classe de Monstre : 18~22)
(Vitesse : 5~7 m/sec)



Talisman de Yeenoghu 5~20 %.

E.V. : 26~38

Co : 12~15 **In** : 8~10 **Ch** : 4~6 **Ad** : 13~15 **Fo** : 15~17
Sag : 8~11 **Beau** : 1~2 **Con** : 14~15 **Per** : 16~18

1 Att./ Assaut.

Att : 11~14 Pr : 4~7 (selon armure)
Prd : 9~11 P.I. : 1D+9 à 11 (arme garogle)

CAPACITES SPECIALES

Odorat particulièrement développé. Nyctalopie à 300 mètres.

DESCRIPTIF

Les Gnolls sont de proches cousins des Hommes-Hyènes et des Hyenons (Cf.). Ils sont souvent grands, pourvus d'une musculature sèche, et possèdent une fourrure abondante et tachetée (rousse et brune). Leurs yeux sont jaunes ou verts pâles.
Ils parlent une langue raciale particulière, et la majorité d'entre eux parle une deuxième langue, l'Orque, le Gobelin, l'Ogre ou encore, mais plus rarement, l'humain.
Les Gnolls vivent en clans de 50 à 200 individus (dont 1/3 seulement de femelles) dominé par un chef, le plus grand et le plus fort des mâles, entouré de quelques mâles dominant (6 ou 8 pour un clan d'une centaine de membres).
La Chasse est l'activité principale des Gnolls qui ont un régime essentiellement carnivore, ils s'y adonnent en groupe de 12 à 15 guerriers. Le produit de la chasse est dépecé et laisser à faisander une bonne semaine avant consommation. De fait, il émane des villages Gnolls une puanteur de charogne perceptible à plusieurs centaines de mètres…
Un Clan Gnoll typique possède des esclaves pour une proportion de 1 esclave pour 10 membres du clan. Ces esclaves sont souvent gobelins, mais aussi orque ou humanoïdes bons.
Les Gnolls élèvent des animaux familiers : des *hyènes* (environ 1 pour 5 individus du clan), et/ou des *Bhaëgalas* (1 pour 8) dont ils se servent comme monture.
Les femelles ont un statut égal à celui des mâles, mais dans des fonctions très différentes, elles ne sont ainsi jamais acceptées comme chef de clan ou à la chasse. Elles participent aux batailles éventuelles et se montrent aussi dangereuses que les mâles mais sont souvent moins bien équipées.
Les Gnolls s'associent ponctuellement aux *Orques*, à des *Ogres*, à des *Hobgobelins* ou encore à des *Goblours*, pour mener des rapines, mais bien souvent leur appétit féroce les conduit à trahir ces « alliés » pour les consommer !
Par dessus tout, les Gnolls détestent les *Gobelins*, les *Kobolds*, les *Géants*, les *Humanoïdes bons* (Humains, Elfes, Nains, Hobbits…).

L'espérance de vie d'un Gnoll est de 42 ans. Une femelle peut mette au monde 2 ou 3 *Gnollons* par an entre ses 14 et 40 ans (gestation de 7 mois). Un Gnoll arrive à maturité vers sa 12ème année.



Croyances : les Gnolls prient le Seigneur Démon *Yeenoghu*, le « démon au triple fléau » et Suzerain du roi des Goules

Garogle : arme culturelle des Gnolls, 1D+6 (-2/-4 pour un humain). Correctement utilisée, elle permet un coup particulier sur un 3.

Combat : sur un 3 en Attaque, le Gnoll peut placer un coup spécial de sa *Garogle* qui correspond à une attaque supplémentaire sur l'assaut.

DIVERS

GOBELIN



(1,40 à 1,50 m)(C.N., N.M. ou C.M.)
(pelage clairsemé, variant du roux au brun-gris)
(Nb rencontré : 4~24 individus ou 18 à 180 individus)
(Vitesse : 3 à 5 m/sec)
(Classe de Monstre : 5 à 7)

Talisman 0 à 15%.

E.V. : 10~14

Co : 5~8 **In** : 7~9 **Ch** : 2~6 **Ad** : 9~12 **Fo** : ~10
Sag : 9~11 **Beau** : 3 **Con** : 11~12 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 6~8 Pr : 1~3 (protection diverse)
Prd : 5~6 P.I. : 1D+2 (selon armes)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.

DESCRIPTIF

Les Gobelins (au pluriel car il est exceptionnel de n'en rencontrer qu'un seul) sont des créatures bipèdes, au visage simiesque repoussant. Leurs traits rappellent ceux des babouins. De petite taille, environ 1,50 m, on ne distingue les mâles des femelles qu'au fait qu'elles portent une fourrure plus clairsemée, et généralement pas d'arme.

Sournois, lâches, plutôt médiocrement intelligents, même s'ils savent se montrer redoutablement rusés, les Gobelins sont des créatures plutôt peu recommandables.



Organisation sociale : Leur mode d'organisation principal est la horde.
Le plus souvent en groupe de 100 à 200 individus, les Gobelins aiment à s'installer dans les villages humanoïdes abandonnés, dans des ruines, des cavernes, ce qui leur évite d'avoir à construire leur propres demeures.
Pour les mêmes raisons, ils s'attaquent parfois, en grand nombre, à de petits groupes humains, de hobbits ou_ de gnomes, afin de piller nourritures, armes et vêtements.

Engagés dans un combat, les Gobelins prennent facilement la fuite si d'aventure ils se heurtent à une résistance trop farouche.
Mais s'ils sont lâches, ils n'en sont pas moins tenaces, lorsque la perspective d'un butin se fait jour… Et on peut s'attendre à les voir revenir après une retraite si leurs adversaires venaient à se relâcher, ou à montrer une quelconque faiblesse.

Les Gobelins sont assez faciles à intimider par des menaces, mais il convient cependant de pas s'y fier car dès qu'ils entrevoient une possibilité d'attaquer par traîtrise, ils frappent.

Les Gobelins parlent leur propre langue, ainsi que dans 40% des cas l'Orque, dans 25% des cas l'Humain, et dans 15% des cas des rudiments de Nain.

Religion. Les Gobelins sont des adorateurs de Maglubilieth, une Entité puissante qu'ils vénèrent avec respect et dévotion. Un groupe de 80 Gobelins compte en général un Chaman dévoué à ce « Dieu ».



Les Gobelins ont une espérance de vie de 45 à 50 années.
Les femelles sont fécondes à l'âge de 10 ans, mais les mâles n'atteignent à leur puberté que vers 12 ans.
Une femelle gobeline met au monde un petit au moins une fois par an (gestation de 5 mois), et les « portées » de 2 ou de 3 ne sont pas rares.

Alimentation. Les Gobelins sont omnivores. Ils se comportent aussi volontiers comme des charognards et peuvent ingurgiter des chairs largement « faisandées ».

DIVERS

GOBIAN



(~1,00 à 1,15 m)(N. à tendances mauvaises)
(visage simiesque, proche de l'orque et du gobelin)
(Nb rencontré : 1~4 ou 6~24 individus)
(Vitesse : 4 à 5 m/sec)

E.V. : 8~14

Co : 10~11 **In** : 7~8 **Ch** : 5~6 **Ad** : 10~11 **Fo** : 8~9
Sag : 10~11 **Beau** : / **Con** : 10~11 **Per** : 14~15

1 Att./ Assaut.

Att : 7~8 Pr : 0 à 3 (selon prot.)
Prd : 6~7 P.I. : 1D+2 (masse)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.

DESCRIPTIF

Race proche des Gobelins, dont son nom est dérivé, les Gobians sont des humanoïdes de petite taille.
Ils vivent en clan de quelques dizaines d'individus, dans les réseaux souterrains proches de la surface. Ils ont le comportement des charognards et se rendent souvent sur les lieux de grandes batailles pour tenter d'y récupérer nourriture, armes, objets divers…
Un clan de Gobian compte en général 200 à 300 individus de tous âges, dans lequel les femelles représentent généralement au moins 50% des individus (EV : 5 à 8 ; Att : 6 ; Prd : 4 ; Pr : 1 ; P.I. : 1D).
L'autorité est détenue par le Gobian le plus rusé et le plus fort. Il domine sans partage ses congénères et a droit de vie ou de mort sur tous !

Alimentation. Les Gobians sont omnivores, mais ne mangent jamais de chair humanoïde. Ils vivent aussi de la chasse et de la cueillette.
Lorsque la chasse est mauvaise, ou que la disette sévie, les clans Gobians d'une même région s'unissent pour piller de petits villages humains.

Religion. Les Gobians vénèrent le Dieu Maglubyeth, qu'ils nomment « Grand Esprit ». Aucun chaman de cette race n'existe réellement, et le chef de clan possède aussi l'autorité religieuse.
Pour eux, Maglubyeth prône l'union entre les Gobians pour qu'arrive les jours de joie où leur race supplantera toutes les races humanoïdes.

Reproduction et espérance de vie.
Une femelle Gobian peut donner le jour à 2 jeunes par an (14 semaines de gestation), dés sa 12ème année.
L'espérance de vie d'un Gobian est de 30 ans environ.

Combat. Leurs armes favorites sont les masses. A distance, ils utilisent des javelines (1D+1, portée 15 mètres).

DIVERS

GOBLOURS

(2,20 à 2,30 m)(C.M.)
(Très velu, pelage couleurs roux à châtain)

(Nb rencontré : 4~12 individus)
(Vitesse : 3 à 6 m/sec)



E.V. : 28~35

Co : 11~13 **In** : 8~10 **Ch** : 4~6 **Ad** : 10~13 **Fo** : 15~16
Sag : 10~12 **Beau** : / **Con** : 15~17 **Per** : 16~18

1 Att./ Assaut.

Att : 11~13 Pr : 4~6 (selon armure)
Prd : 8~10 P.I. : 1D+7 à 10 (selon arme et Fo)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 18 mètres.

Poisons. Bonus de 2 points sur les jets de résistance aux poisons.

DESCRIPTIF

Les Goblours vivent en bandes à l'organisation sociale et hiérarchique très lâche.
On les rencontre surtout dans les régions septentrionales au climat plutôt froid (nord de l'Ilvanir), bien qu'une variété appelée « Goblours Rouge » se soit assez bien adaptée aux forêts du nord du Silk'Or.

Aussi à l'aise en plein jour que de nuit (infravision), Ils bâtissent leur gîte aussi bien à la surface qu'en sous-sol.
Un clan Goblours compte le plus souvent de 80 à 150 membres de tous âges, dans lequel les femelles représentent généralement au moins 60% des individus (EV : 20 à 25 ; Att :9 ; Prd : 6 ; Pr 2 ; P.I. : 1D+5).
Les Goblours sont omnivores, et ne répugnent pas, le cas échéant à se nourrir de chair humanoïde. Ils vivent aussi de la chasse et de la cueillette.



Lorsque la chasse est mauvaise, ou que la disette sévie, les Goblours n'hésitent pas à piller de petits villages, humains, orques ou gobelins. Ils ne s'attaquent pourtant que rarement aux nains ou aux elfes, qu'ils craignent tout particulièrement (+2 en Prd pour ceux-ci en cas de combat contre des Goblours).

Leurs armes favorites sont les épées larges, les lourdes haches, ou encore les hallebardes, qu'ils manient redoutablement bien (malus de 3 pour toucher un Goblours utilisant cette arme). A distance, ils utilisent les lances dites « Pointe de Sapin », semblables à celles des Barbares, ou encore des haches de jet.

Religion. Les Goblours vénèrent une version très « nature » de Maglubyeth, qu'ils nomment le « vert en colère ». Pour eux, le Dieu est soucieux de conserver à ses fidèles des terrains de chasse giboyeux. Il leur donne la victoire dans les combats contre tous ceux qui pourraient porter atteinte au territoire. Il a pour exécuter ses désirs et ses ordres une légion de farfadets très cruels.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle Goblours peut donner le jour à près de 3 jeunes par an (4 mois de gestation, mais naissance gémellaires fréquentes), dés sa 14ème année.
L'espérance de vie d'un Goblours est de 40 ans environ, mais certains atteignent parfois l'âge vénérable de 60 ans.

DIVERS

GORGONE



(1,70 à 1,85 m)(L.M.)
(peau vert pâle, bleu léger, ou encore jaunâtre,
yeux de serpents, ses cheveux sont des serpents animés)
(Nb rencontré : 1 individu, exceptionnellement 2 ou 3)
(Vitesse : 6 à 9 m/sec)

Résistance à la magie 40 à 50 %.

E.V. : 70~110

Co : 18~20 **In** : 15~17 **Ch** : 4~6 **Ad** : 17~18 **Fo** : 12~16
Sag : 13~14 **Beau** : 3~6 **Con** : 14~15 **Per** : 16~20

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12~16 Pr : 3~6 (dont naturelle 3)
Prd : 12~14 P.I. : 1D+10 à 14 (arc)
(1D+4 à 8)x2 (griffes)
1D+4 + poison (serpents)

CAPACITES SPECIALES

Poison : lorsqu'elle affronte un ennemi qu'elle ne veut, ou ne peut, pas pétrifier, elle utilise ses griffes, ou son arc, ou encore sa chevelure de serpent.
Un sujet mordu par un de ses serpents doit réaliser un jet de sauvegarde contre le poison (considéré comme force E). En cas de succès il perd 6D10 Bl. En cas d'échec c'est la mort !
NB : en cas de tentative de résurection sur le sujet il est nécessaire de réaliser une guérison des poisons, sinon un nouveau jet de sauvegarde est exigé !

Regard : la gorgone possède un regard terrible efficace à 10 mètres.
Quiconque, à cette distance, croise son regard (35% de risque tous les 2 assauts) doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou être instantanément changé en pierre !
NB : combattre une gorgone au corps à corps sans la regarder provoque un malus d'Att et de Prd de -3/-4

Archère : très bonne archère, la Gorgone utilise souvent cette arme pour chasser sa nourriture (évitant ainsi d'approcher par trop sa proie et de la transformer « accidentellement » en pierre).

DESCRIPTIF

Les Gorgones, ou « Méduses », forment une race qui ne compte que des femelles. Leur mode de reproduction est un mystère, mais les sages hazardent parfois qu'elles pourraient s'accoupler occasionnellement avec des humains, auxquels elles auraient auparavant crevé les yeux. D'autres prétendent au contraire qu'elles s'accouplent à des serpents géants. Dans tous les cas il semble que leur reproduction n'engendre jamais que des femelles. Lorsqu'elle est fécondée, une Gorgone pond de 5 à 8 œufs, qui écloseront en 12 semaines. Les jeunes auront ensuite un développement assez proche de la croissance humaine.



Espérance de vie. On ne connaît pas la durée de vie moyenne de cette espèce, mais il semblerait que des Gorgones aient terrorisé des régions entières durant parfois plus d'un siècle…

Habitat. Les Gorgones vivent dans des régions toujours très reculées. Elles sont le plus souvent solitaires, ne tolérant exceptionnellement dans leur proximité que des harpies ou des serpents.

Religion. La légende rapporte que la première Gorgone fut issue des amours du Dieu *Anathön* et d'une dragone. Pour autant, ces créatures ne semblent pas lui vouer un culte particulier.

DIVERS

Un œil de gorgone est l'ingrédient principal pour réaliser une potion de clairevoyance.

GORILION



(1,90~2,10 m)(N.)
(pellage brun et doré, yeux noirs)
(Nb rencontré : 1, 5~50 individus)
(Vitesse : 8~10 m/sec)

E.V. : 35~60

Co : 15~16 **In** : 5~6 **Ch** : / **Ad** : 13~14 **Fo** : 20
Sag : 8~9 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 13~14

2 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 6~8 P.I. : (2D+3)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Prise en « étau ». S'il se sert presque exclusivement de ses poings pour marteler ses ennemis lors des corps à corps, le Gorilion connaît aussi une prise dite « en étau ». Pour résussir cette prise, le Gorilion doit réussir une double attaque et aucune ne doit être paré. Il ne fait alors aucun dégât mais enserre sa victime de ses bras musclés jusqu'à l'étouffer, lui faisant subir 2D8 Pts de Blessure par assaut !
Pour se dégager de cette prise, la victime doit réussir une épreuve de Force comparée avec le Gorilion (chacun des deux lance une épreuve de Force et on considère le meilleur différentiel). Le Gorilion jouit d'un bonus de 5 points lors de cette épreuve !

DESCRIPTIF



Le Gorilion est un grand primate, de la famille des Gorilles. Il atteint en moyenne une taille de deux mètres à l'âge adulte. Il est baptisé Gorilion en conséquence de son étrange pelage rayé, qui évoque pourtant plus celui du tigre…

Habitat et structure sociale. Les Gorilion vivent en bande de quelques dizaines d'individus soumis à l'autorité d'un « chef » souvent le plus fort mâle de la tribu.
Très présent dans tout le centre et le nord de *l'Eriasie*, on en trouve aussi quelques spécimens dans les grandes forêts d'*Ilvanir*, et surtout dans l'*Arn'Armor* occidentale.

Alimentation. Les Gorilion sont omnivores. Dans ce régime, l'apport carné représente moins de 20% du total.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle atteint sa maturité lors de sa douzième année et donne naissance en moyenne à 1 jeune tous les deux ans, jusqu'à sa 45ème année.
L'espérance de vie d'un Gorilion est d'environs 60 ans.

DIVERS

Animal doué d'une Intelligence relativement élevée, le Gorilion peut parfaitement être apprivoisé s'il est recueilli très jeune. Il garde cependant un caractère assez agressif.

GORILLE GEANT

Egalement nommé ***Gorille Willow***

(2,60~3,20 m)(N.)
(pelage noir, parfois grisonnant, yeux noirs)
(Nb rencontré : 1~8 individus)
(Vitesse : 10~12 m/sec)



E.V. : 60~85

Co : 18 **In** : 4~5 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 24
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 16~17 **Per** : 12~13

2 Att./ Assaut.

Att : 14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 8 P.I. : (2D+5)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Odorat développé. Les gorilles géants possèdent un odorat très développé qui leur permet de percevoir des odeurs jusqu'à 150 mètres. Ils sont ainsi assez difficiles à surprendre : 1 sur 1D6.

Escalade. La fantastique puissance de leurs membres permet aux Gorilles de grimper avec aisance (90%) le long de toutes les parois naturelles.

DESCRIPTIF

Les Gorilles Géants sont présents en Ilvanir dans la vallée abandonnée, ainsi que dans quelques forêts profondes. On les trouve également dans les vastes forêts du nord de l'Eriasie, dans quelques régions d'Organdia et dans le centre des îles principales d'Ozzo-Kuru.
Créatures aux mœurs frustres, les Gorilles Géants demeurent pacifiques tant qu'ils ne perçoivent pas les intrus dans leur domaine comme de réels dangers. Mais si leurs jeunes sont en péril, ou si les étrangers se révèlent potentiellement agressifs, ils peuvent alors devenir furieux et développer toute la sauvagerie dont leurs membres puissants les rendent capables.

Habitat. Les Gorilles Géants affectionnent les forêts profondes dans lesquelles ils trouvent à la fois la nourriture qui leur est nécessaire, ainsi que l'abris des arbres hauts dans lesquels ils établissent leur gîte.

Structure sociale. Ces primates vivent en petits groupes, le plus souvent d'une douzaine d'individus.
Le groupe est toujours dirigé par le plus puissant des mâles, qui s'arroge alors l'exclusivité des femelles, souvent 3 ou 4. Il domine alors 3 à 5 mâles célibataires. Le reste du groupe est constitué de la progéniture du mâle dominant.

Alimentation. Les Gorilles Géants sont exclusivement végétariens. Ils consacrent près de 10 heures par jour à la consommation d'environ 50 kg de végétaux (20% de fruits et 80% de feuillages, herbes hautes, …).

Reproduction. Une femelle de cette espèce peut donner naissance à 1 jeune par an entre sa douzième et sa trentième année. Mais en pratique, rare sont les femelles qui donneront la vie à plus d'une dizaine de jeunes gorilles.
Les nouveaux nés sont toujours les enfants du mâle dominant. Ils sont élevés indifféremment par toutes les femelles du groupe.

Espérance de vie. L'espérance de vie d'un Gorille Géant est de 60 ans environ. La maturité sexuelle est atteinte à 12 ans et la vieillesse commence réellement vers la cinquantième année.

DIVERS

Il existe quelques cas de Gorilles Géants domestiqués. Il s'agit presque toujours d'individus qui furent élevés très jeunes par des humains. Même dans ce cas, les individus domestiques demeurent dangereux, particulièrement pour les mâles qui connaissent de fréquentes périodes de « folies ». Les femelles se montrent globalement plus dociles et même affectueuses.

HOBGOBELIN



(1,90 à 2,10 m)(L.M.)
(peau velue, allant du brun au gris noir
visage rouge à rouge orangé)

(Nb rencontré : 3~18 ou 20~200 individus)
(Vitesse : 5 à 9 m/sec)

Talisman de protection 0 à 25 %.

E.V. : 20~35

Co : 12~14 **In** : 9~12 **Ch** : 4~6 **Ad** : 9~12 **Fo** : 13~16
Sag : 10~13 **Beau** : 3~6 **Con** : 14~16 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 10~13 Pr : 3~6 (dont naturelle 2)
Prd : 8~11 P.I. : 1D+6 à 10 (selon arme et force)

CAPACITES SPECIALES

Infravision : à 20 mètres.
Ultravision : à 150 mètres

DESCRIPTIF

De la famille des gobelinoïdes, les Hobgobelins sont les plus robustes et les plus forts de tous.
Leur taille, leur force, leur donnent un ascendant systématique sur les orques et les gobelins qu'ils adorent maltraiter et soumettre à leur volonté.
Les hobgobelins détestent les elfes, et ne résistent pas à l'envie de les attaquer lorsqu'ils en voient.
Ils parlent leur propre langage, l'orque, le gobelin et parfois la langue humaine la plus proche (20%).
Les hobgobelins s'entourent souvent de gorilles carnivores, ou encore de tawals ou de loups qu'ils élèvent comme des chiens.

Habitat. On les rencontre aussi bien dans les souterrains que dans des villages de surface. Ils aiment surtout à vivre dans des villages ou même de petites villes abandonnées par des humains, ou d'autres créatures plus évoluées. Ils peuvent même investir des forteresses et les réparer pour s'y établir. Ils ont souvent des armes lourdes (balistes, catapultes, trébuchets...), dont ils se servent fort bien.

Structure sociale. Répartie en tribus, la race hobgobeline n'est pas un exemple d'unité, loin s'en faut…
Lorsque deux clans de hobgobelins se croisent, il s'en suit des sifflets et des quolibets (85%) et parfois même des combats (15%). Les tribus les plus connues sont les « éventreurs », les « brises-jambes », les « casses-têtes », les « écorcheurs », les « suceurs de moelle », les « flagellateurs » et les « tueurs lents ».

Alimentation. Omnivores, les hobgobelins ont une prédilection pour la viande, surtout si c'est celle de grands mammifères. « Plus le gibier est gros, plus le mérite du chasseur est grand » dit un dicton fort populaire dans cette race à la mentalité sauvage.

Religion. Les hobgobelins vénèrent généralement le dieu ***Maglublieth***. Dans un clan d'au moins 60 individus, il est bien rare qu'au moins un hobgobelin n'exerce pas la fonction de chaman.
Ces « prêtres/sorciers » font office d'autorité religieuse, et sont bien souvent les seuls à pouvoir réunir pacifiquement deux clans rivaux. Ils sont aussi capables, lorsque l'expérience leur vient, de confectionner des talismans de protection à la magie pour équiper les meilleurs guerriers du clan.



Reproduction. Un hobgobelin parvient à l'âge adulte à 12 ans pour une femelle et à 15 ans pour un mâle. La gestation est de 6 mois et demi.

Espérance de vie. L'espérance de vie des hobgobelins est d'environ 60 années…

DIVERS

HOMME-ARAIGNEE



(1,60 à 1,70 m)(LN à LM)
(Peau grisâtre, poils bruns à roux)

(Nb.rencontré : 4 à 8, ou de 40 à 400)
(vitesse : 6 à 7 m/sec)

Résistance à la Magie ~ %

E.V. : 25~40

Co : 10~14 **In** : 7~9 **Ch** : 2~4 **Ad** : 9~13 **Fo** : 12~16
Sag : 8~14 **Beau** : ? **Con** : 18~20 **Per** : 12~14

3 à **4** Att./ Assaut

1 à **2** Prd / Assaut

Att : 9~12
Prd : 12~14

Pr : 4~8 (peau)(armures de chitine)
P.I. : (1D+4 à 8) x 3 (armes)
2D+4 (mandibules)

CAPACITES SPECIALES

Infravision. Les Hommes-Araignées possèdent l'Infravision à une distance de 30 mètres environ.
Escalade. Ils peuvent escalader des parois, même peu propices à l'escalade traditionnelle, grâce à leurs griffes (80% en escalade, sur toute surface).
Résistances spécifiques. Les Hommes-Araignées sont particulièrement résistants aux sortilèges d'Immobilisation et de Ralentissement (50% de Résistance).

DESCRIPTIF

Les Hommes-Araignées forment un peuple de taille moyenne, essentiellement cavernicole. En fonction des espèces, ils possèdent entre quatre et six bras.
Ils affectionnent particulièrement les endroits secs et frais, dans des régions souterraines profondes, si possible voisine d'au moins une cité Elfe noire. Ils considèrent comme un honneur de se rendre en serviteurs auprès de ceux qu'ils considèrent comme une race supérieure, qu'ils doivent servir et honorer dans la joie et la discipline.
Mourir pour un seigneur Drow est la plus honorable des morts.

Les hommes -araignées Ils vivent en communautés de quelques centaines d'individus, sous l'autorité d'un chef religieux, le **Gouïsh**, qui est aussi le Shaman du clan. Un tel personnage a droit divin de vie et de mort sur tous les membres du groupe. Il parle au nom de Lolth, la Déesse-Araignée, et de ses fils directs les Elfes noirs. Les femelles n'ont pourtant chez les Hommes-Araignées qu'un rôle secondaire. Toute l'autorité est aux mains des mâles.
La vitalité de la reproduction de cette race compense une espérance de vie assez brève (environ 25 ans).
Une femelle met au monde de 2 à 4 fois par an, de 10 à 16 larves qui seront soignées et élevées par le clan.
En moyenne une seule femelle donnera donc le jour à près de 45 larves par an, et ce durant les 15 années de sa fécondité.



L'alimentation de base d'un Homme-Araignée est constituée de viandes faisandées, et à l'inverse, mais en petite quantité, de petits rongeurs (rats, souris…) encore vivants. Il semblerait que leur organisme ait besoin de ces deux apports pour se sustenter quotidiennement.

DIVERS

Les Hommes-Araignées fabriquent et utilisent des protections en toile séchée et durcie. En effet, mâles et femelles sont capables de produire quotidiennement près de 2 kg d'une toile d'une exceptionnelle résistance. Ils savent confectionner avec elle des liens, des boucliers, des armes, mais aussi des vêtements, des objets d'utilisations diverses.
Certains alchimistes pensent que la toile des Hommes-Araignées, additionnée de quelques autres ingrédients peut constituer une excellente potion d'escalade d'araignée.

HOMME CRABE

Crustac

(~1,72 m)(N.)
(peau chitineuse, rouge-orangée
grands yeux noirs étrécis)

(Nb rencontré : 3~6 ou 5~30 individus)
(Vitesse : 4~5 m/sec)



Protection à la Magie 10 à 30%.

E.V. : 20~35

Co : 10~14 **In** : 7~11 **Ch** : 3~8 **Ad** : 8~14 **Fo** : 12~17
Sag : 6~10 **Beau** : / **Con** : 12~14 **Per** : 8~13

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~14
Prd : 7~12

Pr : 8 (naturelle) + 0 à 3 (armure éventuelle)
P.I. : 1D+6 + 0~5 (bonus de Fo) (bâton masse)
1D+2 + 0~5 (bonus de Fo) (glaive)
(1D+5) x2 (pinces)

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Respiration. Les Crustacs respirent aussi bien dans l'eau que dans l'air.

DESCRIPTIF

Les Hommes-Crabes, ou Crustacs, sont des humanoïdes de taille moyenne. Ils vivent toujours sur le littoral, comme les Utruz qu'ils considèrent d'ailleurs comme des ennemis naturels.
Leur corps est fait d'une peau-carapace particulièrement résistante, de teinte rouge-orangée. Leurs bras sont munis de pinces puissantes. Leurs yeux sont totalement noirs et leur permettent une vision correcte aussi bien en surface que sous l'eau.

Habitat et Structure sociale. Ils vivent en petits villages, de 20 à 130 individus, dirigés par un chef, le « krahac », un homme-crabe de bonne expérience. Ils logent dans des huttes, à proximité des plages où ils pêchent l'essentiel de leur moyen de subsistance.

Religion. Les hommes-crabes prient le dieu Kssëak, l'Esprit des Fonds Marins. C'est lui qui permet les pêches abondantes, et lui qui protège leurs expéditions marines.

Alimentation. Omnivores, les Crustacs se nourrissent essentiellement de poisson (85%) et de varech (15%). Ils pêchent en groupe d'une dizaine d'individus, utilisant le filet et le harpon.

Reproduction et espérance de vie. Il n'existe aucune différence physique notable entre mâles et femelles. Une femelle Crustac pond de 2 à 6 œufs par an, entre sa vingt-cinquième et sa quarantième année. Un œuf éclos en 12 semaines. Un jeune devient mâture lors de sa quatorzième année. Ils sont élevés par le clan, mais c'est au Krahac que revient tout l'enseignement « social » des jeunes.
L'espérance de vie d'un homme-crabe est de 120 ans environ.

DIVERS

HOMME-CROCODILE

Crocohome



(1,80 à 2,10 m)(L.N. à tendances mauvaises)
(corps mi-homme mi-crocodile, peau de couleur chair à écailleuse verte-brune)
(Nb rencontré : 1~8 ou 4~24 individus)
(Vitesse : 3 à 5 m/s sur terre, 4 à 7 dans l'eau)

Résistance à la Magie 0 à 15%.

E.V. : 25~35

Co : 16~18 **In** : 8~9 **Ch** : 3~5 **Ad** : 12~15 **Fo** : 15~17
Sag : 5~8 **Beau** : / **Con** : 16~20 **Per** : 10~12

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~13 Pr : 3~5 (peau + éventuel bouclier)
Prd : 9~12 P.I. : 1D+4 + (3 à 5 Fo) (arme)
2D+2 (gueule)
1D+2 (queue)

CAPACITES SPECIALES

En dehors de leur vitesse de déplacement, les Hommes-Crocodiles sont parfaitement adaptés aux deux modes de vie, terrestre et aquatique.

DESCRIPTIF

Les Hommes-Crocodiles sont toujours organisés en clans de 30 à 120 individus. Aucune distinction de sexe ne préside à la répartition des tâches, et seules les périodes de gestation empêchent les femelles d'assumer les travaux de chasses et autres fonctions physiquement pénibles.
Ils vivent dans les régions humides, dans des marais ou des zones très proches de grands fleuves ou de vastes lacs, et construisent des villages de huttes. Chaque hutte abrite de 2 à 10 personnes.
Le chef du clan, le Crossosh, est un Crocohome, mâle ou femelle, d'au moins une cinquantaine d'année, dont l'expérience est salutaire pour le clan. Il dispose le plus souvent de la Sagesse nécessaire à la gestion d'un peuple très impulsif. En effet, même si le sentiment de clan est un lien fort et constitutif de chaque groupe, les Hommes-Crocodiles sont extrêmement violents et agressifs même entre eux. L'autorité du chef est utile pour éviter qu'un conflit isolé, circonscrit à deux individus du clan, ne dégénère en véritable guerre civile capable d'anéantir tout un groupe !

Alimentation : omnivore, puisqu'il ne déteste pas des aliments comme le pain ou le fromage lorsqu'il en trouve à l'occasion d'une rapine, l'Homme-Crocodile consomme surtout de la viande (90% de son régime). Sa préférence va le plus souvent à la consommation de grands mammifères (bovins, félins de grandes tailles, canidés…), mais en cas de nécessité, même des rats peuvent assurer le repas quotidien.

Religion. les Crocohomes prient avec ferveur la Déesse Yuan'ti Othkoma. Dans chaque village une hutte lui est dédiée avec au cœur de celle-ci un trou d'eau d'au moins deux mètres de diamètre, afin que comme le veut la tradition Crocohome, la Déesse puisse venir prendre un bain purificateur si l'envie lui en prend. C'est devant ce trou d'eau que se font toutes les cérémonies rituelles, toutes les prières adressées à Othkoma. C'est là aussi que sont déposées les offrandes (petits mammifères, morceau de viandes…) censées protéger le clan. Pour préserver la « pureté » de cette eau, les Hommes-Crocodiles placent toujours quelques piranhas (3 à 6) dans ce bassin.



Combat.:L'attaque principale d'un homme-crocodile est généralement effectuée à l'aide d'une arme de poing, de type gourdin, masse, ou éventuellement hache. Désarmé, il est très capable d'utiliser sa terrible mâchoire pour combattre, même s'il répugne à ce type d'attaque qu'il juge indigne de sa race (seulement bonne pour les crocodiles bestiaux). Certains sont capables lors d'un affrontement particulièrement dangereux d'utiliser leur longue queue pour fouetter un adversaire.

DIVERS

HOMME FELIN

Pum'Homme



(~1,75 m)(N.)
(pelage épais, de teintes variables, oreilles pointues)
(cri : feulement puissant)

(Nb rencontré : 2~5 ou 10~60 individus)
(Vitesse : 7~10 m/sec)

Protection à la Magie 0 à 20%.

E.V. : 25~45

Co : 12~16 **In** : 8~12 **Ch** : 6~11 **Ad** : 16~22 **Fo** : 14~17
Sag : 6~10 **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 16~20

1 Att./ Assaut.

Att : 9~13
Prd : 7~10

Pr : 1 (naturelle) + armure éventuelle
P.I. : arme + (bonus de 2 à 5) (selon Fo)
1D Bl + poison (Sarbacane)

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

Acrobatie. Comme un voleur-acrobate de niveau 5 (ou mieux). L'Homme-Félin bénéficie d'un bonus de 20% aux distances et hauteurs des sauts.

Immunités. Les Pum'Hommes sont immunisés aux sortilèges de Charme et d'Illusion.

Résistance. Les armes contondantes ne leur infligent que des dégâts non-létaux.

Infravision et ultravision. A 30 mètres et 300 mères.

Feulement. Certains « vieux » mâles sont capables d'émettre un feulement puissant, qui saisira d'**effroi** tout individus (humanoïde ou animal) à moins de 30 mètres (jet de sauvegarde contre la paralysie ou -2 Att et -3 Prd).

Peur incontrôlable. Les Hommes-Félins ont une peur irrépressible de l'élément liquide. Mouillés, ils tentent de fuir, ou combattent mais avec un malus de -2/-3 sur leurs valeurs.

Besoin de sommeil. Le métabolisme des Pum'hommes est particulièrement exigeant durant les périodes digestives. Il lui impose ainsi de dormir près de 10 heures par jour ! Pour chaque heure de sommeil manquante le sujet subit un malus de 1 pt de Force, d'Attaque et de Parade.

DESCRIPTIF

Les Hommes-Félins, ou « Pum'hommes » (hommes pumas) forment un peuple à part entière, voisin de celui des Félys mais bien disctinct. Leur taille est assez importante et leur aspect beaucoup plus sauvage, primitif. Leur défiance vis-à-vis des autres humanoïdes est grande, particulièrement vis-à-vis des Félys qu'ils considèrent comme des « traîtres »…



Habitat et Structure sociale. On les reencontre dans les régions sauvages, ou peu civilisée. Humanoïdes sociaux, ils forment des clans de quelques dizaines d'individus, dirigés par un vieux mâle ou une femelle autoritaire.
Leur territoire ne fait pas moins de 20 km², et les Pum'hommes ne tolèrent aucune intrusion d'autres humanoïdes dans cette zone.

Alimentation. Omnivores, les Hommes-Félins se nourrissent de viande (70%) et de fruits (30%).
Ils chassent généralement en solitaires, utilisant le plus souvent leur sarbacane avec un poison soporifique.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle de cette espèce peut donner naissance à 2 à 3 jeunes par an entre sa onzième et sa trentième année.
Les nouveaux nés sont élevés par le clan et atteignent leur maturité vers leur dixième année. L'espérance de vie d'un Pum'Homme est de 35 ans environ.

DIVERS

HOMME-LOUP

Lycohomme

(~1,70 m)(L.N.)
(pelage sombre, souvent brun ou fauve,
yeux jaunes, tête de loup et corps humanoïde)
(Nb rencontré : 1~4 ou 6 à 24 individus)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec)



Résistance à la Magie ~15%.

E.V. : 18~28

Co : 13~15 **In** : 7~9 **Ch** : 4~7 **Ad** : 12~15 **Fo** : 15~17
Sag : 8~10 **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 17~20

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 11~14
Prd : 8~10

Pr : 3~6 (naturelle + selon armure)
P.I. : 1D+6 à 8 (dague longue et Fo.)
2D+2 à 4 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

- **Nyctalopie** à 300 mètres et **Infravision** à 15 mètres
- **Sixième sens** (prescience du danger) : 30%
- **Odorat** et **ouïe** extrêmement développés
- Ne peut être surpris que sur un 1 sur un D6.



DESCRIPTIF

La race des hommes–loups est particulièrement rare en Ilvanir. On en rencontre de petits clans isolés, comptant généralement moins d'une quarantaine d'individus, sous à peu près n'importe quelles latitudes.
L'autorité est toujours aux mains des trois ou quatre individus les plus anciens, mâles ou femelles, qui sont nommés « *Luhuku* » par le reste du clan.
Le clan constitue la forme sociale essentielle des Hommes-loups pour lesquels les notions de couple, de famille, de parenté est totalement incompréhensible… « Chacun est un membre du clan et le clan est tout pour chacun » dit le proverbe familier des *Lycohommes*.
L'habitat classique des Hommes-loups est la caverne ou la hutte lorsqu'ils habitent de profondes forêts.
Les Hommes-loups parlent leur propre langue ainsi que l'humain (70% des cas), l'Orque (40% des cas) et l'Elfe (10% des cas).
La période de gestation est de 5 mois et une femelle met au monde de 2 à 3 petits à chaque accouchement. Un jeune devient pubère vers sa dixième année et adulte lors de la quinzième. L'espérance de vie de l'Homovage est de 45 ans.

Religion : les Hommes-loups sont des fidèles de Ulluhann, le « Conducteur de la Meute », un demi-dieu lycanthrope d'une grande sagesse. Pour lui rendre hommage, un jeune louveteau est élevé en permanence par le clan, il est considéré comme l'incarnation partielle de la divinité, et relâché lors de sa maturité.
A travers Ulluhann, les *Lycohommes* révèrent aussi la grande Déesse de la Nature, mais dans un culte très respectueux qui confine à la crainte superstitieuse.
Les Hommes-loups n'ont pas de prêtre.



Alimentation : la viande est la base principale (80 à 85%) du régime de l'Homme-loup (environ 1,5 kg par jour), à quoi il faut ajouter des végétaux divers (herbes, écorces, salades, champignons, fruits et légumes…) (15 à 20%).

Combat : les *Lycohommes* méprisent les armes de jet.
Ils combattent avec des armes de poing, généralement de courtes haches (1D+3) et des dagues longues (1D+3). Lorsqu'ils se sentent menacés ou s'ils pensent avoir à faire avec des adversaires particulièrement dangereux pour eux, ils utilisent leur morsure en addition de leur arme de poing.

DIVERS

HOMME-RAT

Ragondiss



(~1,40 m)(L.N à tendances mauvaises)
(tête de rat, corps humanoïde râblé, pourvu d'une queue)

(Nb rencontré : 4~16 individus)
(Vitesse : 3 à 6 m/sec)

Talisman de 5 à 25%.

E.V. : 17~24

Co : 9~12 **In** : 8~10 **Ch** : 2~5 **Ad** : 12~14 **Fo** : 13~14
Sag : 7~10 **Beau** : / **Con** : 12~13 **Per** : 12~14

2 Att./ Assaut.
ambidextre

Att : 11~12
Prd : 9~11

Pr : 2~3 (selon armure)
P.I. : 1D+4 à 5 (grande dague courbe)
1D+3 à 4 (poignard particulier)

CAPACITES SPECIALES
Infravision à 30 mètres et Ultravision à 200 mètres

DESCRIPTIF
Les Ragondiss, ou « Hommes-Rats », forment un peuple humanoïde de taille moyenne. Leur structure sociale est à la fois très organisée et très figée. Ils vivent en vastes clans de 350 à 1000 individus. Ces grands rassemblements sont toujours divisés en castes.

1°) la caste des guerriers dominants, qui occupent les premiers rangs du pouvoir de décision sur le clan. Elle regroupe les plus forts des mâles adultes (+5 à 10 points de vie, +1 à 2 points d'impact). – 20 sur 350 -
2°) la caste des guerriers inférieurs. Elle compte les guerrier Ragondiss de moindre force et intervient en deuxième dans la société des hommes-rats. Lorsque le besoin s'en manifeste, ils renforcent le nombre des chasseurs pour assurer un bon approvisionnement au clan. – 40 sur 350 -
3°) la caste des chasseurs. Ils alimentent le clan en nourriture de toute sorte, qu'ils chapardent, chassent ou élèvent, mais c'est plus rare. – 70 sur 350 -
4°) la caste des mâles anciens. Trop vieux, trop usés pour combattre efficacement ou pour assumer les tâches d'un chasseur, ils assument l'enseignement destiné aux jeunes mâles. – 10 sur 350 -
5°) la caste des jeunes mâles (moins de 12 ans). Protégés en tant que futurs chasseurs ou futurs guerriers, ils occupent leur temps à suivre les enseignements des plus anciens. – 50 sur 350 -
6°) la caste des femelles. Dernier rang de la société ragondiss, la caste des femelles assurent le partage de la nourriture selon les lois strictes du partage entre caste, elles assument la reproduction de l'espèce et l'enseignement de tous les jeunes (les jeunes mâles jusqu'à leur 6ème année). – 160 sur 350 -

Les Ragondiss ont un régime alimentaire omnivore. Ils peuvent se contenter de vermines, de viandes faisandées, ou de végétaux divers, et ainsi faire face à toutes les situations et éviter famines et disettes.
Pour leur habitat, les hommes-rats font preuve de la même capacité d'adaptation, et certains clans pourront ainsi choisir de s'installer dans des cavernes ou au contraire dans des huttes au cœur de vastes forêts ou de plaines verdoyantes (pourvu qu'elles soient isolées), mais leur gîte favori demeure un réseau d'égouts suffisamment vaste, ou de grottes naturelles, proche d'une grande agglomération humaine.
Dans de tels conditions, on rencontre les Ragondiss sous toutes les latitudes, s'accommodant d'un froid intense comme d'un climat chaud et sec.



Croyances : les hommes-rats vénèrent le Dieu Kamedonn, dieu de la mort et de la nuit, du panthéon de Dagoth. Ils l'implorent régulièrement de les voiler par les ombres de son obscurité, lorsqu'ils se déplacent pour piller des agglomérations humaines par exemple. Mais son secours le plus important concerne la peste que les Ragondiss le prient de mettre à leur disposition pour abattre leurs ennemis.

Une femelle peut donner le jour à une portée de 3 à 12 jeunes deux fois par an (3 mois de gestation), dés sa 8ème année.
L'espérance de vie d'un Ragondiss est de 28 ans environ, mais certains atteignent parfois l'âge vénérable de 50 ans.

Combat : tous les hommes-rats sont **ambidextres** et manient au corps à corps une arme longue (grande dague courbe le plus souvent) et une arme courte (un poignard). A distance ils manient la **fronde**.

DIVERS

HOMME REPTILE



Reptianith

(1,80 ~ 2,10 m)(LN ~ CN)
(peau écailleuse, verte et brune,
tête d'un vert plus clair)

(Nb rencontré : 1~8, ou 50~600 individus)
(Vitesse : 4~6 m/sec)

Talisman éventuel de 5à 35%.

E.V. : 30~45

Co : 10~14 **In** : 8~13 **Ch** : 6~10 **Ad** : 8~13 **Fo** : 12~16
Sag : 7~12 **Beau** : ~ **Con** : 17~19 **Per** : 8~12

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 1~3 (peau) + 0~4 (prot.)
Prd : 7~9 P.I. : 1D+5 à 9 (épée bâtarde)
ou 1D+6 à 10 (lance) (-2/+2)
ou/et 1D+1 à 5 (queue)

CAPACITES SPECIALES

- Odorat très développé. Les Hommes-Reptiles peuvent sentir une odeur particulière à 100 mètres.

DESCRIPTIF

Les Hommes-Reptiles, aussi nommés « Reptianith », sont des créatures bipèdes, humanoïdes, pourvues d'une tête de lézard et d'une queue assez longue, puissante. Leur peau est d'un ton vert ou brun, recouverte d'écaille par endroit. Leurs yeux sont semblables à ceux des serpents, et arbore un jaune très clair, plutôt attrayant. Il émane de leur regard une profonde froideur, qui peut facilement impressionner.
Les Reptianiths possèdent des sens assez peu affinés, en particulier pour le goût et la vue (aucun homme-reptile ne voit à plus de 100 mètres autre chose que des ombres floues…). Leur odorat seul échappe à la médiocrité, et, plus exercé, leur permet d'identifier un nombre impressionnant de fragrances.
Intelligents, les Hommes-Reptiles rivalisent sur ce terrain avec les humains. Nombre d'entre eux pratiquent plusieurs autres langages que la seule langue de leur race (ils s'expriment en Ilvanirien avec un zozotement prononcé).



Structure sociale. Créatures sociales et sociables, les Reptianiths vivent en tribus plus ou moins importantes (souvent entre 50 et 200 individus, mais les regroupement de près de 3000 hommes-reptiles ne sont pas exceptionnels).
Leurs sociétés sont toujours égalitaires. Mâles et Femelles partagent l'autorité dans le clan. Le chef de tribu, ou « *Reptiak* », est choisi par tous les membres du clan parmi les plus anciens. Son influence est importante mais demeure consultative : les décisions sont toujours prises par l'ensemble du clan.
Sur le plan religieux et militaire, les Hommes-Reptiles obéissent à un Chaman (considéré comme un Prêtre de la Guerre de niveau 8 maxi.), le « *Oukou-Reptik* », qui fait office à la fois de Prêtre et de Général, mais aussi de Médicastre et même de *Divertisseur* puisqu'il lui revient de narrer au groupe les années de gloires du peuple reptilien, les grandes légendes et les batailles célèbres…

Biologie. Créatures à sang semi-froid (28° est une norme), habitués des endroits secs et frais, les Reptianiths aiment à se réchauffer régulièrement au rayons bienfaisants du soleil.
Les Reptianiths sont ovipares. La femelle pond ses œufs un à deux mois après l'accouplement. Elle pond généralement dans une « case maternité », où les œufs demeureront enterrés trois mois avant d'éclore. Ils sont alors pris en charge par les « femelles nourrisses » du clan jusqu'à leur maturité (vers 12 ans).
L'espérance de vie d'un Homme-Reptile est de 60 ans.
Alimentation. Les Reptianiths sont omnivore. Leur besoin en viande évolue très nettement avec l'âge (jusqu'à 2 kg de viande fraîche par jour pour un mâle adulte). Une part importante, et constante, de l'alimentation est constituée de tubercules, dont les Reptianiths sont très friands.

Religion. Les Hommes-Reptiles vouent un culte à *Sümsthiss*, le dieu des reptiles, des voleurs et de la nuit, du panthéon de Dagoth. Notons que quelques clans Reptianiths adorent le Seigneur Démon Ti'Yanoth…

Biologie. eproduction. Ovipares, les Hommes Sauriens connaissent une période de reproduction extrêmement courte (quatre jours en une seule fois sur un an). A l'issue de la fécondation, une femelle pond un ou deux œufs après six semaines de « semi-gestation ». Un œuf éclos environ deux mois après la ponte. Un Griëk Saurith devient mature vers ses 16 ans.
Espérance de vie. Elle est en moyenne de 140 années.

Combat. Les Reptianiths utilisent essentiellement deux types d'armes : l'Epée longue, souvent bâtarde, et la lance faucharde. En addition de ces armes, ils utilisent, surtout quand ils sont encerclés par de nombreux ennemis, leur queue puissante pour frapper leurs adversaires.

DIVERS

HOMME SALAMANDRE



Salamnith

(1,55 ~ 1,75 m)(LN ~ CN)
(peau couverte de très fines écailles, d'un vert très pâle)

(Nb rencontré : 1~6, ou 2~20 individus)
(Vitesse : 4~7 m/sec)

Talisman éventuel de 5à 35%.

E.V. : 12~20

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

1 à 3 Att./ Assaut.

Att : 8~9 Pr : 1 (peau) + 0~3 (prot.)
Prd : 7~8 P.I. : 1D+3 à 6 (glaive long ou lance)
ou 1D (queue)

NOTES SPECIALES

- leur **vue** est en revanche extrêmement perçante (nyctalopie à 300 m).
- les Hommes-Salamandres ont une **ouie médiocre** (surtout sur la gamme des graves dont leur langue est pauvre).

DESCRIPTIF

On nomme aussi « Salamnith » les créatures reptiliennes bipèdes plus populaires sous le nom de Homme-Salamandre. Ce sont des humanoïdes de taille moyenne (légèrement plus petit que les humains), à la peau finement écailleuse présentant une coloration d'un vert léger. Fins, souples, d'un maintien noble, les Hommes-Salamandres ne manquent jamais de ravir l'œil d'un éventuel observateur. Civilisé, le peuple des Salamniths ressemble fort, dans une version reptilienne, au peuple humain dont il est très proche, tant sur le plan morphologique général, qu'au plan intellectuel (avec même une légère supériorité en moyenne pour les hommes-salamandres).
Fier, orgueilleux même, les Hommes-Salamandres aiment à briller par leur apparence. Ils se vêtent souvent de tissus aux couleurs éclatantes et vives, et portent des objets précieux « tape à l'œil ».
Malgré leur corps plus faible et, de fait, leur puissance physique moindre, les Salamniths, lorsqu'ils sont alliés à leurs cousins Hommes-Reptiles ou Hommes Sauriens, le sont toujours à leur avantage. Ils dominent toujours ces groupes hétéroclites par leur ruse et leur finesse bien plus importante.



Structure sociale. Peuple éminemment social, les Salamniths vivent en villages de 150 à 1000 individus, parfois davantage. La notion de couple est prédominante chez les Hommes-Salamandres, et mâles et femelles veillent sur leur progéniture de concerve, généralement jusqu'à sa maturité.
L'autorité politique est confiée à un « conseil des sages », composé des Salamniths les plus anciens. L'autorité religieuse, spirituelle est détenue par le *Salaïak*, un prêtre-sorcier, porte-parole du Dieu *Sumsthiss* (panthéon de Dagoth), la divinité suprême des hommes-salamandre.
Notons que le culte de Ti'Yanoth, le seigneur démon, est fort peu répandu au sein des populations Salamaniths…

Biologie. Les Hommes-Salamandres sont des êtres à sang semi-froid (30°). Ils établissent leurs agglomérations dans des endroits secs et plutôt chaud, presque jamais en souterrain, à moins que ceux-ci ne disposent d'une géothermie favorable.
Ovipare, la femelle pond de un à trois œufs trois mois après l'accouplement, et ceux-ci éclosent environ deux mois après la ponte. Les Salamniths atteignent leur maturité vers leur quinzième année, et leur espérance de vie est de 55 ans.
Alimentation. Omnivores, les Salamniths consomment moins d'un kilo de viande par jour, le reste de leur alimentation étant composé de fruits.

Combat. Les Reptianiths utilisent essentiellement deux types d'armes : le glaive long et la lance harpon. En addition de ces armes, ils utilisent, surtout quand ils sont encerclés par de nombreux ennemis, leur queue puissante pour frapper leurs adversaires.

DIVERS

HOMME SAURIEN

Griëk-Saurith



(2,10 ~ 2,30 m)(L.N.)
(peau écailleuse, verte et brune,
tête plus claire, nez rose)

(Nb rencontré : 1~4, ou 4~32 individus)
(Vitesse : 3~6 m/sec)

Talisman éventuel de 5à 35%.

E.V. : 60~85

Co : 14~16 **In** : 7~11 **Ch** : 5~8 **Ad** : 7~12 **Fo** : 15~18
Sag : 6~9 **Beau** : ~ **Con** : 18~20 **Per** : 9~13

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12~14 Pr : 3~5 (peau) + 0~3 (prot.)
Prd : 11~13 P.I. : 1D+8 à 11 (épée bâtarde)
ou 1D+4 à 7 (poing)

CAPACITES SPECIALES

Le sens principal des Hommes Sauriens est l'**Odorat**, qui leur permet de **pister** une proie avec la plus grande aisance (pistage à 17/20), et qui leur confère également une **détection à 50% des créatures invisibles ou dissimulées** à moins de 20 mètres.

DESCRIPTIF

Les Hommes Sauriens forment l'espèce la plus puissante de la grande race des Humanoïdes Reptiliens.
Aussi nommés « Griëk-Saurith », les Hommes Sauriens ont un corps massif, d'apparence très robuste. Leur écailles, qui couvrent abondamment leur peau épaisse, leur confèrent une bonne protection naturelle, qu'ils n'hésitent pas à renforcer d'armures bien ajustées.

Habitat et structure sociale. L'habitat naturel des Griëk-Saurith se situe dans les zones tempérées du globe dèrestre, et particulièrement dans les régions rocheuses et suffisamment humides. Là, ils vivent dans des huttes de pierres et de branchages par petites familles d'une dizaine d'individus.



Les Hommes Sauriens vivent en petits clans de quelques dizaine d'individus (rarement plus de 40 personnes), sous la conduite d'un Chef/Chaman qu'ils nomment « Akta-Uëbë ». C'est le garant de la cohésion du groupe, et il est réputé pouvoir converser avec les esprits messagers du grand Dieu Tyranos.

Religion. Tyranos est le Dieu unique des Hommes Sauriens. C'est une puissance impitoyable et violente, dont les tyrannosaures sont une incarnation.
Notons qu'un nombre semble-t-il croissant de Griëk-Saurith rejoint les rangs des adorateurs du Seigneur Démon Ti'Yanoth, attirés par la promesse d'un futur plus propice aux Humanoïdes Reptiliens.

Alimentation. Omnivores, les Griëk-Saurith consomment une grande quantité de viande (au moins 3 kg par adulte et par jour) qu'ils laissent auparavant longtemps faisander (une fois tuée, une proie n'est consommée que cinq à six semaines plus tard).

Reproduction. Ovipares, les Hommes Sauriens connaissent une période de reproduction extrêmement courte (quatre jours en une seule fois sur un an). A l'issue de la fécondation, une femelle pond un ou deux œufs après six semaines de « semi-gestation ». Un œuf éclos environ deux mois après la ponte. Un Griëk Saurith devient mature vers ses 16 ans.
Espérance de vie. Elle est en moyenne de 140 années.

Combat. Rapides dans les combats (environ 1 Homme Saurien sur 3 peut frapper deux fois par assaut), les Griëk-Saurith utilisent essentiellement les épées bâtardes et les hache de combat, qu'ils manient à une seule main du fait de leur stature.
Ils n'utilisent jamais d'arme de jet ou de tir, mais ils affectionnent la construction de pièges à éboulis de pierre aux abords de leur territoire.

DIVERS

HOMME-TAUPE



Torpo

(2,20 à 2,50 m)(N. à tendances Chaotiques)
(humanoïde au pelage brun-roux,
plus clair sur les pattes et le torse)
(expression par des sons peu articulés et nasillards)
(Nb rencontré : 1~6, ou 10~60 individus)
(vitesse : 7 à 8 m/sec avec équipement standard)

E.V. : 40~60

Co : 14~17 **In** : 8~9 **Ch** : 7~9 **Ad** : 8~10 **Fo** : 17~18
Sag : 9~11 **Beau** : / **Con** : 15~17 **Per** : 6~8

1 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 2~6 (peau+selon protection)
Prd : 9~11 P.I. : 1D+10 à 12 (selon arme et force)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 20 mètres et **Ultravision** à 50 mètres.
Orientation : sens parfait de l'orientation, un Homme-Taupe peut indiquer de n'importe où la direction du Nord, dire où se situe son point de départ lors d'une progression même longue…
Immunités : les Hommes-Taupes sont naturellement immunisés à la **peur**, ainsi qu'**aux sortilèges agissant sur l'esprit** (Illusion, Injonction, Médousa, Bannbaladi, Danse Folle…)

DESCRIPTIF

Humanoïde cavernicole, l'Homme-Taupe vit en clan de 20 à 60 individus. L'autorité, religieuse et politique confondue en une seule personne, est toujours aux mains d'une femelle d'âge mûr, souvent la plus forte du clan. Elle est la « *Ouithah* » à qui un respect immense est accordé. Elle a droit de vie et de mort sur chacun, elle choisit pour chaque femelle en âge de procréation le mâle qui devra la couvrir, elle préside au partage de la nourriture… C'est encore elle qui désigne quels individus trop vieux, pesant trop sur la vie du clan, devront être chassés. Cette pratique est à l'origine de l'existence de quelques clans un peu particuliers, éphémères par nature, qui regroupent exclusivement des Hommes-Taupes exilés de leur clan d'origine.

Alimentation : omnivore, l'Homme-Taupe est capable de manger à peu près n'importe quoi (céréales, racines, viandes diverses, fruits…). Cette faculté d'adaptation est souvent pour lui un gage de survie, et de fait, les périodes de disettes sont très rares pour ce peuple.

Psychologie : la coutume, qui écarte les individus trop âgés du clan, a un double effet. D'abord le **moral du clan est souvent excessivement bon** (peu de souvenir de défaites cuisantes, d'échecs catastrophiques…). Ensuite les Hommes-Taupes ont une vision à très court terme de leur existence. Privés des expériences d'une histoire orale, ils vivent essentiellement pour l'instant.



Religion : les Hommes-Taupes vénèrent une déesse, créatrice de leur peuple, du nom de « *Vana* ». En fait demi-déesse, fille des amours de la Déesse Tsa et d'un mortel d'une grande beauté, elle accéda à la demi-divinité en récompense de la douceur et de la mansuétude dont elle sut faire preuve. Eprise du Dieu mineur Uguz, déchu pour avoir manqué à son devoir, elle choisit de l'accompagner dans sa disgrâce. Les Hommes-Taupes entretiennent une grande rancune contre les religieux des cultes proches de Los et espèrent voir un jour le retour en gloire de leur déesse.

Une femelle peut donner le jour à un jeune par an (5 mois de gestation), dés sa 12ème année. L'espérance de vie d'un Homme-Taupe est de 70 ans environ. Le plus souvent les « vieux » sont exclus vers 55 ou 60 ans.

DIVERS

HOMONCULE



(~ 40 cm et 60 cm d'envergure)
(Alignement du créateur)
(Peau verte, ailes de chauve-souris)
(Nb rencontré : 1 individu)
(Vol, rapidité exceptionnelle)

Résistance à la Magie : celle de son créateur
Jets de sauvegarde de son créateur

E.V. : 20~25

Co : 16 **In** : créateur **Ch** : 5 **Ad** : 20 **Fo** : 6
Sag : créateur **Beau** : / **Con** : 10 **Per** : 18

1 Att./ Assaut.
Autant de parades que de coups portés sur lui !

Att : 14 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 19* P.I. : 1D4 Bl (gueule) + poison

CAPACITES SPECIALES

* **Vivacité exceptionnelle** : Sa vivacité le rend quasiment intouchable. Si un coup porte néanmoins (coup de maître compris), il ne subit que ***¼ des dégâts***. Le filet est un bon moyen de capture.
- **Poison** : Il inocule son poison grâce à ses crocs pointus. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les poisons sous peine de tomber dans un sommeil comateux pour 1D6 tours
- **Télépathie** : Il est lié à son créateur. Il sait ce que son maître sait et lui transmet tout ce qu'il voit et entend dans un rayon de 500 m. Son maître peut également lui transmettre ses ordres par ce biais.

DESCRIPTIF

L'homoncule est un être ailé rapide et agile qui se sert de ces deux talents avec un art consommé en combat. Grâce à son extrême rapidité, il atterrit sur sa cible et tente de la mordre avec ses crocs pointus.

L'homoncule est le reflet de son créateur. Il a son Alignement, son Intelligence et sa Sagesse de base et même son maniérisme. Muet, l'Homoncule ne produit que de petits couinements, il peut écrire si son maître en est capable. Il peut porter assistance à son créateur dans une variété de tâches incluant les travaux magiques, bien qu'il soit incapable de lancer des sorts.
L'homoncule est lié télépathiquement à son créateur, et demeure extrêmement dépendant de ce contact avec lui. Il ne cherche jamais à voyager volontairement au-delà des limites du contact avec son maître, bien qu'il puisse être entraîné hors de cette zone par la force. Aussitôt que le contact est rompu, l'Homoncule est prit de panique et fait n'importe quoi dans le but de rétablir le contact.
Malgré ce lien, les attaques contre l'homoncule n'affectent pas son maître, à une exception près : **si l'Homoncule trouve la mort dans un combat, son maître perd 2D10 Bl**. Notons que si c'est le maître qui décède en premier, l'homoncule meurt immédiatement (95% des cas) et son corps fond rapidement en une flaque de liquide acide.

Bien que d'essence magique, l'homoncule n'en possède pas moins les mêmes fonctions biologiques qu'une créature non magique. Il doit se reposer, boire et manger pour survivre. Il partage aussi les goûts culinaires de son maître.

L'antre de l'homoncule est la demeure de son créateur. Des magiciens cléments peuvent préparer un lit, nid ou même chambre pour leur homoncule. Si tel n'est pas le cas, il se perchera là où il peut pour établir un gîte hors de porté des importuns.

METHODE DE CREATION



Le processus de création est long, complexe et coûteux. Tout magicien qui désire un servant homoncule doit tout d'abord trouver et engager un alchimiste. Le magicien lui fournit un litre de son sang et un millier de pièces d'Or (montant moyen – certain alchimistes peuvent exiger bien plus).
Il faut 1D4 semaines à l'alchimiste pour transformer le sang en une base magique adéquate. Le magicien est ensuite appelé et doit invoquer les sortilèges de *Création de Squelette – Balsamon* (30 pts) *– Œil Espion – Fulminictus – Lien Mortel - Permanence* - sur les fluides. Dès que le dernier de ces sorts est invoqué, les fluides se coagulent spontanément et forment, en durcissant, le corps de l'homoncule.
Des rumeurs laissent entendre qu'un moyen magique permettrait à des non-magiciens d'acquérir un homoncule. L'inventeur d'un tel processus aurait l'assurance d'une énorme fortune…

DIVERS

Si le créateur de l'homoncule meurt, et que par le plus grand des hasards (5% de chance) l'homoncule survit, alors celui-ci est libéré de toute servitude et se trouve en mesure de mener une vie indépendante…

HOMOVAGE

Varrill

(2,20~2,40 m)(N.)
(poils roux à blonds, yeux verts)
(pas de langage élaboré, uniquement des grognements modulés)
(Nb rencontré : 1~10 individus)
(vitesse : 5 à 7 m/sec)



Résistance à la Magie 40%.

E.V. : 60~80

Co : 15~18 **In** : 6~8 **Ch** : 3~5 **Ad** : 15~16 **Fo** : 20~22
Sag : 6~8 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 7~10 (*14~20*)[1]

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 2~6 (naturel)
Prd : 10~13 P.I. : (1D+10 à 12)x2 (griffes)
2D+6 à 8 (gueule)

CAPACITES SPECIALES

[1] La **perception** de l'Homovage est adaptée à une existence troglodytique. Exposé à un environnement extérieur, qui plus est en pleine lumière, la perception est réduite de moitié (comme indiqué dans les qualités ci-dessus) (lumière d'une torche à moins de 5 mètres : -1/-2).
- **Infravision** : 60 mètres.
- **Grimper** : l'Homovage peut escalader des surfaces abruptes avec une déconcertante facilité (environ cinq fois plus vite qu'un humain voleur).

DESCRIPTIF

L'habitat classique de l'Homovage est la caverne.
On rencontre généralement cet humanoïde en clan de 60 à 90 individus, mais les rassemblements de 200 membres ne sont pas rares. Ils s'approprient de vastes cavernes naturelles ou artificielles (ils n'en creusent pas eux-mêmes car ils en sont techniquement incapables), dans lesquelles chaque mâle s'installe un petit recoin personnel, les femelles et la progéniture vivent quant à eux dans les parties les plus vastes.
Les Homovages ne connaissent pas le concept intermédiaire de « famille », entre l'individu et le clan. Les femelles, comme les jeunes, sont la propriété commune de tous les mâles du clan, et aucune exclusive sexuelle ne saurait être pratiquée.
La période de gestation est de 6 mois. Un petit devient pubère en moins de 8 ans et adulte vers sa 12ème année.

Religion : les Homovages ont développés une base de croyance animiste très tournée vers la chasse, la roche, l'eau et la mort. Ils accordent notamment un grand respect aux ossements de leurs défunts, les conservant auprès d'eux, exposés sur des rochers, à même le sol… Au moment du décès d'un des leurs, les Homovages nettoient avec le plus grand soin tout le squelette de la chair qui le recouvre. Ces rites funéraires, mal compris par des observateurs non avertis, ont concouru à répandre l'idée que les Homovages étaient d'horribles anthropophages, alors qu'il n'en est rien.



Alimentation : la viande est la base principale (75%) du régime de l'Homovage (environ 2 kg par jour), à quoi il faut ajouter des fruits (15 à 20%), et des végétaux (salades, champignons…) (5 à 10%).

Les Homovages n'ont pas de langage évolué. Ils s'expriment par des grognements, plus ou moins modulés.
L'espérance de vie de l'Homovage est de 45 ans.

DIVERS

HUMANO-POULPE

Bipless



(~ 1,65 m)(N.)
(peau grise, luisante, comme humide)
(Vitesses : nage 9m/s, marche 3m/sec)
(Nb rencontré : 2~10 individus)

Résistance à la Magie 20 à 30 %.

E.V. : 20~28

Co : 15~18 **In** : 5~8 **Ch** : 8~10 **Ad** : 10~14 **Fo** : 9~12
Sag : 8~9 **Beau** : / **Con** : 15~18 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : 1D+1 (main)

CAPACITES SPECIALES

Télépathie : 200 mètres.

Salve Psi : petite sphère d'énergie psionique, faisant 1D10 Bl par choc nerveux à l'impact (uniquement pour les individus au service d'un Poulpe-Psi) (20 m).

DESCRIPTIF



L'Humano-Poulpe, ou *Bipless*, est une créature originaire des mêmes plans d'existence que les Poulpes Psi. Ils forment une race très à part « d'homme-poisson », assez bien adaptés à leur environnement aquatique. Ils sont de bons nageurs et sont capables de rivaliser de vitesse avec certains gros mammifères marins.
Le Bipless est un mammifère vivipare, dont l'espérance de vie est de 40 ans environ.

A l'état « sauvage », les Humano-Poulpes vivent en bancs nomades de 200 à 500 individus, dirigé par l'individu le plus rapide du groupe.
Mais c'est surtout en « captivité » qu'on rencontre les Bipless, vivant par groupe de 20 à 30 individus au service d'un Poulpe Psi. Ils accomplissent pour lui toutes les tâches subalternes, pourvoient à sa nourriture, entretiennent son habitat…
Lorsqu'ils vivent ainsi, les Hommes-Poulpes développent au contact de leur maître une maîtrise de la Salve Psi.

Les Humano-Poulpes sont des créatures fort peu intelligentes, mais elles peuvent être dressé sans trop de difficultés par un individu patient. Une fois que le maître est accepté, leur dévouement est exceptionnel.

DIVERS

HYENON



(~0,70 à 0,90 m)(L.N. à légères tendances bonnes)
(fourrure tachetée, oreilles pointues,
yeux jaune à orange)

(Nb rencontré : 1~4 ou 4~24 individus)
(Vitesse : 3 à 4 m/sec)

Résistance à la Magie 15%.

E.V. : 5~10

Co : 11~12 **In** : 9~10 **Ch** : 8~9 **Ad** : 13~14 **Fo** : 5~6
Sag : 10~11 **Beau** : / **Con** : 10~11 **Per** : 14~15

1 Att./ Assaut.

Att : 6~7 Pr : 0 à 1 (bouclier)
Prd : 4~5 P.I. : 1D+1 (lance)

CAPACITES SPECIALES

Ouïe très développée.

Odorat sensible.

Nyctalopie à 50 m.



DESCRIPTIF

Vaguement cousin de l'Homme-hyenne et du Gnoll, le Hyenon est un être humanoïde de petite taille (~80 cm), aux grands yeux rapides.
Couvert d'une fourrure légère et soyeuse qui évoque un peu le léopard, le Hyenon vit naturellement dans les régions de savanes Eriasiennes ou dans les vastes plaines herbeuses du sud de l'Ilvanir.
Ils vivent en tribus de plusieurs centaines d'individus, parfois jusqu'à 1.500 et plus, gouvernées par un conseil des meilleurs chasseurs du clan.
Les femelles ont des domaines réservés d'autorité (éducation des jeunes, répartition du produit de la chasse, choix des lieux de gîte…).

Omnivores, les Hyenons sont de très bons agriculteurs (pratique de l'assolement, de la jachère, utilisation d'engrais…), mais aussi d'excellents chasseurs. Ils pratiquent en groupe d'une cinquantaine de chasseur la traque des plus grands mammifères. Ils conçoivent un véritable culte gastronomique autour de l'œuf (d'autruche, de poule, de canard…) qu'ils considèrent comme le meilleurs des aliments.

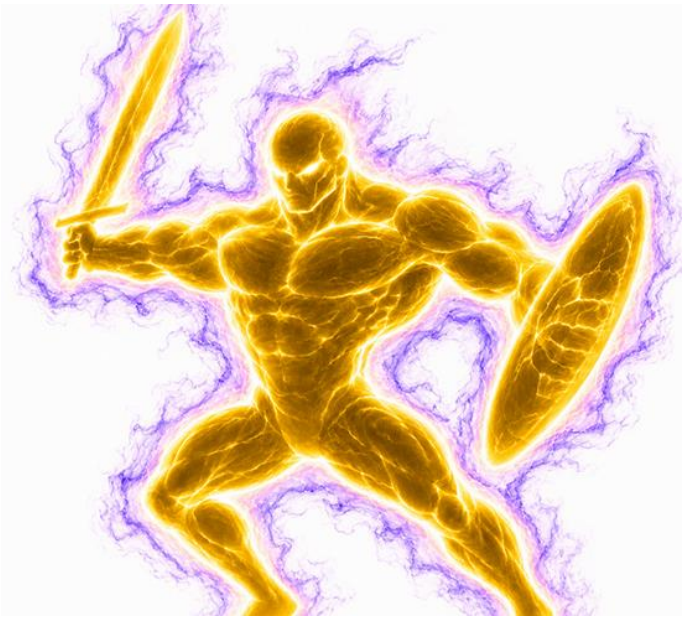
Religion. Les Hyenons vouent un culte à la Déesse féerique *Titania*. Pour eux, son message principal est le respect de la nature et de ses bienfaits, et l'égalité des races intelligentes.

Reproduction et espérance de vie. Dès sa 14ème année, une Hyenone peut donner le jour à une portée de 3 à 4 jeunes jusqu'à deux fois par an (3 mois de gestation).
L'espérance de vie d'un Hyenon est de 35 ans environ.

Combat. Leurs armes favorites sont la lance qu'ils utilisent à distance, jusqu'à 25 mètres, comme au corps à corps quand c'est nécessaire.

DIVERS

INCARNATION PERSONNELLE



(~2,00m)(même alignement que le cabaliste d'origine)
(corps humanoïde extrêmement fort, de couleur jaune doré)

(Nb rencontré : ~)
(Vitesse : ~)

Résistance à la Magie 50 %.

E.V. : (*identique à celle de l'invocateur*)

Co : / **In** : ~ **Ch** : / **Ad** : 15 **Fo** : 25
Sag : ~ **Beau** : / **Con** : 20 **Per** : ~

~ Att./ Assaut.
(cadence égale à celle d'un guerrier de même niveau que le cabaliste)

Att : idem
Prd : idem
Pr : 5 (naturelle)
P.I. : 1D+13+(1/3 niv. du cabaliste)

CAPACITES SPECIALES

Immunisé aux sorts d'électricité (fulminictus, foudre…), de Charme, d'Hypnose et d'Illusion.

DESCRIPTIF

L'Incarnation personnelle est une créature magique entièrement créée par le puissant sortilège du même nom.
Lorsque le cabaliste lance cette formule, il ne peut généralement plus agir. Il reste figé sur place, incapable de se déplacer seul, comme absorbé dans ses pensées. En fait, son esprit est tout entier au contrôle de l'Incarnation.

Durant toute l'existence de l'Incarnation, le Cabaliste voit et entend uniquement par l'intermédiaire de celle-ci. Incapable de parler par l'intermédiaire de sa création, il continue de pouvoir parler par sa bouche propre.

***N.B.** : si l'Incarnation Personnelle disparaît au terme du sortilège, aucun problème, mais si elle est détruite au combat, le Cabaliste doit faire une épreuve de constitution. En cas d'échec, il devra réussir un jet de résistance aux traumatisme, ou perdre connaissance pour 1D4 minutes et subir une blessure magique égale à la moitié de ses points de vie de base.*

DIVERS

JERMLAIN



(30~40 cm)(NM à tendances légèrement loyales)
(peau brun-gris, verruqueuse)

(Nb rencontré : 10~60 individus) »
(vitesse : 2 à 3 m/sec)

Résistance à la Magie 12%.
+ Jets de Sauv. comme guerrier de niv 6

E.V. : 5~8

Co : 6~8 **In** : 7~10 **Ch** : 4~6 **Ad** : 12~14 **Fo** : 3~5
Sag : 10~12 **Beau** : 6~9 **Con** : 12~14 **Per** : 18~19

1 Att./ Assaut.

Att : 8~9
Prd : 10~13

Pr : 0~2 (selon protection)
P.I. : 1D+2 (pique)
1D (flechettes très pointues)
1D+1 (matraque)

CAPACITES SPECIALES / FAIBLESSES

- **Infravision**. A 30 mètres.

- **Ouïe et odorats.** La finesse de ces deux sens leur permet de localiser avec 50% de chance un adversaire invisible.

- **Déplacement silencieux** et **Dissimulation dans l'ombre**. 80 et 75%. Permettent de surprendre un adversaire de 1 à 4 sur D6.

- **Jets de sauvegarde**. En cas de réussite sur un sortilège de zone (boule de feu, …) alors aucun dégâts.



- **Salve magique**. Rayon d'énergie pure occasionnant 1D10 Bl (idem à la nature de Foudre Noir). Uniquement utilisable par les « ainés », de 3 à 10 fois !

- **Goût immodéré pour le sucre.** Les Jermains ont une prédilection pour les friandises (fruits séchés, sucre, bonbons, miel, …). On pourra peut-être grâce à de tels « mets » convaincre un clan de ne pas se montrer agressif.

- **Cupidité**. En proposant à un clan un accès à des richesses importantes et à un bon nombre de victimes « faciles », on pourra souvent le convaincre d'une alliance. Attention cependant, il y a de bonnes chances pour qu'un tel accord soit assez rapidement trahi par les Jermlains qui se retourneront alors contre leurs « récents alliés ».

DESCRIPTIF

Les Jermlains appartiennent à une espèce qui possède des origines communes avec celle des Schninkels.
Leur très petite taille induit chez eux un sentiment d'infériorité qui les conduit souvent à un besoin malicieux d'humilier les humanoïdes de taille « normale ». Aussi dès qu'un groupe d'humains, d'elfes ou même de nains, passe à proximité de leur gîte, ou dans leur zone de chasse habituelle, les Jermlains tentent de leur nuire, le plus discrètement possible. Ils coupent les sangles et les liens de leurs sacs, leurs ceintures, les courroies de leur équipement… Chaque Jermlain exécutant alors une action spécifique avant de fuir dans l'ombre. Il n'existe que 10% de chance (+1% par point de Perception supérieur à 10) de déceler ce genre d'attaque. Ils tenteront également de voler, d'endommager, ou de souiller les possessions, provisions, de leurs « ennemis » !



Les victimes d'un assaut de Jermlains sont généralement dévalisées, déshabillées, rasées des pieds à la tête, et laissés entravés morts ou vifs dans la nature ! Seule 5% des victimes seront éventuellement dévorées par le clan.

Lorsqu'on rencontre des Jermlains, 25% d'entre eux sont accompagnés de 1 à 6 rats domestiqués (rats normaux ou géants).
Lorsqu'on rencontre au moins 35 Jermlain, l'un d'entre eux est un « ainé ».

Habitat et structure sociale. La tanière d'un clan de Jermlains est astucieusement cachée, et physiquement impénétrable pour la plupart des humanoïdes. Seules quelques salles, où ils conduisent leurs victimes, sont accessibles pour des individus de taille humaine. Tous les autres couloirs sont à l'échelle de leur stature réduite.
Ils creusent souvent ces tanières à proximité de clans Trolls, Orques, ou Elfes Noirs, dont ils feront éventuellement leurs proies.
La société des Jermlain est divisée en clans dont les membres sont unis par le sang. Chaque clan consiste en l'union de 4 à 16 familles (soit de 40 à 160 individus en moyenne). Un clan est conduit par le Jermlain le plus fort ou par l'*aîné* le plus rusé.

Religion. Les Jermlains pratiquent divers cultes, mais un même clan ne prie en général qu'un seul Dieu. Certains clans prient le démon Baphomet, d'autres préfèrent vouer un culte à Uguz, le Maître des réalités alternatives, d'autres encore s'agenouillent devant Korissa, la fille reniée de Dame Nature… Mais le culte le plus souvent partagé est celui des Daos, les génies de la terre. Un clan compte en général au moins trois prêtres, qui développent des prodiges plus ou moins puissants.

Magie. Lorsqu'ils dépassent les 28/29 ans, les Jermlains développent généralement une sensibilité particulière à la magie, on les appelle alors les « ainés ». Ils sont alors doués du talent de siphonner la magie de presque n'importe quel objet magique, si on le laisse « entre leurs mains » durant 1D8 assauts (reliques et autres objets très puissants sont immunisés à ce pouvoir). Un ainé est capable de réutiliser l'énergie astrale ainsi syphonnée en projettant des salves d'énergie magique qui feront 1D10 Bl (en fonction de la puissance syphonnée, ils pourront utiliser de 3 à 10 de ces salves !).



Alimentation. Les Jermlains sont omnivores. Ils mangent du lézard, des insectes, des fongus et des moisissures. Des humanoïdes bien gras constitueront pour eux un apport protéinique de choix !

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle donne naissance à 1 ou 2 bébés pratiquement chaque année de ses 9 à ses 28 ans. Il naît toujours 75% de mâles, mais les dangers que comportent leur mode de vie, agressif, entraîne généralement un rééquilibrage mâle/femelle. L'espérance de vie d'un Jermlain est de 30 ans.

Combat. Lorsqu'ils sont contraints au corps-à-corps, les Jermlains utilisent des piques effilées. Mais le plus souvent ils préfèrent combattre de loin, en utilisants ce qu'ils nomment des « dards » (petites fléchettes) qu'ils pleuvent lancer à près de 7 mètres. Leur technique préférée reste cependant le piège. Ils s'arrangent pour faire tomber un ennemi dans une fosse peu profonde (1,00 à 1,20 m) ou lui faire perdre l'équilibre à l'aide d'une cordelette tendue. Dès que leur adversaire est au sol, les Jermlains se ruent sur lui en grand nombre. Certains tentent alors de le ligoter, tandis que les autres, munis de solides matraques, le rossent d'abondance. De telles avalanches de coups ont une chance cumulative de 2% par assaut d'assommer la victime (+2% par dizaine de Jermlains au-delà de 20) (*NB : une armure retire 20% à ce risque, une cuirasse d'écailles 10%, une cotte de mailles 6%*).
Contre des ennemis particulièrement bien protégés, les Jermlains utilisent l'huile enflammée ou même l'acide.



DIVERS



KILMOULLi



(25 à 30 cm) (N. à C.B.)
(peau grise, tête disproportionnée pourvue d'une trompe)
(Voix très nasillarde)

(Nb rencontré : 3~18 individus)
(Vitesse : 9~10 m/sec)

Résistance à la Magie 20 %.

E.V. : 3~6

Co : 4~5 **In** : 8~10 **Ch** : 11~12 **Ad** : 12~13 **Fo** : 4~5
Sag : 9~12 **Beau** : / **Con** : 10~12 **Per** : 13~15

Att : 7~8 Pr : 0
Prd : 15~16 P.I. : 1D4 (aiguille)

CAPACITES SPECIALES

Peu nombreux, physiquement faibles, les Killmoulis ont orienté tout leur développement en direction de la discrétion.

Déplacement rapide. Malgré leur très petite stature, les Kilmoulis sont capables de courir à une grande vitesse (entre 9 et 10 mètres secondes !).

Télépathie. Surprendre un Kilmouli est chose envisageable. Mais surprendre un groupe de ces créatures tient du prodige. Les Kilmoulis sont connectés entre eux par un lien télépathique fort (jusqu'à 80 mètres).
Il sont également capables de communiquer avec d'autres esprits (jusqu'à 6 mètres).

Camouflage et Dissimulation dans l'Ombre. Que ce soit en milieu naturel ou dans des bâtiments, les Kilmoulis sont experts dans l'art de se cacher (90 %).

Acuité Auditive. L'ouie d'un Kilmouli est remarquable (50%).

Vision. Les énormes globes oculaires d'un Kilmouli lui permettent de voir dans l'obscurité la plus complète comme s'il était en plein clair de lune.

DESCRIPTIF

Les Kilmoulis sont de petites créatures, ne mesurant qu'entre 25 et 30 cm. Leur silhouette est frêle, mais leur résistance est importante. Leur tête, hydrocéphale, est pourvue de grandes oreilles, d'énormes globes oculaires et d'une trompe qui tient le rôle à la fois de nez et de bouche.
Les Kilmoulis détestent les rats, les chats et les chiens. Lorsque des colonies de rats arrivent sur le territoire des Kilmoulis, ceux-ci leur livrent une guerre d'extermination effroyable. Il faut également noter que lorsqu'un chat ou un chien meurt de façon inexpliquée, c'est souvent un Kilmouli qui l'aura empoisonné.



Habitat et Structure sociale. Les Kilmoulis vivent en petits clans d'une petite cinquantaine d'individus. Ils installent leur gîte dans la proximité des lieux où les humains, et les semi-humains, tiennent industrie, particulièrement dans les zones où ils savent qu'ils pourront trouver de la nourriture en abondance (généralement en la dérobant à l'insu des propriétaires). Lorsqu'ils investissent une bâtisse, ils s'installent sous les planchers, dans les mûrs, au dessus des chevrons. Extrêmement timides et craintifs, ils ne sortent que lorsque les humanoïdes « géants » sont sortis. Ils sont longtemps incapables de faire face à leurs hôtes. Surpris, capturés, ils peuvent mourir d'effroi ! (dans 25% des cas).

L'amitié avec les humains (ou semi-humains). Il arrive parfois, exceptionnellement tout de même, que les Kilmoulis se lient d'amitié avec les humains. C'est le plus souvent parce qu'ils ont apprécié les petits cadeaux et les marques d'attention de leurs hôtes (comme la nourriture chaude, des vêtements à leur taille, des mots gentils, …).
Dans ce cas, ils se montrent serviables à l'extrême et bavards au-delà de l'imaginable.
Ils peuvent ainsi constituer un réseau de renseignement précieux dans un village, un quartier. Et même se rendre particulièrement utiles, tant leur capacité de travail est grande (un Kilmouli peut travailler durant plus de 16 heures sans être fatigué).

Alimentation. Omnivores et charognards, les Kilmoulis ont une préférence très nette pour la farine, le sucre, les grains… Les Kilmoulis sont toujours affamés.

Religion. Fidèles de Dame Nature, les Kilmoulis prient volontiers directement la Déesse, ou parfois, dans certains clans, Igwath, le Demi-Dieu des reptiles (avec lesquels ils ne présentent pourtant aucune parenté).

Reproduction et Espérance de vie. Peuple assez voisin de celui des Lutins, il semblerait que les Kilmoulis soient des êtres asexués. Leur mode de reproduction, assez fréquent parmi les peuples dits « féériques », se produit ainsi : un individu adulte pond un oeuf par la trompe environ une fois tous les deux ans. L'œuf, qui n'a pas besoin de soins particuliers, éclos après une incubation d'environ 3 semaines pour donner naissance à un jeune Kilmouli. Autonome dès sa deuxième année, le Kilmoulis devient adulte lors de sa dixième année.
On ne connaît pas avec certitude l'espérance de vie d'un Kilmouli, mais il semble a peu près certain qu'elle atteigne facilement à plusieurs siècles.



Combat. Lorsqu'ils sont menacés, acculés, les Kilmoulis combattent en utilisant des aiguilles de quelques centimètres de long qu'ils manient avec une certaine dextérité. Mais leur force réside surtout dans leur capacité extraordinaire d'esquive !

DIVERS



KOBOLD



(90 cm à 1,10 m) (CN ou CM)
(peau pale et ridée, yeux de braises)
(Nb rencontré : 1, ou de 2 à 16 individus)
(classe de monstre de 20 à 35)
(vitesse : 5 à 7 m/sec)

Résistance à la Magie 40~70%.
→ 12% de Retour de sort

E.V. : 20~32

Co : 8~12 **In** : 12~14 **Ch** : 4 **Ad** : 10~12 **Fo** : 7~9
Sag : 9~12 **Beau** : 2 **Con** : 9 **Per** : 13

Att : 10 Pr : 1 (vêtements)
Prd : 7 P.I. : 1D (poignard)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 m et **Ultravision** à 200 m.

Les Kobolds sont tous doués de pouvoirs magiques, plus ou moins puissants. Ils lancent leurs formules aux niveaux 6, 7, 8, 9, 10 ou encore 11 de magicien.

Vanitar Visibili (à volonté)	*Bannbaladi* (3x/j)	*Contre Charme* (3x/j)
Télékinésie (3x/j) (20 ass)	*Vol* (3x/j) (1tour)	*Eclair d'eau* (3x/j)
Télesthésie (3x/j)	*Lévitation* (3x/j) (2 min)	*Boule de Feu* (3x/j) (4D10+Niv)
Mûr de brouillard (3x/j) (2 min)	*Jet de Feu* (3x/j) (5 x niv Bl)	*Hypnose* (3x/j)
Métal Brûlant ((3x/j)	*Jet de Couleur* (3x/j)	*Phytomorphose* (3x/j)
Danse Folle (3x/j)	*Détect. Invisibilité* (à volonté)	*Lythomorphose* (3x/j)
Horreur Terreur (3x/j) (10 min)	*Médousa* (3x/j) (15 min.)	

Cette liste n'est pas limitative, et certains Kobolds particulièrement puissants peuvent disposer de sorts non répertoriés ci-dessus.

DESCRIPTIF

On ne sait malheureusement que peu de chose sur les Kobolds. Ils existent sous diverses formes et sont de tailles variables. Le type le plus courant est le Kobold des cavernes ou Kobold des forêts que l'on reconnaît à la teinte grisâtre, tirant parfois un peu sur le bleu, de leur peau.
Leur stature et leurs proportions rappellent un peu celles d'un enfant de quatre ans, leur visage arrondi est en revanche celui d'une vieille personne ridée, avec un petit nez mince. Ce qui frappe le plus dans leur apparence ce sont les yeux d'un rouge éclatant.
La plupart du temps, les Kobolds des cavernes et des forêts se manifestent en bande, de 2 à 16 individus, alors que d'autres variétés comme les Kobolds du foyer, de la cuisine, de la cheminée ou de l'aire de battage du blé, vivent en solitaires.



On ne peut dénier aux Kobolds un certain sens de l'humour, mais ils ne s'amusent que du malheur d'autrui. Leur seul plaisir consiste à rire de la détresse d'autrui. Les Kobolds s'associent très facilement à d'autres monstres ou à des humains malfaisants, ils aiment commander, imposer leurs vues.

Alimentation. Même s'il semble établi que les Kobolds soient généralement omnivores, l'essentiel de leur alimentation paraît être carnivore, à l'exception pourtant d'une attirance extrêmement forte pour les desserts (tartes aux fruits particulièrement).

Religion. Les Kobolds sont généralement fidèles de *Maglubieth*.

Reproduction et espérance de vie. N'ayant aucunes informations relatives à l'existence de femelles Kobolds, la question du mode de reproduction de cette espèce reste mystérieuse, même si les créatures capturées présentent des attribus mâles tout à fait classiques.
L'espérance de vie d'un Kobolod est elles aussi mal connue mais on l'estime à, au moins, 300 ou 350 années.

DIVERS

KORRED

(~ 1,15 m)(N. à fortes tendances Chaotiques)
(corps nain sur des pattes de bouc,
longs cheveux noirs et oreilles pointues)
(Nb rencontré : 1~3 ou 4~16 individus)
(Vitesse : 5~6 m/sec)



Résistance à la Magie 25 %.

E.V. : 52~70

Co : 11~14 **In** : 11~12 **Ch** : 9~12 **Ad** : 14~15 **Fo** : 16~17
Sag : 12~14 **Beau** : 6~10 **Con** : 16~17 **Per** : 15~16

1 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 10~11 P.I. : 1D+6 (triques)
1D+4 (serpettes)

CAPACITES SPECIALES

Jet de pierres. Grâce à leur grande force et leur bonne adresse, les Korreds peuvent lancer avec précision de grosses pierres, jusqu'à une trentaine de mètres, faisant 2D8 P.I.

Piéger les intrus. Les Korreds maîtrisent leur chevelure et la croissance, prodigieusement rapide, de celle-ci. Ils peuvent ainsi commander à leurs « nattes » de s'enchevêtrer pour créer des pièges et des collets animés (temps nécessaire de 1 à 2 minutes selon la complexité souhaitée). Ces « pièges » possèdent 6 « points de vie » et se déplacent à 6 mètres secondes jusqu'à un maximum d'une douzaine de mètres. Quiconque se trouve attaqué par ces pièges doit réussir un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie ou se trouver empêtré ! (il faut une Force de 18 minimum pour pouvoir se libérer d'une telle étreinte !)

Rire magique. (3x/j). Toute personne à moins de 20 mètres d'un Korred qui rit ainsi doit réussir un jet de Sagesse avec malus de 4 points ou être étourdi durant 1D4 minutes (-3 en Att et -4 en Prd avec 60% d'échec de sort).

Talents. Tous les Korreds possèdent de 1 à 6 de ces talents et peuvent les utiliser de 1 à 3 fois par jour.
- Façonnage de la pierre (le Korred peut sculpter la pierre sur un volume de 3 m^3 en 3 assauts)
- Animation de la pierre (le Korred peut rendre la pierre vivante sous la forme d'un mini golem d'un volume de 1 m^3 en 5 assauts)
- Porte de pierre (le Korred peut entrer dans une surface de pierre et ressortir par une autre à une distance d'au plus 55 mètres)
- Fracassement de la pierre (le Korred peut faire éclater un volume de 1 m^3 de roche faisant alors 2D6 de Bl à toute créature présente dans les 2 mètres)
- Transmutation de la pierre en boue (le Korred peut affecter un volume de 3 m^3 de pierre et la transmuter en boue en 3 assauts)
- Pierre commères (le Korred peut « parler » avec les pierres qui lui diront ce qu'elles ont vécu, ce qu'elles ont vu – durée 1 minute)



DESCRIPTIF

Les Korreds appartiennent à la grande famille des créatures sylvestres. Ils sont les gardiens de la Nature. Parents éloignés des Satyres, les Korreds possèdent un corps de nain et des pattes de bouc. Leur barbe est drue et leurs cheveux semblent jaillir de tout côté et être animés d'une vie propre. Ils ne portent le plus souvent qu'une épaisse culotte de cuir et une grosse sacoche de cuir dans laquelle ils transportent tout ce qu'ils possèdent de « précieux ».

Structure sociale. Les Korreds vivent en petits clans d'une centaine d'individus. Ils se regroupent dans des « terriers » peu profonds au cœur de forêts profondes ou de vastes collines désertiques. Leurs tendances chaotiques s'expriment par un goût immodéré pour l'anarchie dont ils font leur mode d'organisation principal : chacun dans un clan de Korred est l'égal de tous les autres et seuls les *Kollistères* (sortes de prêtres de Dame Nature) possèdent un statut un peu particulier.

Religion. Tous les Korreds sont des fidèles de Dame Nature. Leur foi confine d'ailleurs assez souvent au fanatisme. On trouve toujours un grand cercle de pierre levé au centre de leurs villages.

NB : interrompre une cérémonie religieuse est un crime impardonnable pour les Korreds et les étrangers qui s'en rendent coupables sont la cible d'une Danse Folle (Cf le sortilège de Druide) qui pourra être conduit jusqu'à la mort du fauteur de trouble.

Langues. Outre leur propre langage, le Korredian, les Korreds parlent souvent le Satyre, la Dryade, le Centaure et l'Elfe. Peuple exhubérant, les Korreds parlent TRES FORT !

Espérance de vie. Elle est d'environ 150 ans.

DIVERS

Entre les mains d'un habile artisan, les cheveux de korreds peuvent servir à confectionner des fouets aux propriétés très étonnantes d'entrave.



KORROGS

(~1,80 m)(N.)
(humanoïdes aux bras remplacés par des lames d'épée et de hache)
(Nb rencontré : 1~10 individus)



Guerrier Niv.4 à 6

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 45~60

Co : 20 **In** : 1~2 **Ch** : / **Ad** : 11~12 **Fo** : 16
Sag : 2~3 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 9~11

2 Att./ Assaut.

Att : 14~16 Pr : 3 ()
Prd : 8 P.I. : (3D+2)x2 (armes greffées)

CAPACITES SPECIALES

Du fait de leur bêtise, ils sont **insensibles aux sortilèges d'Illusion et de Charme**.

Ambidextrie. Les Korrogs sont naturellement ambidextre.

DESCRIPTIF

Les premiers Korrogs sont nés de l'esprit aussi imaginatif que cruel de la sorcière Bormetla, quelques part dans les plaines du nord de l'Aventurie. Elle souhaitait disposer d'une armée, féroce, peu scrupuleuse et obéissante pour soumettre à sa volonté les populations environnantes. Pour ce faire, elle imagina de créer les Korrogs, des humanoïdes privés de raison.

Technique :
Il faut environ deux semaines pour transformer complètement un humain normal en Korrogs. Il faut que le sujet soit relativement jeune et que sa constitution soit au minimum égale à 18 si on veut qu'il ait de bonne chance de survivre à la métamorphose. On le placera sur une table où il sera sanglé fermement.
Les trois premiers jours, le sujet ne sera pas alimenté, ni en nourriture, ni en eau. Epuisé, au quatrième jour on lui donnera à boire du « kélar » pour au moins un litre. On renouvellera ensuite durant deux jours le jeûne, au terme desquels on alimentera de nouveau le sujet avec un litre de « kélar ». A ce moment de l'opération, on pratiquera une ouverture très fine dans la boite crânienne du sujet, juste au-dessus de l'oreille droite, et on versera au moyen d'une tige creuse au moins 5 cl de chaux vive, afin que soient réduits les nerfs transmetteurs des centres moteurs de la réflexion autonome. Cette opération délicate, et hautement éprouvante, même pour un sujet préparé au kélar, provoque souvent la mort du sujet.
Durant les 5 jours suivants, le sujet sera alors ménagé, et deux litres par jours de « kélar » lui seront accordés.
Les quatre derniers jours seront les plus importants, et les plus difficiles. Successivement, on ôtera toutes les dents du sujet, puis la bouche lui sera cousue, à l'exception d'une ouverture pour lui permettre l'absorption du « kélar » qui deviendra définitivement sa seule source d'alimentation, ses deux mains seront tranchées pour être remplacées par des armes fixées au moyen de manchons de cuir et de métal, enfin, un masque lui sera placé sur le visage, qu'il gardera sa vie durant. Le quinzième jour de l'opération, le sujet sera abreuvé d'un litre de « kélar » par dix kilos de son poids. Cette dose extrêmement importante le plongera dans un coma d'environ douze heures durant lesquelles s'achèveront les mutations. S'il se réveille, le sujet sera alors devenu un Korrogs, un puissant combattant, un exécutant sans cervelle d'ordres simples, ombre d'un jeune homme auquel toute volonté et tout esprit d'indépendance ont été ôtés.



Sans peur, les Korrogs sont aussi totalement crétins. Privés d'un chef qu'ils pourraient reconnaître, ils détruisent tout sur leur passage. Leur sauvagerie n'ayant alors d'égal que leur stupidité.
Le maître d'un Korrogs est celui qui lui donne sa ration de « kélar » (1 litre par 24 heures)
Le processus de transformation d'un homme en Korrog est irréversible, car il entraîne la destruction quasi complète du cerveau.
Le « Kélar » est un liquide hautement nutritif composé pour un litre : de miel (100 gr), de sel rouge (50 gr), de sang de centogre (50 cl), de vin (30 cl) et d'urine d'Ombre des Roches (15 cl).

Une fois devenu Korrogs, le sujet a une espérance de vie de 5 ans.

DIVERS

LAMIEC

Poupée Russe

(0,70 à 0,85 m)(CN.)
(sous sa forme naturelle c'est une sorte
de lutin, mais il apparaît successivement
sous 8 autres formes avant)
(Nb rencontré : 1 individus)



Résistance à la Magie 30 à 45 %.

1 Att / Ass.

E.V. : 190

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

Sous sa forme de Géant des Pierres
(Vitesse : 9 m/sec)

Att : 15 Pr : 6 (naturelle)
Prd : 10 P.I. : 4D+4 (massue de pierre)

EV : de 190 et jusqu'à 140

Sous sa forme de Géant des Collines
(Vitesse : 8 m/sec)

Att : 14 Pr : 5 (naturelle)
Prd : 9 P.I. : 3D+2 (massue de bois)

EV : de 140 et jusqu'à 105

Sous sa forme de Troll
(Vitesse : 8 m/sec)

Att : 14 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 8 P.I. : 3D (hache)

EV : de 105 et jusqu'à 75

Sous sa forme de Ogre
(Vitesse : 7 m/sec)

Att : 12 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 7 P.I. : 2D+4 (massue piquetée)

EV : de 75 et jusqu'à 55

Sous sa forme de Gnoll
(Vitesse : 6 m/sec)

Att : 12 Pr : 4 (armure)
Prd : 7 P.I. : 1D+8 (épée courbe)

EV : de 55 et jusqu'à 40

Sous sa forme de Hobgobelin
(Vitesse : 6 m/sec)

Att : 12 Pr : 5 (armure)
Prd : 7 P.I. : 1D+7 (masse d'arme)

EV : de 40 et jusqu'à 30

Sous sa forme de Orque
(Vitesse : 5 m/sec)

Att : 11 Pr : 4 (armure)
Prd : 7 P.I. : 1D+4 (sabre orque)

EV : de 30 et jusqu'à 20

Sous sa forme de Gobelin
(Vitesse : 4 m/sec)

Att : 9 Pr : 3 (armure)
Prd : 6 P.I. : 1D+2 (sabre court)

EV : de 20 et jusqu'à 12

Sous sa forme de Lutin
(Vitesse : 6 m/sec)

Att : 11 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 10 P.I. : 1D (petit couteau)

EV : 12

CAPACITES SPECIALES



Hétéromorphe complet. Le Lamiec est une variété de lutin capable de prendre la forme, "réelle", de plusieurs autres créatures.

Invisibilité. Lorsqu'il est sous sa forme "essentielle", le Lamiec peut devenir invisible, 3 fois par jour, durant dix minutes.

Déplacement Silencieux. Léger, discret, sous sa forme "essentielle", le Lamiec peut se déplacer silencieusement, avec 40% de chance.

DESCRIPTIF

Le Lamiec est une race très proche du Lutin. Comme lui, le Lamiec est de très petite taille. Ses oreilles sont longues et pointues, et évoquent particulièrement celles d'un lièvre.Sous sa forme "essentielle", le Lamiec est petit et plutôt faible, mais sa force réside dans sa capacité à revêtir d'autres formes "successives" et "empilées". Il peut ainsi être d'abord un Géant des Pierres, puis s'il est blessé jusqu'à ne plus avoir que 140 points de vie, il s'effondre. Mais bientôt le corps du Géant bouge et se déchire pour laisser sortir un Géant des Collines. Si cette forme est conduite à 105 points de vie, elle s'effondre aussi, et laisse place à un Troll qui s'extraira...
Toutes ces formes se succèdent jusqu'à ce que la forme de Gobelin s'effondre et laisse place à la forme véritable du Lamiec. Lorsque cette situation se produit, le Lamiec se place en invisibilité et tente de fuir en dérobant au passage un objet précieux à un de ses adversaires.

Restructuration : pour retrouver ses formes "supérieures", le Lamiec doit demeurer dans un espace confiné et obscure. Retrouver chaque forme lui prend 2 journées complètes (48 heures).

Habitat. Les Lamiecs vivent dans des cavernes de grandes tailles où ils installent tout leur "fourbie", un entassement incroyablement hétéroclites d'objets plus ou moins utile.

Alimentation. Les Lamiecs sont totalement végétarien. Ils affectionnent particulièrement les navets, les carottes et les pommes de terre. Leur faire absorber de la viande les plonge dans un état catatonique profond pour 4 jours entiers.

Structure sociale et biologie. Systématiquement solitaires, les Lamiecs ne se reproduisent qu'en utilisant le corps d'une Schninkel, d'une Naine ou encore d'une Hobbit. C'est toujours sous sa forme "essentielle" que le Lamiec doit s'accoupler avec la femelle d'une des races précitées. Il déguerpit ensuite. La femelle portera le petit durant près de 4 mois, avant de mettre au monde, dans d'atroces souffrances, un Lamiec de 8 kilos qui deviendra adulte en 8 assauts et prendra la fuite !

L'espérance de vie d'un Lamiec est de très exactement 444 ans.

DIVERS

Les dents du Lamiec permettent de confectionner de très efficaces potions d'hétéromorphisme (selon la dent choisie le sujet pourra se transformer en l'une des 8 créatures "supérieures" accessibles au Lamiec)

LEHOMOPARD

Peuple Léopardien



(1,75 à 1,85 m)(C. à tendances bonnes)
(peau couverte d'un léger duvet clair
tacheté de fauve ou de brun)
(Nb rencontré : 1~40 individus)
(vitesse : 10 à 12 m/sec)

NB : race créée artificiellement !

Protection à la Magie 0 à 20%.

E.V. : 16~25

Co : 10~12 **In** : 7~11 **Ch** : 12~14 **Ad** : 15~18 **Fo** : 12~14
Sag : 6~10 **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 18~20

1 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 12~14 P.I. : 1D+4 (griffes)
ou ~ (selon arme)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 15 m et **Ultravision** à 100 m.

Acrobatie. Tous les Léhomopards disposent de capacités d'acrobate de second degré (plus importantes pour certains individus plus expérimentés).

DESCRIPTIF

Le peuple Léhomopard est très récent. Il fut créé de toute pièce, par manipulations génétiques magiques, par le sorcier *Dack Zergueï*, dans son île des *Colonnes de l'Ouest*.
Issus d'un croisement particulièrement réussi entre léopard et humain (Dack Zergueï est parvenu à inséminer une femelle léopard avec du sperme humain), ce peuple possède des caractéristiques physiques et intellectuelles qui sont à la croisée des deux races.
Du léopard, il conserve une physionomie féline, assez semblable à celle d'un *Félys*, une longue queue souple, et un corps couvert d'un fin duvet tacheté. C'est aussi de cette parenté animale que lui vient sa vivacité, son adresse, et en grande partie une tendance à « l'agressivité défensive ».
De l'humain, il a reçu la stature, la forme humanoïde générale et l'intelligence.
L'ensemble donne une impression globale de souplesse et d'équilibre.



Après son premier succès, le sorcier a entrepris de créer une race entière de Léhomopard, inséminant des dizaines de femelles léopards et organisant sur une île vierge proche de la sienne, une véritable maternité pour ce peuple nouveau.
De cette entreprise qui débuta en 769 du Second Calendrier Ilvanirien sont nés quelques 76 Léhomopards, qui devinrent par le biais d'une reproduction suivie (et surveillée par Dack-Zergueï lui-même), un peuple de quelques 110 individus en 790…
Un Léhomopard parvient à maturité vers sa quatorzième année et, la race n'étant pas stérile, ce qui arrive pourtant souvent avec des individus hybrides, une femelle pourra sans doute enfanter jusqu'à sa trente-cinquième année…
L'espérance de vie de cette espèce nouvelle est encore inconnue (probablement un peu plus longue que l'espérance de vie humaine).



Alimentation : le Léhomopard est par nature omnivore, mais l'apport carné domine largement ce régime (+ de 70%).

Psychologie : les individus de cette espèce souffrent souvent d'un syndrome de « perte de repère ». Ils ne possèdent aucune histoire, aucune communauté de référence réelle, et sont dans l'incapacité fréquente d'agir… Certains peuvent souffrir de tendances suicidaires récurrentes.

DIVERS

LEMÜRD

« Goblith »

(1,10 à 1,40 m) (LN, LM ou NM)
(peau gris-brune, yeux jaunâtres)
(Voix rauque et nasillarde)

(Nb rencontré : 4 à 6 ou 8~80 individus)
(Vitesse : 3~5 m/sec)



Talisman de Tüm 0 à 30 %.

E.V. : 12~20

Co : 8~10 **In** : 7~13 **Ch** : 6~9 **Ad** : 10~15 **Fo** : 7~15 (except.)
Sag : 7~14 **Beau** : 3~8 **Con** : 10~14 **Per** : 12~14

Att : 7~9
Prd : 15~16

Pr : 1~3 (selon l'armure)
P.I. : 1D+3 (javeline)
1D+2 (fronde)
1D+3 (arc)

CAPACITES SPECIALES

Déplacement silencieux. Minimum 30% (ou comme voleur avec 2 niveau de plus)

Dissimulation dans l'ombre : Minimum 45% (ou comme voleur avec 2 niveau de plus)

Infravision. Portée de 12 mètres

Apprentissage de langues. En quelques jours seulement, au contact d'un individu, un Lemürd peut apprendre sa langue.

DESCRIPTIF

Le peuple Lemürd est présent essentiellement en Eriasie (dans tout le centre et le Nord du continent) et dans les îles de l'empire Kumanian.
La plupart des sages s'accordent à penser que les Lemürds forment un peuple intermédiaire, peut-être hybride, entre les gobelins et les hobbits ! D'où leur nom en langue commune de « Goblith ».

Habitat et Structure sociale. Les Lemürds logent dans des cavernes, des habitations troglodytes, au voisinage le plus souvent de peuples humains, dont ils tentent de voler les ressources les plus intéressantes. Formant alors des villages de quelques centaines d'individus.



Lorsqu'ils vivent dans des zones éloignées de toute présence humaine, ils construisent des villages, et on peut parfois même observer des regroupements de plusieurs milliers d'individus. Dans ces cas, ils peuvent édifier des communautés plus importantes, allant jusqu'à plusieurs milliers d'individus !

Le système politique des Lemürds est celui d'une autocratie dans les petits regroupements, les villages, et celui d'une oligarchie dans les plus vastes rassemblements de population.
Même si seuls les mâles sont accessibles aux fonctions dites de pouvoir, un rôle important est accordé aux femelles, qui sont les conseillers les plus avisés et les plus écoutés dans une communauté. Il est ainsi fort courant qu'un « chef autocrate » soit entouré d'un conseil d'une demi-douzaine de femelles.



Les Lemürds ont un caractère très colérique. Ils sont souvent très prudents et n'abordent des rapports avec d'autres races qu'avec une certaine inquiétude !

Religion. Les Lemürds sont fidèles de Tüm, le « Dieu créateur de toute chose », Maître de la prudence et de la discrétion !

Reproduction et espérance de vie. Une femelle Lemürd est adulte vers sa douzième année. Un jeune devient mature vers ses onze ans. L'espérance de vie d'un Lemürd est de 40 à 60 ans, selon les régions de Dère.

DIVERS

LEVITANT

(2,10 m)(L.N. à tendances mauvaises)
(visage décharné, musculature puissante.)

(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : 14 m/sec)



Résistance à la Magie 80 %.

E.V. : 320~400

Co : 20 **In** : 14~18 **Ch** : 3~5 **Ad** : 12~18 **Fo** : 18~20
Sag : 14~16 **Beau**: / **Con** : 17~18 **Per** : 12~15

2 Att./ Assaut.

Att : 16~18 Pr : 0
Prd : 15~16 P.I. : 1D40 BL (épée à la lame bleutée)

CAPACITES SPECIALES

Epée d'anti-matière. Au combat, les Lévitants utilisent une **épée bleue**, faite d'anti-matière (elle est sans effets contre les créatures venant du plan matériel négatif). Les dégâts de cette arme varient de **10 à 40 points** déduits immédiatement des points de vie de l'adversaire. La lame bleue perce toutes les protections.

Destructeur d'armure. Sur un **1 en attaque**, le lévitant détruit un peu la protection adverse, lui soustrayant 1 point de protection.

Vol à une vitesse de 14 m/seconde. Par lévitation contrôlée parfaite (y compris tous les déplacements latéraux et avant-arrière).



DESCRIPTIF

Lorsque le centogre *Neshkor* obtint la *Pierre Primordiale*, la roche unique dont Los tira la matière qui constitue le monde de Dère, il employa toute son énergie à en domestiquer l'incroyable puissance.
Il fit si bien, que la pierre lui livra une partie du secret de la création.
Grâce à son pouvoir, il fit notamment les *Lévitants*.



Les Lévitants sont des âmes réincarnées de mauvais hommes ayant séjourné longtemps aux enfers pour des crimes odieux. Par la pierre, Neshkor a pu leur offrir un nouveau corps. Il leur a offert aussi la fuite des enfers.
En échange de leur dévouement, Nexhkor leur permet de rester vivant et d'échapper au châtiment des plans infernaux…

Les Lévitants ont une apparence massive, puissante. Leur visage, décharné trahi seul leurs appartenances surnaturelles.
Leur voix est souvent grave, ou rauque. Elle semble portée une certaine souffrance, teintée de haine étouffée.

DIVERS

LEZARDIN



(~0,90 à 1,10 m)(L.N. à légères tendances bonnes)
(fourrure tachetée, oreilles pointues, yeux jaune à orange)
(Nb rencontré : 1~8 ou 6~36 individus)
(Vitesse : 4 à 5 m/sec)

E.V. : 7~12

Co : 11~12 **In** : 7~8 **Ch** : 3~5 **Ad** : 11~12 **Fo** : 7~8
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 12~13 **Per** : 11~12

1 Att./ Assaut.

Att : 7~8 Pr : 0 à 2 (selon prot)
Prd : 5~6 P.I. : 1D+2 (lance)

CAPACITES SPECIALES

Créature amphibie, aussi à l'aise dans l'eau que sur terre. Le Lézardin possède des poumons et des branchies.

DESCRIPTIF

Lointain cousin des Hommes-salamandres, le Lézardin est considérablement plus petit.
Ils vivent en clans de 60 à 150 individus, dans les régions marécageuses. Le clan construit généralement des huttes d'assez grande taille qui permettent d'accueillir une vingtaine d'individus.
Les femelles du clan ont le même statut social que les mâles. L'autorité est détenue par un conseil d'anciens du clan.

Les Lézardins sont exclusivement carnivores. Ils se nourrissent d'insectes, de rongeurs et de poissons, dont ils trouvent profusion dans les marais qu'ils habitent.

Les Lézardins ne supportent pas les mammifères et se font un devoir d'affronter tous les animaux qu'ils rencontrent et contre lesquels ils ont de bonnes chances de vaincre.

Religion. Les Lézardins prient *Sussiss*, un grand dragon d'Onyx, dont l'hisoire mythique est entretenue par les Lézardins depuis l'aube de leur civilisation. Un clan de 100 Lézardins comptent en moyenne 4 à 6 chamans.
Sussiss professe la paix entre tous les reptiliens, et affirme la supériorité de ceux-ci sur toutes les autres races intelligentes.



Reproduction et espérance de vie.
Dès sa 8ème année, une femelle peut pondre jusqu'à 12 œufs par an, dont seulement 6 à 8 éclorons après 6 mois.
L'espérance de vie d'un Lézardin est de 30 ans environ.

Combat. Leurs armes favorites sont les lances, qu'ils manient assez bien, à distance (12 mètres) comme au corps à corps, et la masse d'arme.

DIVERS

LUTIN



(0,40 ~ 0,65 m de haut) (Chaotiques, Bons, Neutres ou Mauvais)
(humanoïdes de petite taille, aux oreilles souvent grandes et pointues, pilosité variable, souvent barbus)
(Nb rencontré : 1, ou 4~80 individus)
(Vitesse : 3~6 m/sec)

Résistance à la Magie 45 %.

E.V. : 8~20

Co : 10~14 **In** : 11~18 **Ch** : 10~16 **Ad** : 12~14 **Fo** : 4~7
Sag : 10~16 **Beau** : 8~12 **Con** : 9~13 **Per** : 14~20

1 Att./ Assaut.

Att : 10~12
Prd : 9~10

Pr : 4 (vêtements +3 mag.)
P.I. : 1D+2 (pioche)
ou 1D (couteau)

CAPACITES SPECIALES

Les Lutins utilisent les pouvoirs suivants, au niveau 9 de maîtrise :

- *Protection contre le Mal/le Bien* (1 tour) (1x/j)
- *Lumière/Ténèbres* (10 m) (1x/j)
- *Images multiples* (3 lutins) (5 min) (1x/j)
- *Porte dimensionnelle* (1x/j)
- *Ventriloquie* (naturelle)
- *Pyrotechnie* (2x/j)
- *Confusion* (-2 en Att et -3 en Prd 60% échec de sort)
- *Agrandissement* (1x/j) (5 min)

Pouvoirs particuliers.

- *Changement d'Apparence* (sur lui-même), de façon totale et indétectable (sauf sort de *Vision Réelle*). Cette illusion ne peut être tenue plus de quelques minutes.
- *Enchantement d'un Objet* : en échange de sa vie ou de sa liberté, un Lutin peut accorder un bonus de 1 point à une arme ou un objet.
- *Création de Potion* : une fois par semaine, un Lutin peut créer une potion (au choix la liste des Druides)



DESCRIPTIF

Les Lutins appartiennent au peuple sylvestre, aux « enfants de Dame Nature ». Ils sont probablement issus d'un mélange ancien entre des Nains, ou peut-être des Hobbits, et des Fées. Cette union étrange et peu naturelle eut lieu à une époque fort reculée et les Lutins eux-mêmes en ont perdu tout souvenir.

Habitat. On rencontre les Lutins aussi bien dans les forêts profondes que dans des réseaux de cavernes. Leurs gîtes sont toujours confortables et plutôt spacieux. On trouve toujours une source d'eau claire à proximité, et le plus souvent dans leur habitat lui-même. Leur gîte est également très luxueusement décoré, car les Lutins partagent avec les Nains un amour immodéré pour l'or !



Structure sociale. Les Lutins vivent en clans de 50 à 90 individus. Les affaires du clan sont dirigée par le *Gadafon*, le plus sage et souvent le plus ancien des Lutins. Il est également le gardien unique de la « zagüda », la chambre de la mystérieuse conception, et de son secret.

Reproduction et Espérance de vie. L'espérance de vie d'un Lutin est de sept ou neuf siècles environ.
Notons que l'espèce ne compte pas de femelle ! Une fois par décennie, le *Gadafon* désigne un des membres du clan et le conduit à la porte de la zagüda pour l'initier au « grand secret de la conception ». Le désigné entre alors et la porte se referme sur lui. Il n'en reviendra jamais. Quelques semaines plus tard, de 4 à 8 jeunes lutins sortent de la zagüda. Ils savent marcher le reste de leur éducation sera assumée par le clan… On les nommera en ajoutant le nom du désigné qui les a engendré à leur nom personnel (si Dimolnel était le désigné, alors sa descendance se nommera Galidel'Dimolnel ou encore Flavodal'Dimolnel…)

DIVERS

MARMOUSET



(0,15 ~ 0,20 m de haut) (Neutre)
(humanoïde minuscule à tête de souriceau)

(Nb rencontré : 1, ou 4~80 individus)
(Vitesse : 3~6 m/sec)

Protection à la Magie 40 %.

E.V. : 4~8

Co : 8~11 **In** : 12~18 **Ch** : 13~14 **Ad** : 11~12 **Fo** : 2~3
Sag : 11~16 **Beau** : / **Con** : 13~14 **Per** : 18~20

1 Att./ Assaut.

Att : 6~7 Pr : 1 (vêtements)
Prd : 12~13 P.I. : 1D-3 (couteau)

CAPACITES SPECIALES

Les Marmousets possèdent les capacités suivantes :

- *Déplacement Silencieux* (90%)
- *Dissimulation dans l'ombre* (75%)
- *Escalade* (95%)
- *Pick pocket* (80%)
- *Crochetage* (30%)

Et :

- *Infravision* (à 20 mètres)
- *Nyctalopie* (300 mètres)
- *Immunité aux poisons et maladies*

En outre, chaque Marmouset possède deux autres capacités, magiques, à sélectionner (au hasard ou non) ici :

1) *Lévitation* (10 m) (1 min) (3x/j)
2) *Medousa* (5 m) (niv 10) (3x/j)
3) *Salander Mutander* (niv 8) (1x/j)
4) *Connaissance des Alignements* (1D4 créat.) (2x/j)
5) *Lecture de l'aura* (1D3 objets) (1x/j)
6) Sommeil (niv 7) (3x/j)
7) *Horreur Terreur* (niv 10) (2x/j)
8) *Ténèbres* (5 m de ray.) (10 min) (1x/j)
9) *Télékinésie* (10 kg) (2 min) (2x/j)
10) *Agrandissement** (sur lui même) (10 min) (2x/j)
11) *Création d'objets* (bois, corde, papier, max 20 kg) (24 h) (3x/j)
12) *Averse* (sur 1 km²) (10 min) (1x/j)

** le Marmouset mesure alors 1,50 m, sa Force est de 12, son Attaque de 12 et ses Pts d'Impact de 1D+2*

DESCRIPTIF

Les Marmousets forment un peuple aussi étrange qu'amusant et sympathique. Créées dans la nuit des temps par des fées à partir de souris et de rats, ces créatures furent ensuite oubliées par elles et livrées à elles-mêmes.
Très petits (15 à 20 cm de haut !), les Marmousets présentent un pelage sur tout le corps (souvent brun, gris ou noirs, il peut être également blanc). Ils aiment à se vêtir de couleurs chatoyantes et portent tous des chapeaux à larges bords.

Habitat et structure sociale. Les Marmousets vivent en petit groupes, de 6 à 20 individus, au sein desquels la solidarité est totale. Les mâles et les femelles sont souvent représentés en égale proportion. Ils affectionnent les sous-bois, mais non loin de l'orée, pour être toujours très près des communautés humaines dont ils aiment s'amuser.
Ils habitent de petits terriers, qu'ils nomment « Goppaüm ». Ils sont faits de quelques petites salles, reliées entre elles par un complexe de tunnels, et organisées autour d'une grande salle centrale, lieu de rencontres conviviales et festoyantes.
Pour garder le Goppaüm, les Marmousets ont parfois recours à des animaux domestiqués : 2D6 rats, par exemple, ou 1D8 rats-loups. Certains contrôlent même une harde de 2D4 sangliers, qui protègent l'extérieur de la communauté.



Amitié. Une fois lié d'amitié avec un humain (ou un elfe ou un nain), un Marmouset peut accomplir les plus grandes prouesses pour l'être cher et se montrer fort dévoué, sans pourtant jamais abandonner vraimeent son goût des farces, souvent douteuses, parfois dangereuses.

Alimentation. Les Marmousets vivent à proximitée des hameaux et des villages humains, dans lesquels ils vont régulièrement chaparder de la nourriture. Si une tarte mise à refroidir sur le bord de la fenêtre vient à disparaître… il y a gros à parier que c'est là l'acte d'un Marmouset.
En plus d'être gourmands, les Marmousets sont espiègles et aiment à faire des farces aux « grands benêts ». C'est vrai pour agacer les humains, mais c'est encore plus vrai pour les nains dont les réactions sont jugées bien plus drôles.

Reproduction et Espérance de vie. Une femelle de cette espèce donne naissance dans son existance à trois ou quatre marmousets. Ils atteindront l'âge adulte lors de leur troisième année, mais ne développeront de pouvoirs magiques que durant la quatrième. L'espérance de vie d'un Marmouset est de 25 années environ.

DIVERS

MINOTAURE



(2,10 ~ 2,50 m de haut) (CN.)
(corps massif d'homme et tête de taureau)
(Nb rencontré : 1, exceptionnellement 2~8 individus)
(Vitesse : 7~9 m/sec)

Résistance à la Magie spé.

E.V. : 75~95

Co : 16~17 **In** : 11~13 **Ch** : 5~6 **Ad** : 13~15 **Fo** : 21~25
Sag : 11~13 **Beau** : / **Con** : 18~20 **Per** : 10~11

2 Att./ Assaut.

Att : 14~16
Prd : 11~13

Pr : 3 à 7* (sans prot. et avec)
P.I. : 2D+(11 à 20)
(hache selon Fo et Mag)
ou 3D+12 (cornes – 1x/ass)

CAPACITES SPECIALES

Résistance particulière à la magie.
Immunité totale aux magies des Druides et des Magiciens. Les Minotaures sont pleinement sensibles à la magie des Illusionnistes et aux prodiges des Prêtres.
NB : les sortilèges lancés par des Elfes non spécialisés en magie sont deux fois plus efficaces. Pour les Elfes spécialisés en magie l'efficacité est de 66%.

Combat.

- Hache. Sur un 1 en Attaque, le Minotaure tranche un membre avec 20% de chance.
Sur 2, 3, 4, 5 en Attaque, le Minotaure brise l'arme d'un adversaire avec 35% de chance.

- **Cornes au corps à corps**. Le Minotaure peut utiliser ses cornes en combat de mêlée, mais il ne peut alors frapper qu'une seule fois par assaut.

- **Cornes en charge**. Le Minotaure peut charger sous certaines conditions : il doit avoir pris suffisamment de champs (au moins 5 mètres) et avoir la possibilité de courir. Il charge alors avec une Attaque normale. Sa Parade à l'assaut suivant sera diminuée de 6 points. Pour éviter la charge d'un Minotaure il faut réussir une épreuve d'Adresse avec malus de 4 points.
NB : toute créature de moins de 250 kg touchée par la charge d'un Minotaure doit réussir un jet de Constitution avec malus de 4 points. En cas d'échec, la créature touchée perd connaissance dans 60% des cas. Egalement, dans 25% des cas, la blessures sera hémorragique et la victime perdra 2D6 points de vie par assaut jusqu'à ce que la blessure soit dument comprimée et bandée (4 assauts de saignement avant arrêt).

DESCRIPTIF

Les Minotaures sont des créatures mi-homme mi-taureau née des amours contre-natures de Birmina, déesse Amazone de la Guerre et de la Mort, et d'un taureau. Selon les textes religieux, qui divergent sur ce point, la Déesse donna naissance à un nombre de Minotaures compris entre 3 et 12.

Habitat et structure sociale.
Les Minotaures sont généralement des solitaires. Ils s'installent dans une grotte profonde, accessible seulement par un long dédale de tunnels et de cavernes. De cet antre, ils profitent de la peur qu'ils inspirent aux paysans avoisinants pour obtenir leur subsistance et leur distraction. En effet, afin de se ménager la clémence d'un Minotaure, les villageois proches ont généralement tendances à lui verser des offrandes rituelles (généralement biannuelles, parfois mensuelles) faites de pierreries, d'objets précieux, de fins instruments de musique, d'or et d'argent, et souvent même de jeunes vierges.
Solitaires, les Minotaures sont souvent enclins à la mélancolie et nombreux sont ceux qui versent dans l'art poétique ou musical pour leur propre distraction.
Notons que quelques uns d'entres-eux, pour échapper à cette solitude, s'engagent durant une partie de leur vie comme mercenaire dans des armées ou des groupes d'aventuriers.
D'autres encore rompent durablement avec leur isolement pour s'installer en véritable seigneur, s'entourant alors de guerrières Amazones qui les serviront pieusement, en raison de leur ascendance divine.

Alimentation
Les Minotaures sont omnivores, mais ils aiment tout particulièrement l'odeur des viandes rôties. Leur appétit est important et on estime généralement qu'un individu adulte mange comme près de quatre hommes.

Religion
Descendants de la Déesse Birmina, les Minotaures vouent à celle-ci un respect sincère, mais qui ne s'accompagnent généralement pas d'une dévotion. Ce comportement est largement dû au fait que nombre d'entres eux considèrent comme un abandon d'être confiné sur Dère, loin de la condition des Dieux…

Reproduction et Espérance de vie
Héritage de leur mère Déesse, les Minotaures sont virtuellement immortels, même si, comme pour toute créature vivante, on peut les tuer avec des armes...
Ils ne se reproduisent qu'exceptionnellement. Lorsqu'ils le font, c'est seulement parce qu'ils éprouvent pour une jeune vierge, offerte à eux en sacrifice, une improbable tendresse. Dans ce cas, le Minotaure se fait bien plus doux et lorsque sa protégée devient mère (dans 70% des cas d'un bébé Minotaure toujours mâle), il la garde auprès de lui jusqu'à ce que leur enfant soit autonome et puisse aller de par le monde affronter sa propre solitude.

DIVERS



MORT



(2,50 m)(N.)
(squelette de haute stature, toujours habillé d'une robe de bure brune)
(Nb rencontré : 1 individus)
(Vitesse : 10 m/sec)

Résistance à la Magie SPE.

E.V. : 92~120

Co : 25 **In** : 20 **Ch** : 20 **Ad** : 16 **Fo** : 30
Sag : 20 **Beau** : 10 **Con** : 18 **Per** : 22

1 à 5 Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 5* (naturelle)
Prd : 10 P.I. : 3D+4 (faux en argent)

** on ne peut blesser la Mort dans sa forme matérielle qu'avec une arme magique, +1 ou mieux.*

CAPACITES SPECIALES

Cadence progressive : au premier assaut, la Mort frappe une fois. Puis elle augmente sa vitesse de coup et frappe 2 fois au deuxième assaut, pour frapper trois fois au troisième assaut,… Jusqu'à un maximum de 5 attaques. Ensuite, la séquence reprend à 1 attaque au sixième assaut, 2 au septième…

Protection à la magie : on ne peut utiliser efficacement la magie contre la Mort, elle y est insensible !
De plus, elle peut avec 30% de chance renvoyer un Sort contre n'importe quel adversaire (pas forcément le lanceur).

Coup spécial : sur un 1 en Attaque, la Mort coupe un membre !

La Mort peut apparaître avec n'importe quel visage, mais elle dégage un sentiment de malaise glacé et pénétrant, qu'elle ne peut empêcher.

DESCRIPTIF

Lorsque la Mort se révèle, elle est vêtue d'une grande bure, capuche rabattue qui ne laisse paraître qu'une partie de son « visage » décharné.

La Mort n'est pas considérée comme un « mort-vivant » mais comme une sorte d'entité supérieure.
Chaque « Mort » est une incarnation, un avatar de la Mort suprême elle-même.

L'Arme de la Mort : elle utilise une Faux d'Argent qui tombe au sol lorsqu'elle est détruite dans sa forme matérielle.
Quiconque tente de la ramasser reçoit 3D6 de Bl et doit réussir un Jet de Sauvegarde contre la mort magique !

N.B. : il peut arriver que Boron autorise un de ses prêtre, victorieux d'un affrontement avec la Mort, à utiliser la Faux d'Argent. Pour cela, le Prêtre devra réussir une épreuve sous niveau (maxi possible 15) !
S'il y réussit, il pourra manier cette arme avec les valeurs suivantes :
Arme magique +2, en argent. Double les dégâts contre les morts-vivants, accorde un bonus de 25% de points de karma et régénération des points de karma de 10% par 5 heures de prière.

DIVERS

NEREÏDE



(1,60 ~ 1,75 m)(Chaotique)
(peau claire, cheveux blonds ou roux)

(Nb rencontré : 1 à 4 individus)
(vitesse : 12 m/sec dans l'eau
4 à 5 m/sec sur terre)

Résistance à la Magie 50 %.

E.V. : 35~55

Co : 8~14 **In** : 12~16 **Ch** : 19~20 **Ad** : 8~12 **Fo** : 8~12
Sag : 10~14 **Beau** : 18~20 **Con** : 9~15 **Per** : 12~18

1 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 0
Prd : 10~12 P.I. : 1D ()

CAPACITES SPECIALES

Créature physiquement faible (coup de poing à 1D6 de P.I.), la Néréïde peut utiliser en revanche les avantages suivants :

- **crachat**, sur un jet d'Adresse (à 7m) (jet de protection contre les souffles ou aveuglé pour 3D6 assauts) (le venin aveuglant peut être lavé avec de l'eau claire, les effets disparaissants aussitôt).
- **contrôle de l'eau** (elle peut provoquer des vagues lentes ralentissant les embarcations, ou des bouillonnement augmentant de 10% les risques de noyades, ou encore des vagues claquantes faisant tant de bruit que toutes les créatures dans une zone de 20 mètres seront assourdies pour 10 assauts)
- **création d'un serpent d'eau** (Att : 14, P.I. : 2D) en 2 assauts, qui tiendra 6 assauts.

Tout humanoïde **mâle voyant une Néréïde** tombe automatiquement sous le charme, et ne peut plus tenter d'action offensive contre elle. Un jet de pourcentage doit ensuite être fait.
01-60% → l'individu concerve sont libre arbitre, mais ne peut nuire à la Néréïde.
61-85% → le sujet tombe dans une admiration léthargique de la Néréïde, et ne peut plus rien faire durant toute la durée de sa présence.
86-99% → le sujet devient amoureux fou de la Néréïde et cherche par tous les moyens à lui plaire, à satisfaire ses envies.
00% → le sujet tente d'attraper la Néréïde, pour en faire sa compagne…

Un **baiser volé** à une Néréïde peut s'avérer très dangereux. Le sujet doit réussir un jet de résistance au traumatisme, ou perdre connaissance immédiatement connaissance pour 1D6 jours.

Une **Néréïde capturée** peut lancer un jet de résistance au poison et en cas de succès se transformer en eau pour fuir.



DESCRIPTIF

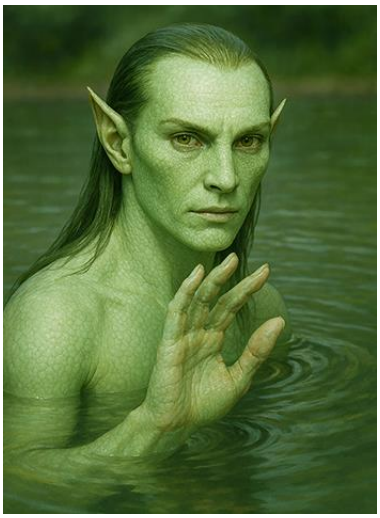
Les Néréïdes sont des créatures originaires du plan élémentaire de l'eau. Sur *Dère*, on les rencontre dans les lacs, des bras de rivières assez calmes, des étangs ou encore des puits. Certaines vivent dans la mer.
Dans l'eau, une Néréïde est indécelable à 95%.

Les Néréïdes ont toujours l'apparence de femmes très belles, jeunes et fines, à la peau claire et aux cheveux blonds. Leur voix est un enchantement pour l'âme. Elles possèdent une féminité rayonnante.
Si elles vont parfois légèrement vêtue de vêtements dorés et blancs, le plus souvent, elles sont complètement nues. Mais elles portent toujours un grand châle blanc, à la main, ou drapé sur leurs épaules.
Ce châle renferme leur âme éternelle. S'il est détruit, la Néréïde est tuée, et elle se transforme en eau simple. S'il est dérobé, celui qui le possède peut convoquer la Néréïde pour lui faire exécuter tous ses ordres. La Néréïde tentera toujours de recouvrir son bien le plus précieux…

Les Néréïdes sont les filles du Dieu *Thylos* et de très belles sirènes océanes.
Le plus souvent, elles sont bonnes ou neutres, mais il en existe de mauvaises. Celles-ci n'hésitent pas à utiliser leur beauté et leurs charmes pour nuire à tous les humains qu'elles rencontrent.

DIVERS

NIXE



(1,25 ~ 1,40 m)(Neutre)
(oreilles pointues, doigts et orteils palmés)
(peau écailleuse d'un vert pâle et cheveux verts foncé)
(Nb rencontré : Tribu de 20 à 80 individus)

Résistance à la Magie 25 %.

E.V. : 20 ~ 30

Co : 10~14 **In** : 12~14 **Ch** : 12~16 **Ad** : 10~14 **Fo** : 8~12
Sag : 10~14 **Beau** : 12~18 **Con** : 10~16 **Per** : 12~18

1 Att./ Assaut.

Att : 10~14 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 10~12 P.I. : 1D+3 (longue dague)
1D+3 (javelot)

CAPACITES SPECIALES

Esclavage : Un groupe de 10 nixes peut lancer un puissant sort de charme dans un rayon de 10 mètres. Toute créature se situant dans cette zone devra réussir une épreuve combinée Intelligence/Sagesse avec malus de 4 pour ne pas succomber au sortilège d'esclavage. Lorsque la personne est charmée mais encore à l'extérieur de l'eau, une dissipation de la magie peut être lancée (le sort d'esclavage est considéré de niveau 8). Une fois dans l'eau, il sera considéré de niveau 30 ! . Les nixes gardent leurs « esclaves » un an, leur faisant faire tous les travaux difficiles (un sort de respiration aquatique sera maintenu sur eux). Après cette période, le charme se dissipe.

Respiration amphibie. Le nixe peut respirer dans l'eau comme dans l'air

Respiration aquatique : sur autrui, 1x/jour durant 1 journée.

Crainte du feu et des lumières très brillantes.

Conjuration de petits poissons : 1D100 petits poissons multicolores entourent alors le Nixe

DESCRIPTIF

Les Nixes sont des esprits-follets vivants dans des lacs d'eaux douces gardés propres et très poissonneux. Souvent leurs « esclaves » travaillent à l'amélioration de l'environnement en ramassant les déchets et veillant à la bonne circulation de l'eau.
Les Nixes sont polygames. Ils parlent le commun et leur propre langue.
Les femelles sont modestement habillées d'algues marines , les mâles portent quant à eux des pagnes du même type.
Ils vénèrent l'Eau et les pouvoirs de la Nature



Une tribu de nixes compte ***20 à 80 individus*** (dont le tiers sont des enfants) avec un lien familial remontant à un ancêtre commun. Elle contrôle un territoire ayant un rayon de 7 à 10 kilomètres. Lorsqu'une tribu devient trop grande, elle se divise en 2 ou 3 familles qui formeront une tribu à leur tour.
Chaque tribu est régie par ***l'Acquar, la mère des Eaux***, qui est une descendante directe de l'ancêtre fondateur et la fille de l'Acquar précédente. Elle est la plus haute instance à l'intérieur de la tribu. C'est à elle de trancher dans les querelles majeures et a la tâche de nommer le meilleur guerrier de la tribu, ***le Soqar, chef de guerre de la tribu responsable de la chasse et de la défense***. L'Acquar est conseillée par un conseil des aînés dont ***l'Uquar, gardien de la tradition orale***, est le porte-parole. Tous les trésors (fruits de la guerre, travail ou chance) sont divisés également par l'Acquar.

Les habitations des Nixes sont tissées d'algues vivantes et se mêlent si bien à la végétation environnante qu'il n'y a que ***5 % que quiconque en aperçoive une à moins de 10 mètres***. Au delà, il est impossible de les distinguer.

Les nixes apprivoisent des **Orphies géantes** *(1D4 par tribu) dont ils se servent comme gardiens. Ils élèvent des « troupeaux » de truites, de poissons-chats et de perches comme bétail.*

Orphie géante *: 7 à 10 m de long. EV : 90 ~120 PR : 3 ~4 (écailles) Att :14/ Prd :8 1 Att/ass 5D6+4 (morsure) sur un 1, elle peut avaler un objet ou créature d'1m60 de long. Une créature prisonnière a 5% de chance de suffoquer (cumulable) par assaut mais elle peut se servir d'une arme tranchante pour se libérer (30% des points de vie de l'orphie). Un attaquant « extérieur » qui réussit son attaque sur l'orphie a 20% de chance de blesser la créature prisonnière.*



OGRE



(2,60 à 3,10 m)(C.M.)
(peau crayeuse, cheveux hirsutes, yeux sombres injectés de sang, odeur de graisse rance)
(Nb rencontré : 1 ou 1~4 ou encore 3~12 individus)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec)

E.V. : 40~62

Co : 20 **In** : 3~5 **Ch** : 4 **Ad** : 8 **Fo** : 19~21
Sag : 5 **Beau** : 1~2 **Con** : 20 **Per** : 9~10

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 3 (peau)
Prd : 4~6 P.I. : 2D+6 (massue piquetée)
ou (1D+5 à 7)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Aspect effrayant : tout individu d'un niveau inférieur à 5 doit réussir un jet de Courage avec malus de 2 points lorsqu'il doit affronter un Ogre, à cause de son aspect terrifiant. En cas d'échec, il tente de fuir, et s'il ne le peut pas, il combat avec un malus de 2 en Attaque et de 3 en Parade.

DESCRIPTIF

L'ogre est certainement l'un des êtres Derien le plus impressionnant de toute la création.
Laid, vorace, violent et agressif, nu, puant… Celui qui s'est trouvé un jour en face d'un Ogre affamé n'oubliera jamais son expérience… S'il y survit.
Mâles ou femelles, ils atteignent facilement une taille de 3 mètres . Leur stature, bien que plus haute, et leur faciès ne sont pas sans rappeler ceux de l'homme de Neandertal. Leurs petites incisives pointues, tranchantes comme des couteaux sont particulièrement effrayantes.



Les ogres craignent le soleil, et c'est pourquoi leur peau, dure et sans poils, a la couleur de la craie. Pour se protéger, et par goût aussi semble-t-il, ils aiment à s'enduire le corps de saindoux et portent un pagne, dans le meilleurs des cas…
L'odeur caractéristique de graisse rance que dégage l'ogre peut être perçue à plus de 50 mètres par un Elfe.
Les Ogres vivent le plus souvent en solitaire, mais on peut aussi rencontrer une Ogresse avec ses petits (jusqu'à leurs maturité).
Dans de très rares cas, les Ogres s'assemblent en petits clans pouvant atteindre et même dépasser la douzaine d'individus, et ce surtout en période de disette. Ils rôdent alors près des villages humains, nains ou hobbits et attaquent les imprudents ou les demeures excentrées des agglomérations.



Alimentation. Parmi les monstres humanoïdes, les Ogres sont les seuls à être exclusivement carnivores et le plat préféré de ces « gourmets » est la chair humanoïde.
Les Ogres peuvent à l'occasion s'associer avec des Orques ou des Gobelins, mais uniquement s'ils entrevoient la possibilité de faire un plantureux repas.

Religion. Elle est bien sûr extrêmement primaire, cependant, nombreux sont les Ogres qui révère le Dieu Vaprak, une entité demi-divine en fait, barbue, qui évoque plus les ogres de conte que les ogres réels Ilvanirien…

L'espérance de vie d'un Ogre est d'environ 80 années. Il est adulte entre l'âge de 11 et 13 ans. La femelle est féconde entre 12 et 60 ans. Cette longue période de fécondité est cause que cette race pourtant très pourchassée, est encore fortement présente en Ilvanir…

DIVERS

OGRE ERADON



(2,70 à 3,00 m)(C.M.)
(peau légèrement ambrée, peu poilus, yeux noirs)
(Nb rencontré : 1 ou 2~12 individus)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec)

E.V. : 44~56

Co : 16~18 **In** : 6~8 **Ch** : 3 **Ad** : 9~11 **Fo** : 20~22
Sag : 6~8 **Beau** : 4~7 **Con** : 20 **Per** : 10~12

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 8~10 Pr : 4~8 (peau + armure évent.)
Prd : 4~6 P.I. : 2D+10~12 (marteaux de guerre)
ou (1D+8 à 10)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Aspect effrayant : tout individu d'un niveau inférieur à 5 doit réussir un jet de Courage lorsqu'il doit affronter un Ogre, à cause de son aspect terrifiant. En cas d'échec, il tente de fuir, et s'il ne le peut pas, il combat avec un malus de 1 en Attaque et de 2 en Parade.

DESCRIPTIF

L'Ogre Eradon est un cousin proche de l'Ogre « classique ». Il en diffère cependant par une pilosité systématiquement brune, et surtout par une intelligence bien plus développée.



Les Ogres Eradon sont originaires d'un monde extra-dérestre, « Eradon », dont ils forment l'espèce supérieure, en concurrence avec des reptiliens, très proches des Hommes-Reptiles.
Bien moins primitifs que les ogres de Dère, les Ogres d'Eradons ont fondé une civilisation relativement prospère et plutôt habile dans la forge et l'artisanat.

Polygames, les mâles sont généralement les chefs d'une famille qui compte jusqu'à 5 femelles et une douzaine de jeunes. Les femelles assument l'essentiel des tâches et corvées, quand les mâles se vouent entièrement à l'art de la guerrre.

Alimentation. Essentiellement carnivores, les Ogres d'Eradon inscrivent tout de même une certaine proportion de végétaux dans leur régime.

Religion. Relativement développée, elle est monothéiste et dédiée au Dieu Vaprak, une entité demi-divine en fait, barbue, qui évoque plus les ogres de conte que les ogres réels…

L'espérance de vie d'un Ogre Eradon est d'environ 95 années. Il est adulte entre l'âge de 12 et 15 ans. La femelle est féconde entre 12 et 60 ans.
On rencontre parfois des Ogres d'Eradon en Ilvanir, ils sont en ce cas généralement en quête…

DIVERS

OGRE GRIS



(2,50 à 3,00 m)(C.M.)
(peau grisâtre, chauve, yeux noirs injectés de sang)
(Nb rencontré : 1 ou 1~6 individus)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec)

E.V. : 40~56

Co : 20 **In** : 3~5 **Ch** : 3 **Ad** : 9 **Fo** : 20~22
Sag : 5 **Beau** : 1~2 **Con** : 20 **Per** : 9~10

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 8~10
Prd : 4~6

Pr : 4 (peau)
P.I. : 2D+8 (massue piquetée)
ou (1D+8 à 10)x2 (poings)

CAPACITES SPECIALES

Aspect effrayant : tout individu d'un niveau inférieur à 5 doit réussir un jet de Courage lorsqu'il doit affronter un Ogre, à cause de son aspect terrifiant. En cas d'échec, il tente de fuir, et s'il ne le peut pas, il combat avec un malus de 1 en Attaque et de 2 en Parade.

DESCRIPTIF

L'Ogre Gris est un très proche cousin de l'Ogre « classique ». Il n'en diffère que par l'absence complète de toute chevelure, et une masse musculaire plus imposante encore…

Le bas ventre de cette espèce est la seule région velue de leur corps, et l'Ogre Gris porte là une épaisse toison protectrice, qui les dispense d'ailleurs de l'usage du pagne.
Tout aussi foncièrement cruel que son cousin, l'Ogre Gris est aussi stupide que lui.

Les Ogres Gris forment une espèce solitaire. Tous les deux ou trois ans seulement, un mâle recherche une femelle, mais pour le seul temps de l'accouplement, ensuite, chacun retourne à son célibat. C'est donc la femelle qui élève seule la progéniture qui arrivera à maturité vers 13 ans (schéma commun à l'Ogre Classique).
On peut donc fréquement rencontrer une Ogresse Grise avec de 3 à 5 jeunes Ogres.



Selon certains explorateurs de la région du Royaume des Glaces, on pourrait rencontrer dans cette zone des clans de quelques dizaines d'Ogres Gris ayant calqué leur organisation sur celle des clans orques.

Alimentation. Parmi les monstres humanoïdes, les Ogres sont les seuls à être exclusivement carnivores et le plat préféré de ces « gourmets » est la chair humanoïde.
Les Ogres Gris ne s'associent qu'exceptionnellement avec d'autres races.

Religion. Elle est bien sûr extrêmement primaire, cependant, nombreux sont les Ogres qui révère le Dieu *Vaprak*, une entité demi-divine en fait, barbue, qui évoque plus les ogres de conte que les ogres réels Ilvanirien…

L'espérance de vie d'un Ogre Gris est d'environ 80 années. Il est adulte entre l'âge de 11 et 13 ans. La femelle est féconde entre 12 et 60 ans. On compte environ 1 Ogre Gris pour 7 Ogres « classiques » en Ilvanir…

DIVERS

OGRE MAGE



(2,40 ~ 2,70m)(C.M.)
(Peau blanche, ornée de motifs tatoués, nombreux bijoux et anneaux)

(Nb rencontré : 1, très rarement 2~4)

Résistance à la Magie 30~50 %.

E.V. : 60~90*

Co : 13~16 **In** : 9~14 **Ch** : 8~13 **Ad** : 9~11 **Fo** : 16~18
Sag : 11~16 **Beau** : 4~8 **Con** : 17~20 **Per** : 12~14

2 Att./ Assaut.

Att : 14~15 Pr : 3~6 (dont peau 2)
Prd : 10~13 P.I. : 1D+8 à 10 (Naginata)
1D+2 Bl (fouet à boules)

*un Ogre-mage régénère ses points de vie perdus au rythme de 1 par assaut ! De même, les membres tranchés peuvent reprendre place, s'ils sont réattachés.

CAPACITES SPECIALES

Ki : Héritiers de la culture Ozzo-Kurienne, les Ogres-mages savent focaliser leur force brutale en un cri, obtenant un bonus de 2 points en Attaque et de 3 points en force. Ils peuvent pousser ce « Ki » trois fois par jour.
Immunité à la peur. Les ogres-mages ne connaissent pas la peur. Il ne reculent dans un combat que pour revenir un peu plus tard, ressourcés et déterminés.

Les Ogres-mages sont passés maîtres dans l'utilisation de certaines formules magiques, qu'ils utilisent avec une portée de 150%. Il pratique la magie au niveau 6 à 8 (certains pourraient atteindre le niveau 12).

- *Vol (1 heure) (1x/j)*
- *Ténèbres sur 9 m (1 tour) (à volonté)*
- *Bannbaladi (1x/j)*
- *Forme Gazeuse (1x/j)*
- *Vanitar Visibili (à volonté)*
- *Métamorphose en humain (ou bipède d'1,2 à 4m)(à volonté)*
- *Sommeil (1x/j)*
- *Cône de Froid (1x/j) (long 20 m, base 7 m)*

DESCRIPTIF

Les Ogres-mages sont les représentant les plus intelligents de la race des Ogres. Ils parlent généralement le *umshi* (un dialecte racial dérivé de l'Ogre), l'ogre et le commun. Leur peuple est originaire des îles Ozzo-kuriennes, mais a su se répandre sur toutes les terres de Dère dans les derniers siècles. Rusés, doués pour la magie, et le travail de forge, les Ogres-mages sont des adversaires redoutables.



Habitat et structure sociale. Ils habitent généralement les lieux souterrains, dans lesquels ils installent défenses compliquées et pièges adroits. Mais leur habitat favori est une forteresse de pierre, qu'ils savent rendre quasi inexpugnable. Dans un tel endroit, les Ogres-mages réunissent leurs forces, et peuvent être jusqu'à 8 ou 10 individus.
Le plus souvent, un Ogre-mage possède un clan composé de 3 à 5 femelles (des ogres femelles traditionnelles), et de 1 à 2 jeunes par femelle.
Contrairement aux clans ogres normaux, en cas d'attaque, les femelles et les jeunes ne combattent pas et prennent la fuite autant que possible. Une femelle pourra peut-être tenter de défendre la vie de son petit s'il se trouve évidemment menacé.

Les jeunes sont toujours des mâles ! Il semblerait que les individus femelles soient impitoyablement chassés ou encore dévorés par les Ogres-mages. De fait, on ne signale aucun cas d'ogres-magiciennes. La reproduction de l'espèce ne s'effectue qu'entre un Ogre-mage et une ogresse « normale ».
Les Ogres-mages utilisent les autres humanoïdes comme nourriture, ou comme esclaves mais jamais longtemps.

DIVERS

ONIS



(2,00 à 2,40 m)(N.M.)
(teint blanc, cadavérique)
(Nb rencontré: 1 individu)
(vitesse: 5 à 7 m/sec)

Protection à la magie 45 %.

E.V. : 80~105

E.K. : 50~85

2 Att./ Assaut.

Co : 20 **In** : 10~11 **Ch** : 4~7 **Ad** : 14~16 **Fo** : 18
Sag : 7~8 **Beau** : 2 **Con** : 17~18 **Per** : 14

Att : 13~15 Pr : 8 (naturelle)
Prd : 11~13 P.I. : (2D+5)x2 (griffes)
+ perte de PAV (Cf)

CAPACITES SPECIALES



Perte de mémoire. Chaque blessure occasionnée par un Onis draine une perte de mémoire, qui s'exprime par la perte de 3D10 Points d'Aventure (PAV). Un sujet ayant perdu au moins 100 PAV risque, au rythme de 1% par point d'aventure perdu au delà du centième, de devenir partiellement amnésique (Cf le prodige de Boron).
Nuage Toxique. Tous les 5 assauts, en plus de ses attaques normales, l'Onis vomit un gaz toxique sur un de ses adversaires. Celui-ci doit réussir une épreuve de Perception, puis d'Adresse en cas de succès, pour ne pas inhaler de ce gaz. En cas d'échec, le sujet perd 1D4 points d'Intelligence (définitif).
Auto-métamorphose. L'Onis possède la faculté de se changer en un animal ou en un humanoïde, à volonté. Il doit cependant reprendre son apparence normale pour combattre (immédiat).
Impatient et pourvu d'une Intelligence relativement limitée, l'Onis n'est jamais parfait dans ses métamorphoses. Un individu attentif aura 5% de chance de découvrir la supercherie dans une faille de la métamorphose (chevalier humain aux doigts démesurés, femme à la barbe naissante, chien sans queue, cheval aux sabots fendus…)
Invisibilité diurne. Le jour, l'Onis est invisible, mais il projète au sol une ombre très nette. On peut ainsi les repérer sans trop de difficulté (le plus souvent).
Immolation par le feu. Lorsqu'il est acculé à la mort, l'Onis s'immole par le feu. Dans un rayon de 5 m, tous les individus présents perdent chacun 2D10 points de Bl, puis au second assaut tous perdent 1D10 dans un rayon de 1,50 m.
L'immolation dure 8 assauts, au terme desquels l'Onis est détruit sous sa forme corporelle. Il redevient alors un esprit errant sans matière ni pouvoir.

Pouvoirs de Prêtre (niveau 7 à 10)

- *Catalepsie* (10 Pt K)
- *Aveuglement* (14 Pt K) (Save) (ray de 8m, -3 Att et –4 Prd) (5 ass)
- *Champs de Force* (17 Pt K) (protège des attaques physiques) (1D8 ass) (ép. de niv avec bonus de 2)
- *Boule de Feu* (10 Pt K) (4D8+4 Bl) (Save) (ép. d'Intelligence)
- *Télékinésie* (15 Pt K) (250 kg/5 min)

DESCRIPTIF

Sous sa forme naturelle, un Onis est un humanoïde de haute stature, généralement vêtu d'une robe flottante. Il glisse à la surface du sol, avec un visage au regard diabolique et des cornes recourbées.
On ne sait que peu de chose de cette race, mais les plus grands érudits s'accordent à penser qu'ils seraient des esprits malins, totalement libre, sorte de fantômes ayant pris forme monstrueuse pour tourmenter et détruire les vivants.
Certains, un peu plus intelligent que la moyenne de leurs congénères, fondent une « place forte » dans un souterrain et domine des créatures plus faibles.

DIVERS

ORQUE

Ourouks Baro

(1,50~1,65 m)(CN, NM, CM)
(poils bruns ou roux, yeux noirs, voix rauque)
(Nb rencontré : 3~12 ou 15~150 individus)
(Vitesse : 3 à 6 m/sec)



Talisman de *Gruumsh* de 0~20 %.

E.V. : 12~23

Co : 7~9 **In** : 6~7 **Ch** : 3~6 **Ad** : 10 **Fo** : 13
Sag : 8~10 **Beau** : 3 **Con** : 13 **Per** : 12

1 Att./ Assaut.

Att : 9~11 Pr : 2~5 (selon armure)
Prd : 7 P.I. : 1D+4 (sabre orque le plus souvent)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.

Odorat assez développé.

Détestation de la pleine lumière. Une très forte lumière peut leur occasionner des malus de combat (jusqu'à -2/-2).

DESCRIPTIF

Les Orques font parti de la famille des « Gobelinoïdes ». Plus grand et plus dangereux que son cousin Gobelin, l'Orque moyen est d'une Intelligence médiocre. Il a de larges épaules musclées, la tête rentrée dans les épaules, le front fuyant et un épais pelage sombre qui va du brun foncé au noir de jais. Les femelles se distinguent des mâles par une constitution moins robuste et l'absence de poils sur la poitrine. Les Orques aiment à s'envelopper d'étoffes aux couleurs criardes.
Notons que les Orques détestent la lumière du jour. On ne rencontrera un Orque à l'extérieur en plein midi que s'il y a été fortement contraint.
Les Orques utilisent toutes les armes, armures et ustensiles dont se servent les hommes, mais se montrent bien malhabiles à les façonner, c'est pourquoi ils sont souvent en quête d'un butin et attaquent de petits hameaux humains. Les Orques sont des professionnels de la récupération.



Habitat et structure sociale. Quelle que soit leur ethnie, les Orques sont généralement organisés en clans de 200 à 600, voire 1.000 individus. Ces clans vivent le plus souvent assemblés, mais il n'est pas rare de rencontrer des organisations plus dispersées, avec des clans qui rassemblent une dizaine, voire une vingtaine de petits groupes de 20 à 40 individus disséminés sur un large territoire. Ils occupent souvent des cavernes profondes, mais il n'est pas rare de rencontrer des villages de huttes.
Un clan est conduit par un *Jed*, un chef, dont l'autorité est partagée avec un *chaman*, qui représente l'autorité spirituelle.
Dans le clan, les mâles les plus forts forment les castes dominantes (les *ogretho hocda*), tandis que les femelles et les mâles les plus faibles constituent les castes dominées (*zda ogretho*).

Religion. Les orques vouent une adoration à un panthéon de six Dieux (arraks en orque) dominé par *Gruumsh*. Les prêtres des différents cultes sont des *chamans*. C'est toujours un orque d'une grande sagacité (son Intelligence est au moins égale à 9) qui affirme pouvoir parler avec les esprits des morts et avec les dieux orques. Dans le clan son rang suit immédiatement celui du djed.

Reproduction et espérance de vie. Les orques ne connaissent pas la notion de famille. Aucun sentiment particulier ne lie un guerrier à une femelle, encore moins à une quelconque progéniture.Si un mâle s'attend à une fidélité de la part de sa ou ses femelles, cela ne traduit aucune forme d'amour entre eux. C'est uniquement une attente évidente : elle lui appartient, lui permet d'assouvir ses besoins primaires et de perpétuer sa lignée.
Le temps de gestation est de 5 mois dans cette espèce et une femelle peut donner naissance jusqu'à deux fois par ans à un ou deux jeunes.
L'espérance de vie d'un Orque est d'environ 40 ans. Ils atteignent leur maturité vers 12~14 ans.

ORQUE Roux

Ourouks Oturs

(1,60~1,75 m)(LM ou NM)
(poils roux clairs, yeux noirs, voix rauque)
(Nb rencontré : 6~36 ou en compagnie)



E.V. : 20~31

Co : 9~12 **In** : 6~7 **Ch** : 3~5 **Ad** : 12 **Fo** : 15
Sag : 10~11 **Beau** : 3 **Con** : 15 **Per** : 12

1 Att./ Assaut.

Att : 12~13 Pr : 3~6 (selon armure)
Prd : 9 P.I. : 1D+7 (tout type d'arme)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.
Odorat assez développé.

DESCRIPTIF



Les ourouks oturs forment une race assez récente sur Dère. Leur apparition semble se situer autour de la fin du cinquième siècle du Second Calendrier, et le Grand Livre d'Histoire ne les mentionne pour la première fois qu'en 625.
Œuvre de manipulations sombres conduites par *Acheronn,* les orques roux sont les fruits dénaturés d'une lignée d'orques bruns croisé avec des humanoïdes étrangers. Les âmes damnées du Seigneur du *Mont Solitaire*, afin de donner naissance à une race d'uruks plus forte, plus résistante et plus agressive, menèrent ainsi dans les entrailles de la noire place forte, des croisements contre-nature entre des femelles orques et des nains ou des elfes, nul ne saurait le dire précisément.
Aujourd'hui, les orques roux forment une espèce d'uruks à part entière. Ils sont plus grands et plus puissants que leurs cousins les orques bruns. Plus malins qu'eux, ils sont également un peu plus disciplinés et craignent, par-dessus tout, la colère de leur maître, *Acheronn*.

Bien entrainées, les grandes compagnies d'ourouks otur représentent un réel danger pour des armées humaines, particulièrement par la rage combattive dont elles savent faire preuve sur le champ de bataille !

Quand ils sont équipés en guerre, ils portent généralement des protections de qualité, souvent récupérées sur les corps d'ennemis humains et adaptés à leur morphologie par leurs artisans.

En 795 du SC, les orques roux forment la plus grande partie des légions d'*Acheronn*.

Ceux que l'on peut rencontrer solitaires en *Ilvanir* sont soit des déserteurs, soit des messagers, soit des espions.

ORQUE Blanc

Ourouks Tensik

(1,60~1,70 m)(CN, NM, CM)
(poils clairsemés, épars, yeux noirs
ou rouges, voix rauque)

(Nb rencontré : 2~12 ou 12~120 individus)
(Vitesse : 3 à 6 m/sec)



E.V. : 18~28

Co : 8~11 **In** : 6~7 **Ch** : 2~5 **Ad** : 12 **Fo** : 14~16
Sag : 8~10 **Beau** : 3 **Con** : 14 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 11~14 Pr : 3~6 (selon armure)
Prd : 8~10 P.I. : 1D+6 à 8 (sabre orque le plus souvent)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.
Odorat assez développé.

DESCRIPTIF

Les Orques blancs sont une variété particulière d'Orque. Plus grands en moyenne que leurs congénères « bruns », ils possèdent aussi deux proéminentes canines à la mâchoire inférieure, d'où l'appellation aussi de « Orque à Défenses » ou encore de « Orquegliers », car les deux canines les font ressembler à des sangliers. Pour le reste du faciès la ressemblance est plus grande, le nez est plat, les yeux petits et cruels, et la démarche simiesque. Seule autre différence notable, leurs oreilles sont pointues, ce qui fait dire à certains que les Orques blancs seraient les fruits d'une antique manipulation génétique, opérant du croisement abominable entre des Elfes et des Orques bruns.





La région d'origine des Orques blancs est la chaîne montagneuse de l'Epée d'Airain. C'est là et dans les plaines et collines attenantes, qu'on rencontre parfois de vastes tribus de ces Orquegliers (parfois jusqu'à 8.000 individus !).

Bien mieux organisés que leurs cousins, les Orques blancs possèdent dans chaque clan un « Waklarh », sorte de chef de guerre chargé de commander le clan en temps de guerre, on trouve aussi un « Swarkh », un chef des temps de paix, et un Shaman, un sorcier chargé de communiquer avec les esprits protecteurs de la tribu. Tous les trois siègent au grand conseil de la tribu, qui réuni tous les chefs et shamans des clans qui la composent.

Les Orques blancs sont de bien meilleurs artisans que leurs cousins « bruns ». Ils forgent leurs propres armes, leurs armures et en troquent parfois avec d'autres races d'Orques.

On compte de bons archers dans leurs rangs !

L'espérance de vie de l'Orque blanc est de 60 ans environ.

DIVERS

Curieusement, les unions entre Orques blancs et bruns, ou roux, restent fréquemment stériles.

ORQUE Jaune

Ourouk Dortu

Orque Fauve



(1,65~1,75 m)(CN, NM, CM)
(poils clairsemés blonds, yeux jaunâtres, voix rauque)

(Nb rencontré : 2~8 ou 8~80 individus)
(Vitesse : 4 à 7 m/sec)

***Guerrier* classique**

E.V. : 28~35

Co : 10~13 **In** : 7~8 **Ch** : 4~6 **Ad** : 12 **Fo** : 15~17
Sag : 8~10 **Beau** : 3~5 **Con** : 14 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 11~14 Pr : 2~5 (selon armure)(pas de bouclier)
Prd : 7~9 P.I. : 1D+7 à 9 (hache de guerre orque)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.
Ouïe fine.
Destructeur d'armure. Hache : sur un 1 en Attaque, ils ont 20% de chance de briser le bouclier d'un ennemi.



DESCRIPTIF

Les Orques jaunes sont une variété particulière d'Orque, assez proche de la variété « orque blanc ». Un peu plus Intelligents que leurs proches cousins les Orques bruns, roux ou blancs, les Orques jaunes ne sont cependant pas ce qu'on pourrait appeler en moyenne des génies… Mais ils sont indubitablement plus rusés, et un peu moins enclin à la charge stupide. Ils sont aussi un peu plus Charismatiques et moins laids, ils apparaissent généralement un peu moins rustres que leurs congénères sus-cités.

Assez grands, pour des orques, ils possèdent comme les Orques blancs une mâchoire proéminente, mais celle-ci demeure beaucoup moins massive que chez les « *Orquegliers* ». Les Orques jaunes arborent de longues oreilles pointues, qui s'épanouissent à la perpendiculaire de leur tête… La légende en fait pour cela les fruits d'une antique manipulation génétique, opérant du croisement abominable entre des Elfes et des Orques bruns.

L'espérance de vie de l'Orque jaune est de 50 ans environ. Ils atteignent leur maturité vers 13~15 ans.

Très peu répandus, les Orques jaunes semblent être originaires de la région centre-ouest de l'Ilvanir (au nord du Silk'Or). On en rencontre quelques rares clans dans les régions sud et centre d'Ilvanir (jamais sous les climats rudes du nord du continent).

Organisés, sociaux, artisans corrects, les Orques jaunes vivent en clans de 50 à 150 individus gouvernés par un roi, le « Wuklah », qui partage son autorité sur le plan spirituel et religieux avec un ou plusieurs chamans.
Les Orques jaunes fabriquent leurs outils, forgent leurs propres armes, et pratiquent l'élevage des poules, lapins et bovidés lorsqu'ils vivent dans des régions reculées qui leur permettent de vivre à l'abri de toutes incursions étrangères…

Lorsqu'ils s'établissent durablement dans une région, les Orques jaunes pratiquent aussi l'élevage de grands loups, des *Worgs*, qu'ils utilisent autant pour la garde de leurs villages, que pour les chevaucher (Cf les « monteurs de loups »).

Un clan d'une centaine d'individus compte en moyenne :

Guerriers classiques :	23 individus
Guerriers lanciers :	15 individus
Guerriers monteurs de loup :	12 individus
Chamans :	2 individus
Jeunes :	*26 individus*
Femelles :	22 individus

DIVERS

Les unions entre Orques jaunes et Orques blancs sont possibles. Elles restent très souvent stériles avec des Orques bruns ou roux.

ORQUE Jaune

Ourouk Dortu

Orque Fauve



(1,65~1,75 m)(CN, NM, CM)
(poils clairsemés blonds, yeux jaunâtres, voix rauque)

(Nb rencontré : 2~8 ou 8~80 individus)
(Vitesse : 4 à 7 m/sec)

Chaman

E.V. : 18~23

Co : 10~13 **In** : 8~10 **Ch** : 6~8 **Ad** : 12 **Fo** : 11~13
Sag : 8~12 **Beau** : 3~5 **Con** : 11 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 9~10 Pr : 1~2 (selon armure)(pas de bouclier)
Prd : 7~8 P.I. : 1D+3 à 4 (masse courte)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.
Ouïe fine.

Les Orques jaunes chamans utilisent des sortilèges, plus ou moins puissants. Ils peuvent être de niveau 3 (4 sortilèges), 4 (6 sortilèges), 5 (8 sortilèges) ou encore 6 (10 sortilèges).

Vanitar Visibili (1x/j) (1 min)	*Bannbaladi* (1x/j)	*Contre Charme* (1x/j)
Télékinésie (2x/j) (10 ass)	*Médousa* (1x/j) (15 min.)	*Eclair d'eau* (2x/j)
Télesthésie (2x/j)	*Lévitation* (1x/j) (2 min)	*Boule de Feu* (2x/j) (3D8+Niv)
Mûr de brouillard (1x/j) (2 min)	*Jet de Feu* (1x/j) (5 x niv Bl)	*Hypnose* (1x/j)
Mûr de Feu (2x/j) (2 min)	*Jet de Couleur* (3x/j)	*Phytomorphose* (1x/j)
Injonction (1x/j)	*Bénédiction* (5x/j)	*Flash Aveuglant* (2x/j)
Horreur Terreur (1x/j) (2 min)	*Amok* (2x/j) (1 min)	*Soin* (2D8 pts) (3x/j)



DESCRIPTIF

Pour des informations sur la race des Orques Jaunes : Cf. « Guerrier classique ».

Les Orques Jaunes « chamans » sont des magiciens-prêtres.
Souvent moins forts que leurs congénères, moins résistants aussi, les chamans possèdent un certain nombre de sortilèges qu'ils utilisent un certain nombre de fois dans une journée.

Au sein d'un clan d'une centaine d'individus, on dénombre en général deux chamans. Ces Orques, plus sages et plus rusés que la moyenne, jouissent d'un statut particulier. Ils interprètent les signes de *Gruumsh*, le dieu créateur, bénissent les armes avant les batailles et les lances avant la chasse. Ils prodiguent soins et conseils, guérissent les maladies infectieuses.
Ils sont aussi les gardiens de la mémoire du clan et de l'esprit des ancêtres.

DIVERS

On prétend que certains chamans Orques jaunes seraient instruits de la magie nécromantique et seraient à même de lancer des sortilèges particulièrement puissants en la matière…

ORQUE Jaune

Ourouk Dortu

Orque Fauve



(1,65~1,75 m)(CN, NM, CM)
(poils clairsemés blonds, yeux jaunâtres, voix rauque)

(Nb rencontré : 2~8 ou 8~80 individus)
(Vitesse : 4 à 7 m/sec)

***Guerrier* lancier**

E.V. : 22~28

Co : 9~11 **In** : 7~8 **Ch** : 4~6 **Ad** : 14~15 **Fo** : 13~14
Sag : 8~10 **Beau** : 3~5 **Con** : 14 **Per** : 13~16

1 Att./ Assaut.

Att : 9~10 Pr : 3 (bouclier « mur de bois »)
Prd : 10~12 P.I. : 1D+4 à 5 (lance)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.
Ouïe fine.

Lance :
Corps à Corps : malus de 3 en attaque aux adversaires
Jet : à 30 mètres Bonus de 1 sous protection Sur un 1 : x2 aux P.I. Sur un 2 : +4 aux P.I.



DESCRIPTIF

Pour des informations sur la race des Orques Jaunes : Cf. « Guerrier classique ».

Les Orques Jaunes « lanciers » sont des guerriers spécialisés dans le maniement de la lance, comme arme de corps à corps (en défense) ou comme arme de jet.
Un lancier possède en général 2 à 5 lances. Ils font de redoutables chasseurs et peuvent, en guerre, rivaliser avec nombre d'archers et frondeurs d'autres races…

Souvent moins courageux et moins forts que leurs congénères, ils sont bien plus adroits et savent tirer sous la protection de leurs adversaires…

Au sein du clan, ils jouissent d'un statut particulier en temps de paix, car bien mieux que leurs frères ils approvisionnent la tribu en gibier abondant.

DIVERS

ORQUE Jaune

Ourouk Dortu

Orque Fauve



(1,60~1,70 m)(CN, NM, CM)
(poils clairsemés blonds, yeux jaunâtres, voix rauque)

(Nb rencontré : 2~8 ou 8~80 individus)
(Vitesse : 4 à 7 m/sec
monté : 12 à 15 m/sec)

***Guerrier* monteur de loup**

E.V. : 26~31

Co : 11~14 **In** : 7~8 **Ch** : 4~6 **Ad** : 12 **Fo** : 15~17
Sag : 8~10 **Beau** : 3~5 **Con** : 13 **Per** : 12~14

1 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 1~3 (selon armure)(pas de bouclier)
Prd : 7~8 P.I. : 1D+6 à 8 (sabre orque)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.
Ouïe fine.

Charge : les Points d'Impact d'une charge directe sont augmentés de 6 points (de 8 si l'Orque obtient un 2 ou un 3 en Attaque).



DESCRIPTIF
Pour des informations sur la race des Orques Jaunes : Cf. « Guerrier classique ».

Les Orques Jaunes « monteurs de loup » sont des guerriers de taille moindre, spécialisés dans le dressage et la monte de grands loups nommés Worgs.
Bons éleveurs, les Orques jaunes peuvent aussi se montrer excellents dans le dressage de ces loup se grande taille. En moins de six mois de dressage, certains Orques peuvent en effet dresser un jeune adulte au point qu'il accepte de porter un cavalier et réponde à ses ordres et sollicitations, en chevauchée comme au cœur d'une bataille.

Toujours légèrement protégés, les monteurs de loup manient une arme légère, mais efficace en charge comme en mêlée, le sabre orque (un sabre courbe) avec lequel ils font merveille.

Un monteur de loup possède généralement une silhouette fine mais musculeuse. Moins résistants aux coups que ses frères guerriers classiques, il n'en demeure pas moins un redoutable adversaire dont la précision des attaques sème bien souvent la terreur chez ses adversaires…

DIVERS

*

Worg : 22~28

(loup de grande taille)

Co : 12~16 **In** : 2~4 **Ch** : / **Ad** : 15~18 **Fo** : 16~18
Sag : / **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 16~19

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 9~13 Pr : 1 (naturelle)
Prd : 5~8 P.I. : 1D+7 à 9 (sabre orque)

Les Worgs ne portent des attaques que s'ils sont engagés au corps à corps avec leur cavalier. S'il perd l'orque qui le conduit, un worg fuit une bataille dangereuse avec 30% de chance (test effectué tous les 3 assauts).

PECH

(~1,20 m)(N. à tendances bonnes)
(peau claire tirant sur le jaune,
pilosité entre roux et brun)

(Nb rencontré : 1~2 ou 10~100 individus)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec)



Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 25~40

Co : 10~12 **In** : 11~13 **Ch** : 9~11 **Ad** : 13~14 **Fo** : 11~14
Sag : 9~11 **Beau** : / **Con** : 15~18 **Per** : 17~18 (6 en lumière forte)

1 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : 1D+3 (+0 à 2 selon Fo) (pic)
1D+2 (+0 à 2 selon Fo) (marteau)

CAPACITES SPECIALES

Lythomorphose (4x/j) (50 cm^3) **Trou** (4x/j) (2 m de diam et 1 m de prof) **Infravision** (30 m)

Mur de Pierre : 4 Pechs réunis peuvent créer un Mur de Pierre (1x/j) (5 min) (3 m/5 m)

Eboulement : 8 Pechs réunis peuvent provoquer un Eboulement (sur 12 m de diam à 10 m maxi de distance) (1x/j) (toute créature prise dans cette zone doit effectuer un jet d'Adresse : en cas d'échec 3D4 pts de blessure et en cas de succès ½ dégâts)



DESCRIPTIF

Les Pechs sont des créatures de petite taille (1,20 m en moyenne) qui possèdent une peau jaunâtre et une pilosité brun-roux.
Peuple doux, soumis et pacifique, il est rare que les Pechs recourent à la violence, quelle qu'elle soit… sauf dans des cas extrêmes, comme, par exemple, la protection des plus jeunes ou du Triumvirat de leur Cité.

Habitat, Structure sociale…
Originaires du plan élémentaire de la terre, les Pechs forment dans leur monde d'origine des clans de plusieurs milliers d'individus qui vivent dans de vastes cités troglodytes. Ils détestent le « ciel ouvert » et les lumières trop violentes.
Ils sont alors organisés au cœur d'une société patriarcale paisible et laborieuse. Le gouvernement de la Cité est assuré par un triumvirat composé d'un Pech de plus de 150 ans, d'un Pech adulte de 50 à 120 ans et d'un jeune Pech de moins de 20 ans. Toutes les décisions de ce trio sont prises à l'unanimité et respectées comme de véritables paroles divines par la population.
Bons artisans, formidables mineurs, les Pechs excellent également dans la taille des pierres précieuses.

Alimentation
Les Pechs sont omnivores, mais leur alimentation est composée à plus de 70% par des champignons.

Religion. Adorateurs des Daos, les Génies du plan élémentaire de la terre, et particulièrement du Divin Khan des Daos, les Pechs vivent pourtant dans la crainte de ceux-ci. Cette crainte, presque une terreur, est inspirée par les traques sans pitié auxquelles les Daos se livrent parfois pour expédier quelques centaines de Pechs vers un autre monde d'où ils extrairont les richesses… pour le seul bénéfice de leurs « Dieux »…

Reproduction. Une femelle Pech peut donner naissance à 2 jeunes une fois tous les trois ou quatre ans entre son quinzième et son soixantième anniversaire. Un jeune atteint sa puberté autour de ses quinze ans et sera considéré comme « vieux » après son 130ème anniversaire.



Espérance de vie
Un Pech peut espérer vivre entre 170 et 200 ans.

Combat
Lorsqu'ils combattent les Pechs utilisent leurs outils (pics ou marteaux).
Face à des « créature de pierre » (élémentaux, golems, …) ils bénéficient d'un bonus d'Attaque de 2 points et occasionnent toujours des dégâts entiers.

DIVERS

PIXIE



(50 à 65 cm)(N)
(peau claire, silhouette très elfique, oreilles pointues)
(Nb rencontré : 1, ou de 5 à 20 individus)
(classe de monstre de 10 à 15)
(vitesse : 10 à 12 m/sec en vol
et 4 à 6 m/sec au sol)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 5~9

Co : 9~14 **In** : 15~18 **Ch** : 12~18 **Ad** : 12~15 **Fo** : 6~7
Sag : 10~12 **Beau** : 14~18 **Con** : 6~10 **Per** : 16~20

Att : 9~10 Pr : 1~2 (selon protection)
Prd : 6~8 P.I. : 1D+1 (épée taille d'un poignard) ou Arc

CAPACITES SPECIALES

Invisibilité naturelle. Les Pixies sont naturellement invisibles, et ils en retirent tous les avantages au combat. Une *Dissipation de la Magie* d'un niveau 8 au moins les rend visibles pour 2 assauts.

Les Pixie sont naturellement doués de pouvoirs magiques, plus ou moins puissants.
Ils lancent leurs formules aux niveaux 7, 8 ou 9.

Hétéromorphisme (à volonté)
Dissipation de la Magie (1x/j)
Jets de Couleurs (1x/j)
Connaissance des Alignements (à volonté)
ESP (1x/j)
Danse Folle (1x/j)
Confusion (-2/-3) (au toucher – ne disparaît que sur un Contre-Charme)
Création d'Illusion (à volonté) (l'illusion subsiste jusqu'à ce qu'elle soit dissipée)

DESCRIPTIF

Les Pixies sont des créatures d'essence magique. Ils appartiennent à un peuple cousin de celui des Fées. Ils ressemblent également beaucoup à des elfes minuscules. Ils sont petits et possèdent des ailes translucides d'une grande finesse, dont ils se servent presque exclusivement pour leurs déplacements.
Les Pixies parlent leur propre langue, l'Elfe et le langage commun des Humains.

Habitat et Structure Sociale. Les Pixies vivent dans les forêts profondes ou les bois éloignés de toute présence humanoïde. Ils colonisent généralement un arbre de très grande taille dans les branches duquel ils bâtissent des chaumières confortables.
Ils vivent en villages de 80 à 250 individus. Le chef du village, le « Wallis », est le plus souvent le plus vieux Pixie du groupe. Il gouverne alors les destinées du village en prenant toujours soin de prendre conseil auprès des autres habitants.
Si la vie du groupe est marquée par des mœurs très libérales, démocratiques et participatives, la morale sexuelle et familiale en revanche est particulièrement rigide. Un Pixie ne peut avoir de rapport avec un autre que s'il est uni officiellement à celui-ci et si tous deux sont effectivement adultes. De même, un couple est vivement encouragé à avoir au moins 4 ou 5 enfants…



Alimentation. Les Pixies sont totalement végétariens. Ils se nourrissent de baies, de céréales (dont ils savent faire du pain), et de légumes et fruits qu'ils cultivent eux-mêmes.
Particulièrement, un village de 200 Pixie possède toujours une trentaine de grosses ruches d'abeilles, dont le miel constitue alors une bonne part de l'alimentation du groupe.

Religion. Les Pixies vénèrent la Déesse féérique « Titania ».
Dans un village, il existe toujours au moins un Prêtre de la Déesse.

Reproduction et Espérance de vie. Un Pixie est adulte lorsqu'il parvient à son 24ème anniversaire. Il peut alors, et seulement alors, s'unir à un Pixie du sexe opposé pour procréer.
Lorsqu'une femelle Pixie est fécondée, elle pond, 10 semaines plus tard, de 1 à 2 œufs. Ces œufs écloront après 4 semaines de soins attentifs. L'espérance de vie d'un Pixie est d'environ 130 années…

DIVERS

QUASIT



(40 à 50 cm)(CM)
(toutes les caractéristiques physiques d'un petit démon)
(Nb rencontré : 1 individu)

(vitesse : 3 à 4 m/sec)

Larve ou Lémure changé en
Démon mineur pour servir de familier

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 20~25*

régénération de 1 pt/ass

Co : 9~10 **In** : 8 **Ch** : 3~4 **Ad** : 14~16 **Fo** : 4~6
Sag : 8~9 **Beau** : / **Con** : 9~10 **Per** : 16~19

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 7~8 Pr : 1* (naturelle)
Prd : 12~13 P.I. : 1D+1 (morsure)
(1D)x2 (griffes)

* ne peut être blessé que par des armes **magiques** ou en **fer pur**

CAPACITES SPECIALES

Autométamorphose. En deux types de créatures : grenouille, mille-patte géant, chauve-souris, rat, chat noir
(ce pouvoir leur est conféré par le Seigneur Démon dont ils dépendent)

Détection du Bien et de la Magie. A 15 mètres, avec 85% d'acuité.

Infravision. A 20 mètres

Invisibilité. A volonté

Onde d'Effroi. Sur 10 mètres, jet de courage si échec le sujet est frappé d'effroi et perd 2 pts en Att et 3 pts en Prd (1x/j)

Immunités : froid, feu, foudre

Lorsqu'un Quasit devient un familier, il confère à son « Maître » les pouvoirs suivants :

Télépathie. Communication permettant au Maître d'utiliser tous les sens du familier, y compris l'infravision. Ce lien est efficace sur 2 kilomètres.

Protection. La présence du Quasit à moins de 3 mètres de son « Maître » permet à celui-ci de bénéficier de la même résistance à la magie de 25%.

Régénération. La présence du Quasit à moins de 3 mètres de son « Maître » permet à celui-ci de se régénérer au même rythme.

Niveau d'expérience. Tant que le Quasit se trouve à moins de 2 km, le « Maître » bénéficie d'un niveau supplémentaire. Si le Quasit se trouve au-delà, il perd momentanément 1 niveau. Si le Quasit meurt, il perd définitivement 4 niveaux !

Conseils. En plus de ses avis propres, le Quasit peut contacter, une fois par semaine, un plan inférieur afin d'aider son « Maître » à prendre une décision. Six questions sont alors permises.

DESCRIPTIF

Le Quasit est une larve changée en démon mineur pour servir de familier à un magicien, un illusionniste ou un prêtre.
Rares sur le plan Matériel Primaire, les Quasits sont très communs sur les plans démoniaques du Pandémonium et dans de nombreux niveaux des Abysses.



Le but principal d'un Quasit est de permettre à son « Maître » de propager encore et encore le chaos et le mal.
Il souhaite également détruire des humains d'alignement Loyal Mauvais, afin d'amener leus âmes aux Démons.
Au jour de la mort de son « Maître », le Quasit doit saisir l'âme de celui-ci et retourner avec elle devant son Seigneur démoniaque pour la lui offrir.
Si le Quasit n'a pas accompli assez de mal durant sa période sur le plan matériel, le Seigneur Démon pourra le changer en Mane, ou en Larve, ou bien encore le renvoyer sous forme de Quasit. Si par contre il a « bien mérité »… Il pourra être changé en Démon de type I ou même II.

DIVERS

QUËREK

(1,75~2,00 m)(C.N.)
(peau grise ou verdâtre, yeux noirs, défenses)

(Nb rencontré : 1~6 ou 8 à 24 individus)
(Vitesse : 5 à 7 m/sec)



Talisman de Quëramsh 10~30%.

E.V. : 40~75

Co : 10~16 **In** : 6~10 **Ch** : 4~8 **Ad** : 8~14 **Fo** : 14~18
Sag : 8~12 **Beau** : / **Con** : 14~20 **Per** : 12~16

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 12~15 Pr : 2+1~4 (naturelle)
Prd : 11~13 P.I. : 2D+4 +(2 à 6) (hache culturelle)
ou 1D+3 + (2 à 6) (sabre)

CAPACITES SPECIALES

- **Privé d'arme**, le Quërek tente d'enserrer son adversaire dans ses bras. Il foit alors réussir deux attaques « portées » (non parées). A l'assaut suivant, et si l'adversaire ne réussit pas une épreuve d'Adresse à +4 et une épreuve de Force comparée avec le Quërek, ce dernier peut le **frapper avec ses défenses**, faisant alors 4D+4 P.I.
- **Découpe**. Sur un 1 en Attaque, un Quërek peut couper un membre (avec sa hache culturelle uniquement) avec 24 à 42% de chance (3 fois l'Adresse du Quërek)
- **Effroi**. Certains Quëreks semblent tellement effrayant qu'il leur est possible d'engendrer l'effroi (-2/-3 pour l'Att et Prd adverse) en hurlant et grimaçant (jet de courage nécessaire pour résister à l'effroi !)

DESCRIPTIF

Les Quëreks sont des créatures humanoïdes de taille et de corpulence très proche des moyennes humaines (souvent à peine supérieures). Leur peau est grisâtre, parfois d'un vert pale et terne. Leurs yeux sont profonds et invariablement noirs. Ils possèdent quatre longues défenses, de part et d'autre de leur visage cruel aux mâchoires inférieures proéminentes, et au nez court. Leur musculature est puissante, mais jamais extraordinaire. Les Quëreks ont une intelligence basse, et il n'existe pas de shaman dans leurs clans. Tout au plus peut-on parfois trouver un Quërek d'une ruse et d'une sagacité un peu supérieure, mais alors celui-ci dirige ses frères en les abusant par de pseudos pouvoirs.



Habitat et structure sociale. Les Quëreks forment des clans de quelques dizaines d'individus (rarement plus de 30), et s'organisent en société patriarcales. Le Chef, le *« borouk »*, est toujours le plus fort des mâles du groupe et, parfois, le plus rusé devient son « adjoint ». L'autorité du chef de clan est forte et les vrais conflits se règlent toujours dans le sang.
Les femelles sont limitées aux rôles de procréation, d'éducation des jeunes et de cueillette.
Les Quëreks ont toujours un habitat troglodyte. Le plus souvent, ils vivent dans les égouts des très grandes cités, se nourrissant des vermines et des déchets des êtres de la surface. Ils forment dans ce cas des clans parasites, généralement ignorés des habitants de la surface, ou encore tolérés comme des « nettoyeurs ». Il est vrai par ailleurs que de tels Quëreks connaissent si bien leur habitat qu'il serait particulièrement dangereux et difficile de les en chasser.
S'ils n'habitent pas dans les égouts, les Quëreks vivent dans des grottes, mais toujours à proximité d'une agglomération humanoïde. Ils forment alors la nuit des expéditions dont le but est d'aller récupérer des déchets, comestibles ou manufacturés.
On raconte dans certains récits, que des clans Quëreks peuvent devenir si dépendants des races humanoïdes « supérieurs » qu'ils en arrivent à tenter de capturer des bébés de ces races pour les élever eux-mêmes et en faire leurs chefs, leurs idoles…
Dans ces cas, les bébés sont particulièrement bien traités.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle quërek peut donner naissance à un jeune de ses quinze à ses trente trois ans. La période de gestation est de 8 mois. Un Quërek devient adulte durant sa treizième année. L'espérance de vie d'un Quërek est d'environ 60 années.

N.B. : il faut remarquer que dans leurs rapports aux humanoïdes « supérieurs » (humains, nains, et particulièrement elfes), les Quëreks font preuve d'un malaise important, voir presque d'une crainte superstitieuse…

DIVERS

Cf. « Gigar » dans le présent volume.

RAKSHASA



(1,70 0 2,00 m)(L.M.)
(homme-tigre) (voix rauque)

(Nb rencontré : 1 ou 1~4 individus)
(Vitesse : 7~8 m/s)

Résistance à la Magie 75%.

E.V. : 65~85

Co : 12~17 **In** : 16~20 **Ch** : 11~15 **Ad** : 12~14 **Fo** : 16~19
Sag : 15~20 **Beau** : / **Con** : 14~18 **Per** : 12~16

2à 3 Att./ Assaut.

Att : 13~15
Prd : 14~16

Pr : 2*+~ (peau + selon armure)
P.I. : 2D+6 (gueule)
et/ou (1D+6 à 9)x2 (mains)
ou (selon arme)

* le Rakshasa ne peut être blessé que par des armes magiques. Un enchantement inférieur à +3 ne lui cause que ½ dégats.

POUVOIRS
Les Rakshasas utilisent la **magie** suivante, au niveau 3, 5, 7, 9 ou 11
Les sortilèges sont utilisés aux niveaux 3 et 5 1x/j, aux niveaux 7 et 9 2x/j et au niveau 11 3x/j

1- Bannabaladi
2- Injonction
3- Oubli
4- Hypnose
5- Holographie
6- Médousa
7- Paralysie Végétale
8- Jet de Couleur
9- Labyrinthe
10- Laby des mauvaises rencontres
11- Or des Fous
12- Télesthésie
13- Vanitar visibili
14- Amok
15- Horreur Terreur
16- Tueur Fantasmagorique
17- Flamme
18- Porte de Phase
19- Porte Dimensionnelle
20- Vision Aveugle

Ainsi que, bien sûr, les magies d'Illusion I, II et III



DESCRIPTIF
Les Rakshasas sont des esprits mauvais incarnés. Ces esprits se rendent sur Dère pour y posséder un tigre de belle taille, puis pour le transformer lentement jusqu'à en faire un humanoïde qui puisse accomplir parfaitement leurs desseins. Il faut environ 2 mois pour accomplir une telle transformation.
Ces cas de possession, et donc d'apparition de Rakshasas sont surtout fréquents dans l'archipel d'Ozzo-Kuru et ne sont qu'exceptionnellement rencontrés sur d'autres continents.
Ce sont des créatures gratuitement cruelles, qui aiment à répandre malheur et affliction. On les rencontre le plus souvent en solitaire, mais des regroupement de 3, 4 et même 5 Rakshasas, travaillant en étroite entente, ont déjà été signalés.



Alimentation. Carnivore essentiellement, les Rakshasas apprécient particulièrement la chair humaine.

Religion. Très intelligents, particulièrement fins d'esprits, les Rakshasas honorent le plus souvent un Archi Diable. Leur préféré semble être *Géryon*, « la bête ».

L'espérance de vie d'un Rakshasa est de 80 ans environ… On ne connaît pas d'exemple de reproduction sexuée de cette « espèce ».

DIVERS
Un carreau d'arbalète béni par un Prêtre tue un Rakshasa sur le coup (un humanoïde ne peut pour cela en avoir plus d'un dans son équipement).

RHINOGLON



(1,10~1,20 m)(C.N. à tendances mauvaises)
(corps humanoïde évoquant les gargouilles,
peau gris foncé, ailes de chauve-souris,
grande corne au bout du nez, yeux blancs)

(Nb rencontré : 1~8 individus)
(Vitesse : 2~3 m/sec au sol, 8~10 m/sec en vol)

E.V. : 8~15

Co : 10~11 **In** : 6~7 **Ch** : 2~5 **Ad** : 9~11 **Fo** : 9~10
Sag : 9~12 **Beau** : / **Con** : 10~12 **Per** : 12~13[1]

1 Att./ Assaut.

Att : 8~9 Pr : 2~5 (selon armure)
Prd : 9~10 P.I. : 1D+3 (selon arme, lance)
ou 1D+1 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

[1] La **perception** du Rhinoglon est adaptée à une existence troglodytique ou de sous-bois. Exposé à une forte luminosité, sa perception est réduite de 4 points (lumière d'une torche à moins de 5 mètres : -1 en Att et –2 en Prd).

- **Infravision** : 60 mètres.

DESCRIPTIF

Les Rhinoglons sont des créatures mammifères de petite taille qui vivent dans les cavernes peu profondes et les sous-bois denses.
Ils forment des communautés de quelques individus (en moyenne une quinzaine, dont 40% de femelles), dont la direction est assumée collectivement par tous les membres du clan.
Du reste, tout dans les groupes de Rhinoglons procède d'une démarche communautaire, et les notions de couples, de rapport parent/enfant, jeunes/vieux n'existent pas !



A la manière des sociétés insectes, pour les Rhinoglons, le groupe est tout et chacun est le groupe.

Religion : les Rhinoglons sont fidèles à Iä, l'Unique, le premier Archange, déchu, créé par Los, qui serait leur créateur. Ils lui vouent une admiration sans borne et, dans leur théologie, s'il a été déchu par Los c'est parce que celui-ci, trop aveuglé par sa puissance, aurait été incapable de comprendre et d'admettre le génie de Iä.

Alimentation : le Rhinoglon est essentiellement un prédateur nocturne. Il aime la chasse et ses proies sont généralement des herbivores de la taille du daim. La viande est la base principale de son alimentation (75%) (environ 900 gr par jour), qu'il complète par des baies (10 à 15%) et des végétaux (écorces d'arbre, champignons…) (10 à 15%).

Les Rhinoglon parlent une langue très peu évoluée qui ne leur permet pas d'évoquer des concepts complexes.
L'espérance de vie d'un Rhinoglon est de 30 ans. Sa maturité intervient lors de sa 8ème année.

Combat : les Rhinoglons peuvent frapper avec leur griffes pour déchirer leurs adversaires, mais ils n'aiment généralement pas le contact direct que procure ce mode de combat. Ils préfèrent souvent utiliser des armes longues, comme la lance, le trident… qui maintiennent une distance symbolique entre la proie ou l'ennemi et leur personne.

DIVERS

ROFE à-trois-bras



(2,60 ~ 3,20 m)(CN à CM)
(peau bronze à cuivre,
poils bruns et épais)

(Nb rencontré : 1~6 individus)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec)

Résistance à la Magie spé.

E.V. : 50~70

Co : 16~20 **In** : 7~9 **Ch** : 2~5 **Ad** : 9~10 **Fo** : 20~22
Sag : 8~9 **Beau** : 2~4 **Con** : 16~18 **Per** : 8~14

2 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 3~4 (naturelle)
Prd : 16~17 P.I. : 3D+6 (gourdin)
et 2D+4 (claque)

CAPACITES SPECIALES

- **Immunité** aux sorts de charme et d'hypnose.
- **Odorat** : si la vue et l'ouie sont médiocres, en revanche, l'odorat est très fin. Un Rofe est capable de sentir une proie à plus de 300 m en extérieur.

DESCRIPTIF

Le rofe est un être de grande taille, proche de l'ogre, mais pourvu d'un bras supplémentaire placé sur le torse. D'une stature puissante, le rofe ne mesure pas moins de 2,60 mètres et peut dépasser les trois mètres.
S'ils sont impressionnants de robustesses, les Rofes sont aussi, curieusement, assez « craintifs ». S'ils ne se sentent pas directement menacés, dans leur chair ou dans leur territoire, les Rofes évitent l'engagement et se dérobent.



Société : les rofes vivent en petits clans de quelques individus seulement (8 à 15 le plus souvent), dont deux tiers de femelles. L'autorité est détenue par le plus fort des mâles du clan, le dominant, qui possède plusieurs femelles. Aucun combat ne désigne le chef du clan, seulement le prestige et l'aspect, et le clan ne change de chef que lorsque le précédent meurt ou se trouve nettement diminué.

Habitat : une vaste caverne ou de grossières huttes de branchages sont le gîte traditionnel des rofes. Le seul confort de leurs installations est le feu qui revêt un caractère symbolique puisque les Rofes ne sont parvenus à le domestiquer que récemment (moins de deux siècles). Plus le clan entretien de foyers importants, plus grand est son prestige… Cette attitude culturelle les conduit à abattre un grand nombre d'arbres et de ce fait à être les ennemis jurés dans certaines régions des Druides, Rôdeurs, Elfes…
On repère assez facilement les zones qui constituent le territoire d'un clan de rofe par le fait qu'on n'y trouve pas de bois mort, et que les grands arbres disparaissent progressivement, ne laissant la place qu'à de jeunes pousses.

Religion : les rofes vénèrent le Dieu Orque *Grumsh*. En son honneur, ils organisent à chaque pleine lune une grande soirée de réjouissance durant laquelle de grands bûchers sont allumés. Certains clans ajoutent en sacrifice des animaux (lapins, sangliers, ours…).

Alimentation : carnivores, les rofes sont des éleveurs éclairés. Chaque clan possède des bovins, généralement dérobés dans un village humain voisin, des poules, des cochons… Ils savent organiser leurs ressources pour éviter les périodes de chasses par trop moroses et les disettes qui pourraient en découler.
Au besoin, les rofes peuvent se contenter durant quelques semaines d'une alimentation issue de la cueillette.

DIVERS

SATYRE

ou ***Faunes***



(1,50 ~ 1,70 m)(N.)
(jambe caprines, torse humain,
petites cornes)
(Nb rencontré : 3~8 ou 20 à 200 individus)
(Vitesse : 7 à 9 m/sec)

Résistance à la Magie 0 à 20%.

E.V. : 30~54

Co : 15~16 **In** : 9~11 **Ch** : 7~9 **Ad** : 15~17 **Fo** : 13~15
Sag : 11~13 **Beau** : 6~10 **Con** : 17~19 **Per** : 15~17

1~2 Att./ Assaut.

Att : 12~14
Prd : 9~11

Pr : 3 (naturelle)
P.I. : 1D+6 à 8 (lance)
(20% de chance qu'elle soit magique)
ou 2D+1 (cornes)

CAPACITES SPECIALES

Danger. Les Satyres possèdent une **prescience du danger** qui fait qu'ils ne peuvent être surpris que sur un 1 sur un D6
Discrétion en milieu sylvestre. Ils sont indétectables à 90% face aux créatures qui ne peuvent voir l'invisible ou détecter les objets cachés.
Déplacement Silencieux. Total s'ils le souhaitent. Uniquement perceptibles par des voleurs possédant une Acuité Auditive d'au moins 50%.

- **Flûte de Pan** : elle est magique. Tous les Satyres en possèdent une qu'ils utilisent pour lancer des charmes musicaux (au niveau 8) efficaces dans un rayon auditif de 20 mètres : *Bannbaladi – Sommeil – Horreur Terreur*. Chaque créature dans la portée du sortilège musical peut lancer un jet de sauvegarde contre la magie (en plus des conditions habituelles du sort) pour éviter ses effets.
NB : toute créature réussissant son jet de protection contre l'une quelconque des magie d'une flûte de Satyre, sera désormais totalement immunisé contre les pouvoirs de cette même flûte !



DESCRIPTIF

Les Satyres, ou Faunes, appartiennent au peuple des créatures sylvestres magiques. Ils furent créés par la Déesse Raïa pour animer et servir ses grands banquets divins. Il y a fort longtemps, bien avant la naissance des hommes, Raïa autorisa quelques uns de ces serviteurs méritants à vivre sur Dère en toute liberté. Ils s'installèrent alors dans les forêts, n'ayant pour principale activité que la distraction et le plaisir. Les Satyres passent ainsi le plus clair de leur temps à jouer de la flûte, boire du vin et manger des fruits, batifoler entre eux, donner la chasse aux muses des bois et aux nymphes pour les séduire… Les Satyres sont en effet dotés d'une libido intense, et aiment à s'accoupler avec toutes les créatures femelles des races humanoïdes de rencontre. Il est à noter que la race des Satyres ne compte que des mâles ! Et qu'il leur faut donc faire porter leurs fils à une femelle d'une autre espèce que la leur.

Les Satyres sont des êtres d'une excessive xénophobie ! Ils ne tolèrent aucune forme d'intrusion sur leur territoire. Et l'une des seules façon de se les concilier pourrait être de leur offrir quelques bouteilles d'un excellent vin

Les Satyres parlent leur propre langue, mais également l'Elfe et dans 40% des cas l'Ilvanirien.

Ils vivent fréquemment au voisinage des Centaures avec lesquels ils s'entendent fort bien.

Espérance de vie. Les Satyres vivent en moyenne 350 ans.

DIVERS

SLIG « Radioactif »



(1,00 m dans cette position, jusqu'à 1,60 déplié)
(L.N.)
(Peau plutôt pale)

(Nb rencontré : 5~20 individus)
(vitesse : 6 à 8 m/sec)

Résistance à la Magie 25%.

E.V. : 20~25

Co : 8~13 **In** : 3~6 **Ch** : / **Ad** : 11~15 **Fo** : 12~14
Sag : 4~7 **Beau** : / **Con** : 22~+ **Per** : 10~14

1 Att./ Assaut.

Att : 10~14 Pr : 2* (peau)
Prd : 8~10 P.I. : 1D+6 (gueule)

Leur constitution exceptionnelle leur permet d'encaisser les coups des armes contondantes avec une réelle efficacité (1/2 dégâts)

CAPACITES SPECIALES

Radioactivité. Leur capacité principale n'en est pas une, au sens où ils ne la contrôlent pas.
Souvent très proche d'un grand Gaund Draconique, dont il apprécie la protection, le Slig se charge, s'imprègne des Emanation toxique de cette créature. De fait, et comme lui, il émet une radiation qui peut s'avérer mortelle pour un individu normal.
Après 5 assauts de proximité (- de 10 mètres), le sujet perd 1D4 points de vie par assaut.
Après 15 assauts, c'est 2D6 points de vie par assaut.
Si l'exposition à l'influence toxique du Slig se poursuit au delà de la minute, ce sera une perte de 4D6 par assaut.

Escalade : 70%

Luminescence. Le Slig diffuse une **Luminescence** blanchâtre dans l'obscurité, essentiellement due à la grande quantité de radioactivité dans son organisme.

DESCRIPTIF



Le Slig est une créature probablement issue du règne reptilien. Il vit très souvent en groupe d'une dizaine d'individus, parfois plus. Dans un clan de Slig, c'est toujours celui qui a vécu le plus longtemps au contact d'un *Gaund Draconique* qui prend le commandement du groupe. Sans doute les autres Slig le respectent-ils à cause de la grande puissance de son rayonnement.
Le Slig est une créature rouée, mais pas très intelligente. Il peut comprendre certains ordres, mais ne tolère, en dehors de son clan qu'un rapport hiérarchique basé sur la force, ou la fidélité au *Gaund Draconique*.

Alimentation. L'alimentation de base de la race semble être faite de petits rongeurs, et d'oiseau, surtout leurs œufs. Très bon grimpeur, le Slig est capable d'escalader rapidement les parois les plus abruptes, et les arbres les plus hauts.

Reproduction et espérance de vie. Ovipare, une femelle slig peut pondre de 1 à 4 œufs par an, à partir de sa 12ème année.
Un Slig possède une espérance de vie de 45 ans environ.

DIVERS

Le Slig vit le plus souvent dans la proximité immédiate de la tanière d'un Gaund, et imprègne lui-même naturellement son propre habitat. Séjourner au-delà d'une heure dans un tel endroit occasionne la perte de 1D6 points de vie par 5 assauts.

SLUVEX



(~1,30 m)(N ou NM.)
(pilosité éparse, grise ou brunâtre,
peau blanchâtre, yeux jaunes,
corps maigre)

(Nb rencontré : 1~8 individus)
(Vitesse : 5~6 m/sec)

E.V. : 16~30

Co : 6~11 **In** : 6~12 **Ch** : 3~8 **Ad** : 12~14 **Fo** : 7~10
Sag : 5~10 **Beau** : 2~6 **Con** : 7~10 **Per** : 9~13

1 Att./ Assaut.

Att : 8~12 Pr : 1~3 (peau~bouclier)
Prd : 6~10 P.I. : (1D+5) (gotrïnn)
1D+4 (fronde)

CAPACITES SPECIALES

Infravision. A 20 mètres.

Déplacement silencieux. 25 à 40%.

Langues. En plus de leur langue propre, les Sluvex parlent aussi le Gobelin (40% des cas), l'Orque (25% des cas), l'Ilvanirien (20% des cas). Et lorsqu'ils vivent sur l'île de Salem, ils parlent le Schninkel (55% des cas).



DESCRIPTIF

Petits, malingres, souvent très laids et le poil épars, les Sluvex sont des créatures fourbes, qui peuvent se révéler dangereuses et cruelles. Il semblerait que le peuple des Sluvex soit né d'un mélange entre gobelins et schninkels et, peut-être en partie également, de kobolds… Des Schninkels ils auraient la grande résistance physique et le goût pour les cavernes. Des Kobolds ils auraient conservé la ruse et pour ceratins d'entre eux quelques pouvoirs magiques innés. Enfin des Gobelins ils garderaient le mode d'organisation grégaire.
Ils vont très peu vêtus, ne portant souvent qu'un pagne fait d'une fourrure animale, et ne se protègent que grâce à des boucliers de bois ou de fer, volés à leurs ennemis.

Habitat. Leur habitat naturel est le même que celui des gobelins. Ils affectionnent les vastes réseaux souterrains, les grandes cavernes sombres. Ils aiment particulièrement les endroits chauds et humides.

Structure sociale. Un clan Sluvex repose sur l'autorité d'un Grand Sluva, un chef militaire et religieux, véritable guide et père de la plus grande famille du clan. Il est aidé dans ses décisions par les Sluvas, les chefs de chaque grande famille, qui lui apportent l'autorité morale sur tous.
Un clan compte souvent de 4 à 8 familles, et on ne compte pas moins d'une quinzaine d'individus par famille.
Un clan type comptera donc jusqu'à 80 ou 90 individus. Mais les plus populeux peuvent réunir plus de 150 sluvex.

Alimentation. Les Sluvex se nourissent de petits rongeurs, de champignons et d'insectes. Mais ils aiment aussi toutes les autres chairs, même humaines. Lorsque la faim se fait sentir et que le gibier se fait rare, ils montent des expéditions pour tenter de voler de la nourriture dans le gîte d'autres créatures… On les voit parfois rôder ainsi près des granges des fermes isolées, quand les frimats s'installent.



Religion. Les Sluvex prient le Dieu Exosluv, une entité unique, agressive et colérique, en luttre contre tous les autres Dieux de l'univers. Il est le père de « Atamsluv », le premier Sluvex.
Chaque clan possède son shaman, prêtre d'Exosluv, et les clans les plus importants peuvent avoir jusqu'à six ou huit shamans.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle sluvex peut donner naissance à 1 ou 2 jeunes par an entre sa douzième et sa vingt-cinquième année. Les jeunes sont élevés par toutes les femelles d'une même famille.
L'espérance de vie d'un Sluvex est de 35 ans environ. La maturité sexuelle est atteinte à 12 ans et la vieillesse commence réellement vers la trentième année.

Combat. Les Sluvex utilisent la fronde (avec laquelle ils sont considérés comme Archer de niveau 5) à distance, et le Gotrïnn (sorte de grand couteau de boucher) au corsp à corps.

DIVERS

SORCIERE de l'HIVER



(2,20 m)(C.M.)
(visage hirsute, petites cornes sous l'épaisse chevelure)

(Nb rencontré : 1~3 individus)
(vitesse : 5 à 7 m/sec)

Résistance à la Magie 50 %.

E.V. : 70~105

Co : 14~16

In : 18~20 **Ch** : 8~12 **Ad** : 10~13 **Fo** : 19

Sag : 11~14 **Beau** : 3~5 **Con** : 18 **Per** : 12~15

3 Att./ Assaut.

Att : 13~15 Pr : 7 (peau très dure)
Prd : 12~14 P.I. : 2D+8 (morsure)
(1D+10) x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Elle utilise ces sortilèges au niveau 12, 13 ou 14 de maîtrise, selon son expérience :

- *Cône de Froid (20 m) (3x/j)*
- *Boule de Glace (25 m) (2x/j)*
- *Eclair de Givre (15 m) (3D4/niv) (2x/j)*
- *Changement d'apparence (2x/j)*
- *Armure de Glace (sur autrui) (2x/j)*
- *Vanitar Visibili (1 tour) (2x/j)*
- *Détection de l'Invisibilité (10 minutes) (2x/j)*
- *Ecran de Brouillard (100 m^3) (2x/j)*
- *Voyage dans la Glace (sur 20 m par niv.) (3x/j)*
- *Télépathie (à volonté)*

Serviteurs. Création d'1 à 4 « Para-élémental de Glace », 1x/jour. Ces invocations restent à son service pour 2 heures, puis se dissipent. Il lui faut un volume d'eau égal à celui du para-élémental à créer.
Morsure. La morsure d'une Sorcière de l'hiver fait pénétrer un froid engourdissant dans le corps de sa victime, provoquant une perte de 2 points en Attaque et en Parade.
Régénération. Récupération de 3D6 points de vie par minute lors d'un contact prolongé avec de la glace (main gauche) et de l'eau (main droite). Sous cette action, petit à petit, l'eau touchée par la sorcière se solidifie en glace, et la glace au contraire fond. *N.B. : de l'eau ne peut être ainsi transformée qu'une seule fois.*
Immunités. La sorcière de l'hiver est immunisée aux sortilèges utilisant le froid. Elle est de plus immunisée aux sortilèges de Charme, d'illusion et d'hypnose.

Vulnérabilité. En revanche, la magie du feu lui inflige 50% de dégâts supplémentaires.

DESCRIPTIF



Les Sorcières de l'Hiver sont des créatures très anciennes. Les légendes elfiques, du temps où ce peuple vivait encore dans le nord de l'*Ilvanir*, mentionnent quelquefois des rencontre, toujours violentes, avec elles. Il semblerait que ces créature connaissent, même dans les régions les plus froides, de longs mois de repos complets durant l'été. Elles seraient alors complètement vulnérables, plus faibles qu'un nouveau né.
Lors des saisons de printemps et d'automne, ces Sorcières sont actives, mais ne peuvent utiliser ni leur pouvoir de récupération, ni celui de création de « para-élémentaux », en outre, la force de leurs pouvoirs est amputée d'un tiers . Ce n'est que durant les mois d'hiver, que les Sorcières de l'hiver connaissent la pleine puissance de leurs pouvoirs magiques. Elles sont alors de redoutables ennemis, alliant la force physique à leur terrible magie issue du froid et de la glace.

La Sorcières de l'hiver, dont on ignore la longévité exacte, peut vivre des siècles durant, habitant le plus souvent les ruines d'un village dont elle aura auparavant chassé les habitants par la terreur. Elle s'entoure souvent de quelques géants du froid et d'ogres.

Ces créatures parlent leur propre langage, ainsi que l'humain, l'ogre et le géant du froid.

DIVERS

STATUE DE JUSTICE



(2,25 m et 60 cm de socle)(N.)
()
(Nb rencontré : 1 individu)
(vitesse : 5 à 6 m/sec)

Résistance à la Magie 100%**.

E.V. : 160~230

Co : 20 **In** : / **Ch** : / **Ad** : 16 **Fo** : 20
Sag : / **Beau** : / **Con** : / **Per** : 15

6 Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 8*
Prd : 15 P.I. : (2D+10)x6 (épées de bronze)

6 Prd./ Assaut.

* La Statue de Justice ne peut être endommagée par des armes tranchantes (sauf mag.+5 et mieux).
** Sauf quelques sorts particuliers décrits ci-dessous.

PARTICULARITES

Les sortilèges suivants possèdent un effet particulier sur la Statue :

« *Dissipation de la Magie* » : cause 25 pts de Blessures à la Statue et lui fait perdre 1Prd (minimum 1 Prd pour elle).
« *Plombi Plombon* » : occasionne une perte de 2 pts en Attaque à la Statue.
« *Fulminictus* » : régénère la Statue de 1 point pour 2 points de Fulminictus reçus.
« *Cône de Froid* » : immobilise la statue pou 1 assaut par tranche de 40 pts de dégâts normalement infligés (pas de save) (pas de blessures).
« *Danse Folle* » : divise par deux les valeurs de combat de la Statue, mais multiplie par deux ses cadences (Att et Prd) (10 assauts).
« *Agrandissement* » : augmente de 2 le nombre des attaques de la Statue (taille ne varie pas).
« *Diminution* » : soustrait 2 parades aux capacités de la Statue (taille ne varie pas).



DESCRIPTIF

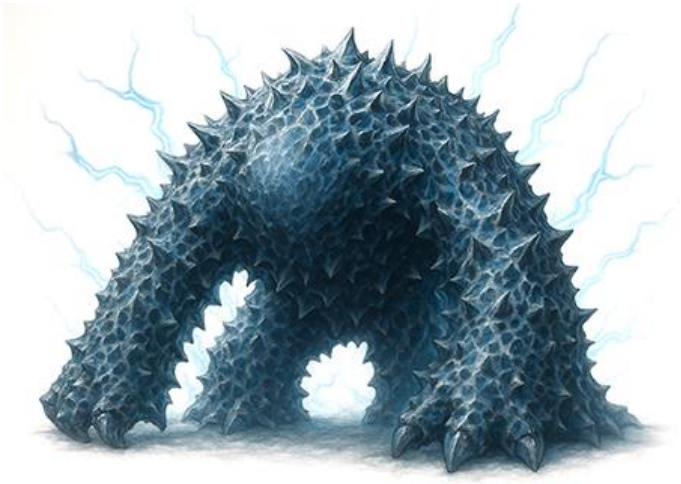
Les « Statues de Justice » sont des objets magiques très puissants accordés par un Dieu de la Justice à un serviteur particulièrement méritant. L'utilisation en est simple, la Statue peut comprendre des ordres simples, comme « garde cette salle et tue tous les intrus ne prononçant pas le mot de passe »…

La Statue attaque sans peur quiconque lui est désigné d'une manière ou d'une autre comme un ennemi, jusqu'à la mort de celui-ci ou jusqu'à sa propre destruction.

Les Statues de Justice sont en Electrum (alliage d'or, d'argent et de Cuivre). Une gemme de souhait est placée à l'intérieur de la tête, c'est elle qui donne sa vie à la Statue (on peut récupérer cette gemme après la destruction de la statue et obtenir alors un souhait).

DIVERS

SUSSURUS



(~ 2,30 m)(N.)
(mélange fluctuant de bleu-gris-blanc)

(Nb rencontré : 1~3 individus)
(vitesse : 3 à 4 m/sec)

Résistance à la Magie 30%.

E.V. : 80~95

Co : 20 **In** : 7~9 **Ch** : / **Ad** : 16 **Fo** : 24
Sag : 7~8 **Beau** : / **Con** : 18 **Per** : spé

2 Att./ Assaut.

Att : 16 Pr : 8 (naturelle)
Prd : 12 P.I. : (2D+10)x2 (poings)

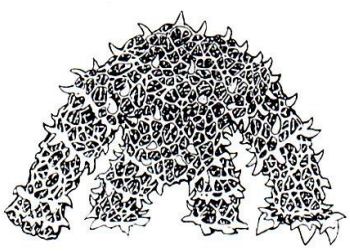
CAPACITES SPECIALES

- **Appendices cornus**. Lors d'un corps à corps, sur une attaque à 1,2 ou 3, le Sussurus blesse son (ses) adversaire avec les appendices cornus qui hérissent tout son corps. Les dégâts sont alors de 4D8 P.I. (en plus des poings).
- **Perception des mouvements**. Aveugle et sourd, le Sussurus perçoit ce qui l'entoure par une perception des déplacements d'air. Il est par conséquent extrêmement efficace contre les êtres invisibles, mais incapable de s'attaquer à un individu immobile.
- **Mort-vivant**. Le son aigu persistant qui accompagne le Sussurus produit un effet curieux sur les morts vivants.
  - Sommeil de la mort (sauf contre Vampire et Spécial). Il les calme et leur octroie le « sommeil de la mort », sorte de catalepsie durable (plus de 24 heures), dont ils sortiront pourtant si on les attaque.
  - Pseudo Vade-Retro. Il repousse les : Squelettes (1 à 13)
    Zombies (1 à 10)
    Goules (1 à 7)
    Ombres (1 à 5)

DESCRIPTIF

Le Sussurus est un être curieux, venu d'on ne sait quelle dimension, peut-être d'un plan élémentaire de l'air. Il se nourrit d'oxygène.
Il se rencontre extrêmement rarement sur le plan matériel, et cette « discrétion » fait qu'on ne connaît pratiquement rien de lui. Tout juste sait-on qu'il éprouve une haine, incontrôlé semble-t-il, à l'égard du feu qui se nourrit lui aussi d'oxygène.

Un sifflement aigu accompagne le Sussurus. A la manière d'un sonar, il utilise une émission sonore, dont il capte les ondes réfléchies par le décor. C'est par ce principe, substitutif de la vue qu'il évite tous les obstacles. Ce sifflement permet en général de repérer un Sussurus à plus de 400 mètres !



Si on tue un Sussurus, il ne reste rien d'autre qu'une fine poudre bleutée, nommée « **Sel bleu** », que les Alchimistes et autres « mélangeurs de potions » utilisent volontiers comme substitue à un ingrédient manquant d'une recette magique. Il reste le plus souvent environ 30 gr de ce Sel.

A ce jour, on ne connaît rien de l'écologie du Sussurus, mais il paraît certain qu'il ne se reproduit pas dans le monde matériel car on n'a jamais rapporté l'observation d'un quelconque jeune.

DIVERS

Vu l'extrême rareté des Sussurus, et le fait qu'on puisse utiliser leurs restes comme substitut, en alchimie, le Sel bleu peut se négocier jusqu'à 500 pièces d'or le gramme.

TAWAL

(~2,00 m)(N.)
(pelage brun à noir, yeux jaunes orangés)

(Nb rencontré : 1~12 individus)
(Vitesse : 7 à 8 m/sec)



E.V. : 40~75

Co : 16 **In** : 5~6 **Ch** : 10 **Ad** : 8~12 **Fo** : 14~22
Sag : 5~9 **Beau** : / **Con** : 16~20 **Per** : 8~12

2 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 2 (naturelle)
Prd : 8~10 P.I. : (1D+6 à +14)x2 (mains nues)

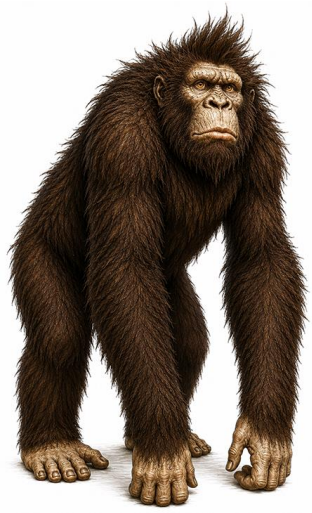
CAPACITES SPECIALES

Utilisation de manchons de bataille. Il convient alors d'ajouter 1D aux Points d'impact.

Martèlement critique. Si un Tawal porte sur un même adversaire deux coups particulièrement bien réussis de ses manchons (4/20 maxi en Attaque), celui-ci doit réussir un jet d'Adresse avec malus de 2 points pour ne pas tomber au sol sous la violence des coups.

DESCRIPTIF

Le Tawal est un primate bipède de grande force au tempérament pacifique. Assez proche de l'homme, son corps est cependant couvert d'une épaisse fourrure brune ou noire. Très myope, le Tawal ne distingue bien les objets qu'à 20 mètres au plus.
Les Tawals s'organisent en clan, au sein desquels les couples se soumettent à l'autorité d'un vieux mâle. Un clan compte le plus souvent une cinquantaine de membres, et réside dans des cavernes ou de grands arbres feuillus.
Ils s'expriment par des gestes ponctués de « Bom Bom » dont la signification varie avec l'intonation.
Omnivore, le Tawal se nourrie aussi bien par la chasse (petits rongeurs…) que par la cueillette, mais plus de 60% de son alimentation est constituée de feuilles et de végétaux divers.



Le Tawal est un animal frustres, à l'intelligence faible, mais doté d'une curiosité qui lui fait apprendre très rapidement, si on le prend en charge avec douceur et méthode. On a rencontré des Tawals, élevés petits au contact des humains durant des années, qui ont atteint une Intelligence de 8 et même 10 ! Mais ce ne sont là que des exceptions, les jeunes Tawals étant extrêmement rares, puisque les adultes refusent obstinément de se reproduire en captivité.
Leur curiosité obsessionnelle, qui s'exerce souvent sur les humains, leur vaut fréquemment d'être capturés par ceux-ci. Ils sont alors dressés pour être employé aux mines ou, plus souvent encore, sur les champs de bataille où leur force herculéenne fera merveille, surtout s'ils sont armés de « Manchons-de-Bataille ».
Notons que pour pouvoir être utilisés comme combattant, les Tawals devront subir un dressage spécial, de plusieurs mois, afin de corriger leur caractère naturellement pacifique. Malgré ce dressage, le Tawal ne pourra jamais se montrer agressif à l'encontre de qui s'est un jour montré bon avec lui (la technique de dressage est basé sur l'établissement de sentiments amicaux entre eux et leur maître).

En *Ilvanir*, on rencontre une forte concentration de Tawals dans la péninsule de la botte (ouest du continent).

A l'état sauvage, le Tawal a une espérance de vie de 45 ans environ, mais rare sont ceux qui subissent facilement plus de 10 ans de captivité. Au bout de cette décennie, son caractère devient morne, triste, et il se laisse dépérir.

DIVERS

Un jeune Tawal (moins d'un an) peut être négocier très cher sur les marchés d'animaux de dressage (plusieurs milliers de pièces d'or).

TERTRE ERRANT



(2,80~3,20 m)(N.)
(humanoïde fait d'humus, de lianes, de feuillages, de terreau humide, yeux noirs brillants)

(Nb rencontré : 1~3 individus)
(Vitesse : 6 à 8 m/sec)

Résistance à la Magie *Spé.*

E.V. : 85~100

Co : 20 **In** : 5~6 **Ch** : / **Ad** : 14~15 **Fo** : 26
Sag : 4~6 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 12~13

2 Att./ Assaut.

Att : 15 Pr : 4 (protection naturelle)
Prd : 13 P.I. : (3D+5)x2 (« poings »)

CAPACITES SPECIALES

Engloutissement : si les deux attaques d'un Tertre Errant touchent un même adversaire avec succès, celui-ci se trouve prit dans le corps vaseux du Tertre et meurt de suffocation (asphyxie et écrasement) en 2 à 12 assauts, à moins que le Tertre ne soit abattue avant !

Les Tertres Errants sont des adversaires puissants, rendus très dangereux du fait de leurs « capacités » suivantes :
- du fait de l'humidité importante de leur corps, ils sont **insensibles au Feu** (magique ou non)
- l'**Electricité** les fait grandir (+5%) et leur restitue 2D6 points de vie par tranche de 20 pts d'impact électriques
- le **Froid** ne leur cause que demi dégâts
- les **Armes Tranchantes** ne leur causent que demi dégâts
- les **Armes Contondantes** ne leur causent aucun dégâts (arme perforantes idem sauf ci-dessous)

Faiblesses :
- les **Sortilèges affectant les plantes** sont particulièrement efficaces contre eux
- *le **cerveau** d'un tertre errant (une sorte de bulbe de racine) est placé dans son torse. Celui qui le sait (expérience propre ou Connaissance des Monstres avec malus de 4 pts) peut tenter de localiser ses coups pour faire plus de dégâts → cela ne peut être fait qu'avec des armes « perforantes » (lances, javelines, flèches, pointe d'épée), qui feront alors des dégâts entier !*

DESCRIPTIF

Les Tertres Errants sont des créatures bipèdes, d'essence végétale.
On ne sait rien de très précis quant aux mœurs de ces créatures. Tout au plus dirons-nous que ce sont des êtres plutôt solitaires, quine se regroupent que pour faire face à des ennemis nombreux et/ou puissants.



Alimentation : les Tertres Errants se nourrissent de sang, de sève et d'eau.

Reproduction et espérance de vie. On présume qu'il n'existe pas de sexe au sens propre chez le Tertre Errant, et que chaque individu est en même temps mâle et femelle. Le Tertre s'autoféconderai probablement, mais nul ne saurait décrire le processus utilisé !
L'espérance de vie d'un Tertre Errant est sans doute d'une quarantaine d'année…

DIVERS

THRI-KEEN

Guerrière Mantis



(2,00 m)(C.N.)
(chitine verdâtre, yeux jaunes)
(Nb rencontré : 2~12 individus)
(Vitesse : 8~10 m/sec)

Résistance à la Magie 0~20 %.

E.V. : 55~70

Co : 15~16 **In** : 11~13 **Ch** : 3~4 **Ad** : 11~13 **Fo** : 15~16
Sag : 15~16 **Beau** : / **Con** : 19~20 **Per** : 12~14

3 à 5 Att./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 4 (naturelle)
Prd : 9~10 P.I. : 1D+12 (double-lys cristal)
ou 1D+8* (mandibules)
et (1D+4)x5 (griffes)

** en cas de morsure par les mandibules d'une Thri-Keen, le sujet doit réussir un jet de sauvegarde contre les poisons ou demeurer engourdi durant 2D6 assauts (malus de 3 en Att et 3 en Prd et vitesse pénalisée de 33%)*

CAPACITES SPECIALES

Communication par phéromones. Par leurs antennes et grâce à l'émission et la réception de molécules odorantes (phéromones), les Thri-Keens peuvent non seulement communiquer entre eux jusqu'à atteindre à l'empathie totale, mais aussi parvenir à des communications complexes et totalement discrètes.



Force. Une Thri-Keen peut porter jusqu'à 12 fois son propre poids (soit environ 1.000 kg !). La plupart des Thri-Keens sont suffisamment intelligentes pour utiliser cette force afin de projeter à plusieurs mètres un adversaire dangereux !

Saut. Les Thri-Keens utilisent leur puissance pour sauter haut et loin. Une guerrière adulte peut ainsi sauter plus de 12 mètres en longueur et jusqu'à 6 mètres en hauteur.

Les Thri-Keens et la chaleur. Elles maîtrisent le feu et sa création, et leurs domaines sont toujours abondamment chauffés. La température a une très grande influence sur leur métabolisme, qui est optimum autour de 26°.
A 15°, la Thri-Keen perd 1 pt en Att et Prd, et sa vitesse de déplacement n'est au maximum que de 6 m/sec.
A 9°, la perte est de 2 points supplémentaires en Att et en Prd, et la vitesse atteint au maximum 4m/sec.
A 4°, la perte est de 2 points supplémentaires en Att et en Prd, et la vitesse atteint au maximum 2m/sec.
Au-dessous de 0°, la Thri-Keen entre en léthargie.

Combat. Au corps-à-corps, la Thri-keen utilise une sorte de double-lys à pointe de cristal très résistant. Ils manient cette arme avec une grande agilité. Si elle n'utilise pas cette arme elle peut également utiliser les griffes de ses 4 membres antérieurs en addition de la morsure puissante de ses mandibules.

DESCRIPTIF

Les Thri-Keens sont également nommées guerrières Mantis par les elfes. Ce sont de insectes-humanoïdes géants à la chitine verdâtre et aux yeux jaunes.

Habitat. Les Thri-Keens vivent dans les régions les plus chaudes et les plus arides. Elles s'installent dans de vastes réseaux souterrains pourvus de très nombreux puits d'accès à l'extérieur (ces puits permettant à la fois l'entrée et la sortie, mais également le réchauffement des zones profondes.

Structure sociale. Les Thri-Keens ne sont pas à proprement parler des créatures sociales. Pourtant, on note comme chez les insectes sociaux la présence de trois catégories sexuelles : les mâles, les femelles et les asexués qui représentent près de 90% de la population.
Dans les faits, les Thri-Keens s'organisent en clans d'une cinquantaine d'individus autour d'une « Reine-pondeuse ». C'est elle qui aura la charge de réguler la population du groupe afin qu'il ne disparaisse pas (une reine peut pondre au maximum 50 œufs par jour !), mais également afin qu'il ne devienne jamais trop populeux.

Dans un clan Thri-Keen, on compte 3 castes : la caste de la Reine, la caste des ouvriers/guerriers et la caste des religieux.
- La caste de la Reine. Elle compte souvent une dizaine, voire une vingtaine ou une quarantaine d'individus. Elle comprend la reine elle-même bien sûr, mais aussi les princes et princesses, Thri-Keens sexués qui assureront la pérénité du clan.
- La Caste des ouvriers/guerriers. C'est la plus importante par le nombre (en général 90% de la population) et la seconde par l'importance hiérarchique. Leur fonction est essentielle : trouver de la nourriture pour le clan, creuser de nouvelles galeries pour étendre la cité, chasser, moissonner les galeries de champignons, guerroyer…
- La caste des religieux. Quelques Thri-Keens entrent en religion (un ou deux en général par clan). Ils sont les soutiens spirituels, psychologique souvent, des des autres castes.

Alimentation. Les Thri-Keens sont omnivores, mais l'apport carné est nettement majoritaire dans leur alimentation.

Religion. La tradition orale du peuple Thri-Keen dit que l'origine de la race remonte à la guerre entre les Dieux et les Titans. Vers la fin de ce terrible conflit, les Titans cherchèrent à renforcer leurs bataillons par tous les moyens. L'un d'eux, *Talvodès l'attentif*, eut l'idée de faire croître les minuscules mantes religieuses et de leur donner une taille suffisamment importante pour qu'elles puissent affronter les Dieux et leurs légions…
Mais la fin de la guerre arriva avant que les « guerrières Mantis » ne puissent se lancer dans les grandioses batailles. Elles rejoignirent alors les profondeurs souterraines pour y poursuivre leur existence modeste. Rapidement, leur intelligence s'accrut, et le peuple Thri-Keen naquit.
Les Thri-Keens sont depuis reconnaissantes à Talvodès et espèrent le retour des Titans.

Reproduction. Les Thri-Keens se répartissent en trois groupes : les sexués mâles, les sexués femelles et la grande masse des asexués. Au printemps, les femelles et les mâles de dix années s'unissent. Lors de cette union, tous les mâles meurent. Les princesses, fécondées pour l'unique fois de leur existence, quittent ensuite le lieu qui les a vu naître et vont fonder une nouvelle cité où elles deviendront Reine… Dans toute son existence une reine peut pondre jusqu'à 4.000 œufs (souvent 3 à 4 par jour). Une Thri-Keen est d'abord œuf (8 mois d'incubation), puis larve blanche (durant 4 ans), puis Thri-Keen.



Espérance de vie. En moyenne, une Thri-Keen vit 40 ans.

DIVERS



TROLL



(3,50 à 4,20 m)(N.)
(corps massif, cheveux longs, barbe aux hanche pour les mâles)
(Nb rencontré : 1, ou 1~12 individus)
(Vitesse : 10~14 m/sec)

Talisman Elémentaire 0~30 %.

E.V. : 60~90

Co : 20~25 **In** : 9~14 **Ch** : 6~10 **Ad** : 10~15 **Fo** : 24~30
Sag : 8~14 **Beau** : 5~10 **Con** : 18~20 **Per** : 11~16

1 ou 2 Att./ Assaut.

Att : 12~14
Prd : 10~12
Pr : 3~6 (peau + éventuelle armure)
P.I. : 3D+(4 à 8) (hache de bûcheron)
ou 2D+(2 à 6) (poings)

PARTICULARITES

Gourmandise. Les Trolls sont friands de sucreries, c'est leur plus grande faiblesse. Plus d'un aventurier en posture difficile, confronté à un Troll en colère, s'en est sorti grâce à un sachet de sucre ou un paquet de caramel…

Colère. En colère, un Troll devient particulièrement violent. Il gagne 2D de dégâts à la hache ou aux points, et peut avec sa hache bûcheronne frapper 3 fois sur 2 assauts.

DESCRIPTIF

Les Trolls forment avec les Elfes et les Nains l'un des peuples les plus anciens de Dère.
D'une constitution massive, robuste mais grossière, les Trolls mesurent plus de trois mètres et demi, et certains d'entres eux atteignent aux quatre mètres. Leur peau est souvent d'une teinte brun-gris qui, s'épaississant avec l'âge, peut devenir réellement très dure.
La chevelure d'un Troll est toujours abondante et varie du blond cendré au blanc. Les individus mâles portent une barbe très longue qui descend au bas-ventre.
Les Trolls revêtent des fourrures épaisses qui les protègent contre le froid, et contre les coups.
D'une nature plutôt intelligente, rusée, les Trolls développent souvent, quand vient leur maturité, un sens assez poussé de l'humour, mais il s'agit surtout d'un humour de dérision ou d'un humour noir. De plus, les Trolls sont aussi souvent des esthètes passionnés. Ils aiment les airs de musiques entraînants, les jolies choses comme les statuettes fines, les miniatures… Il est donc possible de négocier avec un Troll, et certains se révèlent même particulièrement sympathique. Pourtant, il est totalement exclu de pouvoir négocier quoi que ce soit avec un Troll s'il vous surprend fouillant dans son « trésor ».
Les Trolls parlent leur propre langue, ainsi que l'Orque (60% d'entre eux), le Gobelin (45%) et l'Ilvanirien (30%)



Société. Un déséquilibre énorme existerait dans la répartition mâle/femelle de la race, et on rapporte qu'il n'y aurait aujourd'hui qu'une femelle pour 7 à 10 mâles !
Cette tendance ayant tendance à se confirmer, les Trolls seraient voués à une disparition à plus ou moins long terme. De cette situation, deux types d'organisation ont découlé :
- une certaine quantité de Trolls ont choisi de s'établir en petits clans, où une femelle, souvent unique, occupe la place de chef de clan. Dans ce cas, les Trolls mâles lui obéissent sans discuter. C'est elle qui choisit son partenaire, et elle en change aussi souvent qu'elle le souhaite, sans que la structure même du « clan » en soit affectée !
- dans d'autres cas, les Trolls préfèrent mener une vie de solitaire, vivant plutôt au crépuscule ou la nuit, et logeant dans des cavernes, de sombres forêts ou des sous-ponts. Ces solitaires sont toujours des mâles relativement âgés.

Religion. Les Trolls vouent un culte, rarement fervent, jamais fanatique, à la nature dans ses manifestations élémentaires. Ils rendent grâce à l'esprit des pluies, *Louhovil* et craignent l'esprit de la foudre *Klelak.* Quelques Trolls (environ 5%) prient la Dame Nature.

Reproduction et espérance de vie. Le troll parvient à maturité vers ses 25 ans. Une femelle est fécondable dès sa vingtième année et jusqu'à ses 220 ans environ. La gestation est toujours simple (il n'existe aucun cas recensé de naissance multiple chez les Trolls) et sur 8 naissances, une seule sera celle d'une fille.
L'espérance de vie d'un Troll est de 300 ans environ.

DIVERS

TROLL A DEUX TETES



(3,60 à 3,80 m)(C.M.)
(humanoïde à deux têtes, cheveux rares, imberbe)

(Nb rencontré : 1~5 individus)
(Vitesse : 9~13 m/sec)

E.V. : 75~95

Co : 18~20 **In** : 8~9 **Ch** : 5~7 **Ad** : 13~15 **Fo** : 24~28
Sag : 7~9 **Beau** : 5~10 **Con** : 18~20 **Per** : 11~16

4 Att./ Assaut.
2 Prd./ Assaut.

Att : 13~14 Pr : 3~4 (peau)
Prd : 9~11 P.I. : (2D+4)x2 (morsure)
et (3D+5)x2 (griffes)

PARTICULARITES

- **Infravision** à 30 mètres.
- **Furie**. Conduit à moins du tiers de ses points de vie, le Troll à Deux Têtes entre dans une folie furieuse qui le rend plus dangereux encore. Il frappe en tout sens, sans discernement, et ne peut s'arrêter qu'à la mort de ses adversaires, ou à la sienne… Dans un tel état, il perd 3 points en Attaque et en Parade, mais ses coups sont augmentés d'un D6.

DESCRIPTIF

Les Trolls à Deux Têtes forment une race très récente. Ils sont le fruit des expériences « débridées » d'un magicien Silk'Oréen, *Maliatus le Zoologue*, qui vécut dans la région de *Noulfa* entre 442 et 496 du S.C. Maliatus avait à cœur de découvrir les secrets des unions monstrueuses possibles (on lui doit quelques essais de croisements Orques/Gobelins, Ogre/Géant, Hobgobelin/Gnolls). La création des Trolls à Deux Têtes fut sans aucun doute le couronnement de ses recherches, puisqu'il parvint, hélas pour beaucoup d'aventuriers, à créer un hybride en accouplant un Ettin et une « Trollesse ». Il parvint même à reproduire l'expérience une vingtaine de fois. Ces hybrides, mais il ne le sut jamais puisqu'il ne vécut pas plus d'une douzaine d'année après les premiers résultats de croisement, ces hybrides donc ne sont pas stériles ! Des Ettins ils ont la silhouette à double encéphale et la peau blanche, crayeuse, des trolls ils ont la puissance et la très haute taille.

Certains échappèrent à sa vigilance et gagnèrent la vie sauvage à l'abris des forêts de Noulfa. Ils vécurent là et eurent beaucoup d'enfants… Depuis, la race « nouvelle » des Trolls à Deux Têtes a essaimé dans toute la moitié sud du continent, et parfois au-delà. Ils vivent dans des forêts profondes, ou des cavernes, mais presque jamais dans les profondeurs.

Nourriture. Carnivores pour l'essentiel, les Trolls à Deux Têtes peuvent en période de disette se contenter d'une alimentation toute végétale…



Bien plus rusé que son ascendant Ogre, le Troll à Deux Têtes n'a cependant pas hérité de la finesse esthète de sa parenté Troll. Il est malin, mais ses préoccupations ne sont jamais futiles, il met sa ruse au profit de deux priorités : manger et survivre.
Important : on ne négocie pas avec un Troll à Deux Têtes.

Société. Les Trolls à Deux Têtes vivent en petit groupes de 4 à 8 individus (les solitaires sont une exception). Le groupe est conduit par l'individu, mâle ou femelle, le plus fort. Les faibles du groupe, malades, blessés graves, vieux, sont éliminés sans pitié.

L'espérance de vie d'un Troll à Deux Têtes est de 140 ans environ. Il parvient à maturité vers ses 20 ans. Une femelle est fécondable de 20 à 100 ans environ. La gestation est toujours simple (il n'existe aucun cas recensé de naissance multiple pour cette race).

DIVERS

TRUUG

(2,00 à 2,40 m)(N.)
(peau blanc-grise, longue queue, yeux noirs, bouche garnie de fanons)

(Nb rencontré : 1~8 individus)
(Vitesse : 4~5 m/sec)



E.V. : 65~100

Co : 16~18 **In** : 6~8 **Ch** : / **Ad** : 13~14 **Fo** : 20~26
Sag : 10~12 **Beau** : / **Con** : 17~18 **Per** : 13~14

2 à 3 Att./ Assaut.

Att : 12~15
Prd : 10~13

Pr : 6~12 (naturelle selon taille)
P.I. : (2D+10 à 14) (griffes)
1D+8 (queue) + SPE

CAPACITES SPECIALES

Coup de queue. Au combat, les Truugs utilisent leurs énormes griffes ainsi que leur queue lorsqu'ils parviennent à bien se positionner. Un coup bien placé (de 1 à 6 sur l'Attaque avec cet appendice) peut sonner un ennemi de taille humaine ou moindre. Epreuve de résistance sur la Constitution de la victime : en cas d'échec perte de 2 pts en Att et en Prd pour 2D6 assauts.

Infravision. A 12 mètres.

Lumière. Lorsqu'ils sont en pleine lumière, leur vue est grandement gênée. Leur perception est alors considérée à 8.

DESCRIPTIF

Les Truugs ont des mammifères massifs, de grande taille. Leur peau, peu exposée aux rayons du soleil qu'ils n'aiment pas, est blanchâtre, avec une tendance à tirer sur le gris sur le ventre et la queue.
Extrêmement robustes, les Truugs sont fort habiles dans l'excavation des roches et des sols. On les renconre dans toutes les zones de Dère. Dans les régions chaudes et tempérées ils vivent essentiellement en sous-sol.

Habitat et Structure sociale. Les Truugs sont des êtres sociaux. Ils forment des colonies de plusieurs dizaines d'individus, dirigées par l'un des plus anciens individus du « clan ».
Ils établissent leur gîte dans des souterrains qu'ils agrandissent de générations en générations.



Lorsqu'ils s'établissent dans des régions proches des villes, ils développent des réseaux de galeries qui les conduisent jusqu'aux éventuels égoûts où ils pourront trouver de nombreux cadavres (rongeurs, …).

Alimentation / mode de nutrition. Les Truugs sont des carnivores charognards. Ils utilisent les « fanons » qui couvrent une partie de leur poubche pour régurgiter un liquide, acide, qui dissout les chairs. Puis, réduite à l'état de bouillie, cette chair est inguritée par le Truug.
S'ils se contentent le plus souvent de se nourrir de cadavres plus ou moins frais, ils peuvent dans des situations particulières s'attaquer à des créatures vivantes, et même à des humanoïdes dans les périodes de disettes.

Reproduction et espérance de vie. Une femelle Truug donne naissance à un jeune tous les trois ou quatre ans. Les jeunes deviennent adultes vers leur quinzième année.
L'espérance de vie d'un Truug est de soixante ans.

DIVERS

*Note : dans la Cité de **Güldarok** (terres humaines du Sud de l'Eriasie), les Truugs sont se déplacent en surface et sont appréciés de la population, car ils déabarassent la ville des cadavres et des déchets organiques qui l'encombre.*

TYOM

(1,20~1,35 m)(C.M.)
(peau verdâtre, pâle, cheveux, noirs)
(Nb rencontré : 1, ou 2~16)



E.V. : 35~60

Co : 13~15 **In** : 6~8 **Ch** : 2~4 **Ad** : 14~16 **Fo** : 9~13
Sag : 6~9 **Beau** : 2~6 **Con** : 12~14 **Per** : 14~19

2 Att./ Assaut.
ambidextre parfait

Att : 11~14 Pr : 2 (naturelle + vêtements)
Prd : 9~12 P.I. : (1D+2 à +3)x2 (courte dague)

CAPACITES SPECIALES

Infravision à 30 mètres.



Etranglement grâce à une lanière de cuir, et en attaquant son adversaire par surprise, à la manière d'un back-stab, le Tyom peut en 6 assauts étrangler un humain normal (maxi 2,20 m). Durant les assauts de strangulation, la victime ne peut ni parler ni crier, elle ne peut que se débattre en gesticulant. Elle pourra se libérer si elle réussit une épreuve de Force comparée à celle de son agresseur. Une tentative peut être faite tous les deux assauts (donc trois fois). La première normalement, la deuxième avec malus de 3, la dernière avec malus de 5.

Capacités de voleur :

Pick-pocket : 45%	**Détection des pièges** : 35%
Crochetage : 37%	**Escalade** : 88%
Déplacement silencieux : 33%	**Acuité auditive** : 15%
Dissimulation dans l'ombre : 25%	**Lecture des langues** : /

DESCRIPTIF

Les Tyoms sont peut-être les habitants des mondes souterrains les plus bêtement méchants qui soit. Ils traquent sans jamais prévenir ni vouloir négocier, tout intrus dans ce qu'ils considèrent être leur territoire.
Les Tyoms aiment la solitude. Ils parcourent souvent seul les tunnels et cavernes des mondes souterrains, en quête de rapine, de nourriture… Il faut vraiment être très proche du territoire d'un clan pour rencontrer plus d'un Tyom à la fois, mais dans ce cas, ils sont encore plus agressifs que de coutume.
Un clan Tyom compte généralement de 30 à 40 individus. Il est conduit par un chef, le « *Gomss* », le plus fort des mâles, qui possède tout pouvoir.
La société Tyom fonctionne sur le mode de la caste. Il y a le chef, puis quelques mâles dominants, puis les mâles dominés, puis les femelles dominantes, les femelles dominées, et les jeunes. Les femelles appartiennent à tous, et les jeunes sont les enfants de chacun. Les Tyoms forment sans doute l'un des peuples les plus sales de toute la création.



Religion : les Tyoms n'ont pas de religion précise. Ils vouent le plus souvent un culte à un objet curieux, étrange, qu'ils ne comprennent pas, et auquel ils accordent des pouvoirs mystérieux. On peut ainsi les voir prier les faveurs d'une longue-vue, d'une boussole, d'un briquet un peu curieux…
Valeurs : seul les outils, les instruments, bref les objets fonctionnels présentent aux yeux d'un Tyom un intérêt quelconque. Ni les métaux précieux, ni les gemmes n'ont de valeur pour ce peuple.
Alimentation : carnivore, les Tyoms se nourrissent de tout type de proie, mais leurs mets préférés sont sans aucun doute les chairs d'un orque, d'un sluvex ou d'un nain…
L'espérance de vie d'un Tyom est de 30 ans environ. Une femelle donne naissance en moyenne une fois tous les deux ans à un ou deux jeunes, qui seront indépendants en 3 ou 4 ans.

DIVERS

UTRUZ



(~ 2,10 m)(N.)
(peau bleuté, oreilles semblables à des nageoires,
yeux bleus ou violacés, mains et pieds palmés)

(Nb rencontré : 3~12 individus)
(Vitesse : 5 à 6 m/sec au sol
6 à 8 m/sec dans l'eau)

Talisman de Thylos 5 à 20 %.

E.V. : 30~35

Co : 12~14 **In** : 10~11 **Ch** : 12~13 **Ad** : 11~12 **Fo** : 13~14
Sag : 12~13 **Beau** : / **Con** : 21~22 **Per** : 16~17

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 10~12 Pr : 1 (écailles)
Prd : 8~11 P.I. : 1D+5-6 (kruuz)
(1D+2)x2 (griffes)

CAPACITES SPECIALES

Respiration aquatique et aérienne.



DESCRIPTIF

Les Utruzs sont des humanoïdes amphibies à la peau légèrement bleutée. Leurs oreilles ressemblent à s'y méprendre à des nageoires. Leurs yeux sont bleus ou violacés. Leurs pieds et mains sont palmés. De haute stature, les Utruzs dépassent normalement les deux mètres de hauteur.

Les Utruzs sont caractérisés par une sagesse très importante. Tous partagent une philosophie pragmatique, souvent fataliste, de la vie. Un stoïcisme, teinté de pessimisme, imprègne ainsi l'ensemble de la pensée *utruz*.



Habitat et Structure sociale.

Les Utruzs vivent dans les régions côtières et en tout cas jamais à moins d'une lieue d'un point d'eau dans lequel ils peuvent boire, pêcher, se baigner… Ils vivent dans des villages, le plus souvent lacustres, de quelques dizaines d'individus. C'est un « conseil des anciens », le *hopp'haäda*, qui gouverne le village.

A proximité des villages Utruzs vivent souvent des groupes de dauphins. C'est avec eux que les chasseurs sous-marins Utruz pratiquent le plus souvent leurs expéditions durant lesquelles, armés de leurs kruuz, un harpon muni de pointes d'obsidienne, ils prélèvent dans l'océan la nourriture du clan.

Alimentation.

Les Utruzs se nourrissent pour l'essentiel de poissons (près de 80% de leurs besoins sont couverts par la pêche). Le complément est constitué d'algues.

Reproduction et Espérance de vie.

Dès leur âge adulte, vers leur quatorzième année, deux Utruzs s'unissent en couple pour un cycle de quatorze ans. Puis, dès l'âge adulte atteint par leurs premiers enfants, ils se séparent et s'unissent chacun à un nouveau partenaire.
L'espérance de vie d'un Utruz est de 80 ans en moyenne.





Le kruuz : c'est l'arme de chasse, ou de guerre, des Utruzs. C'est un harpon muni de pointes d'obsidienne. 1D+4, 0/0 (pour un Utruz).

DIVERS

Les sages Utruzs disent également que les Utruz sont les lointains descendants d'une florissante civilisation aquatique, depuis longtemps disparue.

WAMBLAS



(2,00 m)(N.)
(apparence de feuillage vert à roux)
(Nb rencontré : 1~3 individus)
(vitesse : 6~8 m/sec)

E.V. : 60~90

Co : 10~16 **In** : 8~12 **Ch** : / **Ad** : 8~14 **Fo** : 14~20
Sag : 12~17 **Beau** : / **Con** : 16~20 **Per** : 14~16

2 Att./ Assaut.

Att : 11~12 Pr : 3 (naturelle)
Prd : 11~12 P.I. : 1D+4~10 (poings)

CAPACITES SPECIALES



Mimétisme. Au cœur d'une végétation suffisamment dense, le Wamblas est difficilement discernable (90% en dissimulation), à la condition qu'il ne bouge pas. Il peut alors surprendre, avec 60% de chance des créatures qui ne sont pas « en alerte », et avec 20% de chance des créatures « sur le qui vive ».

Ecrasement. Si les deux attaques du Wamblas portent (pas de parade adverse), il enserre de ses bras son ennemi et resserre l'étau de ses « muscles ». Au premier assaut, la victime doit réussir une épreuve de Force divisée par deux pour se libérer. Au deuxième assaut la Force est divisée par 2, et par 3 au troisième assaut. Si elle ne s'est toujours pas libre au 4ème, la victime perd connaissance ! Ainsi écrasée, elle perd par assaut autant de points de vie que la valeur de Force du Wamblas divisée par 2.

Déshydratation. Durant une prise d'Ecrasement, le Wamblas, s'il est « affamé », peut choisir, non d'écraser effectivement sa victime, mais de profiter de sa prise pour insérer dans la bouche de celle-ci des « racines » venues de sa propre « bouche ». Dès le deuxième assaut de la prise, la victime perd 3D6 points de vie par déshydratation et le Wamblas récupère 3 points de vie. Cette « vampirisation » de la substance vitale peut durer jusqu'à déshydratation complète de la victime, ou jusqu'à ce que celle-ci se dégage (Epreuve de Force divisée par 2 possible à chaque assaut)

DESCRIPTIF

Les Wamblas sont des êtres végétaux humanoïdes, grands de près de 2 mètres à leur maturité.

Habitat et structure sociale. Les wamblas vivent en clans de 20 à 80 individus dans les grandes forêts, sous à peu près toutes les latitudes. On peut les rencontrer en *Ilvanir* principalement, mais également dans les forêts du nord de l'*Eriasie* et occasionnellement dans certaines forêts d'*Organdia*.
Un clan est conduit par un ancien dont la puissance physique est suffisamment importante pour dissuader les autres membres de défier son autorité.

Reproduction et espérance de vie. Les Wamblas ne sont ni mâles ni femelles. Ils appartiennent à une variété particulière d'hermaphrodites simultanés, qui présentent par ailleurs la particularité d'une dépendance extra raciale pour leur reproduction.

> ***Détails.*** *Les Wamblas pratiquent leur reproduction selon un mode d'accouplement double. Durant ce rapprochement, chaque individu agit simultanément en déposant sa semence et en recevant celle de l'autre. Il est alors ensuite porteur d'un œuf (une boule assez semblable à un gland translucide de chêne) fécondé par le pollen/sperme de son partenaire. Chaque Wamblas « enceinte » dispose alors de 6 jours pour trouver un mammifère porteur, de sexe féminin et d'une masse d'au moins 50 kg, auquel il transmettra dans un simulacre de reproduction sexué (introduction d'une sorte de fibre poreuse) son « œuf ». Evidemment ces simulacres sexuels sont essentiellement vécus comme des viols par les mammifères féminins victimes d'un Wamblas. Après sa « fécondation », le mammifère réceptacle supporte une gestation de 5 mois complets, durant lesquels l'œuf va se développer, comme au cours d'une grossesse normale. La naissance aura lieu après 20 semaines exactement, et tuera dans 50% des cas la femelle porteuse (déshydratation quasi totale).*

A sa naissance, un jeune Wamblas est presque totalement autonome. Il est capable de marcher moins d'une heure après son arrivée au monde, et se met instinctivement en recherche d'un lieu « discret » pour se « planter » dans le sol et y puiser les éléments nutritifs nécessaire à son alimentation.

Cette « implantation » du jeune wamblas doit avoir lieu dans les 24 heures qui suivent sa naissance, et dure près d'une semaine complète (durant laquelle le jeune est incapable de se déplanter).
Passer cette première période il devra, comme un adulte, se planter environ 8 heures par jour dans un sol suffisamment riche pour s'alimenter.
L'espérance de vie d'un wambal est d'environ 120 ans.

Planter. Pour se planter, le Wamblas pose ses deux jambes bien droites au sol. En une dizaine de minutes, des « racines », épaisses comme un crayon, sortent de la base des jambes (du niveau du « genoux » au niveau du « talon ») et plongent dans l'humus du sol pour aller à la recherche des sels minéraux indispensables à l'entretien du corps du wamblas.

Religion. Il semblerait que la plupart des clans de cette espèce vouent un culte à une entité végétale qu'ils nomment « shoshass », dans leur langue soufflante.
Certains érudits rapprochent cette divinité de Dame Nature, mais cette interprétation est très loin de faire l'unanimité.

Combat. Le Wamblas se sert de ses deux bras comme de massues, bénéficiant des épines qui hérissent ses poings et une partie de ses avants bras, ainsi que de sa grande force.

DIVERS



YTOAÏ

(~ 1,60 m)(N.)
(corps assez difforme,
puissantes pinces aux mains)
(Nb rencontré : 1~4 individus)
(Vitesse : ~ 5 m/sec)



Résistance à la Magie 0 à 10 %.

E.V. : 20~35

Co : 9~12 **In** : 6~8 **Ch** : 4~7 **Ad** : 9~13 **Fo** : 13~14
Sag : 6~7 **Beau** : / **Con** : 12~15 **Per** : 8~10

1 à 2 Att./ Assaut.

Att : 9~11 Pr : 2~3 (naturelle)
Prd : 7~9 P.I. : 1D+4 à 5 (coups de pinces)

CAPACITES SPECIALES

- **Télépathie** : les Ytoaïs sont doués d'une forme de télépathie qui leur permet de communiquer entre eux, jusqu'à une distance de 30 mètres.

- **Prescience du danger** : les Ytoaïs développent une prescience du danger qui les prévient de tout risque imminent (moins de 10 minutes).

- **Très mauvaise vue**.



DESCRIPTIF

La race des Ytoaïs n'est pas naturelle. Ce sont des humains ou des demi-elfes métamorphosés par la volonté d'un génie de l'eau (Marid).
Ces transformations ont lieu, parfois, lorsque des communautés humaines s'implantent à proximité de lieu sacré pour les Marids.
La métamorphose prend environ une semaine, durant laquelle les populations se croient en proie à une sorte de lèpre extrêmement contagieuse et virulente. Le corps se déforme, le torse gonfle, les mains deviennent des pinces énormes, le visage devient horrible (le nez disparaît alors que la mâchoire s'allonge pour se terminer par deux espèces de mendibules), et les yeux presque aveugles deviennent blancs. Les souffrances sont horribles et des cris de douleur se font entendre jour et nuit.
L'intelligence s'amoindrie et la force croit lentement.
Au bout d'une semaine, la forme se stabilise et les humains sont devenus des Ytoaïs.
Le Marid responsable de cette transformation se rend alors dans le village. Il combat et élimine les quelques humains qui n'ont pas été victime de la métamorphose (environ 15% des humains sont immunisés à cette influence !).
N.B : il n'existe pas de remède connu à cette transformation, autre qu'un miracle ou un souhait majeur (ou le Grand Pouvoir).

Le plus souvent, un village d'Ytoaïs est soumis au Marid qui a provoqué son « apparition ».

Les Ytoaïs peuvent se reproduirent. Une femelle peut ainsi donner naissance, au plus une fois dans son existence, à un jeune, qui atteindra sa maturité en une dizaine d'année. De tels jeunes sont toujours masculins. Ces caractéristiques font de la race Ytoaï une espèce forcément éphémère (elle ne peut survivre plus d'une ou deux générations).

On retrouve souvent dans les attitudes, les gestes, les habitudes des Ytoaïs l'ombre de ce qu'ils étaient avant leur transformation !

DIVERS

